

# TAM SÜRÜM: EUROPA 1400

132 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

# LEVEL



OCAK 2008 » 6.50 YTL (KDV Dahil)  
2008-01 | ISSN 1301-2134

DÜNYALAR SAVAŞI

## UNIVERSE AT WAR

LEVEL DVD UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT > SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY > THE WITCHER  
> ADVENTURE SOUL - PDF DERGİ İLK BAKIŞ TOM CLANCY'S END WAR > LITTLEBIGPLANET > ARMY OF TWO  
YAKIN PLAN DEVIL MAY CRY 4 İNCELEME COD4 > SUPREME COMMANDER: FORCED ALLIANCE  
> TABULA RASA > UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE > MASS EFFECT > DOSYA INTEL GAMEX > 2007'NİN YILDIZLARI  
> VAROLUŞLARINI YADSIYANLAR DONANIM INTEL PENRYN İŞLEMCİLER > CRYYSIS, COD4, GOW PERFORMANS REHBERİ

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



# YARATΤIK..!



NVIDIA

arm

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**MURAHHAS ÜYE (CEO)**

Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ**

Gökhan Sungurtekin

**YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)**Fırat Akyıldız [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)**EDITÖR**Elif Akça [elif@level.com.tr](mailto:elif@level.com.tr)**YAYIN KURULU**

Cem Şancı [cem@level.com.tr](mailto:cem@level.com.tr)  
Burak Akmenek [akmenek@level.com.tr](mailto:akmenek@level.com.tr)  
Furkan Faruk Akıncı [faruk@level.com.tr](mailto:faruk@level.com.tr)  
Şefik Akkoç [rocko@level.com.tr](mailto:rocko@level.com.tr)

**GÖRSEL YÖNETMEN**Zeynep Bilmez [zeynep@level.com.tr](mailto:zeynep@level.com.tr)**KATKIDA BULUNANLAR**

Ali Aksöz [aaksoz@level.com.tr](mailto:aaksoz@level.com.tr)  
Ali Güngör [agungor@level.com.tr](mailto:agungor@level.com.tr)  
Alp Burak Beder [abb@level.com.tr](mailto:abb@level.com.tr)  
Cenk Durmazel [cenkerdem@level.com.tr](mailto:cenkerdem@level.com.tr)  
Deha Uzbaş [deha@level.com.tr](mailto:deha@level.com.tr)  
Doruk Akyıldız [doruk@level.com.tr](mailto:doruk@level.com.tr)  
Doruk Cansev [dorukc@level.com.tr](mailto:dorukc@level.com.tr)  
Elif Namlı Rışvanoğlu [elifin@level.com.tr](mailto:elifin@level.com.tr)  
Ercan Uğurlu [ercan@level.com.tr](mailto:ercan@level.com.tr)  
Erdem Uyanık [erdemcenk@level.com.tr](mailto:erdemcenk@level.com.tr)  
Hasan Başaran [hbasarang@level.com.tr](mailto:hbasarang@level.com.tr)  
Kivanç Güldürür [kivanc@level.com.tr](mailto:kivanc@level.com.tr)  
Korcan Meydan [gocanabi@level.com.tr](mailto:gocanabi@level.com.tr)  
Legolo Odaburda [lodaburda@level.com.tr](mailto:lodaburda@level.com.tr)  
Meriç Erbay [merbay@level.com.tr](mailto:merbay@level.com.tr)  
Merve Elma [merve@level.com.tr](mailto:merve@level.com.tr)  
Ömür İklim Demir [omur@level.com.tr](mailto:omur@level.com.tr)  
Recep Bältəş [recep@level.com.tr](mailto:recep@level.com.tr)  
Tuna Şentuna [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)  
Tunç Dindar [turbo@level.com.tr](mailto:turbo@level.com.tr)  
Ümit Öncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)

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

**YÖNETİM**

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

**REKLAM**

Grup Başkanı: Cem M. Başar  
Başkan Yardımcısı: Funda Baykal  
LEVEL Reklam Satış Müdürü:  
Zuhail Söylemez, [zsöylemez@doganburda.com](mailto:zsöylemez@doganburda.com)  
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93  
Yeliz Koyun, [ykoyun@doganburda.com](mailto:ykoyun@doganburda.com)  
Tel: 0 212 336 53 17, Faks: 0 212 336 53 93  
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu  
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90  
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394  
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 Güneşli / İST.  
Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57  
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.  
Doğan Medya Tesisi Hoşdere Yolu C Blok 34850  
Esenyurt / İSTANBUL  
Tel: 0 212 622 19 00  
Dağıtım: Yusat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22  
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)  
DB Abone Hizmetleri Hattı:  
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com)  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

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

## Aranıyor



**Oyun dünyası, "yeni" ile "eski"nin bir harmanına ihtiyaç duyuyor.** Uzun süredir... Yaratıcı işler ortaya koyan, türü geliştirmeye ya da türleri saf dişi bırakmaya çalışan yapımcı sayısı çok az... Hali hazırda faaliyet gösteren firmalar, yaratıcı işler ortaya koymaktan çok yalnızca pazarlama güçlerini kullanmayı tercih ediyorlar. Bangır bangır bağırarak ya da atıp tutarak kamuoyu yaratan birtakım firmalar, hayal kırıklığı yaratmaktan ve artlarında kırık dökük pikseller bırakmaktan başka bir işe yaramıyorlar. Görünen o ki sanal dünya, bu denli fazla sayıda bozuk oyunu kaldırırmakta ve barındırmakta güçlük çekiyor. "Gerçek modeler", "gerçek fizik kuralları" ya da "bump mapping" dahi tamir edemiyor bu oyuncuları... Ancak, imkansız gibi görünmesine karşın zirveye çıkıyor bu oyuncular ya da firmalar. Ne gam, ne tasa... Geçmişin, "eski", yaratıcı beyinleri arıyor. Aynı Vahşi Batı'da kötü kovboyların arandıkları gibi...

Haliyle, oyuncular da pazarlama stratejilerinin birer kurbanı... Boşa sıkılan vaatler birçok oyuncunun canını yakıyor. Çok dikkatli olmak gereklidir... Bir de yıl sonuna yığınlan oyuncular... Kasım ayı... Akıl almazdı. Onlarca "göz yaşartıcı oyun"... Onlarca bomba oyun... Hepsi bir arada... Tek seferde... Bu "tek atış"tan çıkar elde eden tek tarafsha dağıtıcı firmalar. Oyunculara iyi bir oyun oynayabilmek için neredeyse bir yıl beklemek zorunda... Adaletsizlik, had safhada.

Ama bu kaosun arasında, denizin fersahlarda altında parlayan devasa bir şehir var. Birçok dağıticının ve yapımcının kaza eseri de olsa da bu şehrin yolunu bulması neredeyse imkansız. Krallıkların ve sınırlamaların olmadığı, yaratıcı beyinlerin şehri... Rapture City...

Oyun dünyası, Bioshock'a ihtiyaç duyuyor. Bioshock gibi oyunculara... Bu, derdimi anlatmak için bir araç yalnızca. Aslolan bu tür oyuncuların sayısının artması. Sessiz sedasız piyasaya çıkan ve farklı işler ortaya koyan firmaların sayısının artması... Oyun dünyasının, en az ADAM'a ihtiyaç duyduğumuz kadar ihtiyacı var, Bioshock'a ve yaratıcı beyinlere... Krallık yok, kural yok... Yalnızca, insan...

**Not 1:** Ümit'in ve Merve'nin babasını, Ebru'nun kardeşini kaybettik; başları sağ olsun.

**Not 2:** Şefik; beş ay gibi kısa bir süre sonra donecek olsan da seni çok özleyeceğim. Kolalarını, cipslerini, battaniyesi ve Xbox 360 gamepad'ını saklıyorum evde. Master Lig'e de kaldığımız yerden devam edeceğiz. Gerçi sen döndüğünde Rooney yaşlanmış olur ama neyse... Çabuk git, çabuk gel hocam.

**Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni**[firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

Kasım sayımız **15.700** gibi yüksek bir satış elde etti. Aralık sayımızın ise beklenen satışı **17.000**. Bu da geçen yılın Aralık sayısına oranla %20'lük bir artış anlamına geliyor. Yanınızda olduğunuz için siz değerli okurlarımıza teşekkür ediyoruz.

1 Aloo! Kime diyorum?! Çıkarsana abi kulaklığı; ne dinliyorsun bakıym?

2 Biraz önce gördüm de kaç gündür aynı oyunu oynuyorsun; hayırdır?



## Elif Akça

1 Yahu tam kendimi kaptırmışken ne bozuyorsun ortamı. Mogwai dinliyorum; son bir yıldır başka bir şey dinlediğim de yok. Küçükken sürekli yeni gruplar arardık ama yaşılandık; artık tek grup, tek şarkı dönüp duruyor MP3 çalarında. Zaten müzik de yapamıyorum yillardır. Güya ev stüdyomu yenileyecektim. Yok, yok, benden adam olmaz.  
2 Geç kalmış olsam da Gears of War oynuyorum haril haril. Bu oyun sanki bana özel yapılmış gibi...

## Bize ulaşın

LEVEL ile ilgili tüm sorularınızı, duygularınızı, düşüncelerinizi, dileklerinizi ve şikayetlerinizi bize e-mail yoluyla [level@level.com.tr](mailto: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 Pink Floyd... Pulse Konseri... İnsanın, nabızını kendine dinletebilen belki de tek "şarkılar dizgesi"... Özellikle High Hopes, Hey You ve Comfortably Numb parçaları ofis saatlerimin resmi soundtrack'ını oluşturuyor. Bu "Anlatılmaz, yaşınan" konser kaydı, zaman zaman şunu yitirmeme neden oluyor.  
2 Oynamı elbette... Böyle bir FPS'yi ne bu sektör, ne de bu topraklar gördü daha önce. Özellikle, müzikler ve diyaloglar yüzünden yüzümdeki aptal gülümsemeyi hala silemiyorum. Cümlelerimin nesnesi ise elbette ki Crysis; bunu tahmin etmek zor değil.



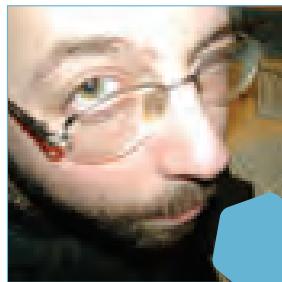
## Cem Şancı

1 SETI projesiyle "uzaydan gelen sesleri dinleyen gönülüler" arasına katıldım; uzaydan gelen sesleri dinliyoruz beraberce. Geçen bi' yıldızdan, "Breyk breyk, arkadaş arıyorum!" diye bir mesaj aldım ama duymazlıktan geldim mesajı. Ne uğraşacağız...  
2 Ayın 1'inde Xbox 360 oyunu için yazı isteyip ayın 1'ine kadar Xbox 360'ı evinde saklayan bir dergi yöneticiyi tanıdin mı sen hiç çocuğum? "Xbox nerede?" diye soracağımıza bildiği için telefonları açmayan modelleri var bunların bir de...



## Burak Akmenek

1 80'lerden ne çalarsa dinlerim. O dönemin tüm parçaları bana çocukluğumu hatırlatıyor. Ayrıca müzik kalitesi açısından çok zengin buluyorum o dönemin şarkılarını. Çocukluğumun şarkıları... Aha, Whitesnake, Robert Palmer...  
2 İki haftadır Hellgate London oynuyorum. Takıntı haline geldi bu oyun nerdedeyse. Marksman kastından canım çıktı ama olsun. Yalnız, oyunu bir de online denemek gerek...



## Ümit Öncel

1 Le faltan trompiates, Puto! Le faltan tanates al, Puto, puto! Meksika'nın bağlarından çıkip, insanda İspanyolca "Punk is not dead!" diye bağırmaya isteği uyandıran Molotov'u dinliyorum. Son birkaç yıldır...  
2 Hehehel! Sana öyle gelmiş... Oynadığım oyunlar biraz birbirlerine benziyor. Şu sıralarda Infocom'un adventure'larına sardım yeniden. Zork serisi olsun, Wishbringer olsun, simsiyah DOS ekranının karşısında maceradan maceraya koşuyorum.



## Sefik Akkoç

1 Ne be?! Müzik dinliyoruz işte; ne dinliyorsam dinliyorum! Allah Allah! Zaten aptal cep telefonu çalışmıyor! Neyse... Camel - Mystic Queen... Daha önce dinlememiştim, ilk defa dinliyorum ve çok sevdim. Ya...  
2 Ya soma; Xbox 360'ı yeniden keşfettim resmen. Gears of War ve BioShock oynuyorum durmadan. Yanıma da aldım Elif'i, Fırat'i, Faruk'u; geçtiğ televizyonun karşısına; mis!

## LEVEL Ödülleri



### Altın

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



### Gümüş

(8 - 8,9) "Yok ya, bu oyuna 10 ver-meyelim" diyerek puanını kırdığımız oyunlar gümüş madalya ile ödüllen-diriliyor.



### Bronz

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

## BİR BAKIŞTA 131. SAYI

### PUAN

**9,4**

**Call of Duty 4: Modern Warfare**> Çok uzun tartışmalar sonrasında geçen ayın birincisi, Crysis'i sollayarak çok yüksek bir puan alan CoD4 oldu.

**9,2**

**Crysis**> Çok uzun zamandır "Crysis" diye sayılıyan Elif, şıpsıvdı gönülnü -geç de olsa- Gears of War'a kaptırınca sayıklama görevini Faruk üstlendi.

**9,1**

**Gears of War**> Konsoldaki krallığını uzun zaman önce ilan eden GoW'un PC versiyonunu da Tuna'nın tabiriyle "ağzalarımızdan salıvar saçarak" oynadık, test ettiğ ve tabii ki onayladık.

**9**

**Unreal Tournament III**> Tuna'nın "Bir Oyun İncelemesine 'Çaktırmadan' Ne Kadar Çok Bilgi Sağdırabilirim" projesi kapsamındaki inceleme yazısı ile renklendi UTIII.

**9**

**Metroid Prime 3: Corruption**> Faruk bir gün ofise geldi, Wii'yi açtı, tüm gün kimseyle konuşmadan bu oyunu oynadı, sessiz sedasız, evine döndü; Corruption'ın Faruk ve türevlerinin -mesela Furkan'ın- üstünde hipnoz etkisi yaratığından kuşkuluyoruz.

DİĞERLERİ  
ÇIKOLATAYSA

# RIVA BAŞKA BİR ŞEY!



Alpella

## TOM CLANCY'S ENDWAR

**İLK BAKIŞ: 12**

Yıl 2020... Ve Tom Clancy bir kez daha karşımızda... Devrim yaratmasına kesin gözüyle bakılan EndWar'ın özel "ilk bakış"ı...  
Buyurun 12. sayfaya...

## EUROPA 1400: THE GUILD

**TAM SÜRÜM**

Tam sürüm oyunlara devam ediyoruz. Sizleri Orta Çağ dönemine götürücek olan Europa 1400: The Guild, oyun mecraları tarafından yüksek notlara layık görülen ve RPG öğeleriyle süslenmiş olan bir RTS. Not ortalaması 80 olan bu oyunun hoşunuza gideceğini düşünüyoruz. (Sayfa 94'te yer alan Rehber bölümümüzde, oyunla ilgili detaylı bilgi edinebilirsiniz.)

**Minimum Sistem:** 400 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 750 MB Sabit Disk, Windows 98/ME/2000/XP

**Önerilen Sistem:** 500 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı

Europa 1400: The Guild kurulum rehberi

**Oyunu kurmak için:**

1- Servis bölümündeki Daemon Tools programını kurun. Program, bilgisayarınızda sanal bir sürücü oluşturacak.

2- Program kurulduktan sonra, ekranın sağ alt köşesindeki ikona mouse'un sol tuşuya tıklayın ve sanal sürücüyü seçin.

3- "Fulls\Europa 1400 - The Guild" klasörünün içindeki dosyayı (europa1400.iso) seçin ve Daemon'ın yarattığı sanal sürücüyü „Bilgisayarım”dan bulup "setup.exe" dosyasını çalıştırın.

**Not:** Oyunu bir kez kurduktan sonra dilerseniz iso dosyasını Daemon programından "Unmount" edebilir veya programı bilgisayarınızdan kaldırabilirsiniz. Oyun, kurulum gerçekleştiğten sonra Daemon programına ihtiyaç duymuyor.



## LEVEL DVD

**DEMOLAR**

18 Wheels of Steel: American Long Haul  
Amazing Adventures: The Lost Tomb  
Bubbleworld

City Life 2008  
Doomsday  
Sudden Strike 3: Arms for Victory  
The Witcher  
Universe at War: Earth Assault

**BEDAVA OYUNLAR**

## DEVIL MAY CRY 4

**YAKIN PLAN: 24 VİDEO: DVD EKSTRA: DVD**

Kadroyu zenginleştirmek adına oyuna eklenen yeni karakterlerden biri olan Nero, Dante'nin tahtını devralacak mı, henüz bilmiyoruz ama DMC4'te iki farklı karakteri kontrol edeceğimiz sevindirici bir haber.

## LEVEL 132

- 3** Editörden
- 4** Editörün Gizli Hayatı
- 8** Level Ligi
- 10** Tam Ekran

**İLK BAKIŞ**

- 12** Tom Clancy's EndWar
- 14** LittleBigPlanet
- 16** Army of Two
- 17** Haze
- 18** Condemned 2: Bloodshot
- 19** Star Wars: The Force Unleashed

**YAKIN PLAN**

- 24** Devil May Cry 4

## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

**İNCELEME: 40 EKSTRA: DVD YAMA: DVD**

İkinci Dünya Savaşını enince ayrıntılılarıyla gözler önüne seren ve FPS severlerin piyasaya çıkan her oyunu ile heyecanlandırdı CoD serisi, bu kez zamanı ileriye saryor ve bizi kaotik savaşların içine çekiyor. Geçtiğimiz ay, Xbox 360 versiyonunu mercek altına aldığı MW'nin, PC versiyonu bizden kaç puan almış, bakalım.



## HAZE

**İLK BAKIŞ: 17**

Şu sıralar, gelecekte geçen oyuncular moda. Haze de bu moda uyuyor ve bizi elimizden tutup 2048 yılının Güney Afrika'sına götürüyor. Mental adındaki bir firma için, işyancılarla karşı mücadele eden bir askeri canlandıracıımız oyunla ilgili son bilgiler bu sayfada...

Kong  
Last of the Patriots  
Marble Arena  
Sky Battle  
TAGAP  
Warzone 2100

**EKSTRALAR**

Adventure Soul (PDF Dergi)  
Blacksite: Area 51 (Wallpaper Paketi)  
Call of Duty 4: Modern Warfare (Wallpaper Paketi)  
Devil May Cry 4 (Wallpaper Paketi)  
Mass Effect (Wallpaper Paketi)  
Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)  
StarCraft 2 (Wallpaper Paketi)  
Universe at War: Earth Assault (Wallpaper

**VİDEOLAR**

AGON: The Lost Sword of Toledo  
Aion: The Tower of Eternity [YC]  
Burnout Paradise [YC]  
Dark Messiah of Might & Magic: Elements [YC]  
Devil May Cry 4 [YC]  
Duke Nukem Forever [YC]  
Emergency Mayhem  
FFVII - Crisis Core  
Final Fantasy XIII  
Frontlines: Fuel of War [YC]  
Gran Turismo 5 Prologue [YC]  
Grand Theft Auto 4 [YC]  
N+  
Prototype [YC]  
Rainbow Six Vegas 2  
Sonic Riders: Zero Gravity  
Turning Point: Fall of Liberty [YC]  
Turok



# 2007'NİN YILDIZLARI

DOSYA: 28

Bir seneyi daha, iyisile kötüsüyle geride bıraktık. Son bir kez arkamıza bakıp, hep beraber 2007 yılını değerlendirmeye ne dersiniz? Obur kişilik Elif Akça'nın hazırladığı, tam altı sayfadan oluşan ve 2007'nin en iyi oyunlarının sıralandığı bu dosya konumuza hepiniz davetlisiniz.

## DOSYA KONUSU

- 20** Intel GameX
- 28** 2007'nin Yıldızları
- 69** Varoluşlarını Yadsıyanlar

## PC İNCELEME

- 36** Universe at War: Earth Assault
- 40** Call of Duty 4: Modern Warfare
- 42** BlackSite: Area 51
- 44** The Golden Compass
- 46** SimCity Societies
- 47** Supreme Commander: Forged Alliance
- 48** Soldier of Fortune: Payback
- 49** Viva Pinata
- 50** Tabula Rasa

## 52 KONSOL USTASI

- 54** Konsol Ustası'ndan yemek tarifleri

## KONSOL İNCELEME

- 56** Uncharted: Drake's Fortune
- 60** Mass Effect
- 62** Super Mario Galaxy
- 64** Rock Band
- 66** Metal Gear Solid: Portable Ops Plus
- 66** Beowulf
- 67** Real Football 2008
- 67** B-17 Fortress in the Sky

## 68 KISA KISA

### 74 EKSTRA

### 76 DONANIM

### 84 TEKNİK SERVİS

### 86 HİLE

## REHBER

- 88** Cyrsis
- 90** Europa 1400: The Guild

## 92 YAPIM HİKAYESİ

## 94 KÜLTÜR SANAT

## 96 İŞGAL

## 98 HAYALET

# LITTLEBIGPLANET

İLK BAKIŞ: 14

Hayal gücünüzün sınırlarını sonuna kadar zorlayabileceğiniz ve bunu yaparken oldukça eğleneceğiniz LittleBigPlanet'in, İlk Bakış'ını bu sayfalarda okuyabilirsiniz. Tamamıyla kişiselleştirebileceğiniz, tatlı mı tatlı bir dünya sunacak olan oyunun çıkması için sabırsızlanıyoruz.



## 102 KARA KUTU

## 103 KAFA AYARI

## 108 OFİSTE BU AY

## 109 SONRAKİ LEVEL

## ALTIGEN

- 110** Bir Delinin Hatıra Defteri
- 111** Olağan Şeyler
- 112** Multiplayer Şizofreni
- 113** Oyunbozan
- 114** Timeless
- 115** Ejderhanın İni

## 116 BİR GRAFİKERİN GÜNLÜĞÜ

## 117 POSTA

## 122 MÜEBBET MUHABBET



# UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

İNCELEME: 36 DEMO: DVD EKSTRA: DVD YAMA: DVD

Yapımcılığını Petroglyph'in üstlendiği Universe at War: Earth Assault, günümüzde yakın bir gelecekte geçen ve hem PC, hem de Xbox 360 platformunda boy gösteren bir RTS. Bu ay PC versiyonunu incelediğimiz oyunun en çarpıcı özelliği, çok farklı özelliklere sahip olan üç irka sahip olması. Bu irklardan bir tanesi, daha önceki RTS'lerde karşılaşmadığımız türde bir irk. Merakınızı gidermek için 38. sayfaya buyurun.

## TABULA RASA

İNCELEME: 50

Bu ay MMORPG'ye doyan Tuna'nın incelediği ama pek beğenmediği Tabula Rasa, Orklar'dan ve Elfler'den sıkılan MMORPG oyuncularına teknolojinin hakim olduğu bir savaş ortamı sunuyor.

Viking: Battle for Asgard [YÇ]  
Warhammer Online: Age of Reckoning [YÇ]  
Warhawk Operation: Omega Dawn [YÇ]  
WH40K DoW: Soulstorm [YÇ]

## YAMALAR

Blacksite: Area 51 v1.2  
Call of Duty 4: Modern Warfare v1.4  
Painkillers v1.61, v1.62, v1.64  
Universe at War: Earth Assault Day 1  
Unreal Tournament 3 v1.1

## UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

İNCELEME: 56

Uzun bir çalışmanın ardından piyasaya çıkan ve oldukça beğenilen Uncharted: Drake's Fortune, Jak serisinden hatırlayacağınız yapımcı firma Naughty Dog'ın, PS3 için hazırladığı ilk oyun.



## SÜRÜCÜLER

- ATI v7.10
- DirectX v9.0c
- DivX v6.8
- Gordian Knot Codec Pack v1.9

## THE GOLDEN COMPASS

İNCELEME: 44

Beyaz perdede Nicole Kidman ile dikkatleri üzerine çeken Golden Compass, oyun dünyasına nasıl bir giriş yaptı sizce? Bahislerinizi yatırıktan sonra bu sayfayı açabilirsiniz.

- 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

## TEKNİK SERVİS

DONANIM: 84

Donanım bölümümüzün son sayfasında yer alan ve her ay dertlerinize derman olan Teknik Servis bölümümüz, bu ay da yüreğinize su serpecek çözümlerle karşınızda!

# ÜÇÜNCÜ HAFTA

## BU AY: SENSIBLE SOCCER

**LEVEL LİGİ'NDE DARBE!** Evet, sevgili seyirciler... Her ay büyük bir heyecanla takip ettiğiniz, çekişmeli mücadelelere sahne olan ve her birimizin zirveye giden yolda damla damla ter döktüğü LEVEL Ligi'ni, Şefik Akkoç'un (namıdiğer Şefo) askere gitmesiyle ele geçirmiş bulunmaktayım! (Sonunda!) Öhm... Yalnız, gelin görün ki içinde bir burukluk var. Keşke Şefik burada olsayı da bu satırları yine o yazdı. Ama kendisi şu anda, Urfa'da, vatanı görevini yerine getirmekte. Neyse ki kısa dönem askerlik yapacak; bu da bizim adımıza sevindirici bir haber. Çabuk gel Şefo!

Evet, bu ay LEVEL Ligi için seçtiğimiz oyun, geçmişten kopup gelen ve koca kafalı futbolcularına aşık olduğumuz Sensible Soccer. Birbirinden çekişmeli geçen maçlarda neler mi yaşandı? Hep beraber bakalım...

## OYUNCULAR



### CEM

Cem'e, bu ayki oyunun Sensible Soccer olduğunu söyledğimizde, öyle bir tavır takındı ki gözlerimize inanamadık! Tamam, futbol oyunlarından hazzetmediğini biliyor ve bu durusuna saygı duyuyorduk ama Sensible Soccer'a yapılmaz ki bu... Once ricamıza rağmen onu sahaya çıkartmadık ama "Topa vurma karşımı amma mouse'a değil!" dedi ve yukarıda gördüğünüz pozu verdi.



### ELİF

Öyle tatlı tatlı baktığına aldanmayın sakin! Zira bu fotoğrafı çekmek için deklanşör bastıktan hemen sonra, Elif'in topa öyle anı bir hamleyle saldırıştırdı ki kendisi, elinde tuttuğu cisim bir kurabiye parçası olmadığına zar zor ikna etti. Ona müdahale etmemiş olsaydık, şimdi aramızda olmaya bilirdi. Kendisine buradan bir kez daha "Geçmiş olsun" diyoruz!



### ERCAN

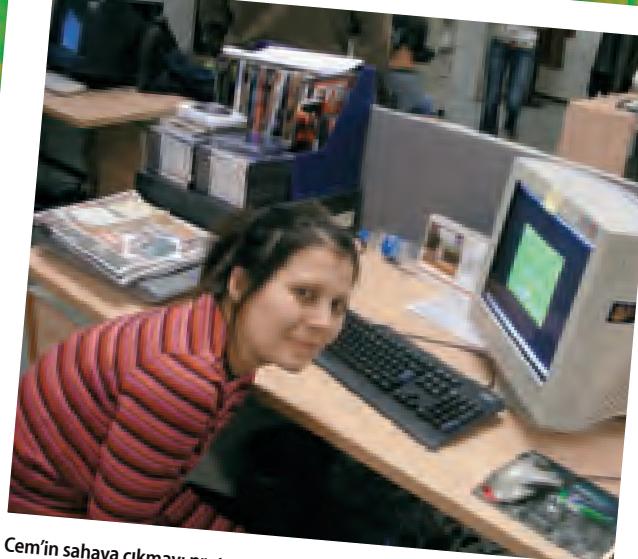
Bir zamanlar amatör bir kulüpte top koşturmuşluğum vardır. Tamam, bu kulüpten en az Roberto Carlos'un çektiği şutlar kadar sert bir şekilde şutlanmış olabilirim ama çok da kötü oynamam hani. Fakat her futbol oyununda bir "boss" edasıyla karşılaşma çıkan Fırat'a karşı şansım bir türlü yaver gitmiyor arkadaş! PES'te kaybetmeye alışmıştım ama Sensible'da kaybetmek çok koydu bana!



### MAHMUT

Cem'in diskalifiye edilmesinin ardından, ofisin derinliklerinde-bozulan bilgisayarya cebelleşen CHIP Dergisi'nin Yayın Yönetmeni Mahmut'un feryat figan sesleri ile irkildik. Nereden bilebilirdik ki içinde bir futbol canavarı yattığını... Mahmut, topu aldığı gibi öyle bir şova başladı ki gözlerimize inanamadık! Kendisinin Sensible'da aynı şovu sergileyemesi ise bizi hayal kırıklığına uğrattı.

## CEM'İN TURNUVAYI BOYKOT ETMESİ ÜZÜNTÜYLE KARŞILANSA DA MAHMUT GÜNÜ KURTARDI



Cem'in sahaya çıkmayı protesto etmesinin ardından, 2 - 0'lık temiz ve bir o kadar da rahat elde edilmiş olan bir skorun keyfini yaşayan Elif, tam mutlu bir şekilde soyunma odasına gitmek üzere bilgisayarının başından kalkıyordu ki etrafını sarın gazetecilerden birinin sorusunu şu şekilde yanıtladı: "Oynasa da yenerdim!" Evet... Bir o kadar keskin, bir o kadar da kendisinden emin... Yorumu sizlere bırakıyoruz sevgili izleyiciler.



OYUN: SENSIBLE SOCCER

İNCELENDİĞİ SAYI: -

PUANI: -

## FIRAT'IN MAKASLARINI KIRAN ERCAN, ELİF'İN MAKASLARINA KURBAN GİTTİ



Fırat ve Elif'in karşı karşıya geldiği ve üçüncü haftanın şampiyonunu belirleyecek olan maç, adeta güne damgayı vuracak nitelikte oldu. Zira maç sonunda iki taraf da masasından galip olarak ayrıldı! "Nasıl yani?" diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Söyledi ki... Tarafların karşılaştiği sunucu, bir anlığına çokkunde her iki taraf da farkında olmadan bilgisayara karşı mücadele etmiş ve maç sonuna kadar bunu fark etmemiştir. Maç bittiğinde her şey ortaya çıktı ve tekrarlanan maça Fırat, Elif'i 1 - 0 mağlup ederek şampiyonluğunu ilan etti.

## GÜNÜN GALİBİ

JAY JAY FIRAT

10 PUAN

Geçtiğimiz ay Geometry Wars: Retro Evolved müsabakasında aldığı dört puan ile beşinci sıraya gerileyen Fırat, Sensible Soccer ile kendisini buldu ve geçen ayı acısını çıkartarak 10 puanı adının karşısına yazdırdı.



Cem'in diskalifiye edilmesiyle forma şansı bulan Mahmut'a karşı mücadelede edeceğini öğrenince oldukça korkmuşum açıkçası. Maça başlamadan önce son hazırlıklarını yaparken gözlerimin önünden bir bir, Mahmut'un ofis içinde topla yaptığı hareketler geçiyor ve ister istemez öz güvenimi kaybediyordum. Maç başladığında bu korkumun boş çıktığini anladım; Mahmut, ilk yarında sağdan soldan ataklar yapıyor, bastırıldıka bastırıyordu fakat maçın ikinci yarısında kontra ataklarla bulduğum dört gol beni galibiyete götürdü.

## PUAN DURUMU

İŞİM	BU AY	TOPLAM
FIRAT	10	24
ELIF	8 + 5	24
ŞEFIG :(	0	17
ERCAN	6	14
FARUK	0	11
BURAK	0	10
ZEYNEP	0	9
MAHMUT	5	5
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

## LEVEL PAF LİGİ

Bu ay PAF Ligi'ne, halk arasında, kararsızlığa düşüldüğünde kullanılan Taş - Makas - Kağıt adlı oyun konuk oldu. Fırat'ın makasını iki kez kırarak aldığı galibiyetten sonra 'Beş puan cepte' derken Elif, -lafımı bana yedirircesine- yaptığım kağıtları makaslarıyla bir bir kesti. Elif, tam son maçı Mahmut ile yapmak için arkasını dönüştür ki Mahmut'un yerinde yeller esiyyordu. (Topu da alarak kaçmış,) Elif'e bu ay "Çok şanslısun" diyor ve kendisini tebrik ediyoruz.



# Black Prophecy

YAPIM Reakktor Media

DAĞITIM Belli değil

TÜR MMORPG

PLATFORM PC

ÇIKIS TARİHİ 2008'in son çeyreği

WEB [www.blackprophecy.com](http://www.blackprophecy.com)





*Evren'deki acizliğimiz oyun yapımcılarının kafalarını oldukça meşgul ediyor  
belli ki zira bilim kurgu türündeki yapımlarda sürekli, insanoğlu yaşayacak yeni  
gezegenler arıyor, -bir şekilde- buluyor. Ancak bulunan her yeni ve "hayat dolu"  
gezegen, beraberinde yeni ırklar getiriyor. Böylelikle Evren'in derin sessizliğini,  
ırklar arası savaşlar bozuyor. İşte Black Prophecy, böylesine kaotik bir Evren ile  
karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.*



AMERİKA VARKEN, SAVAŞ HİC BİTER Mİ...

# Tom Clancy's EndWar

**A**aa, Tom Clancy! Ne işin var burada? Oyunlarda hiç ilgin yoktur oysak... Gel Tom, gel, ayakta kalma. Biz de dergiyi hazırlıyoruz gördüğün gibi. Elif bir yana koşuyor, Fırat bir yana... Faruk, Furkan'ı arıyor; Furkan ise alt benliğinin gerçek benliğini ele geçirmesine sinirleniyor... Sen nasılın Tom? Görmeyeli bayağı genleşmişsin. Hahaha, espri yapıyorum tabii ki; karnabahara dönmüşün. Bize bu defa ne getirdin? Hanıma söyleyeyim de mutfaka hazır etsin. Bu da şaka elbette; bizle kim evlenir? Kafamızı gömmüşüz oyunlara; dışarıya bakacak fırsat bulamıyoruz ki! Zaten dışarısı takribi -102 derece; sıcak olduğu iddia edilen evlerde bile üşeniyor. Üşüdüyen bir battaniye atalım üstüne; ister misin Tom? Tamam, öyle sinirli

**YAPIM** Ubisoft Shanghai

**DAĞITIM** Ubisoft

**TÜR** Strateji

**PLATFORM** PS3, Xbox 360, PSP, DS

**ÇIKIŞ TARİHİ** Mart 2008

**WEB** [www.endwargame.com](http://www.endwargame.com)



bakma ama. "EndWar" diyorduk biz de Fırat'la, geçen gün. Gerçekten savaşın biteceği düşünüyor musun? Tüm milletlerin bir gün barışacağına inanıyor musun? Sokaklarda ateşkes ilan edileceğine, herkesin kol kola, geleceğe umutla bakaca... AH! NE ATTIN KAFAMA TOM YA?! Aaa, EndWar oyuncu paketi... Sen mi hazırladın bunu? Güzel görünüyor. Nedir bu oyuncun konusu? Yine bir savaş söz konusu ama... Efendim? 2020 yılında, Üçüncü Dünya Savaşı mı patlak veriyor?! Senin ağızın neler diyor Tom?! AH! KÜL TABLASINI NİYE KAFAMA ATIYORSUN YA?! Zevzekliği bırakıp oyunu mu anlatıyorum? Soru sormayı da mı keseyim? TOM, TOM! BURADA KURALLARI SEN DEĞİL BEN KOY... AH!

## Ses tellerini açmanın

**vakti geldi**> Konsolda FPS oyunu oynanabiliyorsa neden strateji oyunu oynamasın? Çıkış noktamız bu olmalı arkadaşlar; yoksa EndWar'u benimsememiz mümkün değil. Hele ki 2020 yılında yaşanan zor bir savaşta galip gelmeye çalışacsak mutlaka bu noktayı temel almamızı. Bu yüzden, öncelikle kendinizi "konsolda strateji oyunu

oynaması" fikrine alıştırın ve yazıyı okumaya devam edin. Zaten Ubisoft da oyuncu düşmanı bir firma değil ki; EndWar'u konsolda oynanabilir hale getirmek için canla başla çalışıyor yapımcılar. Bu çalışmalar da meyve verecektir haliyle. Evet, Tom... Sana da veririm iki kilo armut... Efendim? Hayır, ne alakası var aylık... AH! NE VURUYORSUN YA?! ÇIKIŞA GEL OĞLUM, ÇIKIŞA!

Ağırlıklı olarak gamepad ile oynanacak olan oyun, öyle bir yenilikle geliyor ki eğer bu yeni sistem sorunsuz olarak işlerse bir devrimle karşılaşabiliriz: EndWar'da komutların çoğunu konuşarak verebileceğiz. Mesela, "Calling all engineers create group" dediğimiz zaman ordumuzdaki tüm mühendisler bir grup olacak. Aynı

## AYDINLIK TARAF

- ✖ Sesli komut özelliği
- ✖ Etkileyici senaryo
- ✖ Geniş online mod

## KARANLIK TARAF

- ✖ Sadece yedi birim tipi içermesi
- ✖ Ses algılama sistemi sorun çkarrırsa oyunun tadı kaçabilir

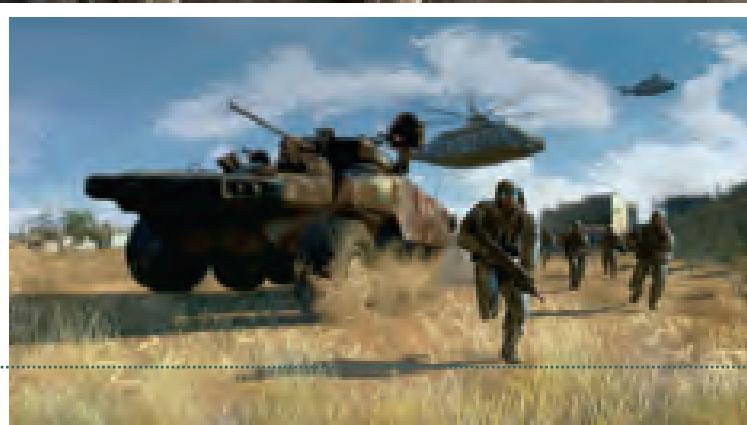
şekilde bir birliğin, bir yere saldırmasını, bir bölgeden geri çekilmesini ve benzer bir çok komutu sesiniz sayesinde yapay zekaya bildirebileceğiz. Ne var ki savaş alanındaki emirlerin çoğunu yine gamepad'le vermemiz gerekecek ama sesli komutlar sayesinde oyunu sürekli durdurup birlikler arasında mezik dokumak zorunda kalma-yacağınız.

Koskoca savaş alanına sesimizle nasıl hüme-deceğimize gelince... İşin aslı, kontrol alanım çok geniş değil. Hatta komutamızda sadice 12 asker bulunabilecek. Fakat

## SAVAŞIN TAM ORTASINDA

Diğer RTS'lerin aksine, EndWar'da yapımcıların amacı siz tam anlamıyla savaşa dahil etmek. Bunun için kamerasını yere yaklaşırın ekip, tek kişilik oyuncun senaryosunu da sağlam tutmaya çalışıyor. Toplamda 40.000 satır diyalog içerecek olan senaryoda, bu satırların 9000 tanesi sadece ünitelere özel olacak. Yani, biraz dikkat ettiğinizde hangi ünitenin size seslendiğini, sesindeki tondan ne durumda olduğunu anlayabileceksiniz. Buna ek olarak, senaryodaki rolünüz, altıncı bölümden sonra tamamıyla sizin ellerinize bırakılacak. 40'a yakın bölge sürecek olan savaşta, stratejik alanları ele geçirmek savaşın seyrini değiştirebilecek. Anlayacağınız, bu oyunda yapacak çok işiniz var...





1200 askere bedel olan bu 12 asker savaşçı güçlenecek, seviye atlayacak, farklı silahlarla farklı görevleri yerine getirecek ve tüm bunların sonucunda tamamının gözünüzdeki değeri artacak. Altıncı seviyeye (son seviye) getirdiğiniz, eline binlerce dolarlık bir sniper tüfeği verdığınız ve yaklaşık 10 bölüm boyunca sizinle omuz omuza savaşan bir askeri bir anda kaybetmeniz çok üzücü olacaktır; bana inanın. (Hayır, neden bu denli insanların sana inanmasına ihtiyacın var; ben onu anlamıyorum. Bir, bilemedin iki kişi sana inanmasa her an kendini jiletleyeceğ gibi duruyorsun. İki dakika güclü olsana; beş yanında çocuk musun be oğlum?! - FA)

İş, askerleri teker teker kontrol etmeye gelince olaylar biraz karışıyor doğal olarak. Diyelim ki yüksek seviyedeki dört düşman askeri, pusuya yatkın için yer kollayan tetikçinizin olduğu noktaya doğru geliyor. Koştura koştura kaçıracağınza, neden onun hemen karşınızda binaya girmesini sağlamiyorsunuz? Hatta yakındaki askerlerinizi de bu binaya ıllıtırerek (Bina ektedir. - FA) binanın önünden geçmesi olası olan düşman birliklerine pusu kurabilirsiniz.

Anladığınız üzere, EndWar'da kazanabilmek için dengeli bir takım kurmak ve bu takımı en iyi şekilde yönetmek çok önemli; "Basayım birlikleri, salayım çayıra; hayatı fazla olan kazanır." mantığı kesinlikle geçerli olmayacak.

**Avrupa da artık işin içinde**> Rusya, Amerika Birleşik Devletleri veya Avrupa Federasyonu... Sence hangisini seçmeliyiz Tom? Rusya kötü durumda gibi... Kazanabilemek için -gün içinde- Rusya'nın, Washington bölgesinde tam 14 maç daha alması gerekiyor. Bence zor. Pardon, sizi unuttuk; biz de Tom ile online moda bakıyorduk. EndWar'un bir diğer avantajı; "dünyaya egenen olma amacı" üzerine kurulu, büyük bir online savaş sunacak olması. Dünyanın birçok bölgesinde yaşanacak olan savaşlarda, biraz önce bahsi geçen taraflar birbirleriyle savaşacak. Her günün sonunda, belirlenen bölgede en çok kazanan taraf, o bölgenin galibi olacak. Savaşlar günler boyunca sürecek ve sonunda dünya, birilerinin eline geçecek. Sonra oyunu rafa kaldıracağız, değil mi Tom? Tabii ki hayır. Zira taraflardan biri dünyanın kontrolünü ele geçirdiğinde oyun sıfırlanacak ve her şey baştan başlayacak. Gerçekten heyecan verici Tom. Ubisoft'taki dostların iyi iş çıkartmışa benzeyor, ha? Haydi, şimdilik Rainbow Six Vegas 2 projesini konuşalım. Gel Tom, çekinme! Tom? TOM?! Aaa, gitmiş... END

**EndWar, basit oynanışı, sesli komut özelliği ve detaylı senaryosuyla, fark yaratıblecek bir strateji oyunu olacağı benzer.**

## DEUS EX 3 ||||| Cyber-Punk modası... Yeniden...



PC'nin hit oyunlarından biriydi Deus Ex. Oynamadıysanız şu anda dahi oynayabilirsiniz; o denli iyi bir oyundan bahsediyoruz. Eidos tarafından hazırlanan Deus Ex'in devamı, Deus Ex: Invisible War, maalesef pek başarılı olamamıştı. Ve Eidos, bir kez daha harekete geçti, Montreal stüdyosuna emri verdi ve Deus Ex 3'ün çalışmalarına başlandı. Yayınlanan fragman, oyun hakkında hiçbir bilgi vermiyor fakat biz biliyoruz ki Deus Ex'in kahraman "nano insan" JC Denton, geri dönüyor. Umut ediyoruz ki FPS ile RPG türünü mükemmel bir biçimde harmanlamış olan Deus Ex, üçüncü oyunu ile bu başarıyı tekrarlayacak ve en az ilki kadar iyi bir yapıp ortaya çıkaracak. Heyecanlıyız ve Eidos'a güveniyoruz.

## GOLDEN AXE ||||| Güzeller güzel Tyris Flare ile 1001 gece



Hangi sistem aracılığıyla Golden Axe ile tanışınız, bilemiyorum ama SEGA Master System'dır Golden Axe'i tüm dünyaya duyuran. Şimdi de PS3 ve Xbox 360 ile yeniden hayat bulacak bu destansı savaş. Devrik cümlelerle sürüp giden bu haber Tyris Flare ile toparlıyor ve detaylara geçiyor: Golden Axe'in tanıdık simaları cüce Gillus ve kılıç ustası iyi yan abimiz bu defa kontrol edilemiyor. Onların yerine Tyris adında bir Amazon güzeline gezdiriyoruz etrafı. Diğer karakterlerin de bir şekilde oyunda yer alacağını dile getiriyor yapıcı Secret Level ama ana karakterimiz Tyris olacak. Klasik "ilerle ve öldür" formülüni bir yana bırakacak olan Golden Axe, bize çevrede özgürce doluşma imkanı sunacak ve beş farklı yarattığı binek olarak kullanmamıza izin verecek. Tyris, düşmanlarını yerden yere vuracak; biz de eski Golden Axe günlerimize geri döneceğiz.

## VIVENDİ VE ACTIVISION EVLENDİ! ||||| Yeni krallık: Activision Blizzard



Evet, doğru duydunuz. Bu iki ünlü firma birleşerek gücüne güç kattı. Bu birleşme sayesinde Activision'in Guitar Hero, Call of Duty ve Tony Hawk gibi video oyunları ile Vivendi Games'in Crash Bandicoot ve Spyro, Blizzard Entertainment'in StarCraft, Diablo ve dünyanın en çok satan online oyunu WoW, bir çatı altında toplandı. Resmen yıldızlar takımı gibi... Bu birleşmeden sonra hangi tarafın, ne kadar kar sağlayacağı bizi pek ilgilendirmiyor açıkçası. Bizi ilgilendiren tek şey, bu iki firmanın birlikte kaliteli oyunlar yaratıp yaratamayacağı. Kaliteli oyunlar sunmayacaklarsa bize ne birleşmelerinden, değil mi?

**YAPIM** Media Molecule  
**DAĞITIM** Sony Computer Entertainment  
**TÜR** Platform  
**PLATFORM** PS3  
**ÇIKIŞ TARİHİ** 2008'in ilk çeyreği  
**WEB** [www.littlebigplanet.com](http://www.littlebigplanet.com)

KİM DEMİŞ "FİZİK SIKICIDIR" DİYE?!

# LittleBigPlanet

9 O'larda çocuk olmanın pek çok iyi yanı vardı: Lego'lar, sayısız platform oyunu, sıcak arkadaşlıklar, basit konsollar ve tabii ki o zamanlar değeri bilinmeyen ama yıllar sonra hüzünle anılacak olan güzel günler... Güzel günleri yad etmenin dışında her şeyin geride kaldığı, grafik savaşlarının iyice kızıştığı, yaratıcılığın sadece bir avuç firmanın eline bakan bir kavram haline geldiği şu günlerde bizi geçmişe döndürebilecek küçük bir dünya, sınırsız piksel, karanlığın içinde parlıyor: LittleBigPlanet...

Öncelikle, minik bir tarih dersileyi başlamanı istiyorum. PS3'e özgü olan LittleBigPlanet'ın yapımı, Rag Doll Kung Fu oyunuyla hatırlayabileceğiniz, Media Molecule. Firmanın personel sayısı epey az ama kendilerini "aile" olarak nitelendiren bu kadronun üyeleri Black & White, Fable, Burnout gibi oldukça başarılı oyunları yaratıp ekiplerde görev almışlar. Bu nedenle

profesyonelliklerinin, tecrübelerinin ve sıcaklıklarının LittleBigPlanet'a olumlu bir şekilde yansıyacağından hiç kuşkum yok.

## Yaratmanın dayanılmaz

**hafifliği**> LBP, yaratıcılığın ön planda olduğu bir oyun olarak dikkatleri üzerine çekse de oyundaki tek amaç bir noktadan diğerine gitmek. Yani oyunun yaratıcılık boyutu oynamışla değil size sunduğu, tamamıyla kişiselleştirilebilir evreniyle ortaya çıkacak. Önce, Sack Boy (ya da Sack Girl) adlı karakterinizi kişiselleştirmekle işe başlayacaksınız. Kurabiyeyi andırın, bu yaratık, hayal gücünüz ve LBP'nin geniş seçenek yelpazesile birleşerek akıl

## AYDINLIK TARAF

- ✖ Etkileyici fizik motoru
- ✖ Tamamıyla kişisellestirebileceğiniz şirin bir dünya
- ✖ Eğlenceli mekan tasarımları ve bulmacalar

## KARANLIK TARAF

- ✖ Tek kişilik modun yavan olma olasılığı



almaz "şey"lere dönüşebilecek. İlk olarak, dokusunu değiştirebileceğiniz Sack Boy'un; yün, sünger, tahta, deri (hatta umuyorum ki çilek), yani hangi maddeyi isterseniz o maddeden olmasını sağlayabileceksiniz. Ardından, kolunda bir kanca, bacağında bir tahta parçası, kafasında da bir şapkalı dolaşan bir korsandan tutun; Çin festivalerinde gördüğümü, ejderha maskeli bir kahramana kadar türlü türlü karakterler yaratabileceksiniz. Seçebileceğiniz yüz ifadeleri ile de tamamıyla siz yaratsın küçük bir dosta sahip olacaksınız tüm bu işlemlerin sonunda.

Karakteriniz işinizi bittiğinde, sıra dünyانıza gelecek. LBP'de kullanabileceğiniz binlerce obje olacak ve bu objeleri birbirleriyle kombine ederek hayallerinizin dünyasını oluşturabileceksiniz. Tahta bir tank mı istiyorsunuz, yoksa her yöne sallanabilen bir salıncak mı? Makinelerin hakim olduğu bir çöl mü hayal ediyorsunuz? Ya da canınız katiksiz bir kir havası mı çekti? Tüm bunları gerçekleştirme imkanına sahip olacaksınız. Üstelik LBP, hazırladığınız eşyaları ve mekanları internet üzerinden paylaşma olanağı da sunacak; böyleslikle

"küçük" dünyanızı, diğer oyuncuların hayal gücüyle şekillenmiş olan obje ve mekan tasarımları ile "büyük" bir hale getirebileceksiniz. (Oyunun adının buradan geldiğini tahmin ediyorum.)

"Yaratma" konusuna biraz daha değinmek istiyorum zira -daha önce de belirttiğim gibi- oyunun tabanını yarattığınız şeyler oluşturacak. Dünyanızı yerleştireceğiniz eşyaları, Kare tuşu ile açacağınız Pop-it adlı bir menü aracılığıyla seçeceksiniz. Yapımçılar, bu işin kolay olması için çok çalışıklarını belirtiyorlar. Görünüşe göre gerçekten de kullanılışı ve şirin bir arayüz Pop-it. Ayrıca, yarattığınız eşyaların dışında, istediğiniz yere yapıştırabileceğiniz sticker'larla da



## NINTENDO'DAN TAM NOT

Nintendo'nun Amerika Başkanı Reggie Fils-Aime, verdiği bir röportajda rakip platformlara çıkan oyuların bazıları için "Keşke Wii ya da DS'te de olsa!" diyerek iç geçirdiğini itiraf etti. Halo ve BioShock'un dahil olduğu bu oyuların üçüncü LittleBigPlanet: LBP'den oldukça etkilendirdiğini belirtten Fils-Aime, bu sahimi itirafı ile Sony'nin sırtını sivazlıyor.



dünyanızı şenlendirmeye devam edebilecek ve hatta kendi fotoğraflarınızı oyuna aktarabileceksiniz. (Kafamın bir ağaç dalında nasıl duracağımı merak etmişimdir hep; meraklı gidermek için bu bir fırsat!)

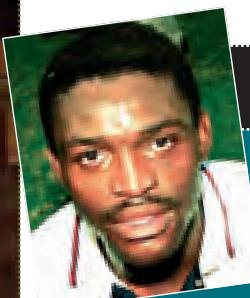
**Uzun - ince bir yoldayız>** Bazı oyular vardır ki bu oyuların multiplayer modları, tek kişilik modlarına büyük fark atar. İşte LBP de böyle bir oyun olacak sevgili okurlar. Parkurları arkadaşlarınızla veya o an online olan, yeni tanışacığınız insanlarla tamamlamayı tercih edeceksizez. Yaratıcılığınızın yanı sıra zekanızı da kullanmanız gerektiren uzun bir yol olacak öňünüzde. (Üstelik bu yolu çizerek olan da yine siz olacaksınız.) Bu yolda, diğer oyuncularla hem rekabet, hem de dayanışma içinde olacaksınız. Hatta çoğu zaman en yüksek puana ulaşma hırsınızı bir kenara bırakıp, takım arkadaşlarınızla uyum sağlamanız gerekecek çünkü tek başınıza üstesinden gelemeyeceğiniz bir sürü engel ya da bulmacaya karşılaşacaksınız.

LBP'de yer alan tüm nesnelerin; ağırlık,

yapıldığı materyal, boy, şekil, yoğunluk gibi pek çok fiziksel özelliği oyun sırasında hesaplanacak ve yaptığınız hamlelere yansıtılacak. Videolardan görüldüğü kadaryla oldukça başarılı işliyor bu sistem. Göz önünde bulundurmanız gereken fizik kuralları, çarklar ve kaldırıcılar, derslerde bize kabus yaşıtıyordu ama LBP ile tüm bunlar büyük bir keyif kaynağı. Teknoloji, sen nelere kadırsın...

**Küçük Yeni Dünya>** Toparlamak gerekirse; LBP, bu ay Konsol İnceleme sayfalarımızda bulabileceğiniz, aldığı puanlarla rekora koşan Super Mario Galaxy'nin bir türevi gibi. Eğer sizin gibi çocuğun kaybetmediyseniz, geçmişin tatlı kokusunu duymak ve zekanızın pasını atmak istiyorsanız LittleBigPlanet size ilaç gibi gelecek. ☺

**Piyasaya çıktığından beri bir türlü beklediği patlamayı gerçekleştiremeyen PS3, tüm kozlarını 2008'e saklamış gibi. Bu kozlardan biri olan LittleBigPlanet, PS3'ün zirve mücadeleinde ona çok yardımcı olacak.**



## FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Oralarda ortalık karışmış anlaşılan; üç Türk çıpkı tozu dumana katmış. Evet, evet; Crysis'ten bahsediyorum. Eğer Crytek, Güney Afrika medyasında bile bu kadar yer bulduysa tüm Dünya'nın merakla beklediği, üç Türk kardeşin ellerinden çıkış ve tamam Türkçe olan bu muhteşem oyunun yarattığı etkiyi tahmin etmek pek zor değil. Ne var ki üzerinde durmak istediğim konu çok başka.

Sizden tek bir şey yapmanızı rica edeceğim: Bioshock ile Crysis'i yan yana koyun. Ne görürsünüz? Tamam; "Farklı türlerde oyular" diyeceksiniz ancak bunların, birbirleriyle son derece ilintili olan türler olduğunu göz ardı etmemek gerek. İşte bu noktada size soruyorum: Bir devrim olduğu iddia edilen, her fırsatta teknik özelliklerinin ve konu anlatımının kusursuz olduğu dile getirilen Crysis, Bioshock gibi bir oyunun yanında sıyrılmıyor mu sizce de? İçinden Nanosuit'i çıkardığınız anda alelade bir FPS gibi dündüzük ortada kalan, gerçek yüzünü sergilemek için aksı yüksek bir konfigürasyona ihtiyaç duyan, basit bir Hollywood aksiyon filmini hatırlatan Crysis'in yanına Bioshock'u koyduğunuz zaman gerçek ortaya çıkıyor: Crysis, suya sabuna dokunmayan, sıradan bir FPS. Diğer tarafta bir abide gibi duran Bioshock ise gerçekten detaylı oynamabilirlik özellikleri, anlamak için kafa patlatmanız gereken senaryosu, karakter sunumları ve müzikleriyle FPS'lerin artık evrilmesi gerektiğini işaret ediyor bizlere. Şimdi, sakin bana kalkıp da "BioShock bir RPG oyundur" demeyin zira BioShock, RPG aroması katılmış gerçek bir FPS'dir ve türünün en iyisidir. Bunun yanı sıra Crysis ise cılıtlı, salya akitacak kadar eğlenceli ama kabina vurdugunuz zaman tam takır teneke sesi çikaran bir oyun. Entelektüel derinlikten yoksun, durmaksızın adam vurdugunuz bu tip shooter'lar ne oyuncuya, ne de sektörde bir şey kazandırır.

Legoel Odaburda  
lodaburda@level.com.tr

## LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



Nasıl? İnanılmaz görünüyor, öyle değil mi? Bu görüntüyü hareketli halde görmek için sahip olmanız gereken sistem, tahmin edebileceğiniz üzere el yakıyor. Konsol sektöründe çalışmış olan eski bir oyuncu olarak, oyun oynamak için ekran kartına çuvalla para harcamanın mantıklı olmadığını düşünüyorum. Half-Life 2 de muhteşem manzaralar sunuyordu ama DirectX 7'yi bile destekleyecek kadar vefalıydı. Hiçbir firmadan piyasaya, donanım pazarına bu denli bağımlı olan oyuları çıkartmaması en büyük dileğim. O değil de, sevgili okurlar, LEVEL'da yazmaya başladıkları sonra Türk futbolunu daha sıkı takip etmeye başladım ancak keyifle izlemeye başladığım Liverpool - BJK maçı, tam anlayıla kabus yaştı bana; hepimize geçmiş olsun!

*Note: Siyahı Serbest Yazar'ımız Legoel Odaburda'nın yazdıkları LEVEL'in görününü yansıtmadık ve yazdıkları yazarın sorumluluğundadır; arıza midir, nedir?!*

YAPIM EA Montreal  
DAĞITIM Electronic Arts  
TÜR Aksiyon  
PLATFORM PS3, Xbox 360  
ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2008  
WEB [www.ea.com/armyoftwo](http://www.ea.com/armyoftwo)

BİR ELİN NESİ VAR; İKİ M16'NIN SESİ VAR!

# Army of Two

**B**ryan Hicks'i bulmak üzere görevlendirildik ve şu anda koşuyoruz. Bilinmeze doğru... Birkaç dakika sonra hayatı kalıp kalamayacağımızı biliyoruz. Benim adım Rios ve birkaç metre ileride taban tepmekte olan arkadaşımın, dostumun, "kardeşim" in adı da Salem. Suratının ortasındaki harita izine bakmayın; aslında iyi birisi o da. Bakın nasıl da ateş ediyor sağa sola, gönül rahatlığıyla. Sırf insanları sevdığı, kötüleri bu dünyadan silme isteğiyle yanıp tutuştuğu için... Yaşa be Salem! İyi ki doğmuşsun, iyi ki varsun ve iyi ki o el bombasını havada yakalayıp düşmana geri fırlattın! Kanka, nasıl yaptın onu ya? Vay be...

**Savaş, dostluk ve para**> Savaşmayı seviyoruz, ne yalan söyleyeyim. Salem olmasa şuradan şuraya gidemem; orası kesin.



## AYDINLIK TARAF

- ➊ Özel bir oynanış sistemi
- ➋ Silahları kişiselleştirme olanağı

## KARANLIK TARAF

- ➌ Klişe senaryo

Ve elbette ki işin içinde para olmasaydı burada manyaklar gibi koşturuyor olmazdık. Salem ve ben şimdiden kadar birçok savaşta yer aldı ama ilk defa birbirimize bu kadar ihtiyaç duyuyoruz. O, bana yardım etmemeydi; ben, onun arkasını kollamasaydım, görevin daha ilk dakikalarında ölmemiz kaçınılmaz olurdu. Neyse ki bu işte çok iyiyiz. Savaşmayı çok iyi biliyor, savaş taktiklerini çok iyi uyguluyor ve sırtlarımızdaki ağır zırhlar sayesinde, kurşunlarla olan savasımıza 1-0 galip başlıyoruz.

Helikopterden savaş alanına boca edilmeden önce, Mogadishu'daki görevimiz sırasında bir rakiple karşılaşacağımızı öğrenmiştim. Philip Clyde adındaki bu paralı asker, işiminin peşindediydi ve bu adamın emeğimizde hiç saygısı yoktu. Kafam bu konularla meşgul bir halde, ağır aksak yürürken bir baktım ki Salem almış başına gidiyor. Tek başına düşmanların ortasına atlayacağını anladığımmdan mütevelli, onun peşinden koşmaya başlıyorum. Ne

var ki 10 kişiye karşı tek başına savaşmayı gözü yemiyor. Hemen Salem'e takımı açıyorum: "Beş metre ilerideki açılığa doğru koşup yanındaki duvardan yayım ateşi aç; odak sendeyken diğer taraftan yaklaşır onları gaflı avlayacağım." Salem kafasını sallıyor ve fırlayıp gidiyor. Tüm düşmanlar ona deli gibi ateş ederken kafamı kaldırıyorum; "Aggro Meter" adındaki bar, tamamıyla dolmuş. Demek ki hem Salem daha az yaralanıp daha fazla zarar veriyor, hem de hiç kimse varlığımızdan haberدار değil. Sağdaki yıkıntıının içinden bir aslan gibi atılıp düşmanları tek temizliyorum. Salem ile klasik zafer selamlamamızı yapıp yolumuza devam ediyoruz. Yeri geliyor, sırtına çöküyor ve tek başına aşamayaceği engelleri benim sayemde aşıyor; yeri geliyor, kafa kafaya verip düşmanlarımıza "keskin nişancılık" dersleri veriyoruz. Saklanmanın işe yaramadığı zamanlarda, Salem, kalkanını çıkartıyor, ben arkasından ilerleyerek makineli tüfeğimle ona destek veriyorum. Düşmanların ortasında kaldığımızda ise sırt sırtta verip kurşunlar saçan bir hortuma dönüşüyoruz. (Gereği zaman

silahlarını da değiştiriyoruz.)

Diğer görevler gibi bu görevi de tamamladıkten sonra evlerimize dönmeye düşünüyoruz. Fakat bu saf düşünce havada asılı kahyorum, Salem kurşunlara hedef olurken. Hemen yanına koşuyor ve onu güvenli bir alana çekiyorum. Tampon basıyorum yaralarına. İnlıyorum, küfrediyorum... Ona benimle kalmasını söylüyor; "İşığa" doğru gitmemesi için yalvarıyorum. Yapamıyor Salem; daha fazla dayanamıyor. Arkadaşım, omuzdaşı, "kardeşim", ellerimden kayıp giderken bir damla gözyaşı akıyor gözlerimden... ☺

## OYUNDAN ÇİZGİ ROMANA

Oyun henüz piyasaya çıkmamış olsa da John Ney Rieber'in yazdığı, Brandon McKinney'in çizdiği Army of Two: Dirty Money, satışa sunuldu. Birçok yabancı alışveriş sitesinde bulabileceğiniz Dirty Money, kahramanımızı Tyson Rios'ın ve Elliot Salem'in oyun dan önceki yaşamlarını konu alıyor. İngilizce'ye güveniyorsanız, oyun çıkışına kadar kahramanlarımızı daha yakından tanımak için bu yapımı göz atabilirsiniz.



"Sadece iki kişiyle bir savaş kazanılabilir mi?" sorusunun cevabı Army of Two ile geliyor. Online oyun olanağı, tamamıyla kişiselleştirilebilir silahlar, kullanılabılır onlarca araç, yeni nesile yaraşır grafikler ve müthiş bir aksiyon...



YAPIM Free Radical Design

DAĞITIM Ubisoft

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği

WEB haze.game.us.ubi.com

## KORN'DAN HAZE'E ÖZEL PARÇA



Ubisoft'un Ekim ayında yaptığı açıklama göre, dünyaca ünlü alternatif - rock grubu Korn, Haze için özel bir parça hazırlamış. Üstelik bu şarkıyı dinlemek için oyunu satın almak zorunda kalmayacağız; Haze, ayrı bir albüm olarak piyasaya sürülecek. Ayrıca, çekilecek olan klip, TV'lerde boy gösterecek.

DR. BROWN MISALI ZAMANDA YOLCULUK ETMEYE DEVAM EDİYORUZ!

# Haze

## AYDINLIK TARAFLARI

- Göz kamaştırıcı görsellik
- Nectar sistemi

## KARANLIK TARAFLARI

- Eskimiş bir senaryoya sahip
- Sırtını bir - iki değişikliğe yaslısa sıradan bir yapım olabilir



Teknoloji, gün geçtikçe gelişiyor ve bu gelişim, oyunların çehresine de yansıyor ama art arda piyasaya çıkan onlarca oyuncunun kaçış belli kalıpların içine girmeden; yeni, uçuk ve yaratıcı şeyler deneme cesaretini gösterebiliyor? Bu oyular, görsel yazılımcıların dehalarını sonuna kadar tükettiler, sadece sunumu sık olan birer ürün mü sadece? Yeni nesil konsolların -haliyle yeni nesil oyunların- geleceği, özgünlük açısından tehlikede mi?

Haze'in tanıtım videolarını izledikten sonra bu sorular takıldı aklima çünkü Free Radical Design ve Ubisoft işbirliğiyle hazırlanan yeni nesil bir FPS olan Haze, açıkçası beni hiç etkilemedi. En azından şu haliyle...

Haze, 2048 yılının Güney Amerika'sında geçen bir bilim kurgu / aksiyon oyunu. "Mental" adında bir firmadan isyancılara karşı verdiği savaşta, bu firma için savaşan

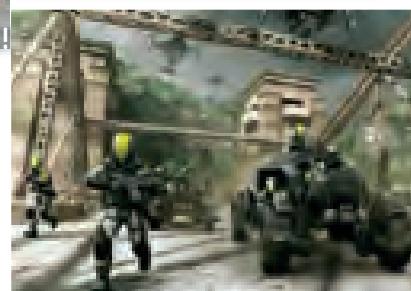
bir askeri (Shane Carpenter) kontrol edeceğiz ve Mental'in bize sağladığı Nectar ile daha güçlü bir askere dönüseceğiz. Bu Nectar'lar; vişne, portakal, kayısı, şeftali ya da tropik meyve aromalı olacak. (Yaptığım espriler bir gün sonum olacak ama haydi hazırlıslı.)

Kendimi ciddiyete davet ediyorum zira Nectar çok ama çok güçlü bir madde. Bu maddenin bize katacığı güçler kısaca söyle: Foresight, bize düzenlenecek olan bir saldırıldan önceden haberdar olmamızı; Termal bir kamera işlevine sahip olan Perception, siper almış ya da saklanmış olan düşmanlarımızı görmemizi; Melee Blast, yakın dövüşte rakiplerimizi acımasız bir şekilde bertaraf etmemizi; Focus ise daha kolay ve isabetli atışlar yapmamıza sağlayacak. Tabii ki Nectar, sınırsız olmayacak. Şayet bir süreliğine düşman tekmeleyemesez

Nectar barımız düşüre gececek ve saydırmamızın özelliklerden mahrum kalacağım. Ancak Nectar'ın fazlası da bize zarar verecek; aşırı dozda Nectar kullandığımız zaman sapıtip önmüze gelene dalacağı! Sözün özü; Nectar'ın azi karar, çoğu zarar...

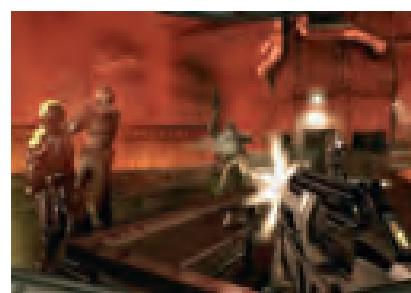
Haze, nevi şahsına münhasır bir grafik motoru ile hazırlanıyor sevgili okurlar. Free Radical Design, bir grafik motoru satın almak yerine, çalışanlarını masalarının başlarına oturtmuş ve onlara sıfırdan bir grafik motoru hazırlamış. "Işıklandırmalar harika", "Modellemeler süper" ya da "Karakterler çok gerçekçi" gibi sıradan laflar edecek değilim. Söz konusu olan yeni nesil bir oyun ne de olsa. O kadar görselliğe sahip olsun artık, değil mi?

Oyunumuzun tek kişilik modunu, internet veya ağ üzerinden birden fazla oyuncu ile (Oyunada split screen sistemi kullanı-



lacak ve sistem, dört kişiye kadar destek sunacak.) oynama şansına sahip olacağız. Kaçınılmaz olarak, multiplayer desteği de sunuyor Haze. Bu modlar Deathmatch (Oyunada "Guerilla" olarak geçecek.) ve Team Deathmatch modlarının Haze varyasyonları olacak. Fakat "Haze multiplayer modu ile bize ne yenilik sunar?", "Nectar'ın sürekli kullanılması oyunun akıcılığını sekteye uğratar mı?" ya da "Team Fortress 2'ye gömülü olan oyunsever dımağları kafalarını Haze'den yana çevirir mi?" gibi soruların cevaplarını oyunu denemedem vermek çok zor. Bekleyip, göreceğiz.

Toparlayacak olursak: TimeSplitters gibi özgün bir iş ile hafızalarımıza kazınan Free Radical Design'ın kötü bir oyun ortaya çıkarması düşük bir ihtimal. Ne var ki -girişte de dediğim gibi- grafikleri ve Nectar kullanımı dışında çok fazla ilgi çekici yanı yok Haze'in. Fakat ak oyun, kara oyun; 2008'de belli olacak. ☺



**TimeSplitters gibi bir oyunun yaratıcılarından çok şey bekliyoruz fakat Haze, başarıyla kurgulanmazsa kısa sürede unutulacak olan bir oyun olabilir.**

## ÖZEL RÖPORTAJ

**VİRÜS:** Nedir bu Nectar olayı oğlum; erkeklige siğar mı hiç? Sen zerk et damarlara enzimi; sonra git, düz duvara tırmam, YOKA! "Dopingli" diye lisansınızı alırlar valla! Ben karışmam!

**Free Radical Design:** Nectar enzimlerini kullanıp kullanmam tamamıyla oyuncunun inisiyatífine kalacak; oyuncular her an bu enzimlere başvurmak zorunda değiller.

**V:** Peki sen de bakıym bana; araç falan kullanabilecek miyiz oyunda? Eğer öylese, hangi araçları kullanacağız? Gerçi araç kullanınsa ne olur, kullanımsa ne olur... Oyun işte!

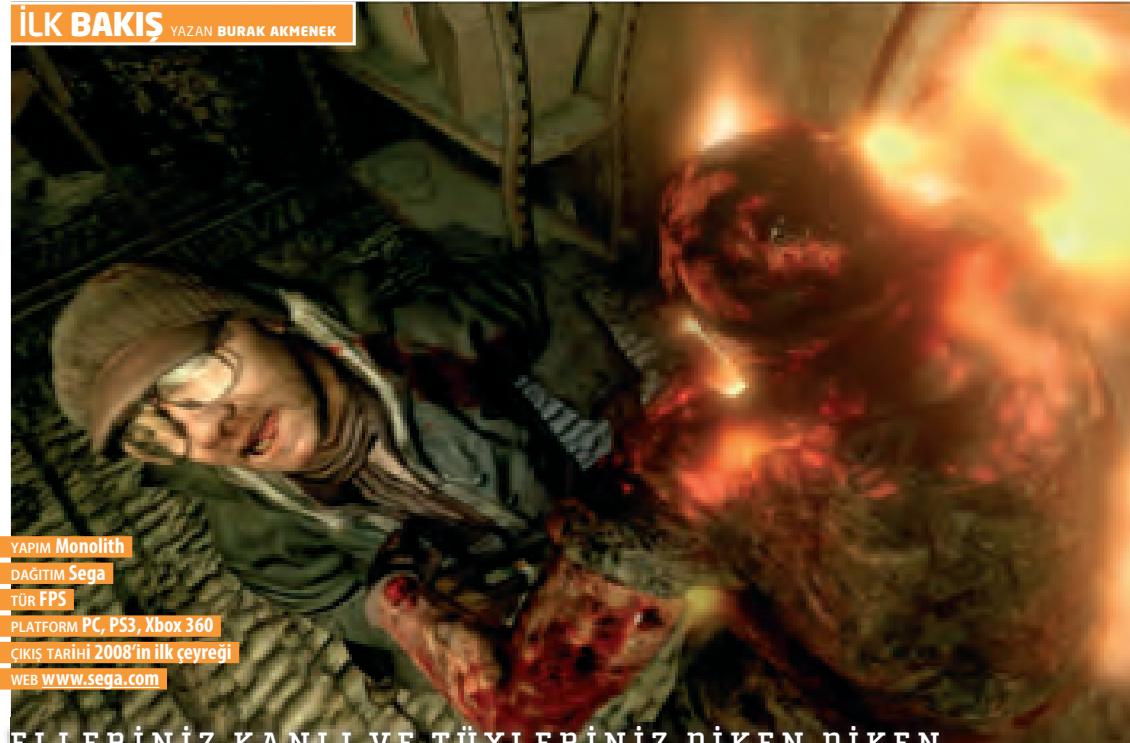
**FRD:** Oyunda farklı araçlar kullanılabilecek. Fakat bu konu hakkında ayrıntılı bilgi vererek oyunun tadını kaçırmak istemiyoruz.

**V:** Ha, diyorsun ki "Ben her şeyin en iyisini bilirim; 'cuk' diye

oturтурum lafi!" NE ULAN BU HAVALAR?! Tam sopalık adam ya, tam! Oyunun tadını kaçırmak istemiyorum vs. Efendi ol biraz be! Kasılmaktan çatlacaksan! Her neyse; PC versiyonunun çıkış tarihini ileriye alındınız; oyun ne zaman piyasaya çıkacak?

**FRD:** PS3 versiyonunu 2008'in ilk çeyreğinde oyunseverlerle buluşturmayı planlıyoruz. PC versiyonu için çıkış tarihimiz belirsiz.

**V:** BAK BAK, LAFLARA BAK! O ne demek? Dandik TV programlarından duyduğum kelimeleri bana mı satıyorsun? Zaten kil oldum size; bi' havalar, bi' artistlikler... Hiç mi hiç "haze" tmedim sizden! Oh be; kelime esprimi de yaptım çok şükür! Edebimi bozmadan bitiriyorum röportajı, BU NE BE!?



**YAPIM** Monolith  
**DAGITIM** Sega  
**TUR** FPS  
**PLATFORM** PC, PS3, Xbox 360  
**CIKIS TARIHI** 2008'in ilk çeyreği  
**WEB** www.sega.com

ELLERİNİZ KANLI VE TÜYLERİNİZ DİKEN DİKEN...

## Condemned 2: Bloodshot

Condemned'in ilk gördüğüm anı hatırlıyorum da... Arkadaşım oyunu oynarken, ben uzun süre yanında durmuş ve oyundaki dövüş sahnelerine hayran hayran bakmıştım. Daha da kötüsü, gördüklerimden son derece rahatsız olmama ve -hatta- ürkmem'e rağmen oyunu izlemeye devam etmiştim. Sokak tabelasıyla birbirine giren, hızla koşarak enseye yumruk patlatan ve karanlık köşelerden böğürerek üstümüze doğru fırlayan tipler, insanı yerinden zıplıyordu. Hele hele o ses efektləri... İnsanın tüylerini diken diken ediyordu. İşte ben, bu atmosferden bir türlü kopamamıştım. Şimdi ise Condemned'in adrenalini seviyemizi doruk noktasına ulaştıracak ikinci oyunu hazırlanıyor. Daha ne diyelim...

İlk oyunun sonunda, onlara aranlam veremeyip ekrana öylece baka kalmıştık. İkinci oyunun başında da bu şækirlilikimiz devam edecek ve bir bardan tekme tokat dışarı atılarak maceraya başlayacağız. Başına gelen bir dolu talihsiz olay sonucunda psikolojik durumu bozulan eski SCU (Serial Crimes Unit) üyesi Ethan Thomas'ı kontrol edeceğimiz oyunda Ethan, birinden atılmış ve kendini alkole vermiştir. Sokakta kendini



toparlamaya çalışırken suratının ortasına yediği bir tuğla ile kendinden geçen ve oyuncun -artık klasikleşmiş olan- şiddet sahneleri de bu şekilde başlar. Sahnelerin sonunda, eski ortağı tarafından kurtarılan Ethan, birime geri çağrırlar.

Çoğu ülkede yasaklanmış olan Manhunt 2'den, daha fazla şiddet içerecek olan yeni Condemned, kanlı atmosferi ile eskisini kesinlikle aratmayacak gibi görünüyor. Elimizdeki bilgiler doğrultusunda şunu söyleyebiliriz ki önceki oyunun muhteşem dövüş sahneleri oldukça zenginleştirilmiş. Yine insanlığın en ilkel silahlarını kullanacağımız oyunda ayrıca, etrafımızda bulunan tuğla, şife vb. objeleri düşmanlarımıza fırlatabiliyoruz. İşin güzel kısmı,

bu objeleri vücutlarının çeşitli bölgelerine yiyen düşmanlarımız, hiçbir şey olmamış gibi hayatlarına devam etmiyor. Nasıl mindemize bir yumruk yediğimizde iki büklüm oluyorsak ya da nasıl dizimize gelen bir taş, sekerek yürümemize sebep oluyorsa düşmanlarımız da bu tepkileri verecek. (Etraftaki objelerin, düşmanlarımız tarafından bize karşı kullanılabileceğini de hesaba katmanız öneririm.) Diğer taraftan rakibin boynunu kırmak, kafasını TV'ye gömmek veya kütüphaneye geçirmek gibi "Finish him" vari hareketlerimiz de olacak. Bulunduğumuz mekana göre değişen bu "bitirici" hareketlerin, oldukça çeşitli olacağını da ekleyelim. Condemned 2: Bloodshot'ta; balta, boru gibi silahların yanında, epey kistik cephaneye sahip olan ateşli silahlar kullanabileceğiz.

Yeni oyunda, inventory sistemi bir önceki oyuna göre daha kullanışlı bir hale getiriliyor; atmosferi baltalamaması için bazı bulmacalar basitleştirilmiş. Mesela, artık, kapıları açmak için bir sürü ufak tefek parçayı ve ipucunu aramak yerine direkt elimizdeki levveyi kullanabileceğiz. Ek olarak, oyunda suç mahallini araştırma

### AYDINLIK TARAF

- ✓ Basitleştirilmiş oynanış
- ✓ Geliştirilmiş "olay yeri araştırması"
- ✓ Zengin dövüş sistemi

### KARANLIK TARAF

- ✗ Yaş sınırı yüksek olabilir
- ✗ Bir süre sonra kendini tekrarlayabilir
- ✗ Bizi fazla korkutabilir



iş, başı başına bir oyun haline getirilmiş. Artık, öyle iki aleti cesetin üzerinde kullanıp işi oldubittiye getiremeyeceğiz. Ceset dışında, olay yerinde de araştırma yaparak cinayet işleniş şeklini farklı seçenekler arasından belirleyecek ve sonucu merkeze göndereceğiz. Bunun için kullandığımız her ipucu ve her doğru seçim bizi sonuca götürmen yolda yardım sağlayacak. Bu özellikler ile oyuna biraz daha "polisiye" aroması katılmış.

Yeni oyunun ses efektleri, ilk oyunda olduğu gibi muhteşem olacak. Örneğin, birinin kafasını kırdığınızda, bu kırılma sesini tüm ayrıntılarına kadar duyacaksınız. Üstünüzde koşan rakipleriniz çığlıklar ortalığı inletecek.

Ayrıca, Ethan zaman zaman halüsinasyonlar görecektir. Ethan'ın uzun zamandır alkol kullanıyor ve yavaş yavaş akli dengesini yitiriyor olmasının da etkisiyle bazı sahnelerde gerçekle hayal birbirine karışacak. Bu sahneler, zaten gergin olan oyuncuya daha da gererek, her an diken üzerinde olmasına neden olacak. Hane unutmadan; oyun boyunca etrafı kaplayan bir zift olacak. Bu zift içinden fırlayan gulyabانilerle, oyun sizi daha da gerecek. Siz şimdiden elinizdeki mouse'unuzu ya da gamepad'ınızı korkudan fırlatacağınız yerleri gözünze kestirseniz iyi olur. END



### KORKU ÖĞELERİ

Farkındaysanız tüm korku filmleri ve korku oyunları hep aynı konuları işler ve aynı korku öğelerine sahiptir. Bir defa, -mutlaka- anlamsızca etrafa saçılan koyu sıvılar mevcuttur, yaratıklar veya katiller her zaman kameranın göstermediği veya kadrajın dar aldığı açıdan saldırır. Aniden elektrikler kesilir, bol bol nefes sesi ve çıplık duyulur. Kurban, genelde çaresizlik içerisinde çırınır ve zar paçayı yırttığını düşündüğü anda başka bir felaketle karşılaşır. Tüm bunlar izleyiciyi geride gerer. Aslına bakarsanız Condemned'de de farklı bir şey yok; aynı klişeler bu oyunda da mevcut ama bu durum korkmamızı engellemiyor nedense. Bize mi bir kırıkkılık var acaba? (Soguk algınlığı olmasın o? - FFA)

**Geliştirilmiş dövüş animasyonları, insanı geren atmosferi ve sağlam senaryosuyla yeni Condemned, bize heyecanlı dakikalar yaşatacak.**



YAPIM Lucas Arts  
DAĞITIM Lucas Arts  
TÜRK Aksiyon  
PLATFORM PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii, DS  
ÇIKIS TARİHİ 11 Nisan 2008  
WEB [www.lucasarts.com/games/theforceunleashed](http://www.lucasarts.com/games/theforceunleashed)

GÜC HİZMETİNDE OLSUN...

# Star Wars: The Force Unleashed

**Tüm ihtaralarından arındığında, aslında kaybolmuş olduğunu anlayacaksın, sevgili çırımı. Öfkeni terk ettiğinde, geriye bırakılan tek şey yenilgi olacak. Seni insan yapan her şeyi reddetmek, diz çökmüşlerin uydurma; aklını bulandırmalarına izin verme. Merhamet ve tereddüt gücsüzler için... Olması gerekenler olacak; sen bu mesajın elçisin. Karşına çıkan her Jedi'yi öldür; onların inzivalarının mahremiyetine alınma. Merhamet yok! Tereddüt yok! 'Güç' hizmetinde olsun..."**

Lucas Arts sonunda sessizliğini bozdu. Star Wars evreninde daha önce hiç karşılaşmadığımız, zincirlerinden boşanmış, vahşi bir Güç ile tanışmak üzereyiz. The Force Unleashed, Sith'in İntikam filminin yedi yıl sonrasında geçiyor. Senaryosunu bizzat George Lucas'ın hazırladığı oyun, üçüncü bölüm ile dördüncü bölümün arasında kalan karanlık zamanı aydınlatırken; hepimiz Darth Vader'in gözlerden irak bir şekilde eğitmiş olduğu gizli çırığı ile tanışacağız. Gizli çırak hem bir işin kilici ustası, hem de Güç'ü kullanırken kimsenin gidemeyeceği kadar ileri gitmiş birisi. Ve ustası Vader'in ona verdiği görev, galaksideki bütün Jedi'ları öldürmek. İşte, Karanlık Taraf'a geçtiğimiz bu



## KARANLIK KARAKTERLER

**Secret Apprentice:** Eğer "Luke Skywalker, Darth Vader'in tekifini kabul etseydi ne olurdu?" diye sorduysanız buyurun size cevabı: İşte karşınızda Darth Vader'in gizli çırığı!

**Juno Eclipse:** Callos Savaşçı'ndaki üstün başarısından sonra Darth Vader'in ilgisini çekti ve Rogue Shadow'un pilotu olarak seçildi.

**Maris Brood:** 66 numaralı emir infaz edilirken, Maris ve ustası Gray Pilgrim adındaki gemilerindeydi. Birçok Jedi haince katıldıktan sonra, onları hisseden Gray Pilgrim neler olduğunu öğrenmek için başka bir gemiyle Maris'ten ayrıldı; bir daha geri dönmeli. Darth Vader'dan intikamını almak isteyen Maris, Shaak Ti ile karşılaştıktan sonra bu duygusunu bastır-

zamanda Güç, öfke ile birlikte, parmak uçlarımızdan fışkıracak!

### Daha güçlü bir karanlık taraf>

Oyunda kontrol edeceğimiz kahramanımız, -işin kilici dışında- Force Push (ıtme), Force Lightning (Yıldırım), Grip (uzaktaki cisimleri yakalama) ve Repulse (Force Push'un 360 derecelik hali) olmak üzere dört gücü bulunacak. Bu güçler, daha önceki oyunlarda gördüğümüz güçlerden çok daha etkili olacak. Mesela, Force Push ile ittiğimiz bir Storm Trooper basitte yere düşmeyecek; duvarların içinden mermi gibi geçerek metrelerce geriye savrulacak.

### AYDINLIK TARAF

- ✖ Star Wars olması yetmez mi?
- ✖ İşin kilici olması yetmez mi?
- ✖ Güç'ün "Karanlık Tarafı"ni, bizim "Aydınlık Tarafı" a koyuyorum; sanırım çarpılacağım!

### KARANLIK TARAF

- ✖ PC için geliştirilmemesi



Zavallı Storm Trooper'ın fırlatılıncaya çarpıp kırdığı sütunlar, eğidi metaller yeri gelecek bir koridorun çökmesine sebep olacak. Bu türdeki güzellikleri yaşayabilememiz ve Güç'ün yıkıcı gücünü iyice hissedebilmemiz için oyuna Digital Molecular Matter (DMM) ve Euphoria adı verilen iki yeni teknoloji dahil edilmiş.

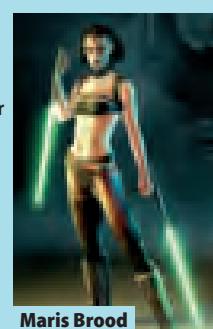
Pixelux tarafından geliştirilen DMM teknolojisi; ahşap, metal ve cam gibi malzemelerin gerçek hayatı gibi tahrif olmasını sağlıyor. Örneğin, kalın bir ahşap blok darbe aldığında sadece çatlarken, ince olan ahşap bloklar parçalanıp etrafı kıymık içinde bırakıyor. İşin en güzel yanı ise bu kırılmaların her defasında, aynı gerçek hayatı olduğu gibi- farklı şekillerde gerçekleşiyor olması. Yani, oyunda bir yerin camı kırıldığı zaman sürekli aynı animasyonu izleyip durmayacağız.

Diğer teknoloji olan Euphoria ise oyundaki karakterlere gelişmiş bir yapay zeka, sinir sistemi ve refleks ekliyor. Böylece havaya fırlatılan düşmanlar, kendilerini koruyabilmek için refleks olarak ellerini yüzlerine doğru getirecek, bir yüzeye çarptıklarında da oraya tutunmaya çalışacaklar. Oyunun elimize geçen ilk görüntülerinde, düşmemek için kırış tutunmuş olan bir Storm Trooper'ın ayağına, yukarıdan fırlatılan başka bir Storm Trooper tutunmaya çalışınca, "Tamam, bu iş olmuş!" dedik. Kisacası, animasyonlardan oluşan hareketler değil de simülasyon gereği ortaya çıkan, doğal hareketlerle karşılaşacağız ve bu da aynı bölüm defalarca oynasak da farklı farklı olalar yaşamamızı imkan tanrıracak. Mesela, bir köprüden geçen Storm Trooperlar'a, Force Push gücü uygulandığında kimisi aşağıya düşecek, kimisi düşerken kenara tutunacak, kimisi de bozulan dengesini tekrar tutturmayı çalışacak. Belki hepsi aşağıya düşecek ya da belki hepsi kurtulacak. Bunu asla bilemeyeceğiz.

Bu güzel teknik gelişmelerin, muhtemelen çok iyi bir kurgu ile birleşeceğini de düşünürsek heyecanlanmamak imkansız.

The Force Unleashed ile Star Wars evrenine yeni bir boyut katılacağı kesin. Ancak oyunun PC dışındaki nerdedeyse tüm platformlarda çıkıyor olmasına bir anlayam veremedik. Kim bilir, belki Jade Empire gibi daha sonra PC versiyonu da çıkar ama şimdilik yapımcıların böyle bir planı yok. Son olarak, Wii sahibi olanların Nunchuk'ı işin kilici olarak kullanabileceklerini de belirtelim. ☺

**Star Wars serisinin ünlü melodisi *Duel of the Fates* eşliğinde karşınıza çıkan düşmanları duvarlara çarparak ya da üzerlerine yıldırım atıp kızartarak öldürebileceğimiz yegane Star Wars oyunu!**



mak zorunda kaldı. Ama yine de derinde bir yerlerde, intikam ateşi hala yanmaktadır.

**General Rahm Kota:** Klon Savaşları'nda yer almış olan eski bir asker ve Jedi. Aynı zamanda Mace Windu'nun arkadaşı.

**PROXY:** Hologramlar oluşturabilen, oyunun komedi unsuru droid.

**Shaak Ti:** Klon Savaşları'nda ve Geonosis'teki kurtarma operasyonunda yer almış efsanevi Jedi Ustası. 66 numaralı emir infazından kurtulduktan sonra Felucia'ya yerlesdi. Yolda karşılaştığı Maris Brood'u öğrencisi olarak eğitmeye başladı. Usta Windu, onu şöyle tanımlıyor: "Çiçek gibi güzel, yıkan karanlık" dedi.

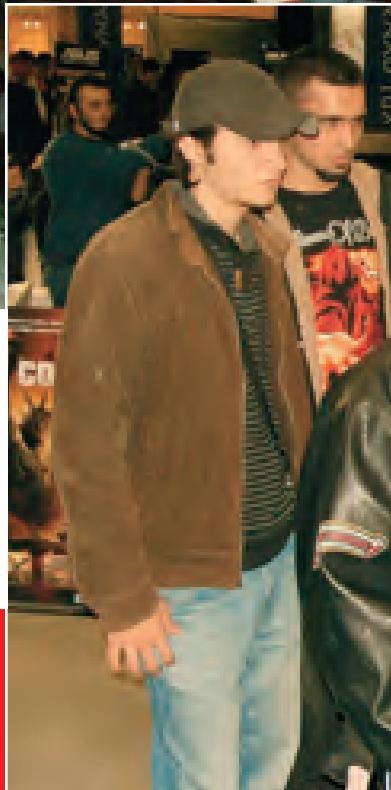
# Hayatımızın oyununu oynadık!



ORGANİZASYON LEVEL & Rönesans Fuarçılık ANA SPONSOR Intel  
KATILIMCILAR Adeks Kafe, Aral İthalat, ASUS, Birkom, Gametogame, HP, Logitech, X-Wishes

# INTEL GAMEX

*Yer: Lütfi Kırdar, tarih: 13 - 16 Aralık... Türkiye, böyle fuar görmedi; bu kadar çok oyun oynamadı... Crysis, UTIII, PES, Guitar Hero turnuvaları; devasa perdede Guitar Hero şovları, Cenk & Erdem kâşfı, yarış simülörleri ile gerçek yarış keyfi, overclock şovları ve fazlası... Türkiye, hayatının oyununu oynadı...*





**Kurulum>** Ziyaretçiler için fuar alanının kapıları 13 Aralık'ta açılmış olsa da bizim için daha erken açıldı. 12 Aralık'ta sabah başlayan kurulum, 13 Aralık'a, sabaha dek sürdü. Göz kapaklarını açmakta zorlanırken, sabaha karşı fuar alanını terk ettiğim. Faruk, Elif, Tuna, ben (Fırat), Adeks Kafe'den dostlarımız, Rönasans Fuarçılık'tan Alkan ve Mustafa... Hepimiz çok yorgunduk. Ama ertesi günün ve sonraki üç günün bunaweeneyini biliyorduk. Öyle de oldu...

**Açıuş>** 13 Aralık'ta Compex ve Intel GameX, kapılarını açtı... Her fuara olduğu gibi ilk günün sakin geçmesini bekliyorduk ama bu konuda biraz yanıldığımızı söyleyebiliriz; ilk gün, nice fuara göre çok daha kalabalıktı ve renkliydi. Ve tabii ki GameX alanı da... Lütfi Kırdar'ın alt katının yarısını kaplayan GameX, daha girişten etki altına alıyordu herkesi; sahnedeği gitar sesi, koridorda yankılanıyordu. İsteyenler girişteki, LEVEL ve CHIP standındaki X-Wishes simülörleriyle biraz yarıştıktan sonra, isteyenler direkt GameX'e doğru yol aldılar; GameX, tüm iştihamıyla onları bekliyordu.

**Gametogame standı>** Girişte, ziyaretçileri, siyah "Intel GameX" bayrağının hemen altında yer alan Gametogame ekibi selamlıyordu. Yusuf ve diğer arkadaşlar, bir yandan Xbox 360 oynuyor, diğer yandan broşür dağıtıyorlardı. Ama sağ olsunlar; daha çok oyun oynadılar. LEVEL standı ile sırt sırtı olan bu standdaki bilgisayar aracılığıyla ise Gametogame.com için üye alım işlemleri ve site tanıtımı yapıldı.

**LEVEL standı>** Gametogame standının



Elif, sık sık ziyaretçilerle Guitar Hero oynadı.

arkasında, yine girişte, LEVEL standı yer alıyordu. 12 Aralık gecesi; Tuna, Faruk ve Elif ile defalarca tasarımını değiştirdiğimiz standın son hali gerçekten mükemmel.

Standın girişindeki Xbox 360'ta Gears of War, NBA 2K8, Call of Duty 4 ve daha birçok oyun oynandı. Değişmeli olarak Xbox 360'ın başında bekleyen Mahmut ile İbrahim, sürekli gamepad'lerin pillerinin bitmesi nedeniyle zor anlar yaşadılar. Neyse ki yeterli pil akışı sağlandı da uzun kuyruklara karşın bu konuda sorun yaşamadık. Bu arada, bir arkadaşı Xbox 360'ın başında zor kaldırdı. Kendisi uzun süre alanı kapatıp, Gears of War oynadı; üstüne bir de kayıtlı oyunuunu sildi! Başka oyun olsayıdı bu büyük bir sorun teşkil edebilirdi ama Gears of War'u baştan tekrar oynamak bir zevk. Bu yüzden arkadaşın fuar alanında kalmasına oybirliği ile izin verdik.

LEVEL standının Wii bölümünde, ağırlıklı olarak Wii Sports oynanırdı. Her ne kadar zaman zaman oyunu değiştirmeye çalışıksa da ziyaretçilerimiz buna izin vermedi. Özellikle genç ziyaretçilerimizin / okurlarımızın ilgilerini çeken Wii'de bol bol boks, tenis ve bowling oynandı. Ara sıra yoğunlaşmasına karşın Wii bölümünün diğer bölümlere göre biraz sönükkaldığını söyleyebiliriz. Artık gelecek fuara...

Gelelim PlayStation 3 bölümüne... Bu bölümde iki adet PS3 konumlandırdık ve değişimeli olarak PES2008, Guitar Hero ve Need for Speed: ProStreet oyunlarına yer verdik. En çok ilgiyi PES2008 gördü haliyle. Ancak Guitar Hero'nun ve ProStreet'in PES2008'ten pek aşağı kalır yanı yoktu. Özellikle ProStreet, heyecanlı ve harareti kışışmalara ev sahipliği yaptı. Bir de yine bu bölümde bir PES2008 turnuvamız vardı ki sormayın sevgili okurlar; finaliste meydan okuyan bendeniz, bozguna uğradım ve 2-0 yenik durumdan 2-2'ye getirdiğim maç, bir son dakika golüyle 3-2 kaybettim. Elde ettiğim şampiyonluğun ardından, can güvenliğinin tehlikede olduğunu iddia eden ve benimle girişteki LEVEL standına gitmeyi reddeden Alfa'ni güçlükle teskin ettim ve kendisine güç - bela, bir yıllık LEVEL aboneliği hediye ettim. Katılımı için teşekkür ediyor ve elde ettiğim önemli galibiyet için kendisini kutluyorum: Bravo Alfa!

PES2008 turnuvaları tüm hızıyla sürüp giderken, diğer PS3'te serbest Guitar Hero karşılaşmalarına yer verdik. Diğer birçok bölüm gibi bu bölümde de uzun kuyruklar oluştu. Ancak asıl kışışma sahnedede yaşandı. Hem de ne kışışma... Sizi söyle sahneye alalım arkadaşlar...

**Sahne>** Sahne, kelimenin tam anlamıyla kırıldı, geçti fuarı. Guitar Hero şovları, PES2008'de Fenerbahçe - Galatasaray derbisi, Crysis turnuva finali, seminerler... Fuarın kalbi sahnedede attı adeta. Şova önce Guitar Hero şovlarıyla başladık. Serbest oyunlar dahi heyecanlı ve eğlenceli geçti.

İlk olarak, General Mobile'dan gelen ve biri iri - yani, diğeri zayıf olan iki arkadaş bize Blues Brothers'ı hatırlattı; sahnemize renk kattı. Tamam, kötü bir performans ortaya koydukları için sık sık yuhalandılar ama ne olursa olsun, kalabalık bir kitle onlara eşlik etti; öyle ya da böyle kitleleri peşlerinden sürüklediler.

Crysis turnuvamızın finali de sahnedede yapıldı. Finalerde oyuncular, dev perdeye, onlarca izleyiciye şov yaptılar. Oldukça heyecanlı geçen maçların sonucunda, turnuva birincilerine orijinal birer Crysis ve LEVEL / CHIP hediye ettim. Hediye kazanan oyuncular, sahneneden gururla inerlerken vakit kaybetmeden diğer turnuvalara kayıt oluyorlardı.

Sahnedede yaşanan dikkat çekici olaylardan biri de PES2008'de oynanan Fenerbahçe - Galatasaray derbydi. Seyircilerin tribünleri tıkkım tıkkım doldurduğu bu maç



Cenk & Erdem, her zamanki gibi formdaydı.



LEVEL standındaki Xbox 360'ta; Gears of War, NBA 2K8 ve Hitman oynandı.



Ünlü rallici Ercan Kazaz, yine pistlerin tozunu attı.

her Fenerbahçe - Galatasaray maçı gibi heyecanlı ve çekiciymiş geçti. Kazanan tarafsha Fenerbahçe oldu: 3 - 0. Ancak maçtan önce, Faruk'un Galatasaraylı arkadaşa teşvik primi (bir yıllık LEVEL aboneliği) teklif etmesi bir anda ortalığı karıştırdı. Maçın iptali dahi gündeme geldi ancak açılan soruşturmaın sonucunda somut bir delile rastlanamadıından Faruk ya da Galatasaraylı oyuncu hakkında herhangi bir işlem yapılmadı. Bu arada, Kezman'ın attığı gollerle coşan Fenerbahçe taraftarı, yaptığı tezahüratlarla fuar alanını inletti. Tabii ki Galatasaray taraftarı da Fenerbahçe taraftarlarından geri kalmadı ve Meksika dalgasıyla tribünleri renklendirdi.

Ve Guitar Hero şovları... Fuarın belki de en can alıcı noktasıydı Guitar Hero şovları... Tam fuar çekimlerinin yapılacağı sırada, X-Wishes standında görevli olan iki patenci arkadaşla başladık şova. Oyunu bilmemele karın karşın oldukça iyi bir performans ortaya koyan ve kalabalık bir seyirci kitlesi tarafından dakikalarca izlenen / alkışlanan patenci arkadaşlar, fuara renk kattı.

Fuarın son günü ise sahnede yine çok güzel bir şov vardı; kadromuzun ünlü simaları Cenk & Erdem, bize birelikteydi. Yine kalabalık bir seyirci topluluğunun önünde Guitar Hero oynayan Cenk & Erdem, yaklaşık yarı saat sahnede kaldı ve mükemmel bir kapanışa imza attı. Önce Guns N' Roses'ın Welcome to the Jungle şarkısıyla birbirleriyle kapıştılar, sonra -Metallica'nın kendilerinden çaldıklarını iddia ettikleri- One'da birlikte çaldılar... Cenk'in hali hızında Malt grubunun bir üyesi olması nedeniyle zor anlar yaşanan Erdem, seyirci desteğini arkasına almayla çalışı çalışmasına ama ne çare... Cenk, Guitar Hero konusunda kendisine göre daha tecrübesiz olan Erdem'i sahneden sildi. Zaten Cenk'in küçük oğlu Batu da seyirciler arasında ve babasının kaybetmesi halinde Erdem Amca'sının bacagini isırıp koparması işten değildi. Bu da Erdem'in üstünde büyük bir baskı yarattı haliyle. Cenk'in Elif'le ve ziyaretçilerimizden biriyle yaptığı maçlar da çok çetin geçti fakat Cenk ziyaretçimizi yenerken, Elif'e yenildi. "Çıkışta arkaya gel"



FRP bölümünden görev alan Birtan, hem ziyaretçilerle masaüstü FRP oynadı, hem de işini yaptı (galiba).

diye tehditler savurarak sahneden sinirli bir şekilde inen Cenk'i güvenlik görevlileri güçlükle yattırdı.

Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi'nden Öğretim Üyesi Doç. Dr. Mutlu Binark'ın dijital oyun kültürü ve internet kafelerde oyun kültürü hakkındaki semineri de dikkat çekiyordu. Kendisi sahnede ağırladığımız Mutlu Hanım, bu iki konu hakkında önemli bilgiler verdi ve izleyicilerle fikir alışverişinde bulundu.



Blues Brothers, GameX'teydi!



**Overclock şovu**> Yine ASUS bölümünde bir overclock şovu vardı. Hatta Türkiye adına bir rekor kırdı bu bölümde. HWA OC Takımı, 45 nm'lik Penryn çekirdekli Intel Core 2 Extreme QX9650 işlemcisini, -90 Santigrat derecede, sıvı azot ile soğutarak bir rekora imza attı: 5870 Mhz.



Yine LEVEL standında yer alan PS3'ler bir an olsun boş kalmadı.



Cenk & Erdem'i kalabalık bir izleyici grubu izledi.



Safak Karaman, sunumlarıyla X-Wishes standına renk kattı.





Turnuvalar oldukça çekişmeli geçti.



sunucu Şafak Karaman'ın da katılımları fuara çok şey kattı.

**FRP bölümü**> FRP bölümü de meraklılarının akınına uğradı. Türkiye'nin dört bir yanından gelen FRP severler GameX'te buluştular ve World of Warcraft'ın, Drakon'un, Doom'un ve Through the Desert'in masaüstü oyunlarını oynama şansı elde ettiler. FRP bölümünün başında cirit atan Birtan, ziyaretçilere elinden geldiğince yardımcı olmaya çalıştı.

Bir fuar böyle geçti, gitti. Ana sponsorumuz Intel'e, katılımcılarımız; Adeks Kafe'ye, Aral İthalat'a, ASUS'a, Birkom'a, Gametogame'e, HP'ye, Logitech'e, X-Wishes'a ve ziyaretçilere teşekkürlerimizi sunuyoruz. Gelecek GameX'te görüşmek üzere! ☺

## FUAR ALANINDAN NOTLAR

- Elif, Cenk'le karşılıklı Guitar Hero oynarken gitarını sallayarak Cenk'in oyunu bozdu. Ama Cenk'in bu özelliğinden haber yoktu.
- Erdem, Guitar Hero gitarlarını "büyük" buldu.
- Faruk'un fuar alanını ziyaret eden kız arkadaşı Gülliz, LEVEL'in bedava dağıtılan Kasım sayısını çalarken (?) Fırat tarafından yakalandı ve fuar alanının dışına çıkartıldı.
- Adeks Kafe'den Chris, Fenerbahçe - Galatasaray derbisini Ümit Aktan vari bir aralıtmıla sundu.
- Elif, abur cubur yemenin yemek yemek olmadığını bildiği halde fuar boyunca abur cubur yemekten geri kalmadı ve sürekli Guitar Hero oynadı.
- Tuna, sahnede anons yaparken yerinde duramadı ve sık sık seyirciye arkasını döndü; seyirci yapılan anonsdan hiçbir şey anlamadı.
- LEVEL ekibi kurulum gecesinde kartonelerle çift kale maç yaptı.
- Fuarı dijital fotoğraf makinesiyle ziyaret eden Cem Şancı, karanlık karanlık fotoğraflar çekti; çektiği fotoğraflar hiçbir işe yaramadı.
- Şafak Karaman'ın katılımıyla rengleren X-Wishes standındaki yarışmalar sırasında izdiham yaşandı; ziyaretçiler, simülatörlerle "bir tur atmak" için birbirlerini ezdiler.
- Dev perdede yapılan Crysis finali tam 100 kişi tarafından izlendi.
- PES2008 finalinde Kezman'ın attığı gol ofsayt gerekçesiyle geçersiz sayıldı.
- Firat, LEVEL standındaki PES2008 finalinde mağlup olunca ortağı ayağa kaldırdı; kazanan oyuncuya telsizle komut vererek dışarıya çıktı; sakınlaşmamak tekrar içeriye aldı.
- Batu, Faruk'la masaüstü FRP oynadı ve kazandı.
- ASUS standındaki overclock şov sırasında kullanılan sıvı azotu içmeye çalışan bir ziyaretçi, son anda engellendi.
- Guitar Hero'da sergilediği müthiş performansla herkesin takdirini toplayan Berk, bizden bir adet ProStreet kazanmasını bildi.

# YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Bir NFS oyununda lastikler, sadece asfalt cılısı içindir.

Geçen ay, nasıl bir aydı öyle... Uzun bir süredir bizi meraktan çatlatan oyunların birer ikişer elimize ulaşınca konsollarımıza ve PC'lerimize saldırdık. Ancak bildığınız üzere, buradaki konumuz bizi memnun eden oyunlar değil. Bu köşe, firmaların enselerine şapık atma köşesi! Bize boş vaatler ve tutamayacakları sözler veren firmaları tokatlamanın bir sınırı yok! Ellerini yormak istemeyenler için kıızılcık sopamız da mevcuttur.

### Varan 1: Need for Speed: Pro Street

**Ne dediler?** "Aksiyon, hız, rekabet, heyecan..." Pro Street, bir kez daha rüyalarınızdaki araçları ekranınıza taşıyacak ve siz, sizden alacak. Seride, şimdije kadar karşılaşığınız her şeyin en uç halini Pro Street'te bulacaksınız."

**Ne oldu?** İki ay önce "Bu oyun, aynı çiceğin (!) laciverdi olacak sevgili okurlar, kafanızı yormayın" demişiz. Eğer sözümüzü dinlemeyip salyalar saçarak Pro Street'i beklediyseniz geçmiş olsun çünkü Pro Street patladı.

### Varan 2: Kane & Lynch: Dead Men

**Ne dediler?** İşte bizi balon gibi şişeren bir oyun daha... İnanılmaz bir reklam kampanyası ile sunulan Kane & Lynch; sinematikleri, senaryosu ve karakterleri ile gerçekten göz boyamayı becerdi. Firmanın vaatleri ise klişe vaatlerdi: Heyecan, aksiyon, sürükleyici bir senaryo, vs...

**Ne oldu?** Olan oldu ve Kane & Lynch beklenenlerin çok altında bir yapım olarak karşımıza çıkararak yapımcılarını yerin dibine soktu. Silah çatışmalarının yoğunlukta olduğu oyunda ne bir vuruş hissiyatı, ne bir heyecan, ne de oyuncuya sürükleyen bir atmosfer vardı.

### Varan 3: Juiced 2: F.E.A.R. Perseus Mandate

**Ne dediler?** "Korkuyu bir kez daha iliklerinizde hissedeeceksiniz."

**Ne oldu?** Çok merak ediyoruz; bu korku iliklerden başka bir yerde hissedilemiyor mu? Neyse... Perseus Mandate; ne F.E.A.R başlığında, ne de oyuncun senaryosuna bir şey katıyor. Hatta bırakın yenilikler görmeyi, orijinal oyunu bile mumla aratıyor Perseus Mandate.

### Varacak 1: Classic British Motor Racing

**Ne dediler?** "Klasik İngiliz araçlarının estetiğini, dengeli bir hız ile birleştiriyoruz."

**Ne olacak:** Wii resmen vasat oyunlar yuvasına dönmem üzere... Klasik İngiliz arabalarıyla "şırın konsolumuzu" tingir mingir yaşayacağımız bu oyun kimin ilgisini çeker, kim alır da oynar, bilmiyoruz.

### Varacak 2: MX vs. ATV Untamed

**Ne dediler?** "Oyunumuz off-road yarış oyundırında bir kilometre taşı olacak."

**Ne olacak:** Gerçekten iddialı bir önerme, değil mi? Ne var ki firma, "Ne kadar beklenen, o kadar hayal kırıklığı" kuralını unutuyor.

### Varacak 3: Windchaser

**Ne dediler?** "Engin denizlere açılın ve ufukla kucaklaşın."

**Ne olacak:** Şunu baştan kabul edelim; küçük firmalar, büyük riskler alıncaya genellikle çuvallıyor. Devasa bir gemiyi kontrol edeceğimiz oyunda; ticaret yapacak, savaşacak ve azınlıklarla boğuşacağız. Daha önce denenmemiş bir sistemle programlandığı söylenen oyuncunun, ciddi şekilde duvara toslayacağını düşünüyoruz.

Söylediklerimiz doğru çıkmazsa domates paranız bizden...

**YAPIM** Capcom Production Studio 1

**DAGITIM** Capcom

**TÜR** Aksiyon

**PLATFORM** PC, PS3, Xbox 360

**CIKIS TARİHİ** Şubat 2008

**WEB** [www.devilmaycry.com](http://www.devilmaycry.com)

# DEVIL MAY CRY 4

## AYDINLIK TARAF

- ✖ Yeni karakterlerle zenginleşen hikaye
- ✖ DMC'yi DMC yapan hız ve aksiyon
- ✖ Dante'nin enteresan silahları ve dövüş stilleri

## KARANLIK TARAF

- ✖ Lady'nin veya Trish'in oynanabilir karakterler olmamaları

"Kötü" ile "iyi"nin farkına varamadı ışığın koruyucuları; şeytan bildiklerinden gelecek zararın, dost bildiklerinden gelecek yıkımıyla karşılaşamayacak kadar zayıf olacağını tahmin edemediler. Tüm bu safsataya, şarlataşlığı tahammül edemeyen tek bir kişi, Dante, onları gerçekliğe taşımak üzere harekete geçti...



**D**ögün değerini yükseltircesine göze doğru uzanan karanlık yapılar, gücünü Tanrı'ya kanıtlamak isteyen insanoğlunun birer işaretini giyibi adeta. Sağlam bir temele oturmuş, yükseldikçe zerafet ve görkemi temsil eden bu 'şimge'ler, basit birer bina olarak adlandırılacak, anlamlı yapıları; gölgeleriyle dahi insanoğlunun, Tanrı'nın karşısında ne kadar gütşüz olduğunu belgeliyor lakin aynı zamanda insanoğlunun yararına işliyordu.

Kim bilebilirdi ki Tanrı'ya daha yakın olmak, insanoğluna yararlı olabilmek adına yeryüzünde kendine yer edinmiş olan bu yapıların 'cehennem yaratıkları' tarafindan kirletileceğini. Zebanilerin bu kutsal simgelerle öyle ya da böyle yaklaşımları dahi yeterince küstah bir davranıştı; kendi dünyalarının çarpık krallıklarının birer parçasıymış gibi insanoğlunun dünyasında rahat bir şekilde hareket etmeleri ve kendi şarkılarını söylemeleri yeterince rahatsız ediciydi. Gerçekliği yırtan cehennem bekçilerinin en büyük hatası insanoğluna saldırmak oldu, ve savaş başladı. İnsanoğlunun kötülüğe karşı savaşı... Kötülüğe karşı, Nero ve Dante'nin savaşı..."

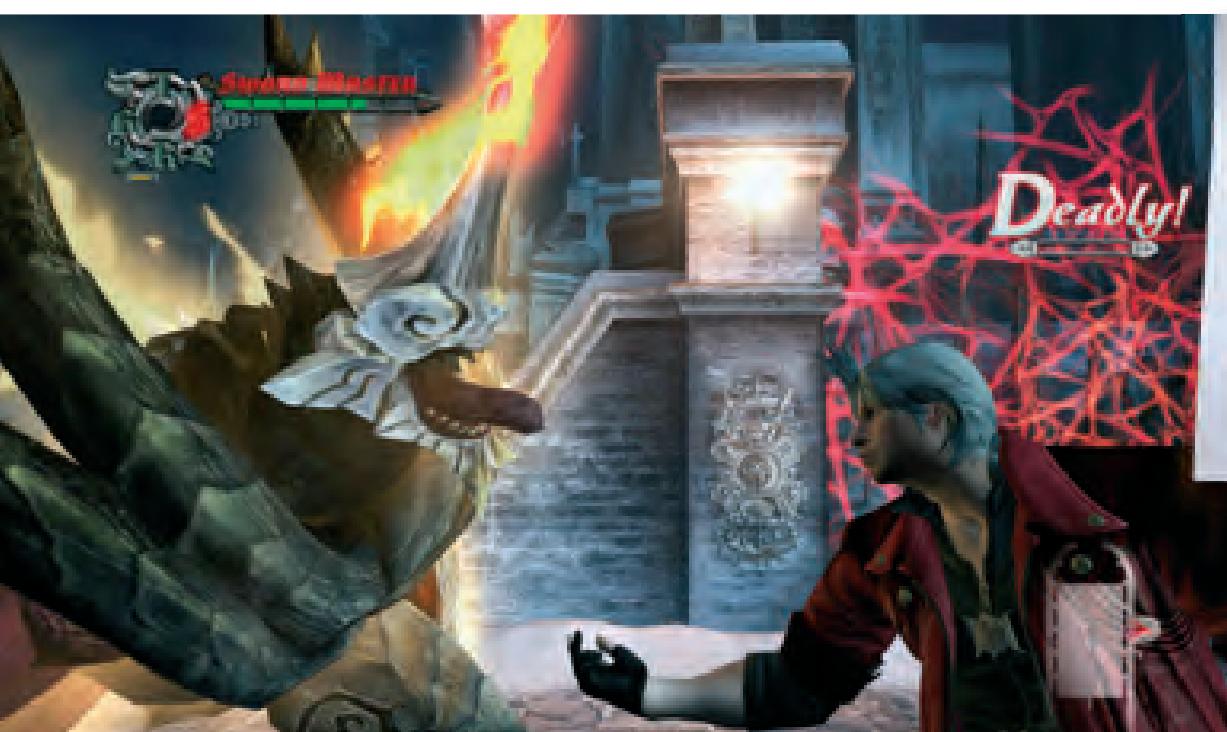
Ayların Ekim'i, yılın 2001'i gösterdiği sıralarda bir oyun indi meydane. Her özelliği birbirinden merdane olan bu oyuna Devil May Cry (DMC) adı verildi; PS2 sahibi olmayanlar PS2 sahibi oldu, PS2 sahipleri ise o ana kadar yaşamadıkları kadar heyecanlı bir macera yaşadılar. Bu güzel günlerin ardından, Devil May Cry 2 piyasaya çıktı. Mükem-

mel bir oyunun, bu kadar "dandik" bir hale getirilmesine kimse inanmadı; Capcom bile... Kısa sürede unutulan DMC2'yi şüphelerle karşılanan DMC3 takip etti. Dante'nin yeni stilleri kazan- "Nero'nun ismi ilk defa duyuluyordu, yillardır süren bu savaşta. Az sayıda kişinin tanıdığı Dante, bir yandan kendi savaşını verirken diğer yandan içten içe zebanilerin hükümrانlığını yıkmak istiyordu. Nero ise..." -diğer ve aksiyonun doruk noktasına ulaştı... Biraz önce birisi mi konuştu, yoksa bana mı öyle geldi? Her neyse, devam edelim: Sonuçta DMC3, çok kaliteli bir oyundu ve DMC'yi yeniden hak ettiği noktaya taşımayı başardı. Oyunun içerdiği özellikler o denli güçtü ki aradan geçen onca zamana karşın DMC4'te de bu özelliklerin birçoğu yer alacak. Anlayacağınız, 2005'ten beri reklamı yapılan DMC4'e çok az bir süre kaldı ve akla kara çöktan belli oldu. Şu aşamada "kara" olarak adlandırılabilen pek fazla şey göremiyoruz ve hatta yayınlanan her yeni DMC4 fragmanıyla kendimizden geçiyoruz. Dolayısıyla tüm detaylarından çarpıcı özelliklerine kadar DMC4'ü incelemek için en doğru zamanı seçmiş olduk. Hazırsanız, başlıyoruz.

**Red Queen'i kaptığım gibi...>** "Dante aşağı, Dante yukarı" derken, yayılanan ekran görüntüleri aracılığıyla olsun, konsept çizimler aracılığıyla olsun sürekli Dante'yle karşılaşırken Capcom sağ gösterip sol vuruyor ve Nero adında yeni bir karakteri oyuna dahil ediyor. Gerçi Nero ile Dante'nin görünüşte çok az farkı var ama- "...Nero ise Dante'yi tanımiyor bile. Hayatını adadığı 'Order of the Sword' tarikatının yetenekli üyelerinden biriydi ve tam bir yaratık avcısıydı. Silahlar konusundaki ustalığı onu tarikatın idemli üyelerinden biri yapmış ve Kyrie adındaki güzel kızın

dikkatini çekmesini sağlamıştı. Bir kızın karşısındasın son derece zarif..." -oynanış biçimleri tamamıyla fark... Aha! Kesinlikle duyдум! Birisi arkamdan edebiyat parçalıyor ve İşime müdahale ediyor; dış ses, sana sesleniyorum! İşime müda- "Bir kızın karşısındasın son derece zarif..." -hale etme. Burada önemli bir konudan bahsediyorum: "Bir kızın karşısındasın son derece zarif bir duru sergileyebilen ama bir düşmanla karşılaşlığında acımasız bir savaş makinesine dönüşen Nero, tüm gücünü Blue Rose adındaki tabancasından ve Red Queen adındaki kılıcından alıyor." -um. Hah... Gerçekten tebrik ediyorum; tüm heyecanımı aldım, gördürün. Red Queen'i, Blue Rose'u, Nero'yu ben anlatabaktım! Çattık yahu!

Efendim, ne diyorduk... Nero ile Dante birbirine bir hayli benzıyor fakat oynanış biçimlerinde farklılıklar mevzubahis. Nero, Dante gibi çift tabanca taşımadığı için "düşmanlarını havada sektörme" ya da "zıplayıp bir hortum gibi dönerek ateş etme" gibi enteresan özelliklere sahip değil. O, ateşli silahlar konusunda biraz daha yavaş



## PANDORA'NIN KUTUSU

Hayır; bu başlığı DMC'nin gizemli senaryosu nedeniyle atmıyorum. Pandora'nın Kutusu, Dante'nin ilginç silahlarından bir tanesi. "Bir Bond çanta" olarak tanımlayabileceğimiz bu eşya, savaş sırasında birçok farklı silaha dönüşüyor. Pandora'nın Kutusu, ne kadar güçlendirdiğinizle doğru orantılı olarak bir ağır makineli tüfeğe, patlayan oklar atan bir yaya, bir topa ya da bir lazer silahına dönüştürüyor. Son aşamada ise, tüm ekranı roketlerle dolduran bir roket silosuna dönüşüyor bu çanta. Söz konusu olan Japonlar ise işte böyle fantastik icatlar çıkar ortaya!



DMC4:  
COLLECTOR'S  
EDITION

5 Şubat'ta, standart DMC4 paketinin yanı sıra, birçok ekstra içeren bir paket daha piyasaya çıkacak. 80\$ dan satışa sunulacak olan bu paket, DMC'nin 12 bölümlük anime serisinin ilk dört bölümü ve konsept çizimlerden, soundtrack'lere kadar birçok bonus içeren bir DVD de bulunacak.

• davranıyor ama açığını yakın dövüş silahlarıyla kapatıyor. Şöyledeyeyim: Nero'nun Red Queen ve Devil Bringer ile yaptığı komboları mutlaka görmeniz ve yaşamamanız lazım. İlk kılıç hareketini Dante'den farklı olarak ileri değil de dikey bir şekilde gerçekleştiren Nero, daha sonra akılda kolay kolay tutulamayacak farklı kılıç hareketlerine geçiyor. Kılıçla düşmanlarını yukarı fırlatan, zipladıktan sonra yere çakan beyaz sağlam ama genç kahramanımız, kılıçla yetерince eğlendikten sonra gizli silahını ortaya çıkarıyor. Devil Bringer - "Tabii ki bunlar, Nero'nun kendisinin bile farkında olmadığı güçleriyle karşılaşırınca basit birer araca dönüştürüyor. Özünde barındırdığı güçten habersiz, Order of the Sword'un sadık bir hizmetkari olmak için çabalayan Nero, aynı Dante gibi "Şeytan"ın güçlerine sahip; Devil Bringer gücüne..." - er adındaki şeytani

güçyle düşmanlarını yerden yere vurabilen Nero... Evet, yine girdin araya; aferin! Hayır yani, benden önce bilgi vererek ne elde ediyorsun, çok merak ediyorum? Ne lüzumsuz bir dış sessin sen, AMAN YA! Sus iki dakika! Ben konuşacağım; BEN! Devil Bringer'i ben anlatacağım; Dante'yi de, buz yaratıklarını da, onu da, bunu da... Devil Bringer'in, Nero'nun özel gücü olduğundan, elini alev parlatan ve Nero'yu insanüstü güçlerle donatan bir silah olduğundan, bu elin uzayarak ve büyütürek yaratıkları kışkırvak yakalayabildiğinden, bir yaratığın Red Queen ile havaya fırlatıldıkten sonra Devil Bringer ile havada tutulup yere çakılabileceğinden BEN bahsedeceğim! Bu elin, yan yana duran üç yaratığı aynı anda yakalayabileceğinden BEN bahsedeceğim! Ve BENİM sayemde öğrenecek herkes, Devil Bringer'in Daire tuşuya aktif hale getiriliip, sağ stick ile düşmanın firıl firıl döndürülebileceğini! BURADA PATRON BENİM! BEN!

**Snatch, Grim Grip, Hellbound**

"Buzlar Ülkesi'nin kralını tanımasa da ülkenin kuralları Nero'nun hiç hoşuna gitmemiştir. Soğuk değildi onu sinirlendireni. Ya da suratını siyaran keskin rüzgar... Onu durdurmak isteyen buz yaratıklarıydı, Nero'nun bir şeytana dönüşmesine aracı olan. Ve Nero, Devil Bringer gücüyle buz canavarlarına gücünü kanıtlamaktan geri kalmadı..." Hah, ikidaki içeriye kahve almaya gittim; meydani boş bulup borunu öttürmüşsun hemen! Zaten hava soğuk, zaten bu ay bayram var diye yazı teslimleri erken, bir de seninle uğraşmayayım ya! OF YA!

Yeni karakterimiz Nero ile devam ediyoruz arkadaşlar. Biraz önce, Nero'nun Devil Bringer gücüyle düşmanlarını paraladığından bahsetmiştim; bu harekete "Snatch" ismi verilmiş. (Aynı isme sahip olan filmi de bir kez daha izleyin. Hazır lafı geçmişken "Hatırlatayım" dedim.) "Boylesine büyük bir güç, büyük sorumlulu-

luk getirir elbette ki" diyeceğimi sanırsınız ama yanılıyorsunuz. Brakin bu klişeliler... Boylesine etkili bir güç, yalnızca zebani hırpalamak için kullanılsayı yazık olurdu. Capcom da bunu fark ederek Devil Bringer ile yüksek yerlerdeki çıkışlılara, direklere ve borulara tutunabilmemizi sağlamış. Bu da Nero'nun A noktasından B noktasına giderken C, Ç ve D yaratıklarıyla karşılaşmamasına ve E harfiyle adlandıracabileceğimiz "kısa yol"u kullanmasına olanak tanımış. Evil Legacy adındaki eşya sayesinde yapılabilen "Hellbound" adındaki bu hareketin bir benzeri de Grim Grip. Grim Grip'in temelinde de yine "bir noktadan diğer noktaya ulaşma" sevdası var; yanarlı - dönerli ve bir o kadar da mistisizm kokan çeşitli işinlana noktalarında Grim Grip hareketini yapıyor ve bir sonraki işinlana noktasına ulaşıyoruz. Yayınlanan fragmanlarda gördüğümüz bir Devil Bringer hareketi daha var ki bu hareket, Nero'nun özel güçlerini güçlendirdiğinde neler yapabileceğinin bir göstergesi. Nero gerekli güçleri topladıktan sonra - "Buz zebanilerini aşan, sayısız mahlukatı cehennemin en ücra köşelerine geri yollayan Nero yorulmamıştı ama Kyrie'yi kaybetme düşüncesi onu içten içe kemiriyordu. Bu kadar fazla düşmanla nasıl uçaşacağını bileyordu. Düşmanlarına olan nefreti ve Kyrie'ye olan sevgisi

**DMC4'E SES VERENLER**

Belki çok ünlü degiller ama DMC4'ün ünlü karakterlerini seslendirmeye onlar hak kazanmış...



**Johnny Bosch**  
Seslendirdiği karakter: Nero

Babası Alman, annesi Kore'li olan ama Kansas'ta doğup büyüyen Bosch; Akira, Trigun ve Witch Hunter Robin gibi ünlü animelere sesiyle katkı sağlamış. Power Rangers'in Amerikan versiyonunda bir rol alan ve dövüş sanatlarında bir hayli yetekli olan Bosch, Nero'ya ses verecek.



**Reuben Langdon**  
Seslendirdiği karakter: Dante

Hem aktör, hem yapımcı, hem de yönetmen... Langdon, akıcı bir biçimde Japonca konuşabiliyor ve temel Çince bilgisine sahip. Birçok oyunun "motion capture" aşamasında rol andı Reuben, Japonya'da yaşamış olmanın getirdiği avantajla Dante'yi seslendirmeye hak kazanmış.



**Laura Napoli**  
Seslendirdiği karakter: Kyrie

Birçok tiyatro oyununda rol aldıktan sonra 2004 yılında Los Angeles'a geldi Napoli ve geliş o gel; bir daha geri dönmedi. Kyrie'nin hem "motion capture" aşamasında, hem de seslendirme aşamasında rol alan Napoli, Xbox 360'taki Dead Rising'de de yer almıştı.



**Danielle Burgio**  
Seslendirdiği karakter: Gloria

Bir Broadway dansçısı olarak çıktı yola Gloria ve bir anda kendisini Matrix'te, Trinity'in dublörlüğünü yaparken buldu. Daha sonra "Kadin Dublörlerin Antrenmanı" adında bir çalışma imza attı. DMC4'te, Gloria'nın bazı hareketleri ve sesi bu güzel bayana ait.



## ALEVLER SARDI DÖRT BİR YANIMI

Tüm DMC oyunları arasında en şahane boss savaşlarına DMC4'te tanık olacağınız. Berserik'la olan savaşı ele alalım; bu Balrog benzeri, alev alev yanan yaratık, Nero'dan üç kat daha uzun ve dev bir kılıç taşıyor. Yine de Nero onu Devil Bringer'ile yere çakmayı başarıyor. Bir diğer boss, Echidna; zırhlı, solucan benzeri bir bitki. Ormanda son hızla yol alan ve Nero'nun üstüne atlayarak zırhını delmeye çalıştığı Echidna'yı yenmek için ağızını açmasını ve onu yaşatan "öz"ü içinden çıkarmasını bekliyorsunuz.



Nero'dan bahsedip duruyoruz. Peki Dante nerede? Ona neler oldu? Dante'sız bir DMC olabilir mi? Tabii ki olamaz yeğenim; dur, ağlama hemen! Mösyo Kobayashi (yapımcı kişi) Nero ve Dante'nin oyundaki yeri konusunda şu açıklamayı yapmış bulunuyor: "Oyunun ilk yarısını Nero olarak, diğer yarısını Dante olarak oynayacaksınız. Oyunu bitirdikten sonra da oyuncun tümünü bu iki karakterden biriyle oynamak da yok. Halkımıza ve tüm dünyaya hayırlı olsun!" Oyunun yarısında Nero'ya ne olacak da gidecek (Bence Dante ölürecek, tahtına göz diktiği için.) ya da Dante oyunun ortasından girerek olaylara nasıl dahil olacak (dediğim gibi Nero'yu ölürecek), bu konuda herhangi bir açıklama yok ve bu saatten sonra da olmaz; boşuna beklemeyin! Dış ses, sen de bekleme orada! Neyse; sonuçta, DMC4'te iki farklı karakteri kontrol edecek olmamız gayet güzel bir haber.

"Gloria korkusuzdu, çevikti, ataklı. Ve sonbahar rüzgarında savrulan bir yaprak gibi dans ediyordu düşmanlarının arasında. Bir düzine cehennem şovalyesinin ortasına korkusuzca atlıyor, çıplak elleriyle parçalarca ediyor onların zırhlarını. Üstüne doğru inen kılıçları akrobatik birer hareketle ayaklarının arasına kışırıyor ve kendi etrafında dönerek silahsız bırakıyordu aciz cehennem hizmetkarlarını. Gloria'nın akıcı ama sert hareketleri bir bir düşmanlarını yere yıkanterken, Nero umutlarının tekrar yeserdiğini hissetmeye başladı. Oysaki dost bildiklerinin artık kendisinin yanında olmadığından haberi yoktu..." Delirme aşamasındayım! Nasıl girersen sen benim yazma ya, DIŞ SES?! Yeminimi bozup bilgisayar bir kez daha pencereden atacağım sonunda! Neyse, sakin olmamışım. Kaldığım yerden devam ediyorum... Huff, huff, derin nefes... Tamam.

Sıra geldi Dante'ye; Dante, bildiğiniz Dante. Daha doğrusu, DMC3'te tanıdığınız Dante. Bu arada, bâşmeden geçmeyeceğim, ortada komik bir durum var: Bildiğiniz gibi DMC3, ilk DMC'nin öncesindeki olayları anlatıyordu ve DMC3'te, Dante, dört farklı dönüş stiline sahipti. Bu stiller sayesinde farklı birçok hareket sergileyebilen kahramanımız, nedense yıllar geçtikçe (ilk DMC zamanına ulaştığında) bu özelliklerini yitirmiştir. En teresan, değil mi? Konumuza dönecek olursak: DMC4'te de Dante'nin aynı stillere sahip olduğunu görüyoruz; Royal Guard, Trickster, Swordmaster ve Gun Slinger... Tek tuşa basarak bu stiller arasında geçiş yapabilen Dante, bu özellik sayesinde artık çok daha güçlü. Üstelik bu stiller ile Dante'nin silahları da farklı özellikler kazanıyor. Örneğin, Gilgamesh adındaki yeni silah (Dante'nin yeni - çok güçlü eldivenleri ve botları), Swordmaster stilinde kullanıldığı zaman güçlenerek daha etkili yumruklar atabilmenizi sağlıyor. Dante'nin bir diğer silahı olan Lucifer ise Dante'ye metalik, bir çift kanat sağlıyor. Bu kanatlardan enerji partikülleri yayabilen Dante, bu enerji

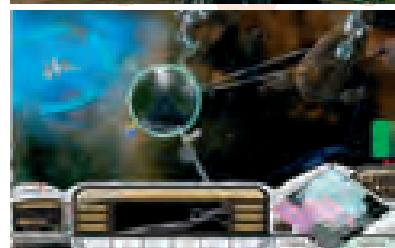
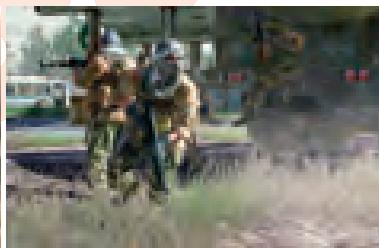


kütlelerini bir adet gül atarak patlatıyor (sanatsal bir çalışma) ve patlama, Dante'nin tüm düşmanlarına zarar veriyor. Eğer Lucifer'i Swordmaster stilinde kullanırsınız, bu enerji ile kendinize bir enerji kalkanı yaratabı - "Dante'yi ilk gördüğü an, onunla kıyasıya bir mücadeleye girmişi Nero. Bir zebani avcısı olarak Dante de onun düşmanı sayılırdı çünkü Dante'nin şeytani güçlere sahip olduğunu öğrenmişti. Ne var ki kendi güçlerinden habersizdi Nero ve ortaya, yıllar boyunca gizli kalmış olan Devil Bringer gücü çıkmıştı. Kyrie'nin bile şaşkınlıkla karşıladığı bu olay, Order of the Sword'u da derinden sarsmıştır. Nero, aynı Dante gibi karanlık güçlere sahipti ve yıllarca kendisini gizlemeyi başarmıştı, zebani avcılar arasında. Bir hain olarak nitelendirileceğinden, Gloria ve diğer arkadaşlarının nefretini kazanacağından haberi olmaksızın kendisini akıl almaz bir gerçeliğin içinde bulan Nero'nun tek dostu Dante mi olacaktı, yoksa varlığının işiksiz ve zulüm dolu gerçekliğinde kaybolup gidecek miydi..." -liyorsunuz. Bari cümlemi bitireyim; cümlemi! Anlattım hikayeni, bitti mi? Rahatladın mı? Tatmin oldun- "Bu sorunun yanıtını bulmak için çok az zamanının kaldığını belirtmek için hazırlanan yazar, sınırlı tavrıyla sorusunu bitirmek için parmaklarını tuşlarda gezdirmeye başladı." -mu? "Ve cümlesi bittiğinde hala bir şeyleleri sorgulamakta, olan bitene anlam vermek için çabalamaktaydı. Gözleri kanlanmış ve adeta..." Sus! "... nefretle doluydu." Sus!!! "Haykirmak istiyor ama yalnızca klavyenin tuşlarına saldıryordu." "Sus" diyorum sana; sus artık! Lanet olasıca! "Küfürler dökülüyordu ağızından. DMC4 hakkında ne kadar heyecanlı olduğunu, sadece oyuncun fragmanlarını izleyerek akıl almaz derecede gaza geldiğini, oyundaki estetik hareketlerin ne kadar akıcı olduğunu ve oyuna kattığı hızı anlatmak istiyordu. Fakat bunları anlatmaya enerjisi kalmamıştı. Tükenmişti. Yorgundu; mücadele etmekten yorulmuştu." Gerçekten yoruldum ya! Yordun beni dış ses! Bitirdin! Ama bu burada kalmaz; seni bulup yok edeceğim! Mahvedeceğim seni! Sonunda kazanan ben olacağım! "Boş tehditler savurduğun farkında olmaksızın sandalyesini itip bilgisayarın başından kalkan yazar, kimle uğraştığından habersizdi. Kazanan hiçbir zaman kendisi olamayacaktı zira kendisi yalnızca benim yansımamdı; ben var olduğum sürece galip gelmesine olanak olmayan bir illüzyon..."

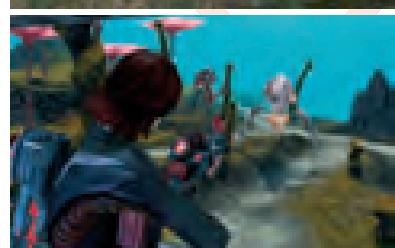
**Lafı yuvarlamaya, dolandırmaya gerek yok;  
DMC4 çok iyi bir oyun olma yolunda hızla  
ilerliyor. Belki yeni neslin en iyi grafiklerini sun-  
mayacak fakat fragmanlarda bile net bir şekilde  
gözlemlenebilen eğlence dozu, DMC4'ü zirveye  
taşırmaya yetecek gibi görünüyor. Heyecanımız  
dorukta...**

onun cehennemin derinliklerine kadar ilerlemesini sağlayabiliyordu. Ama yorgunu ve karamsarlığı elden bırakamıyordu. Tüm bunlar, Gloria'yı sahnede görenе dek sürecekti..." -ra, hemen arasında bir ruh beliriyor ve bu ruh sayesinde... Bak, arkadaşım; hem araya giriyorsun, hem cümleleri gizemli gizemli bitiriyorsun, hem de okura zor anlar yatıştıyorsun; bir hikaye anlatacaksan ben sözümü bitireyim, ondan sonra anlat. Böyle araya girerek, sinsi oyular çevirerek bir yere... HAY LANET OLSUN YA; KENDİ KENDİME KONUSMAYA BAŞLADIM SAYENDE! YETER ARTIK YA! Şurada iki dakika, güclendiği zaman elde ettiği bir ruh sayesinde Nero'nun silahıyla daha güçlü atışlar yapabileceğinden, bu ruhun, Red Queen'in bir parçası olarak düşmana saldırabileceğinden bahsettirmedin ya! "Oha falan" oluyorum gerçekten şu an; o derece yanE!

**Ve taçsız kral sahnede** Sabahtan beri



# YILDIZLARI



Hiçbir zaman nesli tükenmeyecek olan bir dosya konusu varsa o da "xxxx Yılının En İyileri"dir. Artık bir ritüel haline gelen bu konu, özellikle bizim için büyük önem taşımakta çünkü bir yıl boyunca incelediğimiz ve not verdığımız oyumlara kuş bakışı bakıp, en kaliteli olanları saptamamızı sağlıyor. Sonra, kümeler haline gelip "Son 10 Yılın En İyileri", "Son 50 Yılın En İyileri", "Son Asırın En İyileri" gibi konular oluşturuyor ki bunlar bizim adımıza güzel ekmek kapıları. Her yılın sonunda, derginin en az beş - altı sayfasını bu konular sayesinde aradan çıkarmış oluyoruz; Allah "yıl" denilen zaman dilimini bulandan razi olsun!



# FPS

LEVEL

LEVEL

"Bu yıl ne FPS yaptı hafız" demek istiyoruz sevgili okurlar. Büyük bir hızla konsolda da FPS oynamaya alışan çoğu FPS'ci, oyun yapımcılarına "iki dakika piyasaya oyun sùrmeyin de tuvalete gidelim" şeklinde yakardı. FPS aleminin bu yıl parlayan yıldızları şöyle:

## BIOSHOCK (PC, Xbox 360)

Yillardır fabrikasyon FPS'ler oynamaktan imanımız gevremiştir. Topla kurşunları, topla silahları, vur önde çikan düşmanları... Sonra, bir anda Bioshock çıktı karşımıza, Ağustos ayının sonlarına doğru. Oyunun yapımcıları belli ki başka bir gezegendendi çünkü Bioshock daha önce oynadığımız oyumlara hiç benzemiyordu. RPG ve adventure öğeleri ile donatılmış olan oyun, salt bir FPS olarak tanımlanamadı çünkü yeni bir tür yarattı. "Elbet bir yerleri taklitir, çalıntıdır" moduna girerek analiz ettiğim oyunu ama ne çare; oyun her seyiyle özgündü. Üstelik bu özgünlük, oynamabilirliğine zarar vermemişi oyunun. Rakipleri, tüm artı özelliklerine rağmen basmakalıp kaldı Bioshock'un yanında. oturdu. Kisacası, Bioshock bir devrim niteliğindeydi oyun dünyası için.

1



## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (PC, Xbox 360, PS3, DS)

Atı alan, İkinci Dünya Savaşı'nı geçti arkadaşlar! FPS yapımcılarının işi zor çünkü "düşman öldürme" üzerine kurulu olan bir türde ne kadar konu dayandırılabilir ki insan? Haydi tamam, Bioshock bu sorunu aştı; peki ya CoD4... İşte bu noktada çok keskin bir viraja giriyoruz sevgili okurlar: Oyun özgün bir senaryoya sahip değilse, sunuma odaklanımlı. CoD4'ün yaptığı da bu. (Bioshock, her ikisine de odaklandığı için ilk sırayı hak ediyor zaten.) Görsel, işitsel ve oynanış oluruk o kadar güçlü ki oyun, en takoz senaryo bile CoD4'ü kötü kılamadı. Bunlara bir de müthiş bir multiplayer mod eklenince CoD4, bu yılın ilk üç FPS'si arasına girmiş oldu.

2



## CRYYSIS (PC)

3



## S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL (PC)



4



## HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX (PC, Xbox 360, PS3)

5

## YARIŞ'IN YILDIZLARI



1



2



3

FORZA MOTORSPORT 2 (Xbox 360)

PROJECT GOTHAM RACING 4 (Xbox 360)

COLIN MACRAE: DIRT (PC, Xbox 360, PS3)

# TPS

Artık, bir oyunun hangi türe ait olduğunu karar vermek epey zor bir iş. Evet, listemizdeki TPS'lerin hemen hemen hepsi aynı zamanda aksiyon türüne de dahil ama bir *Gears of War* ile bir *God of War 2*'yi aynı kefeye koyacak halimiz yok, değil mi? Öyleyse gelin bir bakalım, bu yıl neler yaşanmış TPS evreninde?

## GEARS OF WAR (PC, Xbox 360)



Hayatımızda bu kadar tok silah sesleri ve bu kadar tüyler ürpertici yaratık homurtuları duymadık. Müthiş grafikler, müthiş ses efektleri, aklı almayan dinamikler... Bir aksiyon oyununda olması gereken özelliklerden çok daha fazlası vardı oyunda. 2006'nın sonlarına doğru piyasaya Xbox 360 versiyonu çıkan oyunun PC versiyonu, tam bir yıl bekletti oyun severleri fakat değil bir yıl, beş yıl bile beklenen TPS'lerin içinden.

1

## STRANGLEHOLD (PC, Xbox 360, PS3)

Bir film oyunu değildi karşımızdaki; film gibi bir oyundu. John Woo'nun eli değişmiş bir kere; aksiyon tavan yapmak zorundaydı. Ama salt aksiyondan ibaret değildi Stranglehold; çevreyle etkileşim, kaliteli grafikler, dinamik oynanış sistemi... Max Payne gibi ses getirmiş olan bir serinin bir üst versiyonu gibiydi Stranglehold ve Kasım sayımızın kapaklı renklenirdi. John Woo'ya bir kez daha saygılarını sunuyoruz.



2

## LOST PLANET: EXTREME CONDITION (PC, Xbox 360, PS3)

Oyunun PC versiyonu, Xbox 360 versiyonu kadar beğenilmedi ama bu memnuniyetsızlık, oyunun başarısına gölge düşürecek kadar ciddi bir boyutta değildi. Oyunun en etkileyici özelliği, insana gerçekten kaybolduğunu hissettiren ve yaratıcı ellerden çıkışmış olan dünyasıydı. Özgün dünyasına yakışmayan dağınık ve özensiz senaryosu da olmasaydı belki de bir üst sırada yer bulabilirdi kendine.



3



## WARHAWK (PS3)

4

## SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW (PSP)



5

## PLATFORM'UN YILDIZLARI



SUPER MARIO GALAXY (Wii)



RATCHET &amp; CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION (PS3)



CONTRA 4 (DS)

# AKSİYON / ADVENTURE

2007 yılına baktığımızda, FPS türünde olduğu gibi aksiyon / adventure türünde de büyük bir kışkırtma yaşandı. Bahar aylarına kadar sesi soluğu çıkmayan bu türdeki oyunlar, bir anda piyasaya yağmaya başladı ve yıldıza birkaç iddialı isimle sık bir şekilde kapattı.

## GOD OF WAR II (PS2)

"Kendimize 'God of War'dan daha iyisi nasıl olabilir?' diye soruyorduk ki ikinci oyun, bu soruya bir yanıt oldu." Resmi PlayStation 2 Dergisi'nden bir alıntı... Daha birçok mecrası, God of War II'yi tanımlarken kifayetsiz kaldı ve sadece havada uçusan 10 ya da 100 puanlar bir şeyler anlatmaya çalıştı. Hemen hemen hiç kimse bu oyuna bir kulp takmadı. Eğer oyunları türlere ayırmayı genel bir liste oluştursaydık emin olun ki God of War II, ilk üçe -çok rahat- girdi.



## UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE (PS3)

Geçen ay, anısızın çıktı karşımıza Uncharted: Drake's Fortune. Herkes Drake'in, "Lara Croft'un erkek versiyonu" olacağını düşünürken o, Lara'yı bir çırıpladı. Hatta Drake, efsane karakter Indiana Jones'un bile tahtına göz dikmiş durumda. Konsol İnceleme sayfalarımızda inceleme yazısını bulabileceğiniz oyuncunun PC versiyonuyla da tanışmak için can atıyoruz.



2

## ASSASSIN'S CREED (Xbox 360, PS3)

Yeni nesilin grafik gücü; muhteşem mekan tasarımları ve yeni bir kontrol sistemi ile birleşince Assassin's Creed bizlerle buluştu. Oyunun tek sorunu, fazlaçılık çizgisel olması ancak kendinizi senaryoya ve atmosfere kaptırıldığınız zaman bu sorun ortadan kaldırıyor. Belirtmemiz gereken son bir nokta var ki oyunun Xbox 360 versiyonunun grafikleri, PS3 versiyonuna göre çok daha iyi. İki versiyon arasında bu denli büyük bir görsel farkın olması bizi oldukça şaşırttı.

3

## NINJA GAIDEN SIGMA (PS3)



4

## TOMB RAIDER: ANNIVERSARY (PC, Xbox 360, PS3, PSP, Wii)



5

## PARTİ'NİN YILDIZLARI



ROCK BAND  
(Xbox 360, PS3, PS2)

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
(PC, Xbox 360, PS3, PS2, Wii)

KARAOKE AMERICAN IDOL (PS2)

# RPG

Gelelim RPG dünyasına... Bu tür, adventure türü kadar tükenmeye yüz tutmuş olmasa da 2007 yılı "bol RPG'-li" bir yıl olmadı. Piyasaya çıkan tek tük oyunun arasından ilk beş için oyun bulmakta zorlandı. Neyse ki ilk üçümüz belliymi; yani bu yıl az ama öz RPG çıktı piyasaya.

## THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES (PC, Xbox 360, PS3)

Eklentiler genelde "Oyna yenilik eklemeye gerek yok; bir - iki yeni bölümle oyuncuları oyalarız" manşılıyla hazırlandığı için Shivering Isles'a önyargıyla yaklaşmamız doğaldı fakat gördük ki oyun; yepyeni bir dünya, yeni büyüler ve yeni hikayeler sunan kocaman bir paketmiş. The Elder Scrolls IV: Oblivion gibi hakkında aylarca konuşulan bir oyunun eklentisi de böyle olmalydı zaten.

## MASS EFFECT (Xbox 360)

Hayatımızın bir bölümünü KotOR ile geçirdik. Bu oyunla yattık, bu oyunla kalktık. KotORII, en az ilk oyun kadar iyiidi ama pek ses getirmede ve ortadan kayboldu. Ve sonra Mass Effect ile tanıştık, bu yılın sonunda. Şu an için piyasada sadece Xbox 360 versiyonu bulunan oyunun PC versiyonundan bir haber yok ancak bu durum, Mass Effect'in oyun dünyasında bir "KotOR etkisi" yaratmasına engel olamadı.

1

2

## THE WITCHER (PC)

2007'nin en karanlık RPG'si The Witcher'dı kuşkusuz. Ancak oyunun göze çarpan tek özelliği bu değildi; senaryosu, kurgusu, müzikleri ve oyunseverlerin çabucak benimsediği Geralt De Rivia karakteri, The Witcher'in ilk üçe girmesini sağlayan önemli özellikleriydi.

## ROGUE GALAXY (PS2)

## JEANNE D'ARC (PSP)

4



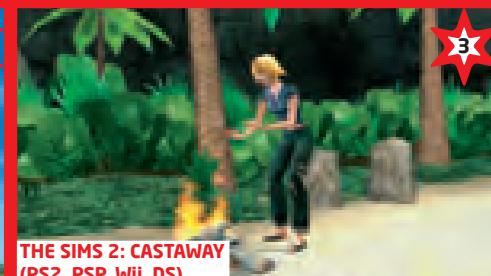
## SİMÜLASYON'UN YILDIZLARI



SILENT HUNTER 4:  
WOLVES OF THE PACIFIC (PC)



FLIGHT SIMULATOR X:  
ACCELERATION (PC)



THE SIMS 2: CASTAWAY  
(PS2, PSP, Wii, DS)

# MMORPG

Hızla yaygınlaşan ADSL, Türk oyunculara tek kişilik oyunlardan kaçip dünyadaki milyonlarca oyuncunun arasında katılma fırsatı verdi. Yillardır ilgiyle oynanan ama müdafimi az olan Eve Online, bilim kurgudaki tekelini kaybederken fantastik MMORPG'lerin sayısı katlanarak arttı. İşte bu yılın en iyi MMORPG'leri...



## WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE (PC)

Dünya çapında milyonlarca insanın ara vermeden, heyecanla oynadığı bu fantastik, online macera, bu yıl da birinciliği kimseye kaptırmadı. Eklentisi ile de gecenin bir yarısında, insanlara, mağaza önlerinde kamp kurduran WoW, Cem Şancı'nın yoğun muhalefetine rağmen MMORPG'nin yıldızı oldu.

1

## THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR (PC)

Film oyunlarının yüzleri bu yıl The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar ile güldü. MMORPG dünyasına, Nisan ayında hızlı bir giriş yaparak Tabula Rasa'nın bile önüne geçen TLoRO: SoA, sinema dünyasında işi biten bu ismin, oyun dünyasında uzun bir süre daha iş yapabileceğini kanıtladı.



2

## TABULA RASA (PC)

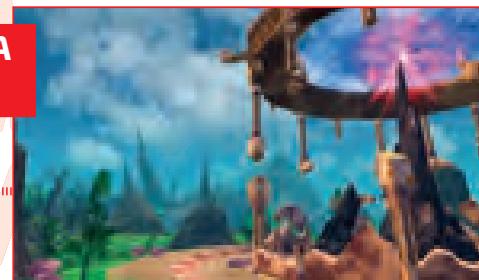
Orta Çağ temali MMORPG'lerin piyasayı kavurduğu sırada, değişik bir senaryo ile karşımıza çıktı Tabula Rasa. Ancak rakiplerinin sahip olduğu kaliteli grafiklere ve akıcı oynanış sisteme sahip olmadığı için bekletileri tam olarak karşılayamadı.

3



## VANGUARD: SAGA OF HEROES (PC)

4



5

## SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA (PC)

## DÖVÜŞ'ÜN YILDIZLARI



VIRTUA FIGHTER 5  
(Xbox 360, PS3)



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008  
(Xbox 360, PS3, PS2, PSP, Wii, DS)



NARUTO: ULTIMATE  
NINJA 2 (PS2)

# STRATEJİ

Bu yıl strateji dünyası çok hareketliydi ve diğer oyun türleri gibi strateji oyunları da "yeni nesilleşme harekatı"ndan nasibini aldı. "Kaynak topla, üs kur, saldır" döngüsü, neredeyse tarih oldu ve çoğu strateji oyunu "anlık strateji üretme" yeteneği üzerine kuruldu. Yılın ilk beş strateji oyununa gelin, bir bakalım.



## WORLD IN CONFLICT (PC)

RTS, World in Conflict'e kadar çoğu zaman lafta kalan bir tanımlama oldu. WiC, bu tanımın hakkını vermekle kalmayıp klasik RTS özelliklerini tarihe gömerek RTS'ler için bir nevi yeni bir boyut kapısı açtı. Tüm bunların yanında oyunun teknik özellikleri ve senaryo sunumu muhtesemdi. Kisacası WiC, yalnızca bu yıla değil, strateji oyunlarının tarihine de damgasını vurdu.

1

## SUPREME COMMANDER (PC)

Rakibi WiC ile birçok ortak özelliği sahip olan Supreme Commander'in birincilik koltuğuna oturamamasının en önemli sebebi, WiC gibi devrimsel bir oyun olmamasıdır. Evet, SC'nin teknik özellikleri ve senaryosu çok güçlüydü ama WiC'teki özgünlük SC'de yoktu. Ayrıca oyunun yetersiz yapay zekası, WiC'in ulaştığı başarıya ulaşamamasında etkendi. (Oyunun, Kasım ayında, Supreme Commander: Forged Alliance adında bir eklentisi çıktı. Bu eklenti ile ilgili merakınızı İnceleme sayfalarımızda giderebilirsiniz.)



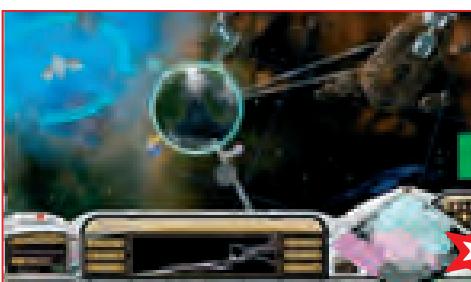
2

## COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS (PC, Xbox 360) ER (PC)

FPS oyunları için olduğu gibi strateji oyunları için de kırık kırık bir yıl olan 2007'de o kadar fazla sayıda kaliteli strateji oyunu piyasaya çıktı ki beş oyuncuk liste formattımıza bağlı kalmakta epey zorlandı. Fakat daha da zorlu, ikinci ve üçüncü oyunu seçmek oldu. Command & Conquer 3 Tiberium Wars, SC ya da WiC gibi türe yeni özellikler katmadığı için ilk üçün son sırasında kaldı. Yoksa Tiberium Wars, gerek sinematikleri, gerekse akıcı oynanış sistemi ile özel bir strateji oyunu.



## COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS (PC)



3

## GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR (PC)

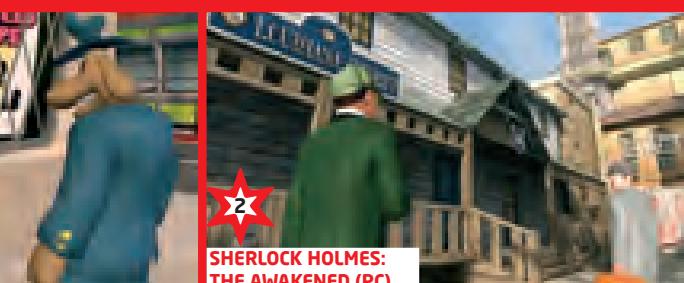


4

## ADVENTURE'IN YILDIZLARI



SAM &amp; MAX: SEASON 1 (PC)



SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED (PC)



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRIALS AND TRIBULATIONS (DS)

# SPOR

Spor oyunları bu yıl da isimlerinin yanlarına, bir yıl sonasının tarihini alarak hayatlarına devam etti. Ancak 2007 yılı, birkaç yıldır listelerin başını çeken PES serisi için talihsiz bir yıl oldu ve zirvede görmeye alışık olmadığımız bir isim, bu türün ilk sırasına oturdu. PES'siz bir ilk beş... Kiyamet kapımızda...

## NBA 2K8 (Xbox 360, PS3, PS2)

EA, yıllarca, FIFA'nın PES altındaki ezilişini üzüntüyle, çaresizce izledi, durdu ve şimdi de aynı tabloya "basketbol oyunları pazarı"nda yüzleşmek durumunda; yıllar boyunca lider kalmayı başaran NBA Live serisi, sonunda liderliğini NBA 2K8'e kaptırdı. Eğlenceli modlara, gerçeğe yakın animasyonlara sahip olan NBA 2K8, bu tempoya yarışa devam ederse NBA Live bir daha gün yüzü göremeyebilir.

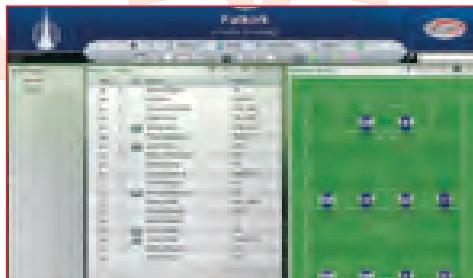


## FIFA 08 (PC, Xbox 360, PS3, PS2, PSP, Wii, DS)

EA'in fırsatçılığı gerçekten takdire şayan; rakibi Konami, bu yıl, -sifir piyasaya yeni nesil bir oyun süreblmek adına- alelacele yapıldığı belli olan PES 2008 ile çöküşe uğradı ve EA bu anlık güçsüzlükten o kadar iyi yararlandı ki FIFA, resmen yeniden doğdu. PES6 kadar iyi olmasa da FIFA 08 bu yılın en iyi futbol oyunu.

## FOOTBALL MANAGER 2008 (WORLDWIDE SOCCER MANAGER 2008) (PC, PSP)

Championship Manager serisine imza atan ekip, Football Manager serisini yapmaya başladığından beri menajerlik oyunlarının müptelaları adres değiştirdi. Çok geniş bir veri tabanı ve serinin bir önceki oyununa göre daha gerçekçi bir yapı ile karşımıza çıkan FM2008, bu yıl piyasaya çıkan menajerlik oyunlarının lideri olurken, "spor" türünde de ikinci sıraya oturdu.



## NHL 08 (PC, Xbox 360, PS3, PS2)



## SKATE (Xbox 360, PS3)



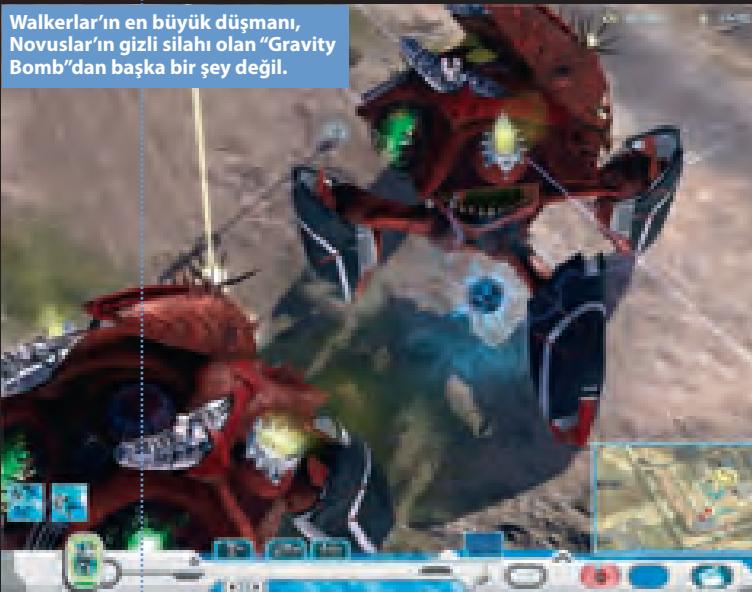
# UNIVERSE AT WAR: ★ EARTH ASSAULT

*Jurassic Park'taki T-Rex'i mumla  
aradığımız an, bu andır arkadaşlar...*

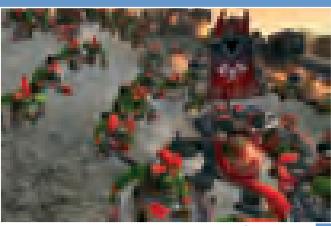




Walkerlar'ın en büyük düşmanı, Novuslar'ın gizli silahı olan "Gravity Bomb'dan başka bir şey değil.



### alternatif



**WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR**

Warhammer dünyasını konu alan Dawn of War, birçok fantastik ırkın sahipliği yapılıp ve hala severek oynanan bir oyun.

**Y**ıldızları görüyor musun Sevim? Hepsi, milyonlarca ışık yılı uzakta bidden... Hepsi, birbirinden gizemli; hepsi, birilerinin dileğini taşıyor. "Gökyüzü" dediğimiz uzayın derinliğine bakarak, kaybolmuşluklarını görmezden gelmeye çalışan, aciz varlıkların asında Sevim. Nedensizliği sorgulamak yerine, var olanı kabullenmemeyi ne kadar da çok seviyoruz.

Sevim, iyi ki yanmadın ve iyi ki beni dinliyorsun. Sen de olmasaydin, insanlığın şu an içinde bulunduğu duruma katlanamazdım belki. "Barış" ve "sevgi" sözcükleri çoktan yok oldu ama sen yine de eski, güzel günlerin döñeileceğine bir işaretin benim için. Dünyanın -bir kez daha- yaşıanabilir bir yer olabileceğinin bir sembolüsün adeta. Seni hiçbir zaman yanından ayırmayacağım ve nereye gidersem gideyim, benimle olacaksın Sevim.

Seninle yalnız kalmak bana büyük bir mutluluk veriyor. Senden bir dakika bile ayrı kalmak istemiyorum. Aslında, seni Novus'tan da, Masari halkından da kışkıyırom amma zamanının çoğu onlarla geçtiği için sana ayrıca vakit ayırmakta zorlanıyorum. Yine de her zaman benimle olman ruhumu dinlendiriyor; bedenime tatlı bir huzur yayıyor. Sesin, dokunuşun ve görüntünün o kadar güzel ki... Bir başkası sana dokunmaya çalıştığı anda, cinlerim tepeme çıkıyor. Geçen gün, Masari Architect'lerinden bir tanesi seni kolundan tutmuş götürüyordu. Ah, işte o an bir Hierarchy ucubesi görmüş gibi

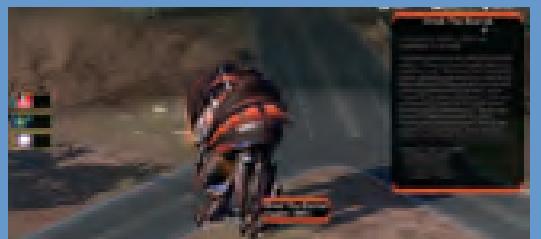


sinirlendim. Seni onun ellerinden kaparken kayan bir yıldıza ulaşmış gibi umutla doldu içim.

Sevim... Ne olursa olsun, hep benimle olmasını istiyorum. İstilacı Hierarchy ırkına karşı savaşında beni korumayı, tek dostum olmasını istiyorum. Sırtımı sana yaslamak ve güvenmek istiyorum Sevim. Ve senden sadece tek bir şey diliyorum: Lütfen ama lütfen seninle konuşduğumu kimseye söyleme. İnsanlar buna henüz hazır değil. Hayvanlara isim takılması normalken, onları arkadaş bellemek alışılmış bir tavırken silahlara neden isim veremiyoruz? Onlarla neden konuşamusuyoruz? Sence de çok saçma değil mi, Sevim?

**Hiç saçma değil!** Arkadaşımızı anlamamız gereklidir. O, dev Hierarchy Walkerlarıyla savaşmaya çalışan bir asker; haliyle bu arkadaşımızın, birtakım beyin hasarlarına sahip olması çok normal. İnsanoğlu sakin sakin otururken gökten korkunç robotlar dünyaya iniyor ve tüm insanlık, kurşun atan, ilkel silahlarla bu, ne iddii belirsiz yaratıklara karşı

### BİR "HERO" BİN ASKERE BEDEL



WH40K'da olduğu gibi UaW'da da her ırkın üçer tane kahramanı bulunuyor. Kahramanlar ne çok güçlü, ne de çok zayıf. Eğer onları savaş alanının ortasına tek başına salarsanız beklenintizi üst seviyede tutmayı. Takviye birliklerle birlikte yönlendirildiğinizde ise istediğiniz başarıyı yakalayabilirsiniz. Kahramanların birtakım özel güçleri de bulunuyor: Novuslar'ın Mirabel'i hızlı bir anime Mecha'sına benzeyen, Hierarchy'lerin Orluk'u yürüyen bir tankı andırıyor. Ayrıca, kahramanları savaş alanında kullanmanın yanında, -özellikle Hierarchy ırkı için- kaynak toplama ünitelerine destek birimi olarak da kullanabilirsiniz.



Hierarchy ırkının "Spitter Turret"ları, piyadeleri sinek avları gibi avlıyor.



# YEDİ KAHRAMAN İNDİ MEYDANE...



Novuslar'ın en işlevli kahramanı. Bir alana toplanmış düşmanlara birçok füze yollayabilen, tek bir hedefe sniper saldırısı ile büyük zarar verebilen Mirabel/Viktor, hız olarak da çok gelişmiş bir karakter.



Vertigo, düşmanın ateşine fazla maruz kalmadığı takdirde, görünmezlik özelliğini kullanarak sinsi sinsi etrafına dolaşıyor. Ayrıca, çoğu Novus ünitesini "Upload / Download" özellikle savaş alanında taşıyabiliyor.



Hierarchyler'in "Warlock"u olarak nitelendirilebilecek olan bu kahraman, bir grup düşman ünitesini birbirine düşürebilir veya uçan üniteleri yere inmeye zorlayabilir.



UaW'daki favori kahramanı Orlok, Assault ve Endure modları arasında geçiş yapabiliyor. Assault modunda yüksek ateş gücüne sahip oluyor, Endure'da ise düşmanın ateşine çok uzun bir süre dayanabiliyor.



Masariler'in Lord'u ve en güçlü kahramanı olan Lord Charos, hem kolay kolay ölmüyor, hem de yakınındaki düşmanları "Searing Aura" gücüyle yakıyor.



Novuslar'ın kendilerini mekandan mekana ısmılayabilemesine özenen Zessus, Masari ünitelerinin savaş alanında işinlemasını sağlayabiliyor. Ayrıca, düşmanlarına zarar verebilmek için patlamalar yaratıyor.



LEVEL'in en "multi-task" insanı Furkan ve Faruk ve Akinci, yeri geldiğinde savaş alanını emirleriyle kontrol edebilme, yeri geldiğinde de kendini görünmez yapabilme özelliklerine sahiptir.



☞ **koymak için debelenip duruyor. Kim böyle bir manzara karşısında kafayı yemez ki?!** Neyse ki işler daha kötüye gitmeden, Novus adındaki bir diğer uzayı ırk sahnedeki yerini alıyor ve insanoğlu yok olmaktan kurtuluyor. Sonradan öğreniyoruz ki Novuslar da zamanında, Hierarchyler'den çok çekmiş. (Bu arada Hierarchy ismine sınır olmaktadır; Novus, Masari gibi güzel isimler yaratılmışken, "Hyerarsi" de nedir?) Hierarchyler tarafından hezimete uğramış olan Novus ırkı, -gelişmiş teknolojileri sayesinde- DNA izlerinden kendilerini tekrar yaratmış ve Hierarchyler'den intikam almayı kendilerine yegane amaç edinmiş. İşte tam, istilacı Hierarchy ırkı, dünyayı da ele geçirmek üzere harekete geçtiği anda, Novus'lar Hierarchyler'in peşinden geliyor ve heyecan başlıyor.

Gördüğünüz üzere senaryo biraz tanıdık. Hatta "biraz" kelimesi Universe at War'da karşılaşılan sıradanlığın yanında yetersiz kalabilir. Fakat bu senaryo-



nun sunumu ve oynanış sistemi o kadar iyi ki sıradanlık arka planda kalıyor. Yani en azından skirmish savaşları için durum böyle; Campaign modunda, senaryonun vasıtasıyla oynaması da yansıyor maalesef. Neyse, kafanızı yeterince karıştırıbdısem detaylara inebilirim artık.

**Savaş, çekici olabilir mi?** > Öncelikle, size ırklardan bahsedeyim. Oyunuda üç adet ırk bulunuyor ve bu ırkların arasında teknolojik makinelerle / silahlarla donatılmış olan insan ırkı yer almıyor ki bence bu epey güzel bir haber zira her oyunda insanoğlunu aynı kalıplarda görmekte sıkılmıştık artık. UaW'da, insan olarak adlandırılabilen ırkın adı Masari ve bu ırk büyük konusunda uzmanlaşmış. İşığın gücünü kullanarak savaşan ve stratejilerine makinelerin gücünü de ekleyen Masariler, oldukça dengeli bir ırk. Ancak bu dengeyi, çoğu zaman sizin kurmanız gerekiyor. Bahsettiğim denge, aydınlatıcı ve karanlık güçler arasında yapılan geçmişten kaynaklanıyor. Masari üniteleri, aydınlatıcı güç kullanıldığında daha hızlı ilerleyebiliyor ama daha düşük ateş gücüne sahip oluyor. Karanlık güç harekete geçirildiğinde ise ünitelerin hızı azalıyor; ateş gücü artıyor. Güçler arasındaki geçiş, ünitelerin başka özelliklerine de yansıyor. Örneğin, uçan birlikler, karanlık gücü geçiş yapıldığında yere inmek zorunda kalabiliyor. Silahlı ve yaya askerler yerine mekanize ve uçan birliklere önem veren Masariler, düşmanın aklını karıştırma konusunda da yetenekli bir ırk. Masariler'e epey benzeyen Novus ırkıysa enerji kullanımını konusunda aşmiş. Elektrik teli kıvamındaki "Flow Conduit" direkleriyle kendilerine bir enerji ağı ören Novuslar, bu ağı hem binalarına güç yollamak, hem de ünitelerini bir noktadan diğerine inanılmaz bir hızda göndermek için kullanabiliyor. Mesela, haritanın en batısındaki A noktasından, en doğusundaki B noktasına, birbirine bağlı Flow Conduit'ler yerleştirince, neredeyse tüm Novus ünitelerini birkaç saniye içinde, A noktasından B noktasına ulaştırabiliyorsunuz. Novuslar'ın savaş stratejisini mekanize birliklerin eşliğinde ilerleyen asker gruplarına dayanıyor. Ohm Bot adındaki Novus askerleri, tek başlarına iş göremezken, bu askerlerin 40 tanesi yan yana gelince Masari ve Hierarchyler'in zırhlı ünitelerini rahatlıkla yok edebiliyor.

Ve gelelim Hierarchyler'e. Açıkçası, UaW'yu diğer oyuların farklı kılan Hierarchy ırkı olmuş. Her ne kadar Supreme Commander'da da devasa ünitelerle karşılaşmış olsak da, "Az ünite, öz ünite" mantığında ilerleyen bir strateji oyunda, gökdelen gibi robotlar görmek garip geldi bana. Öncelikle, şunu söyleyeyim; Hierarchyler bina inşa etmiyor. Bu ırkın sadece bir tane "Arrival Site"ı bulunuyor. Burada üretilen Carverlar, toprağa "Glyph"ler çizerek Hierarchy ünitelerini çağırıyor. Assembly, Science ve Habitat Walker adı verilen bu üniteler de biraz önce bahsettiğim, gökdelen boyutundaki üniteleri kapsıyor. Size şöyle açıklayım, tüm upgrade'leri yapılmış birer adet Assembly, Science ve Habitat Walker'ı durdurmak pek mümkün değil. Tüm türülü silahlarla ve özel-





## BİLİMSEL ARASTIRMALARIN ISIĞINDA

Teknoloji ağacı içermeyen bir strateji oyununa "strateji oyunu" denmez; bunu akınlıza sokun. UaW da iyi bir strateji oyunu olduğu için bu kurala sadık kalarak kallavi bir teknoloji ağacı sistemiyle oyuncuları selamlıyor. Her ırkta aynı şekilde ilerleyen bu teknoloji gelişimini hadisesi, üç alanda dört seviye ilerlemenize olanak tanıyor. Yani, ırknızıza 12 farklı özellik eklemeniz mümkün... Mü acaba? Durum böyle olsaydı herkes basardı parayı ve en güçlü özellikleri toplardı. UaW, her oyuncuya en fazla altı araştırmayı sınırlıyor; böylece ırknızıza vereceğiniz özellikler ve güdeceğiniz stratejiler üzerinde epey kafa yormak zorunda kalırsınız.

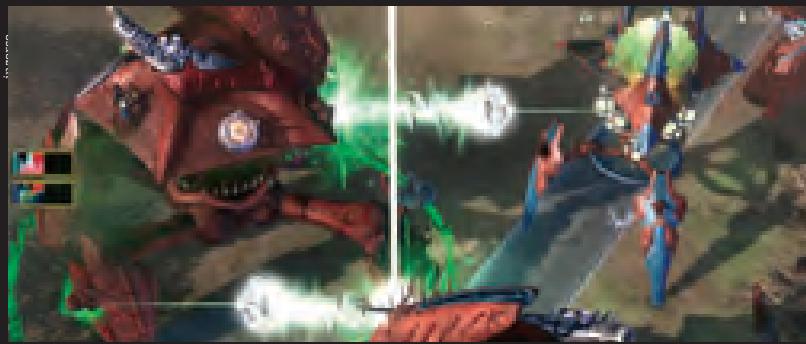
İlklerle donatılabilen Walkerlar, bir düşman üssüne daldığı zaman, o üs birkaç dakika içinde yerle bir olmaya mahkum oluyor. Üstüne üstlük Walkerlar, doğru eklentiler kullanıldığında Hierarchy askerleri de üretebiliyor.

**Bir Walker geldi done done...>** Irkları tanıdığımızda ve ünitelerin işlevlerini kendiniz keşfedeceğiniz (Campaign modu kafaniza vura vura öğretiyor) göre, UaW'nun diğer strateji oyunlarıyla benzerliklerine ve farklarına sıra geldi. Bu oyun, ne Company of Heroes gibi yavaş, ne de C&C3 gibi hızlı bir oyun. Daha çok, ikisinin ortası sayılabilen WH40K: Dawn of War'daki hız kıvamı yakalanan oyunda. İlk saniyeden planınızı yapıyorsunuz ve çok fazla panik yapmadan ünitelerinizi dengeli bir biçimde üretiliyorsunuz. Yani, her şeyin başı denge UaW'da. Size en basitinden bir örnek vereyim: Hierarcyler'le oynarken sadece Walkerlar'ı üretmek size mutlak bir zafer getirmez. Walkerlar, -daha önce de belirttiğim gibi- fazasıyla ağır hareket ediyor ve israrlı saldırılara karşı uzun süre dayanamıyor. Bu yüzden Walkerlar, mutlaka Hierarchy askerleriyle desteklenmelidir. Hatta Walkerlar'ınızı birer görevde atmak daha mantıklı bir hareket. Bir Habitat Walker'ınızı Plasma silahlarıyla, "Arc Turret"larla donatıp, Assembly Walker'ınızı savunma ve ünite üretimine yönlendirseniz başarıya ulaşmanız kolaylaşır.

Novus ırkını seçtiğinizde ise işler biraz daha karışık bir boyut alıyor. Novuslar'la oynarken çok hızlı davranışlarınızın ve rakibiniz kendini geliştirmeden önce saldırıyla geçmemelisiniz. Zira üç tane Walker, Novus üssüne girdiğinde Novuslar'ın yapacak pek bir şeyi kalımıyo maalesef. Variant adı verilen, hareketsiz kaldığında görünmez olan araçlar, Novuslar'ın kilit araçları. Savaşın hemen başında bu araçları üretmek ve rakip kaynak toplayıcılarına yönelik epey fayda getiriyor. Ayrıca, Novuslar'ı diğer ırklardan ayırp onlara avantaj sağlayın bir özellik mevcut: "Patch" sistemi. Patch adı verilen güçlendiriciler, belirli zamanlarda kullanıldığından tüm Novus ünitelerine geçici özellikler ekleyebiliyor. Savaşın en çok kızıştığı

## VİRÜS

Hemen de "büyük strateji ustası" oldunuz, değil mi? "İki tane tankı tepeye çıkardım; 'artillery' kullanarak bir tabur askeri ıldırdım" diye "büyük askeri deha" oldunuz. Sıkılmadınız mı artık bu pozlardan? Yok efendim, "Ormanın içine adamlarımı sakladım; düşmanı gafil avladım", yok efendim, "Piyadelerimin 'silah geliştirmeleri'ni tamamladım; artık bir ateş duvarı oluşturabilirim"... Kılıçla, kalkanla, düşmanın gözünün içine bakarak savaşmadıktan sonra, teknolojik ortamda kitadan kitaya nokta atışı yapmışsını, neye yarar? "Strateji dehası"ymış... Sen önce veremle, vebayla uğraşacaksın; askerlerin kitliktan sinekler gibi ölecek; aylarca yol tepeceksin; ondan sonra savaşa girişeceksin. Ben o zaman görürüm senin "stratejik deha"nın...



**4 dakika**  
tam kapasitede çalışan bir Habitat Walker'ın, üssüne nüzyü harabeye döndürmesi işten bile değil.

**60 ohm robotu**  
ışıldayarak gelen bir adet Peacemaker'ı ve Conqueror'u birkaç saniyede yok edebiliyor. Bu robotları küçümsememizi öneririm.

**6 Kişi**  
birbirine girdiğiinde oyunun çökmemesi için Anti-Aliasing'ı kapatın ya da en düşük seviyeye çekin; DX10 özelliklerini de kale almayın.

## UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

**ARTI** Birbirinden farklı üç ırk, Walkerlar'ın oynanış sistemine getirdiği farklı boyut

**EKSİ** Bazı binaların ve ünite özelliklerinin oyunun dengesini bozması, Campaign modunda oyunun sık sık çökmesi, sorunlu DX10 desteği

**YAPIM** Petroglyph  
**DAGITIM** SEGA  
**TÜR** Strateji  
**DİĞER PLATFORMLAR** Xbox 360  
**WEB** [www.sega.com/gamesite/universeatwar](http://www.sega.com/gamesite/universeatwar)  
**TÜRKİYE DAĞITICISI** Yok

**Açıklaması, karşı karşıya bulunduğuımız FPS boluluğu içerisinde böyle bir strateji oyununun çıkması ilaç gibi geldi. Her ne kadar oyunun senaryosu çok özgün olmasa da online ve skirmish mücadeleler epey eğlenceli.**

MINIMUM 2 Ghz İşlemci, 128 MB Ekran Kartı 512 MB Bellek ÖNERİLEN 2,8 Ghz İşlemci, 256 MB Ekran Kartı, 1 GB Bellek

**8.1**



# CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

**Görev, asıl şimdi çağırıyor**



## PERK'LER

**Bomb Squad** Gizlenmiş patlayıcıları görmenizi sağlar.

C4 C4'leri uzaktan kumanda ile patlatmanızı sağlar. Araç gibi nesnelerin altında ölümcül sonuçlara yol açar. Toplu imha için birebir.

**Iron Lung** Nişancı tüfeği ile nişan alırken nefes tutma süresini uzatır.

**Extreme Conditioning** Daha hızlı hareket etmenizi sağlar.

**Last Stand** Ölmeden önce tabancanızı çekip ateş etmenizi sağlar. Can bedden çıkmadan önce kaç tane sıkarsınız kardır.

**Sleight of Hand** "Mermi doldurma" süresini kısaltan bir özellik.

**UAV Jammer** Düşman radarında görünmemenizi sağlar.



## A J A N D A



**125**

Geçen yılın Haziran ayında, Modern Warfare ile ilgili elimizde olan kısıtlı bilgileri sizlerle paylaşmışız. Oyunun çıkış tarihi dahil belli değilmiş; düşünün!



**127**

Geniş bir İlk Bakış'ına yer verdigimiz bu sayımızda Modern Warfare'in senaryosuna odaklanmışız zira bildığınız üzere, CoD serisinin önceki oyunlarında senaryo öne planda değildi.

Medal of Honor serisinin, oyun dünsyasına 1999 yılında yaptığı çıkarmadan sonra, her tarafı İkinci Dünya Savaşı temali oyuncular sardı. Beyaz Perde'de Er Ryan'ı Kurtarmak, monitörlerde Medal of Honor... Milyonlarca oyuncu, Omaha Plajı'nda yoğun MG-42 ateşinin altında az mı koştı... Göz kapaklarımıza kapatıp, sıperden sıpere attık kendimizi. Bu oyun için altı yılda tam 50 milyon insan "öldü" ama biz bunun farkına varmadık çünkü ismi "savaş" da olsa her şey çok güzeldi. İşte Call of Duty serisi ile de bu çıkarma esnasında tanıktı. Ve İkinci Dünya Savaşı, bugüne dek sürdü.

Yapımcı Infinity Ward, bu kez bizleri 1940'lardan günümüze taşıyor. Oyunda, İngiliz SAS komandosu ve Amerikan Deniz Piyadesi olarak pek çok görevde çağrılıyoruz. Bu görevlerin çoğu, günümüz siyasi dünyasından izler taşısa da hayatı isimler kullanılmış. (Orta Doğu'da, Khaled Al-Asad'a; Rusya'da, Zakhaev'e karşı savaşmak gibi...) İlk bölümde temel bir askeri eğitim aldıktan sonra; Bering Boğazı'nda firtınanın ortasında kalmış olan bir gemiye helikopterden atlayan SAS'lardan birinin yerine geçerek oyuna başlıyoruz.

**Modern zamanlar**> Oyunda, modern ordularda bulunan Desert Eagle'dan G3 piyade tüfeğine, RPG'den AK-47'ye kadar pek çok silah kullanabiliyoruz. MPS

ve AK-47 kullanmış birisi olarak silahların tepme etkilerinin ve seslerinin gerçekleştirmeyi aramadığını söyleyebilirim. Keskin nişancı tüfeği ile nişan alırken "neph tutma" faktörü de göz ardı edilmemiş. Yani artık herkesi iki kaşının ortasından vurmak pek kolay değil. Multiplayer oyuncular da bu sayede şenleniyor elbette ki.

Modern Warfare, bir ana görevden ve bu görevin uzantısı olan veya görevden oluşan bir görev. Gitmeniz gereken yer, pusulanızda işaretleri olduğundan görevler sırasında kaybolmanız pek mümkün değil. İsterseniz TAB tuşuna basarak da görev listesine ve bölge haritasına ulaşabilirsiniz.

Girdiğiniz çalışmalarдан sağ çıkmak için öncelikle düşmanın görüş alanının ve menzilinin dışında durmali ve ateş altındayken çok iyi mevzilenmelisiniz.

Yapay zeka, bir hayli iyi ve düşmanlar, saklandığınız zaman üstünüze el bombası atmayı ihmal etmiyorlar. Çalışmaların son derece gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtıldığını söyleyebilirim. Düşmanlar sürekli siper alıyor ve siperlerin arkalarından size ateş ediyorlar. Siz ateşkeş verdiğinizde ise asla saklandıkları yerden çekip saf saf beklemiyorlar. Ayrıca vurdugunuz düşmanlar, ölmeden önce son bir hamleyle teteğe basıp üstünüze kalan son mermilerini boşaltabiliyorlar (Last Stand). Dolayısıyla düşmanın öldüğünden emin





## alternatif



### MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Modern Warfare gibi günümüzde değil, İkinci Dünya Savaşı sırasında geçiyor ancak kalite açısından Modern Warfare'ın tek alternatifi.

olmadan ona arkanız dönmemeyin. Ateş hattında hızlı hızlı koşmaya başladığımızda ise karakterimiz aynı gerçek hayatı olduğu gibi silahı yanlamasına tutuyor; görüntü bir sağa, bir sola ypalanıyor ve bu sırada çevredeki detaylar gözden kaçabiliyor. (Gears of War'daki koşma efekti gibi...)

Oyun boyunca buna benzer pek çok detaya rastlayıp, "Vay be!" diyebiliyor insan. Hatta oyunu SAS olarak oynarken, yüzümdeki maske görüş kaybına yol açınca bu nidayı bizzat seslendirdim.

**Güzel ölüm**> Bir yandan hayatı kalmaya çalışırken diğer yandan çevrenizdeki onca detaya dikkat edemeyebilirsiniz. LEVEL olarak, "Oğlum, adamın botunun tabanındaki izler bile görünüyor" derken ölmeyi istemedik ve önceden iş bulmak için bize başvurmuş olan 125 adet Lemming'i cepheye gönderip sizler için feda ettiğimizde.

vizirtili seslerini laboratuarlarında deşifre ettikten sonra anlaşılır bir şekilde kaleme aldık: Oyunun grafikleri / fizik modellemesi -doğal olarak- önceki oyunlardan çok daha iyi. Araç, bina ve eşya gibi çoğu nesne şiddetli patlamalarda parçalanıyor ya da hasar alıyor; patlayan araçların kapotaları, lastikleri, kapıları etrafı fırlıyor; binaların duvarları, mermi izleri yüzünden delik deşik oluyor, duvarların sıvaları dökülüyorum; patlamalar nedeniyle açığa çıkan ısı, görüntünün dalgalanmasına neden oluyor; yakınında bir el bombası patladığı zaman oyuncu, çevreyi gri ve bulanık bir şekilde görmeye başlıyor... Animasyonlar da oldukça inandırıcı; ranzاسında uyuyan bir askeri taradığınız zaman, asker hiç tepki vermeksızın örüklen; koşan bir askeri vurdugunuz zaman asker önce tökeziyor, sonra yere düşüp kıvrınarak ölüyor. Kisacısı, görsellik adına her şey düşünülmüş.

Önceki oyunlarda olduğu gibi Modern Warfare'da da gerçek silah sesleri kullanılmış. Çatışma kareleri, telsiz konuşmaları ve diyaloglarla zenginleştirilmiş. Diğer yandan, oyunun geçtiği zamanın etkisinden olsa gerek, İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlarda kullanılan müziklerden uzaklaşılmış ve sert bir müzik listesi tercih edilmiş. Özellikle briefing ve menü müziksleri, General's'in, insanı gaza getiren müziksine fazlasıyla benziyor. Her ne kadar bu tip bir oyunu oynarken gaza gelmek pek iyi sonuçlar vermemese bundan şikayetçi olduğumu söyleyemem.

Modern Warfare, tüm teknik özellik ve



güzelliklerinin yanı sıra, sahip olduğu ruh ve yoğun atmosfer ile oyuncuyu kendine bağlayıyor. Hatta, oyunun sinematik sunumu o kadar güçlü ki bırakın oyuncuyu, izleyen biri varsa onu dahi ekranın başına civiliyor. (Al sana boyun ağrısı!) Askerlerin ateş altındayken eğilerek ilerlemeleri, yıkıntıların arasında mevzilinemeleri ya da SAS'ların Tom Clancy romanlarında anlatılanları aratmayacak şekilde hareket etmeleri o kadar başarılı ki oyuncu / izleyici kendisini bir anda oyunun içinde buluyor.

Oyunun belki de tek kusuru, altı - yedi saat gibi kısa bir süre içinde bitiyor olması. Ama tek kişilik mod gerçekten de çok akıcı... Keşke daha uzun süreydi.

**Peki ya multiplayer...>** Modern Warfare, kısa bir tek kişilik moda sahip olsa da zengin bir multiplayer moduyla bu sorunu bizlere unutturuyor. Oyununda; Assault, Demolitions, Heavy Gunner, Sniper, Spec Ops gibi sınıflar bulunuyor ve oyuncuların gösterdikleri başarılar ödüllendirilerek multiplayer modu güçlendiriliyor. Mesela art arda üç kişiyi öldüren bir oyuncu bir radara ve daha sonra dördüncü ve "bomba atar" gibi çeşitli silah modifikasyonlarına sahip olabiliyor. Ayrıca, üst seviye oyuncular için özel bir "Hardcore" seçeneği de oyuna eklenmiş. Bu seçenekte, ekranда; sağlık durumu, mermi sayısı ve hedef vs. yok. Her şey tamamıyla yetenek ve içgüdülere kalyor.

Grafiğinden konusuna, seslerinden oynanış sistemine kadar Modern Warfare, bir oyunun çok ötesinde bir yapım, yaşanması gereken bir deneyim. Oyna gelmeyin, oyunsuz kalmayın! ☺

## 3

**bölüm**  
Tek kişilik oyun-  
daki ana bölüm  
sayısı.

## 4

**oyun**  
Şimdide kadar  
çıkışlı olan  
Call of Duty  
oyunlarının sayısı.

## 1714

**Oyunun**  
Ekrandan fırlayan  
boş kovan  
sayısı.



## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

**ARTI** Akıcı oynanış sistemi, güzel grafikler, eğlenceli multiplayer modu, silah çeşitliliği

**EKSİ** Kısa tek kişilik mod

**YAPIM** Infinity Ward

**DAĞITIM** Activision

**TÜR** FPS

**DİĞER PLATFORMLAR** XBOX 360, PS3, DS

**WEB** [www.callofduty.com](http://www.callofduty.com)

**TÜRKİYE DAĞITICI** -

**İkinci Dünya Savaşı'ndan günümüze çok başarılı bir geçiş... Müthiş tek kişilik modu kısa sürede yalnızca multiplayer modu için dahi oynamaya değer.**

**MINIMUM** 2.4 Ghz İşlemci, 512 MB (XP) / 768 MB (Vista) Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
**ÖNERİLEN** 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

**9.5**



# BLACKSITE: AREA 51



**Gerçekler buralarda bir yerlerdeydi ya... Nereye koydum acaba?**

**U**zayda hayat var mı? Bu koca evrende yalnız mıyız? Diğer gezegenlerde başka canlılar yaşıyor olabilir mi? Yoksa her şey, birkaç şakacının ya da işinin ehli olan birkaç bilgisayar dahisinin eseri mi? Basın toplantıları, açıklamalar ve bir şekilde medyaya "sızan" görüntüler, hükümetlerin, insanları korkutmak için öne sürdüğü yalan - yanlış belgelerden mi ibaret? Uzaylılar neye benziyor? Koca kafalı, gri, çelimsiz yaratıklar mı, yoksa insan formunda canlılar mı? Ya da uzaylılar tek hücreli ve kimseye zararı dokunmayan mikroorganizmalar mı?

#### Uzaylılar gerçek mi? Dost mu?

**Düşman mı?** Yıllar boyu insanoğlunu zihni meşgul etti, durdu borular. Kimileri korktu bu bilinmezlikten, kimileri ise saçma buldu anlatılanları. Tarikatlar kuruldu, kehanetler ortaya atıldı... Bir gün gelecek; insanoğluna büyük bir zarar verecek, gezegenimizi işgal edecek ve neslimize son vereceklerdi. Ama o gün hala gelmedi.

Ve "sözde" yapılan araştırmalara göre uzaylılar hakkında halen somut bir bilgiye sahip değiliz.

Tüm bu iddiaların bu kadar tartışılmışının önemli sebeplerinden biri, kuşkusuz ki 1947 yılında New Mexico'nun Roswell kasabasında yaşanan kazaydı. O güne, yaşananlara ve neler olup bittiğine dair -"üst düzey yetkililer" dışında- kimsenin elinde somut bir veri yok. Ancak üstे çalışmış olan birkaç personelin itirafları dikkat çekiciydi; 51. Bölge'de ele geçirilen uçan cisimlerin içlerinden bazı varlıkların cesetlerinin çıkarıldığı fakat bunun hükümet tarafından örtbas edildiğini açıklayan Teğmen Walter Haut'un ve ele geçirilen uçan cisimlerin teknolojilerini çözmek için üsse getirilen bilim adamı Bob Lazar'ın arkadaşa durgunluk veren bu iddiaları, sis perdesinin biraz da olsa aralanmasını sağladı. Kaza sonrası görüntülerin ve otopsi sahnelerini içeren filmlerin basına sunulması ise işe tuz biber ekti ve 51. Bölge daha gizemli bir hal aldı. Her ne kadar birçok insan hakkında pek çok şeyi bildiği iddia etse de bu bölgede ne olup bittiği halen bir muamma.

**Yasak bölgeye hoş geldiniz!** Üstünkörü de olsa 51. Bölge hakkında biraz bilgi verdikten sonra oyunumuza geçebiliriz. Blacksite: Area 51 (Yaz boyunca kendisinden "Blacksite" diye bahsedeceğim.), bundan birkaç sene önce piyasaya çıkan Area 51 adlı yapımın devamı niteliğinde. Ama bu sizi yanılmazın; zira

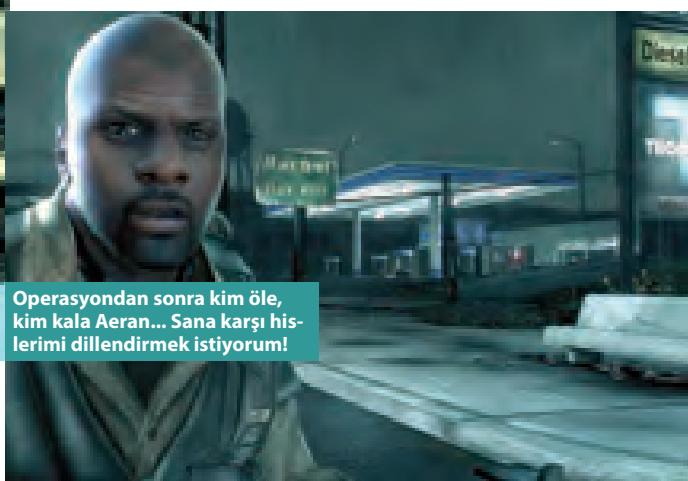
Blacksite, ilk oyundan farklı bir senaryoya ve oynanışa sahip. Ha, evet, ikisi de 51. Bölge ile ilgili oyunlar ve yine "Evet", ikisinin de dağıtıcısı Midway.

Öncelikle belirtmeliyim ki Blacksite: Area 51, bir senaryoya sahip! Evet, ilk oyundaki karmaşadan sonra, bu oyunda kendimizi daha kolay olaylara kaptırıyoruz sanki. Bu kez Aeran Pierce adındaki bir parali askeri yönetiyor ve ilk bölümde, ekipimizle Irak'a gidiyoruz. Meşhur (meçhul) kitle imha silahlarını bir kez

## 51. BÖLGE GERÇEĞİ

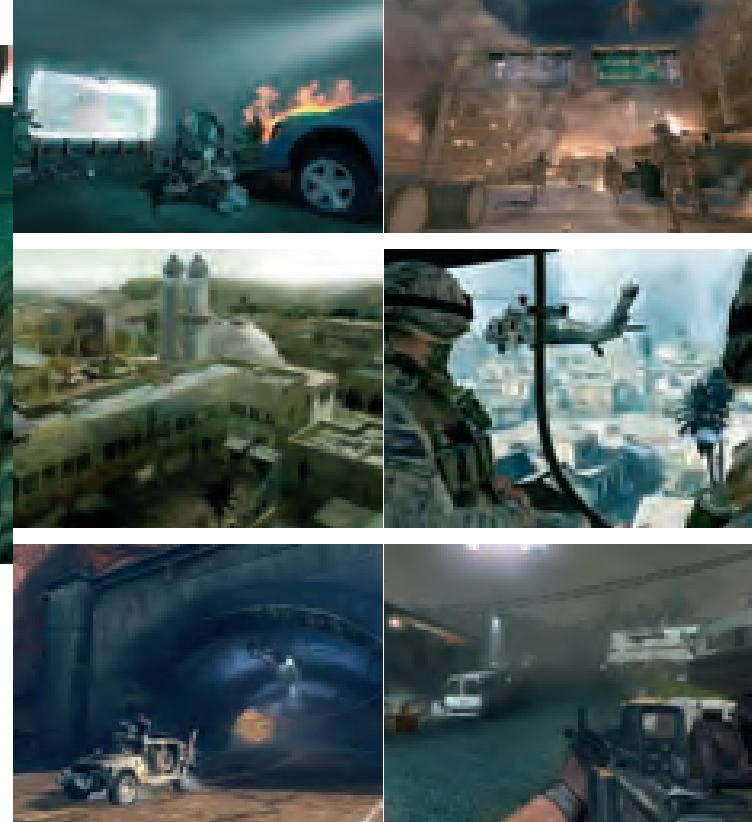


Söylenenlere göre 51. Bölge, Roswell olayında ele geçirilen UFO da dahil olmak üzere dünya dışı birçok uzay aracına ve bu araçların içlerinden çıkan uzaylılara ev sahipliği yapmaktadır. Her ne kadar 51. Bölge'nin uydu görüntülerinde her şey normal gözükse de asıl araştırma merkezlerinin yerin altında olduğu ve birçok gizli çalışmanın yapıldığı iddia ediliyor. Ortaya atılan bir diğer iddia ise Amerika'nın, birçok alanda bu cisimlerde kullanılan teknolojiyi kullandığı... Korkutucu, değil mi?



Operasyondan sonra kim öle,  
kim kala Aeran... Sana karşı his-  
lerimi dillendirmek istiyorum!

"Uğfak biğ kaonamanın bile dijeti pişproblemlevinin habegcisö oldunu söüleğdi dohtar."



## alternatif



### ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

İki oyunda da varlığımız tehlikede ama ET'nin iktidarı daha çok hoşumuza gidiyor. Böyle oyunlar oynayacaksak varsin, neslimiz tükensin!

daha aramak için... Fakat bir şeyle ters gidiyor ve silahlıların yerine insanlıktan çıkışmış olan yahut hiç insan olmayan birtakım garip yaratıklarla karşılaşmayıyoruz. Bu lanet olsası ucubeler ne mi? Evet dostum; uzaylılar! Yoksa devlet, insanlardan bir şeyle mi saklıyor? Evet, hem de gırla... Lanet olsun!

Irak'taki bu ufak görevden sonra ekibimizi yanımıza katarak Nevada'ya doğru yol alıyoruz. Oyunun bu kısmından sonra 51. Bölge'nin etrafına konuşulanarak neler olup bittiğini, uzaylı kardeşlerimizin dertlerinin ne olduğunu anlamaya çalışıyoruz. Tabii ki ağızımızı kapalı tutarak...

### 51. Bölge'nin yolları taştan>

Çizgisel bir oynanışa sahip olmasına rağmen Blacksite, eğlenceli anlara ev sahipliği yapabiliyor. Özellikle bilim kurgu ile aranız iyiye ve neslinizin tehdit altında olması

size tarifi imkansız bir hazırlık veriyorsa bu oyundan istedığınızı fazla alacağınızı söyleyebilirim. Öyle ki oyun, yapay olan fakat insan içine çeken bir atmosfere sahip. Uzaylı kardeşlerimizle (Hepimiz aynı galaksinin çocuklarıyız bir yerde.) girdiğimiz, çıktığımız, altını üstüne getirdiğimiz mekanlar atmosfere katkı sağlıyor. Özellikle dış mekanlarda ve terk edilmiş bölgelerde geçen (iyi, hoş da oyunun tamamı terk edilmiş mekanlarda geçiyor.) olaylar çok etkileyici. Fakat iç mekanların bazılarında, gerek heyecan, gerekse görsellik açısından akıl almadır bir kopukluğa yaşıdım; kapalı mekanlar biraz oldubittiye getirilmiş sanki. Bu yüzden oyunun bazı bölümlerini zevkle oynarken bazı bölümlerde sıkıntıdan patladım.

Her neyse; yukarıda belirttiğim gibi, oyunun oynanış sistemi alışkin olduğumuz türden; hareket eden ve karşımıza çıkan her canlıyı indire indire bölüm sonuna ulaşmaya çalışıyoruz. Çatışmalar sırasında takımımız da bize eşlik ediyor. Onlara basit komutlar verme imkanına da sahibiz. Ama bu sistem adam gibi işlemiyor ne yazık ki; adamlarımız ne dediğimizi dahi anlayamıyorlar çoğu zaman. Zaten genel olarak ağır ilerleyen bir aksiyon oyunu olduğundan sorunlu işleyen komut sistemi Blacksite'i iyiden iyiye yavaşlatıyor. Görüş alamıma giren harçın kardeşim, ne diye taş koyarsın öünde!?

### Bana dokunmayan Alien bin yıl yaşasın>

Oyunun düşman yelpazesini bir

-Geliyorlar işte; tutaydin ya biraz!

-Oğlum çok sıkışmıştım, ne yapayım ya!?



hayli ilgi çekici. Sık sık kendileriyle kucaklaşma fırsatı bulduğumuz düşmanlarımızın bir kısmı insan formunda, diğer kısmı ise ne idüğü belirsiz bir durumda. Ama ortak olan bir yönleri var: Hepsi çok korkutucu! Özellikle de çevrede gezen Ant Lion bozması yaratıklar ruh halimi derinden sarstı. Harcama kolay ama "hart" diye atlayıp veriyorlar insanın üzerine. Boss'lar da koltuktan ziplayı valla! Yapmayın böyle şeyler, gözünüzü seveyim!

Blacksite'in grafikleri, hepimiz tarafından favori grafik motoru ile edilen Unreal Engine imzalı. Gerçekten sevgili okurlar; Source'tan bu yana bu denli detaylı bir optimizasyona olanak tanyan ve bu denli kaliteli bir görsellik sunan başka bir grafik motoru daha görmedim. Bakınız bir Gears of War'a, bir UT3'e... Hiç kasmadan, insanı sınırdan çatlatmadan nasıl da çalışıyorlar... Haliyle, Blacksite da aynı performansı gösteriyor ve muhteşem bir seyirlik sunuyor. Özellikle de gece bölümleri, hem görsel açıdan, hem de hareketlilik açısından çok hoşuma gitti. Fakat eleştirmem gereken bir nokta var ki o da birtakım görsel bug'lar.

**Adet bir Michael Bay filmi tadında>** Karşımızda kesinlikle Area 51'den daha iyi bir oyun var arkadaşlar. Buna rağmen Blacksite, sıradan bir aksiyon yapımı olmanın ötesine gidemiyor. Tamam, an geliyor, oyun eğlenceli ve heyecanlı bir hal alıyor ama bir süre sonra tekrar etmeye başlıyor. Ne bileyim; bir kez oynayıp bitirdikten sonra Blacksite'in yüzüne bakmazsınız diye düşünüyorum. Hem de piyasada onlara muhteşem oyun varken... Fakat girişte de belirttiğim gibi bilim kurgu yapımlarının hoşlanıyorsanız bu oyuna göz atabilirsiniz. ☺

## 9

### UFO

Roswell olayında ele geçirildiği iddia edilen UFO sayısı.

## 2005

### yılı

Bir önceki Area 51'in çıktıgı tarih.

## 130.

### sayı

Midway'in geçen yıl piyasaya çıkan ve ses getiren oyunu Stranglehold, 130. sayımızın kapak konusuydu.

## 6

### bölüm

Oyun altı farklı bölümde ayrılmıyor.

## BLACKSITE: AREA 51

**ARTI** Grafikler, başarılı karakter modelleri, yer yer heyecanlı kareler

YAPIM Midway - Austin

DAĞITIM Midway

TÜR FPS

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB [www.blacksitegame.com](http://www.blacksitegame.com)

TÜRKİYE DAĞITICI Alsan

**EKSİ** Oyunun geneline hakim olan bug'lar, sıradan ve çizgisel oyun yapısı

**Teknik açıdan bazı sorunlara sahip Blacksite. Oynanış sistemi de aynı şekilde, biraz sıradan. Fakat türün müdahaleleri için tatmin edici bir yapıp; bir gecelik kaçamak için ideal.**

MINIMUM 2 Ghz İşlemci, 256 MB Ekran Kartı, 1 GB Bellek ÖNERİLEN 3,5 Ghz İşlemci, 256 MB Ekran Kartı, 2 GB Bellek

## 7.1



# GOLDEN COMPASS

*Hayal kırıklığına uğramak bu olsa gerek...*

Romandan uyarlama film yapmak riskli bir iştir. Hele hele rüştünü ispatlamış olan ve peliküle aktarılması zor görünen bir romanı, film haline getirmek daha riskli bir iştir. İlk önce olayları olabildiğince iyi analiz edeceksiniz, gereksiz detayları dikkatlice kırpacaksınız, sonra bunun üstüne okuyucuların kafasındaki dünyaya eşdeğer bir mızansen oluşturmaya gayret edeceksiniz ve tüm bunları yaparken romanın fanlarını memnun etmeyi başaracaksınız. Peh! Romandan uyarlama film yapmak riskli bir iştir. Hele hele Golden Compass gibi bir romanı, film haline getirmek daha riskli bir iştir.

Philip Pulman, ateist olduğunu dile getirmekten kaçınmayan bir yazar ve Northern Lights'in (Golden Compass'in uyarlandığı romanın ismi) içine işlemiş olanın karşıtı söylemler bunu kanıtlar nitelikte.

## KISA BİLGİLER

- Golden Compass, 270 milyon dolarlık bütçesiyle sinema tarihinin en pahalı filmlerinden biri olmayı başardı.
- Filmin başrolündeki minik oyuncu, Dakota Blue Richards, 10.000 aday arasından seçildi.
- Roman Amerika'da Altın Pusula, İngiltere ve Avrupa'da ise Kuzey Işıkları adıyla yayınlandı.
- Filmede ayyı Byrmison'u seslendiren isim; Yüzüklerinin Efendisi'nden (Gandalf), X-Men'den (Magneto) ve Da Vinci Code'dan (Leigh Teabing) tanadığımız başarılı aktör Ian McKellen.
- Filmin müzikeri; Kraliçe, Duvak, Firewall ve Syriana gibi filmlerin soundtrack'lerine imza atan Alexandre Desplat tarafından hazırlanmıştır.

Haliyle böyle bir romanın özünü, olduğu gibi perdeye aktarmak Amerika gibi dini konularda hassas olan bir ülkede hiç kolay değil. Böyle bir uyarlama film yaparken gerek yapımcıların, gerek senaristlerin, gerekse yönetmenlerin bu konuda olabildiğince iyi bir denge tutturması lazım. Peki, başta yönetmen Chris Weitz olmak üzere Golden Compass'ı hazırlayan ekip bunu başaramış mı? Filmi izleyenlerden aldığım tepkilere ve okuduğum

eleştiri yazlarına göre, hayır. Şahsi olarak herhangi bir fikir beyan etmem doğru olmaz çünkü bu yazıyı yazdığım sırılarda film yeni gösterime girdi ve filmi izlemeye vakit bulamadım. Fakat dediğim gibi, filmi izleyen arkadaşlarından duyduğum kadlarıyla Golden Compass, sadece görsel efektlerine odaklanmış olan, iki saatlik bir "popcorn" yapım olmuş. Ne gözünü budaktan sakınmayan din karşıtı söylemler kalmış ortada, ne de kimseye aldiş etmeyen keskin tavır... Yüzüklerin Efendisi serisinden hatırladığımız New Line Cinema'nın milyonlarca Dolar'ı boş gitmiş anlayacağınız. İşte böyle durumlarda, üzülmemek elde değil sevgili okurlar. O paraya neler yapıldı yahu? Neler neler, değil mi müdürüm?

Her neyse; işte yapımcılar, böyle büyük bütçeli bir markanın balını kaymağını iyice yemek, hatta ve hatta ellerinde bulunan lisansı il吉ine kadar kurutmak için ilk olarak nereye sarıldı dersiniz? Oyun sektörüne tabii ki; hem de bu sektörün tüm platformlarına! Tamam, madem romanın filmini kotaramadınız; bari filmin oyununu düzgün yapın, değil mi? Zaten bu ay, başım "kötü film oyunları"yla belada (Beowulf'tan bahsediyorum.); canım yeterince sıkık. Bari sen yüzüm güldürseydin be Golden Compass! Ne desek boş, ne kadar boğaz patlatsak nafile... Siz yine, bildiğiniz okuyun emi sevgili oyun yapımcıları.



**Anasına da bakma, kızını da alma**> Filmimizin, haliyle



## alternatif



### THE CHRONICLES OF NARNIA

Narnia, filmle değil ama video oyunıyla Golden Compass'ten çok daha kaliteli bir yapılmış. Fantastik yapımları sevenler bu oyunu mutlaka denemeli. Özellikle, Golden Compass'ı oynayıp da hayata küsenler mutlaka Narnia'ya geçiş yapmalı.

oyunumuzun konusu tam bir "İnsanın başına ne gelirse ya meraktan gelir, ya taraktan..." hikayesi... Efendim şimdilik, Lyra adında küçük, güzel bir hanım kızımız var. Bu kızımız mektepleri, derslerinde başarılı, aklı fikri yerinde gözüken bir yavrucuğuz. Fakat bir gün, amcası Lord Asriel ile alımların yaptığı bir toplantıya kulak misafiri oluyor ve duydukları başına büyük işler açıyor zira bilmemesi gereken, "top secret" bilgiler öğreniyor bu toplantıdan. Sonra Yusuf Yusuf dolşamaya başlıyor etrafıta. Başındaki bu büyük sorun yetmezmiş gibi bir de arkadaşı Robert dahil olmak üzere tüm okul arkadaşları, çocuk hırsızları

Hamhumlar tarafından kaçırılıyor. Ardından Lyra, Coulter ismindeki (Nicole Kidman ablamız) bir kadının yanına sişiniyor. Ancak kısa sürede bu kadının tekin olmadığını fark ediyor; hemen kaçıyor onun yanından. Çaresiz kalan Lyra, bu sefer Çinganlar'a sişiniyor (Yahu kardeşim, o kadar itti var, uğursuz var; ne sişininsin tanımadiğin insanlara!?) ve toplantıda duyduğu şeylerin iç yüzünü merak ettiği için onlarla birlikte kuzeye doğru keşfe çıkıyor. Macera böyle başlıyor işte.

Oyun boyunca filmde görmediğimiz, göremeyeceğimiz ve aslında görmememize gerek de olmayan bölümlerde ter döküyoruz. Filmde gördüğümüz birçok etkileyici sahne oyunda da yer almaktır ancak bu etkileyiciliğin beyazperdede sıkışık kaldığını belirtmekte yarar var. Mesela, filmin görsel açıdan en etkileyici sahnelerinden biri olduğunu duydugum "ayı dövüşü" sahnesi, (Nasıl bir tabirse bu...) oyunda çok sıradan bir şekilde sunulmuş. Kontroller ve oynanış sistemi de sığ olunca oyuncunun sıradanlığı tavan yapmış.

"Sıradanlık" demişken oyunu yerin dibine sokmaya devam edeyim: GC'nin çok basit bir işleyisi var; oradan oraya ziplayarak dündüz ilerliyoruz. Yol boyunca bize Pan adındaki bir cin yardım ediyor ve bu cini akrobatic hareketler yapmak için kullanıyoruz. Diyelim ki duvar boyunca tutunabileceğimiz üç tane demir parçası bulunan ve



ziplayarak karşı platforma ulaşamayacağımız bir bölüme geldik. İşte Pan, buna benzer bölümlerde sırtımızda beliriyor ve demir parçalarına doğru zipladığımızda tutunmamızı ve karşı tarafa geçmemizi sağlıyor. Oyunun bu tür bölümleri Prince of Persia'ya hatırlatıyor.

Klavye ve mouse GC gibi platform oyunları için ideal bir ikili değil; bu yüzden zor bölümlerde "Keşke gamepad olsaydı" diye yakınmak kaçınlırmaz. Ancak belirtmeliyim ki GC'nin en basit bölümlerinde bile kontrol sistemi hantal işliyor. En basitinden örnek vereyim: Karakterimizi yürütmek bile epey zor; insan resmen sinirleniyor Lyra'yı kontrol ederken. Üstelik bazen kamera açıları o kadar saçılıyor ki delirmemek için aşıri sabırlı olmak gerekiyor. Hele hele Pan'ın bize yardımcı olduğu zamanlarda... Kamerayı kendi isteğimize göre çevirmeye imkanımız yok; tam bir rezillik!

Oyunda en çok eğlendiğim bölümler, ayı kardeşi yönettiğimiz bölümler oldu. Ayımyızın hem zırhi çok sevimli duruyor, hem de Ian McKellen'in sesi babacan bir hava katmış bu karaktere. Üstelik bayağı iyi dövüşüyor ayı kardeş; hareketli bir karakter yani. Fakat anlamadığım bir nokta var: Lyra kızımız ayının sırtında nasıl öyle rahat duruyor? Eski rodeoculardan mı kendisi? Bir defa olsun "Yavaş ol ay!" şeklinde uyarılarla bile bulunmadı oyun boyunca. Sen ne gamsız bir insanmışsin Lyra bacım...

Gelelim grafiklere... Orta seviyedeki bir sistemde bile GC, rahat rahat çalışıyor. Tabii ki en yüksek detay seviyesinde oynamak için bilgisayarınıza biraz yatırım yapmış olmanız lazım. Fakat elinizdeki bilgisayar, canavar bir sistem bile olsa oyuncun size sunacağı görsellik çok sınırlı. Bu eksiz özellik, filmin fantastik ve büyülü atmosferinin "büyüleyici" kısmını epey baltalıyor. Yani sakin süper efektlər, ışıklandırmalar, kaplamalar falan gøreceğinizi ummayın; hayal kırıklığına uğrarsınız.

Oyunun işitsel özelliklerini ise görselliğine nazaran başarılı bulduk. Çoğu film oyunundaki gibi yine filmin orijinal ses materyallerinden yararlanılmış; böyle yapılarak iyi de edilmiş cümlü özellilikler, müzikler, grafiklerin mahrum bıraktığı zevk az da olsa veriyor. Seslendirmelerin kalitesi de yine iyi bir düzeyde. Ancak işitsel özelliklerin iyi olması GC'nin paçاسını kurtarmaya yetiyor mu? Kesinlikle hayır!

Görüyoruz ki Golden Compass sadece filmi ile değil, bilgisayar oyunu ile de önce tüm okları üzerine çekecek, sonra da "Bu muydu yani?" dediricek. Ben de özgünlükten yoksun, acele ile aradan çıkarılmış bir yapıp olan Golden Compass'e, LEVEL dergisinin bana verdiği yetkiye dayanarak -helalinden- 5,2 veriyorum.

Dağılılabilsiniz. ☺



## GOLDEN COMPASS

**ARTI** Müzikler ve seslendirmeler başarılı, aynı kontrol etmek zevkli

**EKSİ** Vasat grafikler, sıkıcı oynanış sistemi, sorunlu kontroller / kamera açıları

YAPIM Shiny

DAĞITIM Sega

TÜR Platform / Adventure

DIĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, PSP,

DS, Wii

WEB [www.goldencompassmovie.com](http://www.goldencompassmovie.com)

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

**Boş bir filmin konsepti alınır; bu konsept yavan bir oynanış sistemi, savaslanmış grafikler ve filmin orijinal soundtrack'ı ile yoğrulur. Alın size "saplama film oyunu" tarifi...**

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

**250**  
milyon Dolar  
Bu kadar paraya insan عمر boyu çalışmadan yaşayabilir. Ancak Hollywood'daki yapımcılar, bu kadar büyük bir meblağı kuyruk bir filme harcararak bizi sınırlıyor.

**113**  
dakika  
Hollywood yapımlarının süresi genelde 90 dakikadir ancak romanından uyarlama bir film olduğu için Golden Compass ancak 113 dakika yaşıyor.

**1907**  
yıl  
Tam 1907 yıl önce Çinliler pusulayı icat etti; şimdi bu pusula denen cihaz filmelere, oyulara konu oluyor.

**5,2**



# SIMCITY SOCIETIES

**“Bir zamanlar buraları böööyle bostandı beee!”**

**H**ikaye, tam tamına 18 yıl önce başladı. Will Wright adındaki bir adam, 1980'li yılların sonlarında "Neden şehir kurmayı ilgili bir oyun yapmıyoruz ki? Hem mimarlara, hem de Kamu Yönetimi mezunu olan vali adayı gençlere bir katkımız olur!" diyerek başlattı bu SimCity çılgınlığını. Ana fikir şuydu: "Yeşilliklerle kaplı bir ovada veya cennet gibi tropikal bir bölgede; yollar, elektrik telleri ve evler ile yeni, devasa bir şehir inşa etmek, şehrin tüm ihtiyaçlarını karşılamak ve nihayetinde gelmiş geçmiş en iyi vali olmak"

Her iyi fikir gibi bu fikir de tuttu. Hem de öyle bir tuttu ki dört adet devam oyunu yapıldı SimCity'nin. Geçen sene Maxis, artık SimCity serisine "nitelik" katmayı amaçladığını bildirdi; "nicelik" değil. Fakat sonradan, EA'nın aldığı bir kararla, yeni SimCity oyununu Maxis'in değil, Caesar IV'ün yapımcısı olan Tilted Mill'in hazırlayacağı açıkladı. Bu açıklamayı duydugumuzda

**Will Wright'ın koyunu...>** Oyunun yapım aşamasında yapılan açıklamalardan şunu çıkarmıştık: SimCity Societies (SCS), artık sadece "şehir kurma" değil, aynı zamanda şehirde yaşayanların hayatlarına dahil olma fırsatını sunacaktır bize. Şehirler, birer "ruh" kazanacaktır kısacası. Ben de düşündüm ki The Sims serisindeki gibi halk, sokaklarda dolaşacak, şırın ve özel bir dilde konuşacak, birbirile selamlasacak ve hatta sosyalleşecektir. Ne yalan söyleyeceym; bu hayallerle, büyük bir hevesle kurdum SCS'yi. Ama gördüm ki işin rengi biraz farklı. ("Hayal kırıklığına uğradım" demek istemiyorum.) Evet, insanlar yine anlaşılımayan kelimelerle konuşuyorlar ama biraz fazla kaprisiler. Artık sadece binaları yan yana dizmek ve sürekli şehrin ihtiyaçlarını kontrol etmek başarılı olmaya yetmiyor oyunda. Simler'in de ihtiyaçları var; onları da göz önünde bulundurmak gereklidir. Bu ihtiyaçlar, Spirituality'den ("Ruhşallık" diyelim.) tutun da Prosperity'ye kadar (Buna da "zenginlik" ya da "refah" diyelim.) delege ediyor. İnşa ettinizin her bina, şehrin atmosferine etki ediyor. Dolayısıyla nereye, hangi binayı verlestirdiğiniz çok önemli.

**...sonra çıkar oyunu**> SCS'deki en büyük yenilik, politikanın eskiye oranla daha fazla ışın içinde olması. Mesela, teknolojiden mümkün olduğunda uzak, çevreci, barış dolu bir tropikal cennet



[alternative](#)



ZEUS

Mitolojik hikayeleri, şehir kurma teması ile birleştiren ve üstünden ne kadar zaman geçse de geçmiş eskimeyecek olan ufacık, tefecik bir oyuncuk Zeus. Günlük güneşlik bir havada süren şehir hayatı, zaman zaman premlerle ve Tanrılar'ın saldırlırıyla sekteye uğrasa da Zeus, bu riski almaya değer.

yaratmak mı; yoksa sanayi ve endüstrinin en üst düzeyde olduğu, kılıç kadar keskin kuralları olan sıkı bir rejim kurmak mı istiyorsunuz? Seçim tamamıyla size ait...

Simleriniz kurdugunuz otobus veya metro yollariyla iše gidiyor, işten eve dönüyor; gidip bir barda, bir botanik bahçesinde ya da bir beyzbol sahasında stres atiyor. İş hayatı devreye girince ve nüfus arttıkça stres katsayısı önem kazanıyor çünkü halkınınız bir bölümünü hayatından yeterince memnun değilse mutsuzlaşıp işe gitmemeye başlıyor. Ve bu mutsuz Simler'le ilgilenmezseniz isyanlarla karşılaşışorsunuz. Siz de önlem olarak kafayı yiyen, isyankar Simleriniz için akl hastaneleri kurabiliyorsunuz. Büyük Türk bilgelerinin de zamanında dedikleri gibi, "Nerede çokluk, orada..." Öhm! "Karmaşalık" diyebiliriz.

Oyunda, şehrin ihtiyaçlarını zamanında  
qidirirseniz çeşitli ödüller kazanıvorsu-

nuz. "En Yaratıcı Şehir", "En Refah Şehir" gibi örneklendirebileceğimiz bu ödüller, oyundaki "amaç eksikliği"ni az da olsa ortadan kaldırıyor. Bu konuyu açmak gerekirse: SCS'de, heyecan verici bir amaç yok maalesef. Mesela, eskisi gibi ekonomik olarak sıkıntı yaşamıyor; Simleriniz işlerine düzenli olarak gittikleri sürece -belirli miktarda- para kazanıyorsunuz. Haliyle, "parasız kalma" endişesi duymuyorsunuz. Kısacası, ekonominizi düzeltmek için çok fazla nedeniniz yok. Bunun dışında, şehrini kurarken yaşayabileceğiniz olası depremler ya da uzayılı saldıruları da heyecan vermiyor.

Oyunun grafikleri -doğal olarak- yeni nesle uygun bir hale getirilmiş ama ne yazık ki monotonluğu kıramıyor bu görsellilik. Üstelik, yavaşlamalar nedeniyle grafiklere de gölgé düşüyor. Ufak tefek bug'lar da kabası... Özette, söyle demek istiyorum: Nerede SimCity 2000, nerede Societies... 

SIMCITY SOCIETIES

**ARTİ** Basit kontrol sistemi,  
hoş grafikler

**EKSİ** Ruhsuz, amaçsız, basit oynanış

**YAPIM Tilted Mill  
DAĞITIM EA Games  
TÜRKİYE DAĞITICISI -**

**Böyle bir oyunda, strateji belirleme-mizi gerektirecek hiçbir olayla karşılaşmamamız üzücü bir durum. Yapıcı değişikliği, anlaşılan SimCity serisine yaramamış.**



alternatif



STARCRAFT

Piyasaya çıkışmasından bu yana, uzun bir zaman geçmiş olsa da Starcraft popülerliğinden hiçbir şey kaybetmedi. Yıllar geçti ama turnuvalar bitmedi. Starcraft, RTS dünyasının satranç...



değilim. Bu, ufak bir değişiklik gibi görünse de oyunun gidişatını ve dinamiklerini epey etkilemiş zira herhangi bir nükleer gücü kullanmak için beklemeniz gereken süre o kadar uzamış ki "Bu kadar süre bekleyeceğime diğer silahlarla ve güçlerle başımın caresine bakarım, daha iyi" diyerek nükleer güçleri defterden silme noktasına geliyorsunuz.

Sonuç olarak, Supreme Commander: Forged Alliance'in eksilerini ve artılarını tarttırmızda, paketin başarılı bir eklentiği olduğunu söyleyebilirim. Supreme Commander'in sadece dokuz ay önce piyasaya çıktığını da hesaba katarsak bu kadar kısa bir zaman içerisinde, böylesine dolu bir içerikle karşımıza çıkan Forged Alliance'ın ekşi özelliklerini şimdilik görmezden gelinebilir. ☐

# SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

**Robotum, robotsun, robot!**



Supreme Commander: Forged Alliance için öncelikle şunu söylemeliyim ki robotları ve bilim kurgu türünü sevmeyorsanız bu oyuna isinmanız gerçekten zor. Açıkçası, Company of Heroes ve World in Conflict tarzındaki "gerçekçi" oyunları tercih eden birisi olarak, ilk Supreme Commander'ı ve şu anda elimde tutmuş olduğum, Supreme Commander'ın eklenisi olan Supreme Commander: Forged Alliance'ı ben de pek sevemedim. Oyunun yaratıcı fikirleri, devasa haritaları, birim ve bina çeşitliliği bile Forged Alliance'ın hoşuma gitmesini sağlayamadı. Şimdi, bu kişisel görüşlerimi bir kenara bırakarak, Forged Alliance'ı objektif bir biçimde değerlendirmeye çalışacağım.

Şubat ayında oyun severlerle buluşan ilk Supreme Commander'daki büyük savaşın yol açtığı yıkımın sonrasında; United Earth Federation (UEF), Aeon Illimunate ve Cyran Nation, uzayın derinliklerinden gelen ve "Seraphim" adı verilen yepeni bir düşmanla karşılaşıyor. Bu yeni düşmanın karşısında eski düşmanlar, "Düşmanımın düşmanı dostumdur" diyerek aynı amaç

için güçlerini birleştiriyorlar. Biz de Forged Alliance'ın ana senaryosunda Seraphim'le karşı bu üç ırktan birini seçerek işe başlıyoruz. (Maalesef, sadece multiplayer ve skirmish haritalarda Seraphim ırkını seçebiliyoruz.) Seraphim'in diğer ırklara göre daha güçlü olduğunu düşünmeyin sakin; yapımcı Gas Powered Games, -orijinal Supreme Commander'da olduğu gibi- bu geniş ekleni paketinde, ırklar arası güç dengesini başarılı bir şekilde kurmayı başarmış.

Kontrol ve oynanış sisteminde herhangi bir değişiklik bulunmayan Forged Alliance, 110 yeni birim ve yeni online haritalar ile donatılmış durumda. Fakat paketin getirdiği yenilikler sadece haritalar ve birimlerle sınırlı değil; grafikler ile rota bulma aşamasındaki yapay zekanın daha gelişmiş bir halde sunulması, eklenen altı devasa görev ve yenilenen arabirim, "Helal olsun; işte ekleni dediğin böyle olmalı!" dedirtiyor insana. Özellikle, arabirimin yenilenmesi çok yerde olmuş çünkü SC'nin eksilerinden biri modası geçmiş gibi görünen ve kullanışlı olmayan arabirimdi. SC: FA ile bu eksi, artıya dönüştürülmüş.

Grafikler üzerinde yapılan gelişmeler ise arabirimin yenilenmesi kadar isabetli bir hamle olmamış maalesef. Çünkü bu gelişme nedeniyle oyunun sistem optimizasyonu biraz zarar görmüş. Yani, SC'yi sorunsuz olarak çalıştırığınız sisteminizde, SC: FA'yı çalıştırırken zorluk çekerkeniz. Fakat her şeyin bir bedeli var, öyle değil mi?

SC oynamış olanlar hatırlarlar; oyunun başında "Şunu söyle yap; bunu böyle yap; tamam, şimdi şu birimi kullanabilirsin" şeklinde ilerleyen uzun girizgah insanı epey sıkıyordu. Neysse ki SC: FA'nın başında oyunculara, direkt aksiyona girebilme şansı sunuluyor. Bu da doğal olarak, oyunun atmosferine daha kolay adapte olmamızı sağlıyor.

Zayin'in başlarında, ırkların arasındaki dengenin çok iyi sağlandığını belirtmiştim. Ancak, nedense bu denge, silahlardan arasında kurulamamış; hatta "SC'de var olan silahların arasındaki denge, SC: FA'da "bozulmuş" bile diyebilirim. Nükleer silahların çok önemli bir konumu ve gücü olan bir oyunun eklenisinde, neden bu silahlar kullanılsız bir hale getirilir; anlamış



## SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

**ARTI** Bir yeni ırk, altı yeni görev, 110 yeni birim, ırklar arasındaki başarıyla kurulmuş olan güç dengesi

**YAPIM** Gas Powered Games

**DAĞITIM** THQ

**TÜR** Strateji

**DİĞER PLATİFLAR** -

**WEB** [www.supremecommander.com](http://www.supremecommander.com)

**TÜRKİYE DAĞITICI** -

**EKSİ** Seraphim'in tek kişilik modda seçilememesi, nükleer güçlerin kullanılsız bir hale getirilmiş olması

**Gelecekte geçen RTS oyunlarını sevmenin mutlaka oynaması gereken bir oyundur. Supreme Commander serisi, yakaladığı bu güzel tadı vermeye devam ederse Starcraft'ın tahtına oturabilir.**

**8,4**

**MINIMUM** 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı **ÖNERİLEN** 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



# SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

**- Hesaplaşmaya geldim!**  
**- Hay, gelmez olaydın!**

**S**inema dünyasının aksine oyun dünyasında, "devam" niteliği taşıyan pek çok yapım, çoğu zaman kendisinden bekleneni fazlaıyla vermiştir oyunculara. Devam oyunlarının, gelişen teknoloji ile birlikte öncüllerinin üzerine yenilikler getirilir; grafik motoru yenilenir, oynanış sistemi geliştirilir, senaryo dallandırılır ve budaklandırılır, olay örgüsü derinleştirilir... Önceki oyunun yapım aşamasında akıllara girmeyen birçok yeni unsur, devam oyunlarına eklenir ve bu sayede seri bütünlüğe kavuşmuş olur.

Ne var ki dediğim gibi, "çoğu zaman" gerçekleşen bir olaydır bu. Arada istisnalar mutlaka çıkar; eskiden kalbimizde taht kurmuş bir - iki yapım yıllar sonra yanına bir rakam ya da ek bir isim alarak bitiriver karşımızda. Oda sıcaklığında, kapağını üç gün açık bırakıktan sonra içtiğimiz, gazi

kaçmış kola damağımızda nasıl bir tat bırakıyorsa bu oyunlardan da benzer bir tat almamız muhtemeldir. Yapımı, markası kim veya ne olursa olsun, içimden onlara futursuzca sövmek gelir. İşte Soldier of Fortune: Payback de aynen böyle, gazi çöktük kaçmış bir yapım.

Soldier of Fortune: Payback'te, Thomas Mason adlı terörist avcısı olan bir paralı askeri yönetiyoruz. Her şeyden önce bu "paralı asker" muhabbetinden gerçekten çok sıkıldığımı belirtmek istiyorum. Yapımı arkadaşlar konu sıkıntısı mı çekiyorlar nedir, anlamadım. Sadece oyunun geçtiği yerin zamanı değiştiğip (Hayali gelecek, geçmiş, uzayı istilası vs... vs...) aynı konsepti temci pilavı gibi ölüme sürdürmelerine daha ne kadar süre katlanabilirim bilmiyorum. Bu gibi senaryoları gördükçe kafamda oyun geliştirmecilerinin toplantıları canlanıyor:

**A kişisi:** Arkadaşlar yeni bir projemiz var. İçinde yine paralı bir asker olacak. Nerede ve ne zaman geçmesi gerekiğinde kararsız. Fikirleriniz?

**B kişisi:** Teknoloji mağazasının indiriminde çıkan izdihamı bastırmak için İstanbul'a gönderilen paralı bir askerin başından geçenleri konu alınsın oyun. Nasıl? Çok yaratıcı değil mi?

**C kişisi:** Yok, yok! Bence Kyoto Sözleşmesini imzalamayan ülkelerin yola gelmesini sağlamak için dünyanın dört bir yanına

alternatif



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Soldier of Fortune: Payback her yüzyile çakma bir Call of Duty 4 havası yayıyor ortalığı. Ancak o kadar ucuz bir kopya ki Call of Duty 4'ün bir kez daha ne kadar yüce bir oyun olduğunu fark ediyoruz SoF: PB oynarken.

gönderilen bir paralı askerin başından geçenleri konu alınsın.

**D kişisi:** Buldum, buldum! "Maaşını çekmek için bankaya gönderilen bir paralı askerin kuyrukta başından geçenler" olsun konu.

"Payback'in oynanış sistemi, piyasada çoğu FPS oyunuyla benzer özellikler taşıyor." dersem inanın ki diğer oyunların hakkını fazlaıyla yemiş olurum. Herhangi bir oyunu SoF: PB ile karşılaştırmak, o oyuna ağır bir şekilde hakaret etmekten farksız. Bu yüzden, herhangi bir benzetme yapmadan, direkt Payback'in oynanış mantığından bahsetmek istiyorum:

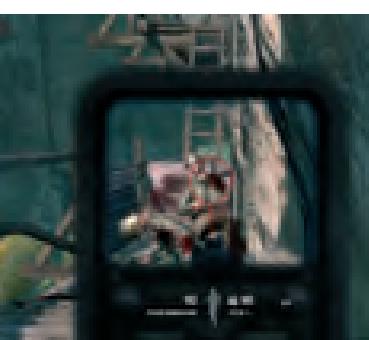
"Önüne gelen her teröristi barut ile zehirle ve görevini halledip bitiş noktasına ulaş" Diyeceksiniz ki: "E güzel kardeşim; zaten çoğu oyunun işleyışı genel olarak böyle değil mi?" Evet sevgili okurlar, haklısınız ama sizin de belirttiğiniz gibi "genel olarak böyle". Payback'te genel olarak değil; oyunun tüm hatları bu şekilde. İçerisinde hiçbir

zeka parlaklısı bulunmayan ve tekdüzelikten dolayı yerlerde sürünen bir oyundan bahsediyorum ki bu ithamlar az bile.

SoF: PB'nin tek bir ilgi çekici yanı var; o da "lokal yaralanmalar". Efendim, bu lokal yaralanmalar bilindiği üzere, "Vücutun her bölgesinin birbirinden farklı şekilde hasar görmesi" demek oluyor. GTAlI'lı ten hatırlayabileceğimiz bu özellik, Payback'e biraz abartılarak aktarılmış. Elimizdeki su tabancasıyla bile düşmanımızın kolunu veya bacağını bir - iki el ateş ederek ile kopartabiliyoruz. İlk başlarda "Ay, ne güzel yahu!" şeklinde tepkiler verirken ilerleyen dakikalarda sadistçe hareketlerde bulunmaya başlıyoruz. Ancak bu hareketler, bir - iki saat sonra yerini, ayran budalası gibi ekrana bakan gözlerle ve tuşlara şuursuzca basarak içine düşülen yüzeyselliğe teslim ediyor.

Oyunun grafiklerine laf etmeye, etmemek arasında kararsız kaldım. Oyunun eksik özelliklerini es geçip objektif bir şekilde "iyi" olarak nitelendirebiliriz görselliği ama olağanüstü bir görsellilikle karşılaşmayı ummayın sakın.

Bir hayal kırıklığının daha sonuna gelmişken hepiniz sevgilerimi ve saygılarımı sunuyor ve "Bu oyundan uzak durun" diyorum. Zira şu an, Medal of Honor: Allied Assault'u açıp oynasınız daha fazla zevk alacağınızı eminim. Soldier of Fortune: Payback, öyle bir oyun olmuş ki "İdare eder" şeklinde bir yorum yapmaya bile dilim varmıyor. O yüzden size, büyük usta Ümit Beser'den Alışmak Sevmekten Daha Zor Geliyor adlı parçayı gönderiyorum. Dinleyin; dinledikçe bu fiyaskoyu hatırlayın. ☺



## SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

**ARTI** Hiçbir artısı yok

**EKSİ** Kötü oynanış sistemi, kötü senaryo, orijinallikten yoksun olması

**YAPIM** Activision  
**DAĞITIM** Activision Value  
**TÜR** FPS  
**DİĞER PLATFORMLAR** Xbox 360, PS3  
**WEB** [www.mercenarieswanted.com](http://www.mercenarieswanted.com)  
**TÜRKİYE DAĞITICISI** -

**Yillardır oyun oynuyoruz;**  
**fıyaskonun her türlüşune alışğız.**  
**Ama Sof alışık olmadığımız**  
**türde bir fiyasko örneği.**

**MİNIMUM** 2,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3,0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

3,2

Your potential. Our passion.<sup>®</sup>

**Microsoft**<sup>®</sup>



## ilk vuran sen ol!

Games for Windows<sup>®</sup> 'un en gelişmiş silahına sahip olun — Microsoft<sup>®</sup> SideWinder<sup>™</sup> Mouse — dünyanın ilk LCD ekrana sahip oyun faresi



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

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

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



# TABULA RASA

*Bir levha, binlerce oyuncu ve bomboş bir dünya...*

F İrat: Tuna, al; sayfa planı...

Tuna: Aldım... Baktım... Tabula Rasa'yı incelemeyecek miyiz?

F: Aa, atlamışız onu hafız! Koyalım hemen!

T: Tamam. Ama bu bir MMORPG; biliyorsun, değil mi? Inceleyecek adamın hayatı kayabilir.

F: Ben bilmem hafız; o yazı yazılacak! Ve hatta sen yazacaksın!

T: Ben mi? Ben! Olmaz! Yooo... (Haykırışla) karanlığın içinde yitip gider.)

10 dakika sonra...

T: Meriç, çok merak ettiğin Tabula Rasa'yı ben inceliyorum bu ay...

Meriç: Ooo, hayırlı olsun!

## A J A N D A



90

2004 yılında E3'te oyun hakkında pek az bilgi gün ışığına çıkmıştı fakat Tabula Rasa gibi bir oyunun hazırlanmakta olduğunu duymak dahi yeterliydi.



115

"WoW'dan sonra ne oynanır?" sorusunun yanıtına çözüm arayan LEVEL ekibi, bu sayıda Tabula Rasa'yı olası bir WoW alternatifleri olarak nitelendirmiştir.

T: Daha oyun hakkında araştırma yapmadım; nedir Tabula Rasa?

M: Tabula Rasa, kısaca, "boş levha" demek. Bir filozof söyle der: "Dünyaya geldiğinde insanoğlunun zihni boş bir levha gibidir ve sonra, gördükleri ve öğrendikleri bu levhaya işlenir; bu şekilde gelişir insanoğlu." İnsanlar zamanında bu konuya çok kafa yormuş ama bakma sen; sonra Tabula Rasa, bir oyun olarak çıktı işte karşımıza...

T: (Gülmekten yazamaz, kilitlenip kalır.)

**Pis uzaylılar; biktim sizden be!>** WoW'dan kurtulmak için askere gitmiş olan bir insana bu yapılır mı? Yeni bir MMORPG... Yeni bir bağımlılık... Neysse ki etkisi WoW kadar güçlü değil; ucuz atlattık.

Ultima Online'in yapımcısı Richard Garriot'un merakla beklenen MMORPG projesi Tabula Rasa'nın başına oturmamla kalkmam bir oldu. Neden mi? Çünkü ilk başta oyundan hiçbir şey anlamadım! Ufak bir cepheye saliverildim. Cephede çeşitli askerler, boş boş çevreye bakınıyorlardı. Bir uyarı kutucusu "Önündeki komutanla konuş" deyip duruyordu. Onuna konuşmaya başlamam ile 50 metre ileride bir savaşın cereyan etmesi bir oldu. Dünya'yı istila



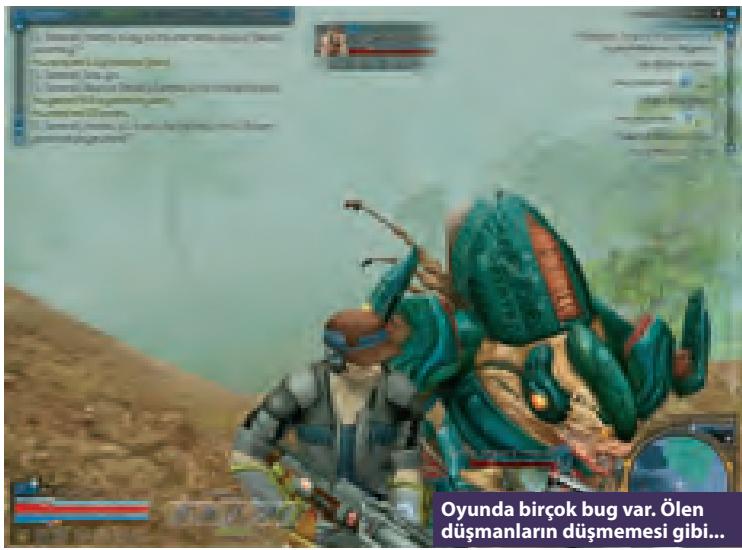
eden Bane ırkının birkaç aciz üyesi, ilerideki savunma hattından sızmaya çalışıyor ama NPC'ler tarafından durduruluyordu. Komutanı bir kenara, uyarı kutucuğunu diğer tarafa fırlatıp savaş alanına doğru koşturmayla başladım. Daha birinci seviyede bir sabı olmama rağmen korkusuzdum ve karşımıda o çırıkin yarattığı görünce ona ateş etmekten geri kalmadım. Hayır, kaldım. Maalesef... Çünkü silah nasıl kullanılır, bilmiyordum. Sevgili "Bane teknisyeni" ne saygıları sunduktan sonra üsse geri döndüm ve maceraya dikkatli bir şekilde, fazla heyecanlanmadan başlanmanın akilli olacağını kanaat getirdim.

İşin ilginç yanı, çoğu MMORPG'nin aksine oyuna başlarken ne bir sınıf seçmemiştim, ne de puan dağıtmıştım. Görüldüğünden oldukça sağlam olan bir "karakter yaratma" ekranında karakterimi yaratıktan sonra direkt savaşa girmiştim. Sonradan anladım ki beşinci, 15. ve 30. seviyelerde karakterim sınıf özellikleri kazanabiliyordum. Üstelik oyundan sonra bundan kimse bahsetmedi bana. Oyunda bir sunum sıkıntısının olduğu aşikar. Dolayısıyla siz de benim yaptığım gibi oyunun kılavuzunu okuduktan sonra oyuna başlayın; emin olun ki her şey çok daha anlaşılır olacak.



Sırt çantanızın kapasitesi sınırlı olduğundan saklamak istediğiniz eşyaları askeri üslerdeki eşya kutularına koymamanız gerekiyor.

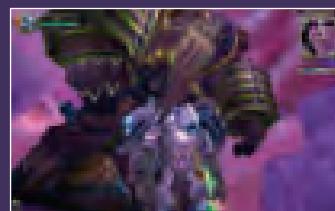
**Her daim hareket, her an çatışma>** Tabula Rasa'nın diğer MMORPG'lerden en önemli farkı, hızlı bir oynanış sistemine sahip olması. WoW'da ne yapıyorduk? Karşımızda yedi adet düşman varsa bu düşmanların üçünü yanımıza çekiyor, grubun şifacısı yaralanan oyuncuları iyileştirmeye çalışırken tank görevindeki Warrior'ı ön saflarda savasıyor, Shaman'a totem diktiyor ve alt tarafı üç tane düşman öldürmek için bir ton işe uğraşıyorduk. Tabula Rasa'da ise bir düşmanla karşılaşır karşılaşmaz -FPS vari



Oyunda birçok bug var. Ölen düşmanların düşmemesi gibi...



## alternatif



### WORLD OF WARCRAFT

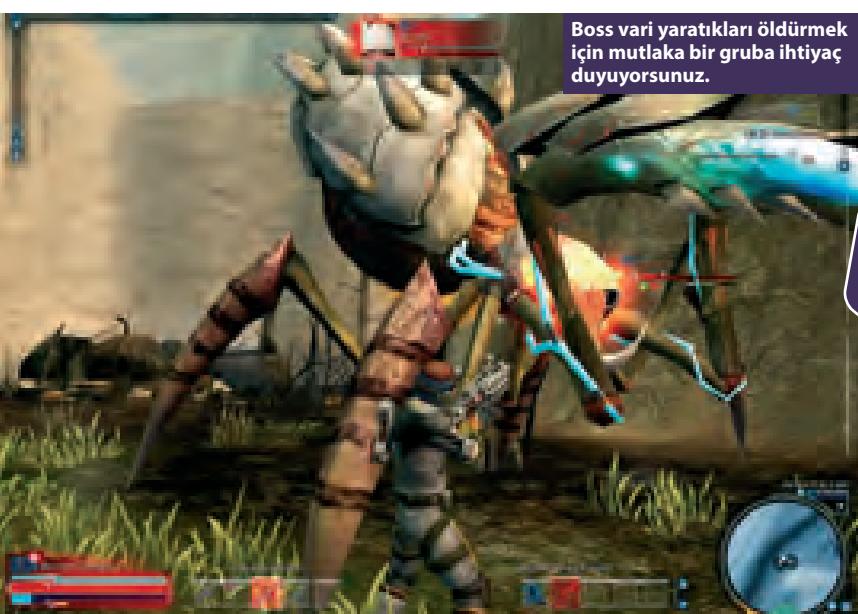
Buraya WoW ile ilgili bir şeyler yazacağımı düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Hala "WoW da ne ki?" diye soruyorsanız diyecek sözüm yok.

kontrol sisteminin de yardımıyla- ona kafa - göz dalıyor. Abartmıyorum, ister tek başınıza takılın, ister bir grupta hareket edin; bir düşmana saldırıp saldırmayacağınızı karar vermek için onun kaçını seviyede olduğuna bakmanız yeterli.

Şimdi 180 derecelik bir dönüş yaparak kendi savımı çürüteceğim: 20. - 25. seviyeden sonra işin rengi değişiyor. Birkaç paragraf önce belirttiğim gibi, karakter sınıfları belirlendiği zaman oyuncuların rolleri de belirlenmiş oluyor ve böylece bir Medic'in veya Exobiologist'in ön saflarda savaşa katılması, grubun selameti açısından hayırlı olmayabiliyor. Örneğin, Spy, uzak bir köşeden düşmanlarını temizler-

ken; Grenadier, kendisini savaşın ortasına atmalı; Medic, yaralıları iyileştirmeli ve Exobiologist, ölüleri yeniden birer savaşçuya dönüştürmeli. Eğer sınıf özelliklerinizin gerektirdiği gibi hareket etmezseniz WoW'dakine göre gayet şuursuz olan oyuncu ahalisinden azar işitebilirsiniz. Neden mi? Hemen açıklayayım: Oyunun çıkışıyla tek Avrupa sunucusuna bağlanan ben, bomboş bir dünyaya karşılaştım. Tek tük oyuncu vardı etrafta. Instance'lara girmek için de bir grup oluşturmak gerektiğinden sayılı oyuncuya bir araya getirmek de zor oldu. Yine de bu sorunu atlattı Instance görevlerini tamamlamayı başardım. Yalnız, Instance'larda öyle bir manzarayla karşı-

**Boss vari yaratıkları öldürmek için mutlaka bir gruba ihtiyaç duyuyorsunuz.**



laştırm ki aynı olay WoW'da yaşansaydı büyük olay çıkardı: Aynı yöne gitmesi gerekilenin nedense herkes kafasına göre hareket ediyordu. Beş kişilik gruptan iki kişi girişe dönüyor, bir kişi tek başına savaşıyor, bir kişi yanında durmuş veavalaval çevresine bakiyordu. Bir kişi de çoktan oyundan çıkip gitmişti. Neyse ki ilerki seviyelerde bu sorun otomatik olarak çözülüyor zira iyi bir strateji uygulamaksızın yüksek seviyelerdeki Instance'ları temizlemek pek mümkün değil.

**Mount için para lazım?** Yeniliklerden devam edelim: Konu gereği oyundaki her türlü silah, alet - edevat ve yapı, son teknoloji ürünü. Tabula Rasa dünyasının insanları da teknolojiyi sonuna kadar kullanıyor ve güçlerini büyülerle pekiştiriyorlar. Yani elindeki roketatar ile düşmanlarına "EPM aromalı" roketler gönderen bir asker, üç saniye sonra düşmanlarını şimşek bombardımanına tutabilir; şaşırmayın. Teknolojinin bu denli ilerlemiş olması, Tabula Rasa dünyasında ulaşımı da kolaylaştırıyor. "Waypoint"ler arasında gidip gelmek için herhangi bir "ışınlanma noktası"ni kullanabiliyor ve bir anda haritanın bir ucundan çıkıyor, diğer ucundaki "Outpost"a varmış oluyor... Hey; bir dakika! Bu Outpost bizim değil miydi? Neden her taraf Bane kayníyor? İşte Tabula Rasa'yı özel kilan önemli olaylardan bir tanesi... Çayırarda, ovalarda gezerken bir uzay gemisinin önüne bir grup Thrax askeri boca etmesi neyse de alışveriş yapmak için girdiğiniz, insanların tarafından kontrol edilen bir Outpost'un bir anda "paylaşım açık" hale gelmesi gerçekten ilgi çekici. Bu aynı zamanda oyuna epey hareket katıyor. Üstelik Outpost'lara olan saldırilar, çok yüksek seviyedeki Bane askerleri ve araçları tarafından yapılıyor ve bu da ciddi bir savaşa ateşliyor.

Tabula Rasa, görsel açıdan piyasadaki en iyi MMORPG değil belki ama kesinlikle tatmin edici. Asıl problem, oyunun zengin bir içeriye sahip olmaması ve bu nedenle oyundan kopmanız. Buna bir de sıradan görevler, birbirinden kopuk bölgeler (Örneğin, 1. - 15. seviye arasındaki oyuncular bir alanda, 15. - 30. seviye arasındaki oyuncular başka bir alanda geziyor ve birbirlerini hiç görmüyorlar) ve birbirlerine benzeyen mekanlar eklenince "Neden başka bir MMORPG oynamayayım ki?" sorusunu soruyorsunuz kendinize. Uzun vadede, oyuncuların geri bildirimleri doğrultusunda hazırlanacak olan yamalar sayesinde kendine gelebilir Tabula Rasa ama şu haliyle ne bir WoW, ne de bir City of Heroes... ☺

## 60. seviye

Karakteriniz en fazla 60. seviyeye ulaşabiliyor ancak içinti rahat olsun; daha fazlasına gerek yok.

## 2 kredi

Kullandığınız standart silahların her kurşunu, size iki "kredi"ye mal oluyor. Bulduğunuz paraları nerdede harcayaçağınızı karar verememiyeceğiniz bol bol cephane satın alın.

## 0 oyuncu

Oyunda kimse birbirini hırpalamıyor çünkü PvP özelliği henüz oyuna eklenmemiştir.

## 6 kişi

Bir grupta en fazla altı kişi yer alabilir. Bir Instance'a girmeden önce bu altı kişisinin tamamının "Soldier" olmaması tavsiye edilir.

## TABULA RASA

**ARTI** Hızlı oynanış sistemi, dinamik oyun yapısı

**EKSİ** Dünyanın, seviyelere göre bölgelere ayrılmış olması, monoton görevler ve oyuncu dünyası

**YAPIM** Destination Games

**DAĞITIM** NCsoft

**TÜR** MMORPG

**DİĞER PLATFORMLAR** -

**WEB** [www.rgr.com](http://www.rgr.com)

**TÜRKİYE DAĞITICISI** Yok

*Elf'iydi, Goblin'iydi, okuydu, yaydı...*

*Tüm bunlardan sıkıldıysanız Tabula Rasa ile teknolojinin hakim olduğu bir savaşa adım atabilirsiniz. Yalnız boş sunucuları ve monoton görevleri göz önünde bulundurmakta fayda var.*

## 7.2

MINIMUM 2.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

# PS2'NİN VEDA KONVOYU

"PS2 almalı mıyım? PS2'ye yeni ne çıktı? PS3 çok pahalı; PS2 alsam beni idare eder mi? PS2 bitti abi ya, değil mi?" gibi sorularla karşılaşıyorum uzun süredir ve herkese farklı yanıtlar vermek yerine bu soruları "bekleme"ye alıyorum. Ama bu konuda bir dosya konusu hazırlamanın zamanı geldi de geçiyor bile.

Eğri oturup doğru konuşalım: Artık size bir PS2 satın alıracak ya da PS2 satışlarını patlatacak bir oyunun çıkması zor. Uzun süredir bir PS2 sahibi seniz yeni bir konsol almanın vakti gelmiş demektir. Ne var ki PS2'nin suretini ev ortamında görmediyseniz

bu dosya konusuna aldırmadan PS2'yi tercih edebilirsiniz zira PS2 o denli büyük bir oyun arşivine sahip ki tüm oyunları oynamaya başlasanız ancak iki yıl sonra cihazın başında kalkarsınız. "Tavsiye" bölümünü de atlattıktan sonra gelelim bu ayın dosya konusuna: Aşağıda yer alan oyunların çoğu dudak uçuklatacak cinsten değil ama maalesef, bu oyunların çoğu dışında PS2'de adından bahsettirecek başka oyun göremeyeceksiniz. Yani bir GTAIV, PES2009 bekleyenler, yeni nesil konsollara yönelmeliler. ☺

## DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED

**Bir uzay gemisinden daha iyi olan bir şey varsa o da dev bir heykeldir**



Bu oyun, oyun dünyasına büyük yenilikler getirmemi belki ama içerdeği mizah öğeleri o kadar kuvvetli ki sır bunları görmek için bile oynanır Destroy All Humans!. Serinin ikinci oyunundan sonra "3" takısı yerine "Big Willy" takısını alarak piyasaya çıkacak olan yeni oyunda yine 70'li yıllarda ve Crypto adındaki uzaylıyı kontrol ediyoruz. Amerikan sokaklarında önce sivil halka, ardından polislere ve onlar da işin içinden çıkamayınca orduya saldırılacak ve başımız

sıkışlığında uzay gemimize atlayıp büyük ölçüde hasarlar verebileceğiz. Serinin bu versiyonuna özel olarak Big Willy adındaki dev bir heykeli de kontrol etmek mümkün olacak. Big Willy ile arabaları, tankları tutup sağa - sola fırlatabilir; gaz çıkaracak (gerçekten), geğirecek ve insanlara dünya-yı dar edeceğiz!

YAPIM Locomotive Games | DAĞITIM THQ |  
ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2008

## NARUTO: ULTIMATE NINJA 3

### PS2 de Naruto no saigo no bouken\*

Naruto Shippuden'i izliyor musunuz arkadaşlar? Evet, ben de ara verdim; bir bölümde 18 dakika süreyle bakışmaya, dört dakika süreyle aksiyona yer verilmesi biraz canımı sıkıtmaya başladı. Ama bu demek değil ki Naruto: Ultimate Ninja 3'ü dikkate almamalıyız. Japonca versiyonunu ayalar önce oynadığım bu önceki maceranın tamamını -tüm karakter ve senaryo detayları ile birlikte- içeriyor. Tsunade'yi seçip Ero-Sennin'e

haddini bildirebiliyor, Naruto'yu seçip uzunca bir maceraya çıkabiliyor ve birçok mini oyunla yeteneklerini sinayabiliyorsunuz. Üstelik, Cel-shade grafik kullanımının doruk noktasına ulaştığı Naruto, kesinlikle bir çocuk oyunu değil. Listenize ekleyinizi; canımı sıkıtmayın!

\*Naruto'nun PS2'deki son macerası

YAPIM CyberConnect 2 | DAĞITIM Namco Bandai | ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2008



## SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

**Hız, çeviklik ve hoverboard'un üzerinde bir kirpi**

"Sonic Riders iyi bir oyun değildi ki niye devamını yapıyorlar?" sorusuyla gündeme gelme çabalınızı bir çırpıda silip atabiliyor; oyuncuların ve eleştirmenlerin çoğu tarafından beğenilen oyular, yüksek puanlarla "iyi oyular" listesine girse de bu yapımlar küçük yaşındaki kardeşiniz ya da kuzeniniz için uygun olmayabiliyor. Sonic Riders: Zero Gravity de yine küçük yaşındaki oyunculara hitap edecek bir oyun. Birer "rollercoaster"ı andıran bölüm tasarımları, Sonic dünyasının renkli karakterleri ve önceki oyundan farklı olarak geliştirilebilen hoverboard seçenekleriyle Sonic Riders, 2008'in en iyi oyunu olmayacağından emin olabilirsiniz.



YAPIM Sonic Team | DAĞITIM SEGA |

ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2008

## STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Sith lordlar, güç tüketiminde liderliği elden bırakmıyorlar



Darth Vader'ın çırayı olarak yola çıkıp Jedi avlamak size çekici gelmiyorsa lütfen en yakındaki sağlık kurumuna başvurunuz.

Digital Molecular Matter ve Natural Motion'ın Euphoria sistemlerini kullanarak nesnelerin gerçek fizik kurallarına göre parçalanmasını sağlayan bir motor kullanan ve karakterlere birer sinir sistemi



ekleyerek onları duruma göre hareket etmelerine olanak tanıyan yeni SW büyük konuşuyor ama SW oyunlarının dörtte üçü başarısız olduğundan bu oyun da şüpheciler bir şekilde yaklaşmaktadır.

YAPIM Krome Studios | DAĞITIM LucasArts |  
ÇIKIŞ TARİHİ Nisan 2008

## MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

**Yakamadık gitti şu dünyayı!**

Ne geciktik bu oyun da yahu?! Ertelene ertelene 2008'in ortasında çıkacak diye korkuyorum. Ama bu gecikme oyunun yararına olacaksak sorun yok; "Geç olsun, kötü olmasın" demiş atalarımız. (Ya da ona benzer bir şey.) Venezuela'da patlak veren bir petrol sorunundan faydalanan kiralık bir askeri kontrol edeceğiz Mercenaries 2, önceki oyunla birçok alanda benzerlik gösterecektir; World in Flames'te yine çok güçlü silahlara sahip olacağız, yine çevrede özgürcü dolaşım istediğimiz binayı veya aracı yerle bir edeceğiz

ve -muhtemelen- yine çok eğleneceğiz. Oyunda değişen şeyler de var elbette ki: Daha fazla silah, daha geniş mekanlar ve daha fazla aksiyon... (...ıçerecek diye tahmin ediyoruz, World in Flames.) Açıkçası bu dosya konusunda adı geçen oyular içinde en heyecan verici yapım bu. (Bir de Alone in the Dark... Biraz tutarsızım da...)

YAPIM Pi Studios / Pandemic Studios | DAĞITIM EA /  
Pandemic Studios | ÇIKIŞ TARİHİ Nisan 2008

## ALONE IN THE DARK

Korkuyorum, korkuyorsun,  
korkuyor(lar)

New York'ta, devasa Central Park'ta yalnız başımıza kaldığımız yeni AitD, oyunu kapatıp açtığımızda -çoğu TV dizisinde olduğu gibi- sinematik bir sunumla bir önceki bölümde neler yaşandığını anlatacak. Bu önemli detayın ötesinde oyunda neler olduğuna gelirsek... Konu açısından ilk oyunun Kahramanı Edward Carnby'nin bir nedenle Central Park'a kırışık kalması; oynanış açısından ise bu Kahramanın Central Park ahalisi ile birlikte birtakım garip yaratıklarla savaşması ve görsel açıdan da her yerin fazlaıyla karanlık olması dikkat çekiyor. Peki korkacınızı, ürpereceğinizi bildiğiniz halde neden korku oyunlarını oynuyorsunuz hala? Anneçigim...

YAPIM Hydravision Entertainment / Eden Studios |  
DAĞITIM Atarı | ÇIKIŞ TARİHİ 2008



## LEGO INDIANA JONES: THE VIDEO GAME

**Bugün Indiana Jones, yarın Batman ve öteki gün...**

TT ile bir kez daha masaya oturan LucasArts, bu defa Indiana Jones'u "keskin hatlar"la tasvir etmeye hazırlıyor. İlk üç filmi konu alan LEGO Indiana Jones, aynı LEGO Star Wars'ta olduğu gibi komedi unsurlarının egemenliğinden olacak. Star Wars'un aksine, oyunda sadece bir karakteri kontrol edebileceğimiz için yapım ekibi tüm gücünü mekanlara ve oynanış sistemine harcıyor. Bu da daha eğlenceli ve daha renkli bir

oynanışa denk geliyor. Naçizane fikrim şu: Bu oyun kesinlikle başarılı olacak. En az LEGO Star Wars'ta olduğu kadar eğleneceğiz. Oyunun çıkış tarihine daha aylar var ve şimdiden dek yalnızca bir adet fragman yayınlandı. Gerisi ise belirsiz...

YAPIM Traveller's Tales | DAĞITIM LucasArts |  
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği



## TWISTED METAL: HEAD-ON: EXTRA TWISTED EDITION

**Bu nasıl isim: Gerçekten çok ilginç: Ekstrası da var!**



Bunca yıllık konsol oyuncusuyum; Twisted Metal'ı bir türlü sevmedim, sevemedim. Birtakım garip araçların birbirlerini havaya uçurmak için bir oraya, bir buraya sürüklendirmesi nedense bana çekici gelmiyor. Üstelik oyun, online olarak da oynanabiliyor ama ne fayda... Yine de Twisted Metal'ı seven geniş kitleye saygı duyarım. Öylesine geniş bir kitle ki bu; Eat, Sleep, Play firması (Böyle bir isme sahip olan bir firmadan normal isimli bir oyun beklemek mantıksız olurdu.), PSP için

piyasaya sürdüğü Twisted Metal: Head-On'u PS2'ye uyarılıyor. Beş yeni bölümle yola çıkan "devşirme" oyunumuz, Sweet Tooth adındaki karakterin (dondurma kamyonunun sahibi), aracından inerek Twisted Metal dünyasını gezmesine olanak tanıyor. Oyun, daha önce hiç yayımlanmamış olan bir dizi konsept çizimi ile paket halinde satışa sunulacak.

YAPIM Eat, Sleep, Play | DAĞITIM SCE | ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği

# KONSOL USTASI'NDAN YEMEK TARİFLERİ

**Yemek yapmak sanattır. Aynı oyun oynamak gibidir yemek yapmak; ikisi de ilgi ister, zaman alır. Her ikisinde de el emeği, göz nuru vardır. Yemeklerin de, oyunların da tadından yenmez; gidip yanlarına uzanıncı gelir. Karnınız yemeğe özlem duyar. Beyniniz de oyuna...**

**İki eylem üzerinde de saatlerce konuşulabilir. Her ikisi de eleştiriye açık oluşumlardır; ikisine de önyargıyla yaklaşılabilir, ikisinin de**

**arkasından rahatlıkla konuşulabilir.**

**Her iki oluşum da insanın doğusuyla bünyesinde yer eder ve bu ihtiyaç ölene dek devam eder. İnsanlar her zaman yemek yer ve her zaman oyun oynarlar. İşte bu yüzden boynumun borcudur, oyun oynarken yemek yapmanın keyfini size yaşatmak.**



## SEBZELİ PATATES KAYIĞI

### Malzemeler

Sebze, patates, kayık (yahut sandal, hümç botu, ticari yük gemisi)

### Hazırlanışı

Patatesten bir kayık yapacağımız değerli okurlar. Aynı Origami'de olduğu gibi... Origami'nin daha sulu ve lezzetli olanı... Şimdi yemeği hazırlamak için çalışmaya başlayabiliyoruz. Öncelikle bir adet Xbox 360 bulup (PS3 de olur) Assassin's Creed'i disk sürücüsüne iteleyin. Şimdi, Desmond'i dikkatle izleyin. Hareketleri nasıl yapıyor; karıştığı bir suikastın ardından nasıl kalabalığın içinde kayboluyor; bir Urban Free Jumping ustası gibi binalara nasıl profesyonel tırmanıyor; lüke gözlemliyor. Yeterli ipucu elde eder etmez, kapılı çarpıp evden çıkış ve soluğu en yakındaki pazarda alın. Bu pazarın bir sosyete veya Japon pazarı olmasına dikkat edin. Şimdi, pazará hızlı bir giriş yapın ve her tezgahtan irili ufaklı birkaç sebze yürütün. Çekinmeyin; bir sorun olursa Desmond size yardım edecekt... Evet, bir satıcı ne işler çevirdiğini anladıl! Şimdi hemen en yakındaki "pazar teyzesi" ni satıcının önüne iteleyin ve "İthal muzda indirim varmış, koşun!" diye nara atarak ortalığı velyeleye vin. Duruma uyanan diğer satıcıları, Desmond'dan öğrendiği- niz hareketlerle dize getirdikten sonra hızlı adımlarla evinizin yolunu tutun. Evet, "sıfır" lira harcayarak tüm malzemeleri topladınız. Patatesleri kayık gibi oyup içlerine sebzeleri tıkmaktan başka işiniz de kalmadı; geçmiş olsun!



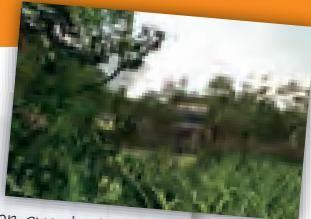
## ZARZUELA LEVANTEN

### Malzemeler

Bir adet dalgıç, yeteri kadar maydonoz, bir baş domates

### Hazırlanışı

Önce bir adet dalgıç bulmalısınız çünkü bu yemeğin yapımı için gereken envaçeşit balığı satın almayı kalkarsanız aile bütçesine sağlam bir yumruk atmış olursunuz. "Malatya'nın ortasında ne denizi be? Salak salak konuşma!" dediğinizi duyar gibiym. Video oyuları ne güne duruyor bayım? Hemen Surf's Up' elinizdeki herhangi bir "oyun cihazı"na yerleştirin. Denizler altındaki 20.000 fersaha ulaşacağız. Penguen ırkına mensup olduğumuz için bu çok da zor değil; bu hayvanların çok iyi birer yüzücüdür. Evet, balıkları toplamayı başardık mı? Artık levantemizi hazırlayabiliz. Pyrex bir kaba konulacak olan balıkların üzerlerine ilk suda eritilmiş olan safranlı domates salçasını döküp kabı firına verdiniz mi olay bitmiştir arkadaşlar!



## JAMBONLU ÇALI FASULYESİ

### Malzemeler

Çalikuşu romanı, Reşat Nuri Güntekin, dana jambon, ayşe kadın fasulye (Plan işlemezse aç kalmayıñ diye)

### Hazırlanışı

Çalikuşu'nu hızla okuyun. Okuyun, okuyun, ve bitirin. "Çalı" kelimesinin ne anlama geldiğini ya da çali fasulyesinin nasıl bir sebze olduğunu anlayabildiniz mi? Anlamadığınızı tahmin etmiştim. Bu yüzden listeveye sorularınızı ona da yöneltebilmemiz zira kendisi yaşamıyor. Peki bu çali fasulyesini nereden bulacağız? Bunun için şehrin merkezinden Dünya Savaşı temali FPS'lerden birine ulaşmanız yeterli. Fransa'dır, Hollanda'dır, Almanya'dır; buralar hep yesillik... Ağaç, çali - çimen dolu vallahi! Bir Amerikan askeri olarak sinsi sinsi Alman askerlerinin arasında dolaşacağınızı göz önünde bulundurursanız bolca saklanmanız gerekecek. Bu da size çalıları yakından incelemeye fırsatı verecek. Yani... Evet! Öyle ya da böyle, bu uzun maceranızın bir bölümünde çali fasulyesine derin geleceksiniz! Malzemeleri tezgaha yaydıktan sonra fasulyeleri ayıklamak: biberi, soğanı, jambonu, yağı ve tuzu bir kaşeye boca edip kısık ateşte pişirmek ne kadar zor olabilir ki? Tsah...

## JERMINI AN TASSE

### Malzemeler

1 fincan kaynar konsome veya yarı oxtail konsome, kuzu kulağı, je parle Français très bien

### Hazırlanışı

"Yarı oxtail konsome" nedir ya da bir kuzu bulup onun kulağını mı kesmeliyiz; hiçbir fikrim yok. Ama durun, bu işi hallededeğim! Beni takip edin: Bakın, elimde ne tutuyorum. Hayır, kuzu kulağı değil; bu bir PSP ve bu PSP' de Jeanne D'Arc oynayacağız. Üstelik Jeanne D'Arc bir RPG oyunu olduğu için istediğimiz eve sızıp, istediğimiz dolabı karıştırarak yemek tariflerine ulaşabiliriz. Daha da iyisi, işi sızıp, istediğimiz dolabı karıştırarak yemek tariflerine ulaşabiliriz. Daha da iyisi, işi yanıtını almamız da mümkün. Jeanne D'Arc dünyasında "oxtail konsome"nin ne olduğunu, kuzu kulağının nereden tedarik edildiğini öğrendikten sonra evinize dönün, buz dolabını açın; içinden iki tane domates alın. Biraz da peynir.. Bir - iki tane de yumurta... Tava da var mı? Hah; yapın bir menemen, kapatın bu bahsil Böyle abuk subuk yemeklerle ne işiniz var abi? S'il vous plait yanılı!



## YA GOTTA EMPANADA!

### Malzemeler

Bir adet salsa hocası, üç adet Küba'lı, bir tas elde açılmış ekmek hamuru

### Hazırlanışı

Salsa beyler - bayanları! Evet, herkes kıvırıyor; çekinmeyin! Ne oldu? Salsa ruhunu hissedemiyorsunuz? O zaman hemen "Malzemeler" listesindeki salsa hocasını odanın ortasına koyn. Tamam, salsa hocaları pahali; onları eve çağırıramadınız, anlıyorum. Peki ya Küba'lılar.. Onlar da sınırdan geçerken yakalandılar demek! Vay anasımlı! O zaman tek bir yol kaldı: Dance Dance Revolution baby! Durmayın; DDR'in "dance mat"ini yere sabitleyin zira salsa zaman zaman kıskırtıcı olabiliyor! Oyundaki parçalara göz atın. J-Pop seçmeyin; durumun ruhuna aykırı! Latin bir şeyler bulun ve dans etmeye başlayın! Haydi, tempo! Wuhu, nasıl eğleniyor muyuz? Ağızınızdan "Ya gotta empanada..." sözleri dökülyör mu? Güzel.. Demek ki bu yemeği yapacak ruh haline kavuştunuz. Artık pirinçli, haşlanmış tavuklu, cheddar peynirli, soğanlı ve zeytinli sandviç, Bol Malzemeli Gözleme adıyla değil, Ya Gotta Empanadal adıyla anılacak!





# KERIO

Yeni yılda güvenle bağlanın, görüşün, paylaşın!  
Kerio, güvenli teknolojinin adresi.



## Kerio WinRoute Firewall 6

- Deep Inspection' güvenlik duvarı, ICSA onaylı
- VPN, VPN Client ve SSL VPN ücretsiz
- Ağ geçidi antivirüs koruması
- IBM ISS Orange Web Filter ile 'surf' koruması
- Kapsamlı içerik filtreleme
- Kullanıcı bazlı erişim kontrolü
- Çok hızlı internet paylaşımı
- VoIP ve UPNP desteği
- Kapsamlı trafik ve kullanım raporları

\* Tavsiye edilen KDV hariç son kullanıcı fiyatıdır. Fiyatlarla %10 KDV dahil değildir.  
Kerio'nun home ürün kodu: db-h01-00

## Kerio MailServer 6

- Kolay kurulum ve yönetişim
- Microsoft Exchange
- Kullanıcı Dizini, Ayarlar ve koruma
- Üçüncü taraf ARAŞTIRMA ve analizler
- Ortak e-posta platformu
- Webmail, Webmail API
- Cevap makinesi destekli

339 ₺  
dan  
başlayan  
fiyatlarla!\*

**KERIO** | GLOBAL PARTNER

COMEL İLETİŞİM LTD.  
Barberos Bulvarı  
Abbaspaşa Sokak No:9/2  
80880 Beşiktaş İstanbul  
T: +90-212-227 34 38  
F: +90-212-227 34 38  
[www.comel.com.tr](http://www.comel.com.tr)

**KERIO** | GLOBAL PARTNER

FIBRO A.S.  
Kadın Mahallesi Sokak No:9  
34470 Rumeli Hisarı İstanbul  
T: +90-212-287 1515  
F: +90-212-287 1525  
[info@kerio.com.br](mailto:info@kerio.com.br)  
[www.kerio.com.tr](http://www.kerio.com.tr)

**KERIO** | GLOBAL PARTNER

ELIPS ELEKTRONİK LTD.  
Kore Şehitleri Caddesi  
Mithat Ünlü Sokak No:1-3  
34384 Zincirlikuyu İstanbul  
T: +90-212-337 0200  
F: +90-212-288 3717  
[www.elips.com.tr](http://www.elips.com.tr)



# UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

**Sora sora Bağdat da bulunur, hazine de...**



**B** öylesine gizli ve özel bir toplantıya dahil edildiğim için kendimi çok şanslı hissediyordum o gün. Hatta kendi kendime "Rüya görüyorum galiba" diyordum sürekli. Özel bir uşakla, üzerinde tek bir isim bile yazmayan devasa bir gökdelenle getirilmiş, gökdelenin en geniş toplantı odasına buyur edilmiştim. Bir yanında tüm heybetiyle Indiana Jones oturuyordu. Saçlarına düşen aklar, karizmasına karizma katılmıştı resmen. Kısık gözlerle elindeki kağıtları okuyor, zaman zaman da saatine bakarak "Erken gelmişiz, erken" diye söyleyiyordu. Diğer yanında ise Lara vardı. Onu, Tomb Raider III'ten beri ilk defa kişi kıyafetlerle görüyordum. Gözlerinin etrafında oluşan kırışıklıkları kapatmak için taktiği güneş gözlüklerini çıkarmamakta kararlıydı. Beklemekten çok sıkılmış olacak ki sürekli benimle muhabbet etmeye çalışıyordu. Ben de -ketum yapım nedeniyle- sürekli kısa cevaplar veriyor, konuşmak istemediğimi net bir şekilde belli etmeye çalışıyordum.

Konuşmak istemiyordum çünkü ilk önce nerede olduğumu, kimi ve neyi beklediğimizi öğrenmek istiyordum.

**Indiana:** Biraz daha bekle, seni buraya boşuna getirmedik, merak etme.

**Lara:** Evet, güzel bir sürprizimiz olacak sana; beklediğine delegecek.

Tam o anda içeriye uzun boylu, geniş omuzlu, kumral, genç bir adam girdi. Saygı gereği ayağa kalktım ama bir de baktım ki Lara ve Indiana gayet sakin bir şekilde yerlerinde oturuyorlardı.

**Lara:** Sonunda gelebildin; bir kere de bekletme insanları yahu.

**Indiana:** Kız haklı; misafirimize de ayıp oldu.

**Ben:** Yok yok; hiç önemli değil. Merhaba,

hoş geldiniz; ben Elif.

Yavaşça elini uzattı; "Memnun oldum, ben de Nathan" dedi tok bir sesle ve Indiana Jones'un yanına oturdu.

**Indiana:** Evet, Nathan da geldiğine göre artık her şeyi açıklayabiliriz; Lara ve ben emekli olmaya karar verdik!

**Ben:** Nasıl? Neden ki? Hala taş gibisiniz maşallah. Çok erken dahanız; siz olmazsanız oyun dünyası öksüz kalır.

**Lara:** Yok Elif'cığım ya; çok yorulduk gerçekten de. Artık bizim de dinlenme vaktimiz geldi. Evde çoluk çocuk bekliyor; sorumluluklarımıza arttı. Bizim yerimizi alabileceğine inandığımız bir proje var zaten. Seni bu yüzden çağırıldık. Fikirlerini almak istedik.

**Ben:** Teşekkürler; çok merak ettim şimdî. Nedir bu proje?

**Indiana:** Nathan'ın bizim varisimiz olmasını planladık ve süper bir oyun hazırladık.

**Ben:** Hadi ya?! İyiyim ama siz başkasınız ya... Alınmayın Nathan Bey ama işiniz çok zor.

**Nathan:** "Siz"li "biz"li konuşmana gerek yok; "Nathan" diyebilirsin bana.

**Ben:** Peki.

**Lara:** Ehm, neyse; konuya dönelim. Naughty Dog adlı firmayı

anlaştık ve PS3 için bir oyun piyasaya sürmeye karar verdik. Adını da Uncharted: Drake's Fortune koyduk.

**Ben:** Aaa! Ben bu ismi neredeyse iki büyük yıldır takip ediyorum. Herkes çok şey bekliyordu bu oyundan. Bu işte sizin parmağınız olduğunu bilmiyordum ama. Bu arada, bir şey soracağım; neden sadece PS3 platformuyla sınırlı kaldınız?

**Indiana:** Sen de tahmin edersin ki tüm oyun dünyası, PS3'ten büyük bir patlama bekledi bu yıl. Ancak bu patlama bir türlü gerçekleşmedi. Piyasaya çıkan oyuncular hayal kırıklığı yarattı. Herkes "Bu muyu PS3 dediğiniz nane?" demeye başladı. Biz, durumun böyle olacağını az çok tahmin ediyorduk. Hazır PS3 zayıf durumdayken çok iyi bir oyun ortaya koyarak ortalığı ayağa kaldırmak istedik.

**Ben:** Anladım. Doğru aslında; oyun Xbox 360'a da çıksayı ilgi bölenecekti, daha az ses getirecekti. Mantıklı... Naughty Dog, zaten PlayStation'a sadık bir yapımcı firma anladığım kadarıyla. Daha önce de Jak & Daxter serisiyle PS2'ye hizmet etmiş. Kısacası, çıkış noktanız ve stratejiniz bana sağlamış geldi.

**Indiana:** Sağ ol, düşüncelerin bizim için çok önemli Elif.

**Nathan:** Benim için de önemli.

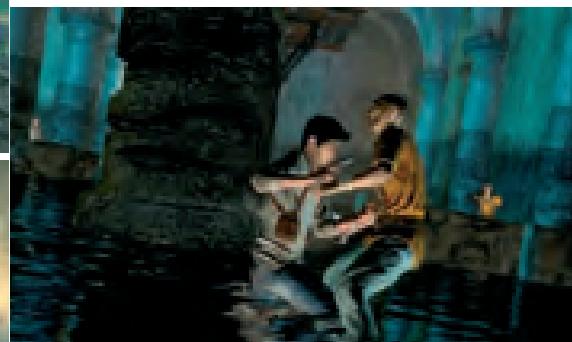
**Lara:** Ööh, ööh; konudan kopmayalım, zamanımız yok. Oyunu bura da beraber oynayıp bitireceğiz; sen de aklına takılanları anbean bize sorabileceksin.

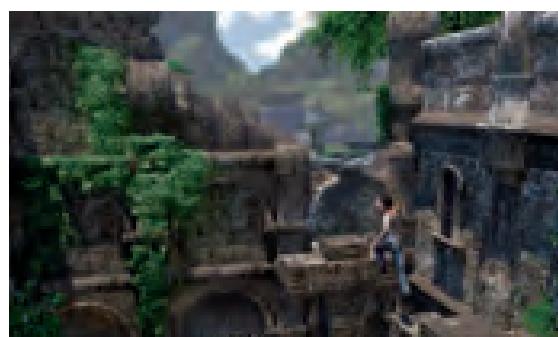
**Ben:** Gerçekten mi? Süper bir fikir bu; teşekkür ederim!

**Lara:** Elbette ki bu jestimizin bir karşılığı olacak ama...

**Ben:** Ne gibi?

**Lara:** Oyunu yere göye siğdiramayan bir yazı yazacaksın ve 10





tam puan vereceksin.

**Ben:** Yok artık! Ya açıklarını yakalarsam oyunun... Ya beğenmezsem... İş ahlakıma aykırı bu benim. Giderim, evimde oynarım oyunu; yazarım yazımı paşa paşa!

**Indiana:** Bu saatten sonra zor biraz. Burayı istedigin zaman terk edemezsin Elif'cığım. Başına bela alma bence; senden istedigimizi yap, yeter.

**Nathan:** Çok yüklenmediniz mi kız? Bırakin, nasıl isterse öyle yazsın yazısını!

**Lara:** Sen burnunu sokma bu iş!

**Nathan:** Eeh, menopozlu, sen de!

**Lara:** Ne dedin sen? (Çat!)

**Indiana:** Sakın olun, oturun yerinize! Tamam Elif, ne yaparsan yap.

Sadece oyna şu oyunu. Biktüm bu ikisinden!

**Ben:** Ha söyle, adam olun iki dakika! Hayret bir şey ya; sanki yalvardım beni aranıza alın, oyununuza oynatın diye!

*Toplantı salonuna giren görevliler dev projeksiyonu çalıştırıldı. Geriye dökkânlardan gamepad'ı elime aldım ve oyuna başladım.*

**Ben:** Aaa! Bu girişî ben bir yerlerden hatırlıyorum!

**Lara:** İlk dakikadan laf sokacaksan kapatalım oyunu!

**Ben:** Siz bilirsiniz; benim için fark etmez.

**Indiana:** Lara, ters gitme... Laf sokmadı kız; senin ilk oyunlarındaki ara videoları andırdığını söylemek istedim, değil mi Elif?

**Ben:** Valla beni bir tek siz anlıyorsunuz şu odada.

**Nathan:** Ben de anlıyorum...

**Lara:** Ya sus dedim, Nathan; sus!

*Onlar dalaşmaya devam ederlerken ben kendimi çoktan oyuna*

kaptırmıştım. Grafikler çok hoştu; arka plan-daki dokular ve kaplamalar biraz geç ekrana gelse de bu dert edilecek bir problem değildi benim için. Yalnız grafiklerde yoğun olarak çizgi film vary renkler gözlemlerdim. "Bayat yemeğe tuzu basmak" mıydı acaba bu? Aca-ba renklerin tonlarını canlandırip gözümüzü boyayarak, PS3 için nasıl grafik geliştirile-ceğini çözemediklerini örtbas etmeye mi çalışiyorlardı? Bu soruları, karşındaki kavga etmeye her an hazır olan grubu soramadım. Ancak ne amaçla yapmış olurlarsa olsunlar, grafikler gayet hoştu.

İlk bölümde, üzerinde saldıran korsanları-nın işlerini bitirerek hem kontrol sisteminin kaptım, hem de hikaye ile ilgili ipuçları yakaladım. Nathan, bir hazine avcisıydı. Nathan'ın büyük büyük dedesi de bir hazine avcısıymış ve Francis adındaki bu uzak akra-banın günlüğü, Nathan'ın başına bela açmış çünkü bu günluğun içinde herkesin peşinde olduğu bilgiler varmış; büyük bir hazinenin yerini işaret eden bilgiler...

**Ben:** Geçmiş olsun Nathan, büyük bela almışın başına ama ben inanıyorum ki; oyunun sonlarına doğru çözersin sen bu işi.

**Nathan:** Çözmemeydim burada olur muydum zaten? Olurdum belki de. Neyse, sen kendin gör sonunu.

Korsanları, Nathan'ın Sullivan isimli arkadaşının yardımıyla alt ettikten sonra Elena adında bir başka karakterin de var olduğunu öğrendim. Sullivan ve Elena, oyuncun çeşitli bölümlerde Nathan'a arkadaşlık ediyorlar.



Ve daha ikinci bölümde bu arkadaşların, "öylesine" arkadaş olmadıklarını ve "yapay" da olsa gerekli zamanlarda, yeterli yardımcı sağlayacak kadar "zeki" olduklarını söyleyebilirim. Fakat karşılaşışım düşmanların da yanındaki arkadaşlardan pek eksik kalır yanı yoktu; bir yere saklandığında olduğu yerde dikili kalan düşmanlar görmeye alışkin olduğum için, saklandığım yeri tespit edip burnum ucuna kadar gelen düşmanlarla karşılaşınca korkmadım değil. Ancak sonuçta Nathan'ı kontrol ediyordum. Dağ gibi adam; bir şey olmaz ona.

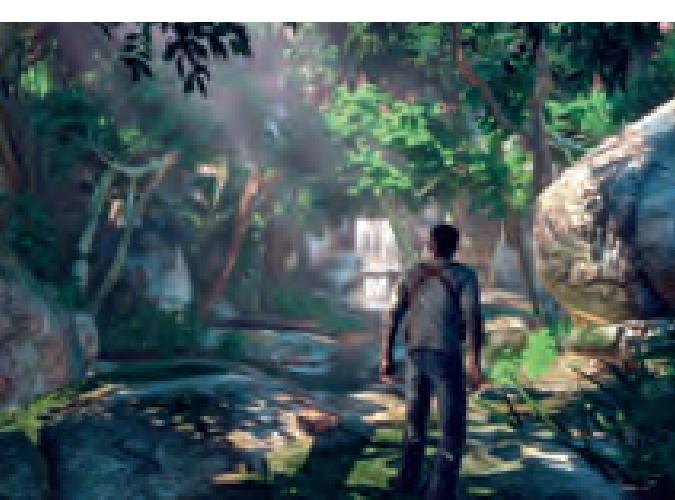
İkinci bölüme geçtiğimde etrafın yemyeş olduğunu gördüm ve grafiklere iyice isindım. Zaten gerek mağaralar gibi kapali alanlar, yı-kińtlar, gerekse ormanlar oyuncun atmosferinin, Lara ve Indiana'nın oyunlarından derlendiğini gösteriyordu. Aslında sadece grafikler ve atmosfer değil, bulmacalar, vuruş sistemi ve platformlar da bu iki markalaşmış ismin kombinasyonuydu. Ancak takdir ettiğim bir nokta vardı ki oyun, sadece bir derleme değildi; bu türü geliştiren ve ufkunu açan yenilikler vardı Nathan'ın macerasında.

**Ben:** Gears of War karakterleri gibi siper alabiliyorsun, hem de bunu tek tuş ile GoW'daki gibi karakterlere mahal vermeden yapabiliyorsun. Çok beğendim bu özelliğini.

**Nathan:** Sağ ol ya; bu Indiana Jones'un fikriydi.

**Indiana:** "Senin fikrin, benim fikrim" diye ayırm yapmaya gerek yok Nathan; bu oyun hepimizin eseri.

İllerleyen bölümlerde, oyuncun bulmaca ve aksiyon oranının dengesini analiz etme imkanı buldum. Şunu söyleyebilirim ki oyuncun platform yapısından Prince of Persia: The Sands of Time, shooter yapısından kill.switch ve bulmacalarından Tomb Raider serisinin ilk üç oyundan tadını alabiliyorsunuz. Yani üç ana unsur başarılı ve dengeli bir şekilde birbirine yedirilmiş. Daha önce bu üç yapıyı birçok oyun harmanlamaya çalışmıştı; Tomb Raider serisi ve Indiana Jones and the Emperor's Tomb akla gelin ilk örnekler ancak Lara ve





⇒ Indiana, üç farklı yapıya kesinlikle Nathan kadar odaklanamamıştı.

Oyunu neredeyse yarılaşmıştım ve haliyle hepimiz yorulmuştuk. Küçük bir ara verdik ve ben de aklıma takılanları, onları yeni bir tartışmaya sürüklemeden sormaya çalıştım.

**Ben:** Oyunun kontrol sistemi gerçekten kullanışlı. Hikaye de sürükleyi... Yalnız mekan tasarımlarını biraz tekrar eder bulduk. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

**Lara:** Katılmıyorum sana; belki ilk 10 bölümde çok değişik ortamlarla karşılaşmamış olabilirsin ama sabretmemi öneririm.

**Ben:** Sanıyorum ki tam olarak anlatmadım kendimi. Şöyleden açıklama yapılışım: Nathan'ın oyunu senin ve Indiana'nın oyunlarından birçok alanda üstün fakat mekan tasarımları konusunda sizin oyunlarınızla kıyaslandığında herhangi bir gelişime göremedim.

**Lara:** Oyuna ilk başlığında sana çıkışmışım; yine benzer bir noktayı bize anlatmaya çalışıyorum. Şimdi anladım ne demek istedığını; kusura bakma çikiştığım için. Haklı olabilirsin ama 15. bölümden sonra mekan tasarımları konusunda da tatmin olacağını düşünüyorum.

## alternatif



### TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Bu yılın ortasında güzel ve nostaljik bir dönüş yapan Lara, maceralarla Nathan'ın atası olduğunu gözler önüne seriyor. Sadece Anniversary'yi değil, tüm Tomb Raider oyunlarını yad etmek, bu türü sevenlerin boyon borcudur.

**Ben:** Haydi bakalım...

Anlaşılan oyunu bitirmeden bu odadan çıkmam mümkün değildi. Ben de yoluma devam ettim. Lara'nın dediği gibi çok farklı şeylerle karşılaşmadım. Ancak söylediğimi gibi sonlara doğru, mekanlar çeşitlenmeye



başladı. Özellikle, bir bölüm vardı ki gözlerim doldu. Tomb Raider II'deki Venice'in geliştirilmiş ve detaylandırılmış versiyonu gibiydi bu bölüm. Buradan anlayabildiğiniz üzere Nathan da oyun boyunca birkaç kara ve deniz aracı kullanabiliyor.

Oyunun sonlarına yaklaştıkça içim burkulmaya başladı. Çok beğenmiştim Nathan'ı. Ehm, yani oyununu... Ancak beklediğim kadar uzun değildi oyun; ekranın ve bu güzel insanların yanlarından ayrılmak istemiyordum. Kasıtlı olarak ölmeye ve tekrar tekrar aynı bölümü oynamaya başlamıştım ki...

**Lara:** Uykun geldi galiba; bitir de evimize gidelim artık. Kaç saatir buradayız.

**Ben:** Eee, şey, evet, uykum geldi sanırım; konsantre olamıyorum oyna. Burada uysak, sabah devam etsek...

**Nathan:** Bence uygun.

**Lara:** Hemen atlama Nathan ya; bir insana bu kadar açık açık yazılmaz!

**Nathan:** Ne yazılmazı yahu?! Elif, sence sana yazılıyor muyum?

**Ben:** Ben oyunu oynarken kolunu omzuma atman, saçımı okşaman... Bence bunlar tamamıyla dostça tavırlardı.

**Nathan:** Morardin mi Lara?

**Lara:** Aaa! Indiana uyumuş yahu! Yaşılandı adam; artık gece kalamıyor. Yazık...

**Nathan:** Sen kendine bak; asıl yaşlanan sensin. 10 km öteden kırıkkıkların belli oluyor diye güneş gözluğu takıyorsun. Hahaha!

**Lara:** Paralayacağım artık seni! Yeter be! Gel utan buraya!

**Nathan:** Bak, Elif'in yanında bir kadına el kaldırırmaya zorlama beni!

**Lara:** Kaldır utan; kaldır!

**Ben:** Durun, yapmayın, ayrılin! Ahh! Bana ne vuruyorsun be?! Ayrılin, durun! Ayrılin!

**Annem:** Elif? Uyan canım; ne oldu? Kabus mu gördün? Sesinle uyandım.

**Ben:** ...

## VİRÜS

İşte, yine dar gömlekli ve dar kalçalı bir erkek; "mühimmat sıkıntısı çekmeyen tabancası" ve geniş omuzlarıyla arz-1 endam ediyor. Oyunun başlarında tertemiz olan gömleği, oyunun sonlarına doğru kirleniyor; hatta yer yer kan lekelerini görebiliyoruz. Bu manzara, kahramanımızın ne badireler atlattığını gösteriyor bize. Yoksa... Ulan?! Siz bizim bacımızı, hanımımızı mı ayartmaya çalışıyorsunuz?! Hollywood ile evimize girdiğiniz yetmedi, Tomb Raider ile "mesajınızı" gözümüze soktuğunuz yetmedi, şimdi sıra erkek kahramanlara mı geldi?! Al işte, Elif de geçmiş kendisinden! "TPS" dedik, bağırmıza bastık; şu geldiğimiz noktaya bak! Burası Türkiye arkadaşım, böyle şeylere lüzum yok!



## 400

YIL

Nathan'ın başına bela açan günlük, tam 400 yıllık bir tabuttan, Francis Drake'in tabutundan çıkıyor.

## 60

küçük hazine

Nathan'ın aslen peşinde olduğu El Dorado hazinesinin dışında, oyunda 60 tane ufak hazine bulunuyor. Bu hazinelerin oyuna direkt bir etkisi yok ancak fazla malin göz çıkarmadığını hemiz biliyoruz.

## 2.

SIRA

Bu sayımızda hazırladığımız 2007'nin Yıldızları adlı dosya konumuzda, Uncharted: Drake's Fortune, yılın en iyi ikinci aksiyon / adventure oyunu olarak yerini aldı.

## UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

**ARTI:** PS3'teki en iyi grafikler, yeni görsel efektler, sekteye uğramayan aksiyon, tadında bulmacalar

**EKSİ:** Oyun süresinin kısa olması, birka ufak frame rate ve yükleme sorunu

**YAPIM:** Naughty Dog  
**DAĞITIM:** Sony Entertainment  
**TÜR:** Aksiyon / Adventure  
**DİĞER PLATFORMLAR:** Yok  
**WEB:** [www.us.playstation.com/Uncharted](http://www.us.playstation.com/Uncharted)  
**TÜRKİYE DAĞITICISI:** -

**ŞU ANA KADAR PIYASAYA ÇIKAN OYUNLARIyla BİZİ HAYAL KIRKLIGINA UĞRATAN PS3, Uncharted: Drake's Fortune ile BELİNİ DOĞRULTUYOR ve "BENDER ÜMİDİNİZİ KESMEYİN!" mesajını veriyor.**

## 9,1



#### Kariyer Eğitimleri

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

#### Kariyer Desteklik Eğitimleri

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

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





# MASS EFFECT

**PC'den önce konsola...**



**C**ıktığı dönemde tüm ödüllerini toplayan, Star Wars temalı Knights of the Old Republic (KotOR) serisini duymuş olmalısınız. İşte ödül üzerine ödül kazanan bu serinin yapımıcısı Bioware, biçim ve endam itibarıyle KotOR'u animsatın ama Star Wars evrenini devre dışı bırakan bir RPG ile karşımızda.

Oyun kısaca, her 50.000 yılda bir evrende aninden ortaya çıkıp bilinen tüm uygarlıklar yakıp yıkarak tekrar yok olan robotik birırkı dıriltmeye çalışan "kötü" adamlarla, onları durdurmaya çalışan kahramanlarımıza arasındaki çatışmayı konu alıyor.

Bioware'in biraz Star Wars, biraz Star Trek, biraz da Babylon 5 evreninden bir şeyle "araklayarak" ve kendi yorumunu katarak yarattığı yeni bir evren Mass Effect. Şaşkıncı ve önceki bilim kurgu eserlerinde görülmemiş bir şekilde, insanırkı bu evrende "kainatın merkezi" olarak tanımlanmış.

Hatta bırakın bilinen tüm yabancıırklar ve eko sistem için merkezi bir rol oynamayı; insanlık, uzaylıların küçümseyip hor gördüğü zavallı bir canlı türü olarak resmedilmiş.

Bizim Avrupa Birliği'ne girmeye çalışmadız ve nazikçe reddedildiğimiz gibi insanlık da üç uzaylıırkın üyesi olduğu Galaktik Konsey'e girmek istiyor ama sürekli sudan bahanelerle geri çevriliyor. Onlar; bu uğurda çok çalışan, çok çabalayan, Galaktik Konsey'in gözüne girmek için gece - gündüz mesai harcayan ama bir türlü konseye yaramayan onlara ırtak biri.

Mass Effect, her ne kadar sağıdan - soldan arak fikirler üzerine kurulmuş gibi görünse de oyuna, her şeyi uzun uzun anlatan ve tanıtın bir ansiklopedinin dahil edilmiş olması, Bioware'in, Mass Effect evrenini yaratmak için ne kadar çaba sarf ettiğini ispatlıyor. (İngilizce'si iyi olan bilim kurgu severler, hikayenin evveliyatının anlatıldığı bir romanı, Mass Effect: Revelation'u Amazon üzerinden temin edebilirler.)



**Komando yılın yer ama ya komando da yılsısa...** > Galaktik Konsey'in özel bir askeri kanadı olan ve Star Wars'taki Jedi'lar ile benzeştirdiğim ve Spectre (Special Tactics and Reconnaissance / Özel Tim) ajanlarının arasına almadıkları insanırkından kaderi; kötü yola

sapmış, ahlaksız ve "sürünge bazlı" bir Spectre ajanının, evreni ele geçirmek için kana susamış olan robotik uzaylıları uyandırmak istemesi ile deşisecektir. Çünkü konseyin çıkışları uğrına -yasaları dahi çiğneyerek- evrende barışı ve huzuru sağlamakla görevli olan bu özel ajanlardan birinin kötü yola sapacağına inanmayan ve kötü kalpli bu arkadaşın önüne kendisini atan Kumandan Sheppard, insanların konseye girmesi için bir umut vaat etmektedir. Kahramanımız, Spectre organizasyonunun sınırsız kaynaklarını ve gizli silahlarını arkasına alarak kötü adamların peşlerine düşer ve macera, tam anlamıyla başlar.

"Evreni yok etme" tuşuna basmak için çaba sarf eden kötü adamların peşlerinden koştugumuz ana görevlerin dışında, pek çok yan görev için de evrenin farklı bölgelere, uç noktalarına yolculuk edip, yabancı gezegenleri araştırarak sırları çözmeye çalışıyoruz. Ancak büyük bir heyecan ve keyif ile oynamaya başladığımız oyunla ilgili ilk büyük sorun da bu aşamada kendini gösteriyor: Oyun çıkmadan önce ortaya atılan; devasa bir uzayda, serbestçe dolaş,



**alternatif**



**KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC I & II**

Yine Bioware'in hazırladığı KotOR serisi, "Mass Effect'in atası" olarak yorumlanabilir. Veya Mass Effect'in, KotOR'un geliştirilmiş bir versiyonu olduğunu söylemek mümkün.

bilinmeyen birçok uygarlık ve sırla, hatta düşmanla karşılaşacağımız iddiası, boş bir iddiyamış meğer.

Evet; özel bir sunum ve bir oraya, bir buraya koşturnamızı gerektiren görevler ile devasa bir oyun alanına dahil olduğumu hissediyor ancak güneş sistemlerinde genellikle sadece bir gezegenin üzerine inip aksiyona ve maceraya atılma imkanı buluyoruz. Ve o gezegende, Oblivion gibi RPG'lerin aksine, düz bir patika boyunca ilerleyerek karımıza çıkan problemleri çözmeye çalışıyoruz. Haliyle, oyunun tanıtım yazılarında sık sık adı geçen o "devasa" evrenin içinde özgürlük dolaşma hayallerimiz suya düşüyor.

**Atmosfer sadece gezegenlerin çevresinde olmaz ki** > Ne yazık ki Mass Effect, Crysis'in grafik kalitesinin yanına yaklaşamıyor. Veya Gears of War'un

## AJANDA



**115**

115. sayımızda, bir "ilk bakış" yazısı ile Mass Effect'in sürprizlerle dolu hikayesinden ve KotOR ile olan benzerliklerinden / farklılıklarından bahsetmiştim. İşte, zaman çabuk geçiyor dostlar; karşınızda Mass Effect...





detaylı bir çevre tasarımı (duvar süsleri, özel mimari yapılar vs.) ile zenginleştirilmiş olan atmosferinin yanında, Mass Effect'teki düz duvarlar ve minimal tasarımlar; zaman zaman, geleceğin dünyasında tehlikeli bir görevde çıkan güçlü bir kahramanı değil de yeni bir Super Mario Bros versiyonunda Mario Bros'u canlandırmışız hissine kapılmamızına neden oluyor. Ama özel seslendirmeleri, yüz animasyonları, oyun içi diyalogları ve videoları, Mass Effect'i keyifle oynamamızı sağlıyor.

Mass Effect'in binlerce satır uzunluğundaki diyalog örgüsünün tamamının seslendirilmiş olması ve cevaplar arasında seçim yapma şansı, oyunu keyifli kılmıyor. (Aynı KotOR'da olduğu gibi...) Karakterlerin, dudak hareketlerinden mimiklerine, bakışlarına kadar tüm tepkilerinin görsel olarak biçimlendirilmiş olması da diyalog ekranlarını aynı bir film izler gibi izlemeye olanak tanıyor. Bir diyalog sırasında; karakterlerin duygularını, öfkelerini, heyecanlarını ya da sevinçlerini yüzlerinden / beden dillerinden rahatça anlayabiliyoruz ki bu sistemin oyun teknolojisine önemli

bir katkı sağladığını inkar etmek mümkün değil.

**Konsol sevmem!** Bir konsol düşmanı olarak, gamepad'le nişan almaya çalışmanın evrensel mantıksızlığı üzerine derin felsefi söylemler geliştirmiş bir "konsolsevermen" olarak beni ekran başına bağlamış bir oyundur Mass Effect. Oyunda, gezegenlere inmek için kullandığınız MAKO isimli zırhlı araçla savaşmak, silahın aşağıya / yukarıya doğru hareket etmemesi nedeniyle devye hendek atlattıktan daha zor ancak araçtan çıkıp kara çatışmasına girdiğinizde takım arkadaşlarınızla keyifli, heyecanlı bir aksiyon yaşayabiliyor; ekipinize ayrıntılı pek çok emir verip, onları dilediğiniz silahlardan donatabiliyorsunuz.

BioWare'in KOTOR serinden alışkin olduğunu, Star Wars evrenindeki Force kavramının yerini ise bu oyunda Biotics isimli yeni bir teknolojinin aldığıını görüyoruz. İnsanlar, bedenlerine bazı eklemeler yaparak nanoteknoloji ürünü kalkanlar, büyün gibi yetenekler kazanabiliyorlar ki bu sayede düşmanları sağa - sola itip, havaya kaldırır.

manın çok keyifli olduğunun altın çizmek lazım. Ancak yine KOTOR serisinden hatırlayacağınız o Aydınlık Taraf - Karanlık Taraf ayımı, bu oyunda o kadar net değil. Oyunda, sorunları acımasız bir şiddetle çözmeye kalktığınızda karanlık tarafınız güçleniyor. Bunun tam tersi bir yol izlediğinizde ise aydınlık tarafınız kuvvetleniyor ama "iyi" ile "kötü" arasında belirgin çizgiler yok. Yani, oyun, griyi oynamanıza izin veriyor; gerektiğiinde bir şeytan, gerektiğinde bir melek olabiliyorsunuz.

Öldürdüğünüz, alt ettiğiniz her düşman askerinin üzerini aramak gibi "Keşke olsayı!" diyeboleceğimiz bir seçenek sahip değilsiniz ama bazı düşmanlar, öldükten sonra sağa - sola "loot" bırakıyorlar. Veya, çatışma bölgesindeki bazı sandıklarda, dolaplarda değerli eşyalar bulabiliyorsunuz. KOTOR serisinden alışkin olduğumuz bu loot sistemi, oynanışı hızlı kılmak için yararlı olabilir ancak -Stalker'da olduğu gibi- her düşmanın üzerinde aranabildiği, her dolabın, her kasanın içindeki şeylerin çıktıığı ve elimizdeki malzemelerin görsel olarak ifade edildiği bir loot ve inventory sistemini yeğlediği mi belirtmeliyim.

Mass Effect, BioWare'ın, ortaya boş - beleş oyunlarının çıkmaması için sadece iyi grafik sanatçıları ile değil, güçlü senaristlerde de çalışılması gerektiğiinin farkında olan bir firma olmasından mütevelli, roman gibi okuyacağınız ve sürükleyici bir bilimkurgu seyrediyormuş gibi izleyeceğiniz bir eser. Hatta, ince tasarımlanmış zengin bir karakter, hikaye ve mekan örgütü ile bilimkurgu severlere hediye edilmiş olan derin bir evren... Oyunun tek problemi, bodoslama bir konsol oyunu olarak tasarlanmış olması; seni heyecanla PC'ye bekliyoruz Massy! ☺

## "LEZBİYEN UZAYLILAR GİREMEZ"

Mass Effect, "lezbiyen ilişki" görüntülerini içerdığı gerekçesiyle Singapur'da daha çıkmadan yasaklandı. Oyunda -af edersiniz ama- terbiyesiz, edepsiz, arsız, namusuz uzaylı bir kadın var ve bu kadın, anacığından helal süt emmiş olan, terbiyeli, edepli ve "insan" bir hanımımızı baştan çıkarmaya çalışıyor. Kızımızın bal dudaklarına, al yanaklarına o kırıcı dudakları ile yapılan, sinsice o masum güzelliği tahrif etmeye çalışan bu şirret kadın, bazı galaktik problemler nedeniyle bir türlü evlenmemiş olan namuslu kızımızın, şeherin günahkar büyüsüne kapılmasına yol açıyor ve kızımız, kendisini kadının kollarına bırakıyor. Sonra da bir Nuri Alço edasıyla kandırdığı kahramanımızi içeren emellerine alet ederek... Neye işte...



## MASS EFFECT

**ARTI** Derin ve detaylı senaryo, karakter animasyonları, diyalog seslendirmeleri, piyade çatışmaları

YAPIM BioWare  
DAĞITIM Microsoft  
TÜR RPG  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [masseffect.bioware.com](http://masseffect.bioware.com)  
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

**EKSİ** Sıradan atmosfer, inventory sistemi, menü sistemi

**Bilim kurgu temali RPG türünün başarılı örneklerinden biri... Yayından önce vaat edilen, "özgürlük" vaadi yesine getirilseymis sevgililerimizi terk edip, bu oyunla evlenebilirdik.**

## 7

### kumandan

Sheppard'ın zırhının üzerinde "7" rakamı yer alıyor. Bu rakamın ne anlama geldiğini çözene Virgin Havayolları ile fezaya iki kişilik gidiş - dönüş bilet vaat edilebilmiş ancak Microsoft bu fırsatı kaçırmış. 7, insanoğlunun yedi günahını simbolize ediyor olabilir.

## 9

### uzaylı

Mass Effect'teki ırkların sayısı. Bu ırklar arasında insanlar da bulunuyor. Ancak bilinmeyen gezenlerdeki yabancı uygarlıklar sayılmıyor. Anladığımız kadaryanı Galaktik Konsey'deki kalabalık, evrenin başına zaten yetince dert açıyor. Ne kadar az, o kadar iyi... Aman, aman...

## 4

### silah

Ekibinindeki askerlerin, yanlarında taşıyabilecekleri silah sayısı: Shotgun, Sniper, Assault ve Tabanca. İnsanlığın uzak yıldız sistemlerine ulaşıp da küçük tabancalar, tüfekler ile idare etmeye çalışması ne kadar acı, değil mi?

## 7.8



# SUPER MARIO GALAXY LEVEL 3

**Böyle muslukçuya can kurban...**



alternatif



Alo?!

- Alo?!
- Merhaba, ismini öğrenebilir miyiz?
- Mert.
- Mert’cigim kaç yaşındasın?
- Sekiz.
- Okula gitdiyor musun Mert?
- Evet.
- Kaçırıcı sınıfa gitdiyorsun?
- İki.
- Peki, Mert. Oyuna geçelim mi artık?

Tuşları biliyor musun?

- Biliyorum.
- Ben yine de hatırlatayım sana: Mario’yu dört ile sola, altı ile sağa doğru ilerletiyoruz; iki ile zipli...
- E “Biliyorum” dedik. Başlamayacak mı oyun?
- ...

Bu ve benzeri, travmatik diyaloglar-la geçti çocukluğunuz. Hugo’suydu, Dinozor’u uydu derken Mario da TV’de boy göstermiş bir süre, hatırlayacak olursanız. Ne var ki benim Mario’mda, TV versiyonundaki gibi üzerine binip gidebileceğim bir kaplumbağa olmamasından dolayı sürekli moralim bozuktu o günlerde. Üstüne üstlük o versiyonu kolaylıkla bulabileceğim bir google.com da yoktu. Her gün, oyun satın aldığım dükkana girip oyunların üzerindeki saçma sapan listelere bakıyor, “999 in 1”,

“9999 in 1” gibi ibareleri görünce umutla-nyordum. Fakat 9999 oyunun 9995 tanesi zaten aynı oyundan ibaretti. Belli ki küçü-güz diye bizi kazıklamaya çalışıyordu.

Kaplumbağama ulaşamamıştım bir türlü. İtiraf ediyorum ki o kaplumbağanın acısını anca, yılların üzerine bu ay çıkarabildim. Bu ukdemi kimseyle paylaşmadığım ve ofistekilerin de gerçeklerden haber olmadığı için kimse bu oyuna neden atladığımı anlayamadı. “Elif’in ne işi olur Wii’yle, Mario’yla?” lafları havalarda uçuştu. Aramızda kalsın sevgili okurlar, Super Paper Mario’ya isınamamıştım ama Super Mario Galaxy’yi (SMG) oynamaya başladığım ilk dakika, 23 yıldır beklediğim anın, bu an olduğunu anladım. OTV’ye çıkış, kaplumbağalı Mario’yu oynayanlar şimdî çıkışın karşıma sıkiyorsa; artik en büyük benim!

**Mario kendini aşmış>** Alt sokakta dükkânı olan, tesisatçı Osman Amca’dan bir farkı olmayan pala bıyıklı Kahramanımızın, yıllar sonra bu denli muhteşem bir dönüş yapması herkesi şaşkırttı doğal olarak. (Michael Jackson facayı düzeltip süper bir albümle müzik listelerine ilk sıradan giriş yapsayıdı ancak bu kadar şansırrıd.) Şimdiye kadar piyasaya çıkmış olan yeni nesil Mario oyunlarında hep aynı hatalar yapıldı: Oyunun bir platform oyunu olduğu unutulup, 3D grafiklere odaklanılarak “o eski Mario ruhu”ndan çok uzaklaşıldı. Bu hataların üzerinden geçince, gayet başarılı yeni nesil bir Mario oyunu yaratılabilirdi ki bu yılın Nisan ayında çıkışmış olan Super Paper Mario, bu sava adeta bir kanıt niteliğindeydi. Ancak anlaşılan, Nintendo’nun da benim gibi intikam hırsı varmış. Adamlar Super Paper Mario’nun üzerine, bizim pala bıyıklı Mario’dan öyle detaylı, öyle yaratıcı ve öyle kaliteli bir oyun yapmışlar ki artık “yüzyılın en iyi oyunları” arasında bir musluk tamirci-

sinin başrolde olduğu bir oyun var.

Super Mario Galaxy’nin insanı çarpan ilk özelliği; bölüm tasarımları. Bu bölümler sadece tasarılanıp bırakılmamış, oynanış sistemi ve bölümden bölümme farklılıklar gösteren oyun yapısı, bu tasarımlara iyice yedirilmiş. Neredeyse üç haneye yaklaştı bölüm sayısı göz önünde bulundurulduğunda ortada gerçekten büyük bir emeğin olduğu açıkça belli oluyor.

Yıldızları toplayıp evrendeki gizli kalmış galaksileri ortaya çıkararak kötü güçlere karşı savaştığımız bu mücadele, sadece platform türündeki görevlerden oluşmuyor. SMG, şu ana kadar oynadığımız oynamadığımız tüm platform ve puzzle türündeki oyunların bir karışması adeta. Yeri geliyor, zorluk derecesi hiç de çocukların göre olmayan bir bulmacayı çözmeye uğraşıyorsunuz; yeri geliyor, kendi içerisinde zamanlama ve refleks ayarları yapmanız gerektirecek bir platform düzeneğini aşmayı çalışıyorsunuz ve yeri geliyor, bu ikisini birden aynı anda yapmak durumunda kalyorsunuz. Üstelik bazı bölümlerde, başka oyun türlerini de tatma imkanınız oluyor. Mesela, bir bölümde zamana karşı surf yapıyorsunuz, başka bir bölümde Katamary Damacy’ye benzer bir şekilde kar toplayarak büyük bir çığ-



**SUPER PAPER MARIO**

Super Mario Galaxy’ının yanında epey sönüklü, sıçrık ve sıradan bir oyun olarak görünen Super Paper Mario, yeni nesil Mario oyunlarının arasında çok önemli bir yere sahip. Bulmacaların gidişatına göre 2D’den 3D’ye geçiş yapabildiğiniz oyun, SMG’den önce deneyebileceğiniz bir alternatif.

oluşturmaya çalışıyorsunuz. Bu akıl almadır ceşitliliğin üstüne bir de yaratıcı fikirlerden nasibi fazlasıyla almış olan mekan tasarımları eklenince Mario’nun, artık bizim bildiğimiz Mario olmadığını, kendini fersah fersah astığını anlıyorsunuz.

Biz, Mario’nun saflığıyla ve basitleşile büyük. Eğer eski Super Mario’yu oynadığım yaşılda, Super Mario Galaxy gibi zekai “en yüksek ayarlardan” çalışıran ve aynı derecede eğlendiren bir oyunla karşılaşsaydım akıl sağlığını kaybedebileirdim. Bu yüzden, şimdiki neslin nasıl bir şekilde yetiştigi, ileride zekalarının ne gibi değişiklikler göstereceğini düşünmek bile istemiyorum. “Yetişkinler İçin” ibaresi gerekiyor bu oyna. “Elif İçin” de olabilir tabii ki... ☺

## SUPER MARIO GALAXY

**ARTI** Yaratıcı oynanış sistemi, mühiş bölüm tasarımları ve kontrol sistemi

**YAPIM** Nintendo  
**DAĞITIM** Nintendo  
**TÜR** Platform  
**DİĞER PLATFORMLAR** Yok  
**WEB** [www.supermariogalaxy.com](http://www.supermariogalaxy.com)  
**TÜRKİYE DAĞITICISI** Nintendo Türkiye

**EKSİ** Uzun ve geçilmesi mümkün olmayan ara videolar ve diyaloglar

**Sadece kendi türünde değil, tüm türler arasında ilk üye oynayan Super Mario Galaxy, oyun yapımcılarına her seyin grafik ve ses efektlerinden ibaret olmadığını anlatan bir ders niteliğinde.**

**9,3**





CARDFINANS'A ÖZEL

6  
TAKSİT



# HERKES RENKLİ BİR YIL GECİRSİN DİYE...



## HP CB373A COLOR LASERJET 1600

- Dakikada 8,5 sayfa
- S/B ve renkli baskı hızı
- 600x600 dpi çözünürlük
- Aylık 20.000 sayfa
- 264 MHz işlemci
- 16 MB bellek
- 250 yapraklı standart giriş kapasitesi
- USB 2.0 arabirim

**\* 6 x 85 YTL**  
CARDFINANS SAHİPLERİNE ÖZEL



(216) 444 0 768  
PNT

\* Fiyatlar satın alma anındaki döviz kuru üzerinden hesaplanacaktır.

**penta<sup>P</sup>**  
teknolojide güven



Solist ve diğer grup üyeleri şarkıyı başarıyla devam ettirirse seyirci de vokallere katılıyor ve tüm konser alanı coşuyor.

# ROCK BAND

*Bir grup kurdum; adı Rock Band...*

**G**eçen ay kendisini bir "gitar kahramanı" (oyun dilinde Guitar Hero) ilan eden Tuna Şentuna'nın, Guitar Hero oyunundan uzakta kaldığı zamanlarda, hayali tuşlara basmaya çalışan bir insan formuna dönüştügü açıkladı. "Her yerde Guitar Hero III şarkları duyuyorum; her gözümü kaptığında kırmızı, yeşil ve özellikle turuncu renkteki Guitar Hero notalarını görüyorum ve ne zaman birini gitar çalarken görsem, onu bir dülelloya davet etmek istiyorum." sözleriyle bugünden berinda sıkça yer bulan Tuna, son olarak Intel GameX'in ana sahnesinde boy gösterdi. Sahneden bir türlü inmek bilmeyen ve acemi oyuncuları yenmekten garip bir zevk alan ünlü gitaristin (yok artık!) akıl sağlığından şüphe edilmeye başlandı. Fakat öyle görünüyor ki Tuna durmak nedir bilmiyor ve bilmeyecek.

Belki de onu suçlamamalıyız. Belki de onu sistemin bir kurbanı olarak görmeli ve eleştiri oklarını Harmonix'e yöneltmeliyiz Tuna'yı bu hale getirdiği için... "Rock Band'ı piyasaya sürmek çok sinsice bir hareketti; bunu Harmonix'ten hiç beklemeydim." diye serzenişte bulunan Tuna'nın, bu sözleri serif ettiği sırada Rock Band paketine dahil olan davul aparatının başında oturduğu da medyanın gözünden kaçmadı. Elinde tuttuğu Ludwig bagetleri tehditkar bir tavırla medyanın gözüne sallayan Tuna, Metallica'dan, Enter Sandman'i çalmak üzere harekete geçti ve tam o anda tüm kameralar ekrana kilitlendi. Şimdi canlı yayında ünlü baterist (eski gitarist) Tuna Şentuna'dan (Intel GameX soyadıyla "Çetintuna" - EA) Rock Band'le ilgili yorumlarını alacağınız.

Bakalım Tuna, heyecanla beklenen bu "dijital müzik keyfi" hakkında neler söyleyecek...

#### Bu parça, tüm sevenlerime!

"Öncelikle belirtmek isterim ki davul çalarken duygularına tercüman olmakta zorlanıyorum. Şu an oyunu 'Hard' zorluk seviyesinde oynamamıza rağmen notalar, sanki 'Expert' seviyesinde oynuyormuşuz gibi yüzümüze doğru son hızla akmaktan çekinmiyorum. Grubun bateristi olarak en çok zorlanan da benim. Hiç söyle gitariste veya basçıya gözlerini kaydirmayın. Onların işi çok kolaylaştı artık. Siz takılıp kaldınız Guitar Hero'da, orada burada; hala üçlü üçlü akorlar gelecek sanıyorsunuz. Ekran notaların saçtığı renk cümbüşüyle 'Sarı Pazar' havasına bürunecek. Gitaristler artık ellişerinde bir salkım üzümle bile hiç zorlanmadan müziklerini yapıyorlar. Oysa

ben, önde dört adet panel, ayağında pedal, tüm grubun dinaminiğini sağlamaya çalışıyorum. Bakın, gerçekten grubun bateristi olduğum için durumu abartmıyorum. Ritmi kaçırıldığım an; gitar da, bas da kendini koyuveriyor. Müziğin en önemli yapı taşı, bateri olarak belirlenmiş Rock Band'de; eleştirilerinizi bana değil Harmonix'e yöneltin."

*Iddialı* sözler serif ediyor Tuna ama bir yan dan konuşup bir yandan müziği takip etmesi de gerçekten çok büyük bir başarı. Ekrana baktığımızda, solisten şarkı sözleri ekranın üst kısmındaki panelde görüyoruz; gitar, bateri ve basın ise ekranın alt kısmında, ekranı üç bölgerek konumlanmış durumda. Ekrandaki her türlü öğenin "yüksek çözünürlükte" bize seslendirdiğini ve sanal grubun görüntüsünün GHIII'le oranla bir hayli差别 olduğunu da rahatlıkla söyleyebiliriz. Guitar Hero'nun deformde, çizgi-film tadındaki karakterleri,

## GİTAR MI. BATERİ MI?

Bir Rock grubunda hangi enstrüman daha fazla ön plandadır? Hangisinin arkasındaki isim daha popülerdir? Bu konuya hemen parmak basıyoruz zira uzun süredir Rock Band gündeminde bu konu oluşturuyor.



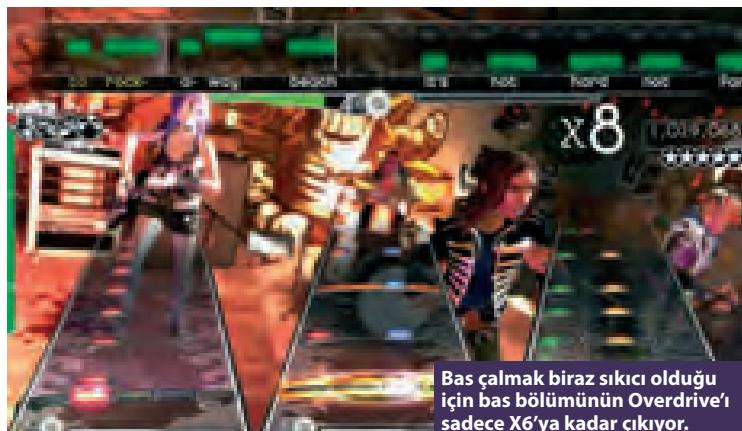
BATERİST

Bateristler maalesef arka planda kalmak zorunda kalan, zillerin davulların arkasında kaybolan isimlerdir. Şov yapma imkanları çok fazla yoktur zira sabittirler, pek fazla aksiyona yol açamazlar.



GİTARİST

Gitaristler her hareketleriyle karizmatik olabilen varlıklarlardır. Sahnede gözler hep onları görür. Birer "şovmen" olan gitaristler Rock Band'de maalesef bateristin arkasında kalyorlar çünkü bateri çalmak daha zevklidir. (Ve daha zor.)



Bas çalmak biraz sıkıcı olduğu için bas bölümünün Overdrive'si sadece X6'ya kadar çalışıyor.



# ROCK BAND'İN İLK BEŞİ



## 1. Metallica - Enter Sandman

Bu şarkı tüm grup elemanları için keyifli. Metallica olsun çamurdan olsun.

## 2. Iron Maiden - Run to the Hills

Iron Maiden'ın bu ünlü parçası, oyunda "cover" olarak yer alıyor.

## 3. Nirvana - In Bloom

Guitar Hero'dan sonra Nirvana'yı Rock Band'de de gördük. Nirvana'nın diğer parçaları internetten satın alınabiliyor.

## 4. Soundgarden - Black Hole Sun

Bu şarkının klipi çok acayıptı; şarkıcı çalarken klipi gözünün önüne getirin.

## 5. Radiohead - Creep

Her şarkında kendimizi paralamak zorunda değiliz, değil mi? Creep, yavaş ve dinlendirici mizacıyla sakin bir performans için birebir.

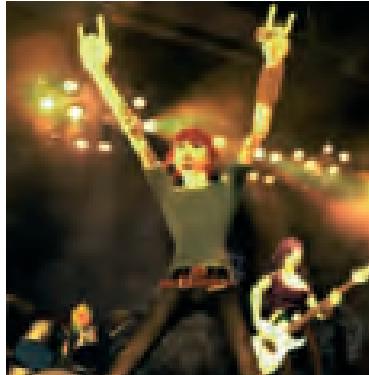
gerçek karakterlerle buluşmuş ve ortaya çok dengeli bir görüntü çıkmış. Solist, sahnenin bir köşesinden diğer köşesine koştururken, biz de Tuna'ya solistin Rock Band'deki görevini soruyoruz.

"Solistin işi hem zor, hem de kolay." diyor Tuna ve ekliyor: "Güzel haber şu ki Rock Band'de şarkı söylemek için sesinizin güzel olması şart değil; doğru tonu (veya daha müzisyen bir tavırla 'perdeyi') yakalamak başarılı olmak için yeterli. Tabii ki şarkıları söylemeden önce biraz dinlemek, melodiye aşina olmak gereklidir. İşin ilginç yanı gitar, bas ve bateride zorluk seviyesi yükseldikçe oynanış daha da zevkli bir hal alıyor fakat aynı şeyi 'şarkı söyleme hadisesi' (Hadise'nin şarkıları niye Rock Band'de yok diye düşündüm şimdiden) içinden söyleyemeyiz. Hard ve Expert seviyelerinde solistik bayağı teknikleşiyor ve doğru tonu tutturmak zorlaşıyor."

### Vur ensesine, al solosunu!

Rock Band ile birlikte "Overdrive" ve "Solo" özelliklerinin geldiğini sağır sultan bileydi. Bize bu konuda Tuna Bey'in neler söyleyeceğini merak ediyoruz.

"Neden inatla ben baterinin başındayken benimle konuşma çabası içindesiniz? Zaten Nirvana başlımış; 'He's the one' deyip duruyor Kurt ağabeyimiz. Siz bana hala 'Overdrive' diyeceksiniz. Overdrive büyük bir yenilik değil ki; GH'nun 'Star Power' özelliğinin Rock Band versiyonu gibi. Grubun dört üyesi de kendi enstrümanları için Overdrive gücü toplayabiliyor ve diledikleri zaman bu gücü puan katlamak için kullanabiliyorlar. Şayet tüm grup elemanları Overdrive'larını aynı



anda kullanırsanız, o zaman çarpı 8'e kadar çıkabiliyor ve puanınız toplamda çarpı 48 gibi bir sayıyla çarpılabilir. Overdrive'in bir diğer kullanım alanı da enstrümanlarını kullanmayı beceremeyerek şarkıyı batırın grup üyelerini hayatı döndürmek. Bana bırakısanız çalışmaya bilmeyen elemanları grubumda asla barındırmam ama neyse... Zaten aynı hatayı üç kez tekrarlayarak oyun dışı olan birisi, Overdrive'la bile oyuna geri dönemiyor. Oh, canıma deşsin!"

Peki ya sololar hakkında ne söyleyeceksiniz? Duyduğumuz kadariyla sadece bateri ve gitar soloları varmış; bu yüzden solistler ve basistler bu duruma çok üzülüyormuş. Aslı astarı var mı kulağımiza gelenlerin? "Lauballilik hoşlanmadığım gibi yersiz yorumlara da karşım, sevgili muhabir. Evet, sadece gitar ve bateri soloları mevcut ve bu soloları şarkılardan içine yerleştirmek bir hayli eğlenceli. Her ne kadar Rock Band paketinden çikan gitar pek kullanışlı olmasa da, soloların altından bir şekilde kalkılabiliyor. Hatta gitarist ve baterist soloları birleştirebilirse 'Unification' bonusu alıyorlar ve puanları toplayıyorlar."

**Band World Tour** > "Sen sormadan ben söyleyeyim; biz dört kişi, burada öylesine çalmak için toplanmadık. Hepimizin ortak amacı 'Hall of Fame'ı ismimizi yazdırabilmek. Roses of Four adlı grubumuz, yakında ismini her türlü postere, dergi kapağına yazdıracak ve albümümüz kapış



kapış satılacak. Şu an ufak sayılabilecek bir barda sahne alıyoruz ama bu şekilde çalışmaya devam edersek kısa bir süre sonra 'fan' kitlemiz artacak ve biz de daha büyük yerlerde sahne alabileceğiz. Band World Tour kapsamında şehir şehir dolaşmamız gerekecek ve tüm organizasyonları kendimiz yapamayacağımız için er ya da geç bir menajer tutacağız. Bize otobüs, özel jet ve nihayetinde bir şirket sağlayacak olan menajerimiz de hayran kitlemizle doğru orantılı olarak efor sarf edecek. Dolayısıyla her sahnemiz çok iyi olmalı ve her zaman iyi çalmalıyız. Yalnız, toplamda 58 şarkı olması ilerde şarkı listesi uzun olan performanslarda, aynı şarkıları tekrar tekrar çalmamıza ve bundan sıkılacağımıza bir işaret gibi gözükmüyor. Neysse ki Harmonix'in bu konuda da bir sürprizi var ve o da her hafta yayımlanacak olan ekstra şarkılar! 1.99\$'a tek bir şarkı, 4.99\$'a üç adet şarkıyı satın alıyor ve direkt olarak oyuncunun içine gömbebilirsiniz. Band World Tour'a da uyum sağlayan bu özellik sayesinde, Rock Band hiçbir zaman eskimeyecek bir yapıma dönüşmüştür. Kısacası, Rock Band mükemmel bir yapılmış, Harmonix mühiti bir yapımcı firma ve ben de fevkalade bir bateristim. Haydi, artık çekin kameraları suratmdan; ünlü etmem gereken bir grubum var!" EN

## 4

### kişi

Dört kişinin yan yana gelerken müzik yaptığı oluşum adıdır Rock Band. Bir gitar, bir bas, bir bateri ve bir adet de mikrofonun başına geçen oyuncular müzik eşliğinde kendilerinden geceşler.

## 82

### konser

Onca konserde çıktığım halde eğlenceli oynanışından hiçbir şey kaybetmeyen bir oyundur Rock Band. Aynı şarkıları tekrar tekrar çalmaktan bile sıkılmıyorum.

## 45

### şarkı

45 lisanslı şarkıcı içeren ve 13 şarkının "ekstra" olarak yer aldığı Rock Band'ı ileriki zamanlarda yeni şarkılar dahil edilebilecek.

## 169.99

### Dolar

Rock Band paketi, 169.99 Dolar'a satılacak; bu pakette bir gitar, bir bateri ve bir de mikrofon aparatı bulunmaktadır. Bas olarak kullanacağınız ikinci gitar ekstra olarak alınması gerekmektedir.

## alternatif



### GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

İlk iki oyununu Harmonix'in hazırladığı GH, üçüncü oyunda Neversoft'a devredildi ama kalitesinden hiçbir şey yitirmeden. GHIII'ün ne denli iyi bir oyun olduğu Intel GameX'te de bir kez daha kanıtlanmış oldu; oyuncular sahneden inmek bilmedi.



## ROCK BAND

**ARTI** Dört farklı müzik enstrümanı bir arada, inanılmaz eğlenceli oynanış sistemi, internette indirilebilen yeni şarkılar

**EKSTİ** Band World Tour'un internet üzerinden ya da solo olarak oynamaması

YAPIM Harmonix  
DAĞITIM MTV Games  
TUR Müzik  
DİĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360  
WEB [www.rockband.com](http://www.rockband.com)  
TÜRKİYE DAĞITICI -

**Frequency ile başlayan, Amplitude ile tavan yapan, Guitar Hero ile herkesin birer müzisyene dönüşmesini sağlayan Harmonix'in müzik oyunları fırsatı, Rock Band ile mükemmel yola ulaşıyor.**

## 9.3



## BEOWULF

**Buyur Kratos; eti de senin, kemiği de...**

Bildiğiniz üzere, Beowulf destanı (doluyluyla da film), ülkesine dadanan canavar Grendel'e karşı daha fazla direnemeyen Kral Hrothgar'ın ve uzak diyalardan onun yardımına koşan Beowulf'un kahramana savasını konu alıyor. Detaylara inmek isterdim ancak koca destanı burada anlatabak, analiz edecek, çözümleyecek yerimiz maalesef yok. Hadi biz mecburen bu faslı es geçiyoruz; peki, oyunun mazereti neydi acaba destanı es geçmek için? Ayip, ayip!

Her neyse; bu "öylesine" yapılmış olan film oyunu, elemanın tekiyle girdiğimiz anlamsız bir mücadele ile başlıyor. Sonra olay yerinden, yani sahilden yukarı doğru

çıkıyoruz ve kontrollere alışma fasılına geçiş yapıyoruz. Çoğu aksiyon oyununda olduğu gibi Kare ve Üçgen tuşlarıyla ataklar gerçekleştiriyoruz. X tuşu sayesinde de anı saldırılardan hızla kaçabiliyor (Kratos?) ya da benim gibi yürekme yerine tüm yolları takla atarak anlaşılıyabiliyoruz. Denizden çıkış üzerimize saldıran, birkaç hormonlu yengeli geri postalarken -yaklaşık 10 - 20 saniye gibi bir sürede- tüm kontrol sistemini çözmiş oluyoruz zaten.

Peki, grafikleri kaç saniyede çözüyor? 10 gün oldu ben hala çözemedim vallahi. Nasıl yapmış Ubisoft bu grafikleri? Büyüldüm adeta; PSP elimdeyken adeta taş kesildim (!). Bence bir ögle tatili sırasında yap-

mışlar grafikleri. Yapmamışlar, "saplamışlar" daha doğrusu. Sesleri de bir iş çıkışında, orijinal filmin kayıtlarını Movie Maker'dan kesip yapıştırmışlar arkaya. Diyalogları hiç sormayın. Altyazı şeklinde karşımıza geliyor diyaloglar; onları da ses yönetmeninin orta ikiye giden oğluna yazdırılmışlar herhalde. Hey yavrum, Ali Kemal...

Yanımıza bazı özürlü arkadaşlarımıza da katip dövüşüyoruz bazen. Bu "kazma" dostlarımıza emir verebilme yetkimiz de var; "Savaş, şu kapıyı aç; beni koru. Şu Şahin'e de bir el ativer!" gibi türlü etkileşimlere

girebiliyoruz. Bu arada dikkatimi çekti, oyun çizgisel. Hayır, gidişatı zaten çizgisel; ondan bahsetmemi yorum. Benim bahsettiğim gerçek çizgiler; PSP'min ekranında anlam veremediği çizgiler fink attı oyun boyunca. Bunu sizle paylaşmak, acılarımı dindirmek istedim sadece.

Kazasız belasiz, "ağır konuşarak" ama ağzımızı bozmadan bir yazının daha sonuna geldik. Ubisoft, sen bir süre gözüme gözükme kardeşim. Bu arada; müdürüm, Kısa Kısa'ya iyi gitmez miydi Beowulf, hi?

YAPIM Ubisoft  
DAĞITIM Ubisoft  
TÜRK Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3, Xbox 360  
WEB [www.ubi.com/US/Games](http://www.ubi.com/US/Games)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon

**Ubisoft'un elinden bu denli kötü bir oyun çıkacağı kırk yıl düşünsek aklimiza gelmezdi. Demek ki gelmeliymiş, hata bizde.**

4

## METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS +

**Artık rüyada değiliz Snake...**

Metal Gear Solid 3'ü bitirdiğimden beri, onun tadında bir oyun bulamamaktan yakınıyordum. Birçok oyuna başladığımıda "Tamam, işte bu!" dedim, çoğuna kendimi kaptırdım. Ama olmadı işte; hepsi yanlışsamayırdı. Snake Eater kadar derin, yoğun, etkileyici başka bir oyun daha çıkmadı karmaşa. Oynadığım süre zarfında bana dünyayı unutturan, senaryosuyla beni duvardan duvara vuran, Credits ekranında göz yaşları dökmemi sağlayan başka bir oyunla karşılaşmadım. Geçen yılın sonunda PSP'ye yeni

bir MGS oyunu çıkacağını duyduğumda çok heyecanlanmış, oyun çıkar çıkmaz da hemen üzerine hemen üzerine atlattım. Metal Gear Solid: Portable Ops adındaki oyun, heyecanımı boş bırakmamıştı ama yine de aradığım tadı yakalayamamıştım. Bu yıl, Portable Ops '+in çıkışını öğrendiğimde kanım bir kez daha kaynadı ancak geçen seneye göre daha temkinli davrandım. İyi ki de davranışım zira MGS: PO+, MGS4 çokana kadar insanları oyalama amacıyla hazırlamış olan, siğ bir eklenildi den başka bir şey değil.

Her şeyden önce belirtmeliyim ki MGS: PO+, belirgin bir senaryoya sahip değil. Ortada hikaye mikaye yok, kısacası. "Bir MGS oyununda böyle bir şey nasıl olur?" diye soracaksınız elbette ki. Açıkçası, ben de bu sorunun cevabını verebilmiş değilim.

MGS ismine yakışmayan bu eksikslik haliyle oynanışa da olumsuz bir şekilde yansımış. Oyunda, sadece belirli kademeler atlayıp karakterlerinizi geliştiriyorsunuz



ancak bunları neden yaptığınıza dair hiçbir fikriniz olmuyor. Etrafta amaçsız bir şekilde dolaşmak kadar kötü bir şey olamaz herhalde.

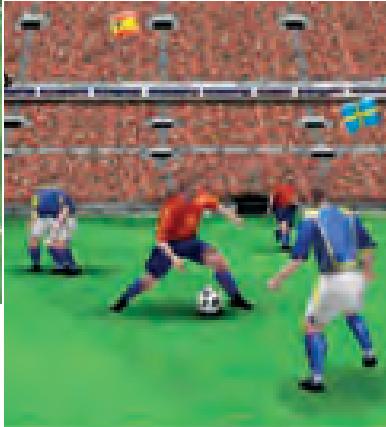
"Biraz yüzeysel inceledik; oyunun derinine inemedik" demeyeceğim zira MGS: PO+'ı irdelemek için herhangi bir neden yok. "Oyun, en azından görsel açıdan başarılı" diyebilirim çünkü oyunun grafikleri gerçekten de etkileyici. Ancak geçen sene oynadığımız oyunun grafiklerine bir şey eklememişler; yani geçen sene ne yedişek bu sene de aynı yemeğe mahkumuz.

MGS serisiyle henüz tanışmamışsanız bu oyunla ilk adımı atmak çok riskli bir hareket olur. Siz en iyisi ilk önce, MGS serisinin bombalarıyla yola koyulun; onları bitirinceye kadar MGS4 çoktan piyasaya çıkmış olur zaten.. ☺

YAPIM Kojima Productions  
DAĞITIM Konami  
TÜRK Stealth Action  
WEB [www.konami.jp/gs/game/mpo](http://www.konami.jp/gs/game/mpo)  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

**"Kötü ya da iyi olması fark etmez; biz bir oyun piyasaya sürelim yeter" mantığıyla yapılmış olan MGS: PO+, umuyoruz ki MGS ismine fazla leke sürmeden unutulur.**

6,9



# REAL FOOTBALL 2008

DS

**Servet'siz Milli Takım olur mu hiç?!**

Futbol çok seven ve futbol maçlarını büyük bir heyecanla izleyen bir toplum olduğumuz ortada. Özellikle son günlerde, bu heyecan, Euro 2008'e katılmamızı iki kat artmış durumda. Eh, ben de futbolu seven biri ve -amatör de olsa- eski bir futbolcu olduğumdan bu heyecana ortak oldum elbette ki. A Milliler'in ve "Üç büyükler"in Avrupa'da verdikleri mücadele, PES'te düzenlediğim Master League'de ikinci ligden aldığım bir takımla şampiyon olma çabaları derken futbolla yatar, futbolla kalkar oldum adeta. Peki, Real Football 2008, bu yoğun programın



içinde kendine bir yer bulabilecek mi? Hemen cevap vereyim: Hiç sanmıyorum. Neden mi?

Bir kere, oyundaki şut sistemi yeterince gerçekçi değil. Maçlarda neredeyse her noktadan gol atmanız mümkün ve bunu tek başarabilen sizsiniz; rakip takım oyuncuları ise kaleciyle karşı karşıya kalarla bile topu dışarıya atabiliyorlar. Ayrıca, oyunda yer alan takımların güçleri çok dengesiz. Mesela; -kontrollere alıştıkten sonra- Hard zorluk seviyesinde bile Makedonya'yı seçerek Almanya'ya yedi gol atabiliyorsunuz. (Yaşanmıştır.) Rakip oyunculardan topu oldukça kolay bir şekilde çalabiliyor ve tabiri caizse elinizi kolunuzu sallaya sallaya gidip golünüzü atabiliyorsunuz. Buna bir de, degaj yaparlarken kalecilerin önlerinde durduğunuzda topu size çarptırıklarını ve bu sayede kolayca gol atabildiğinizi eklediğinizde zor rakipleri

dize getirmek iş olmaktan çıkyor.

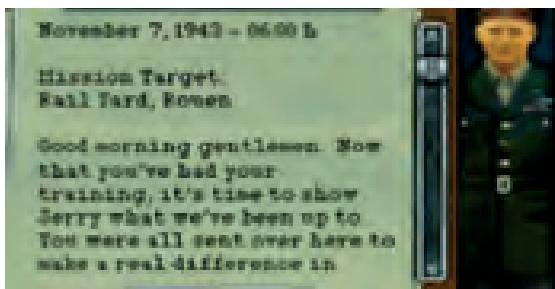
Oyunun grafiklerine ve ses efektlerine olumsuz eleştiriler getirmeyeceğim zira RF2008'i ayakta tutan etkenler bunlar. Özellikle, taraftarların kendilerinden geçercesine yaptıkları tezahüratlar, oyunun eksi yönlerini unutmanızı ve kendinizi oyuna kaptırmanızı sağlıyor.

Son olarak eklemek istediyim şey, oyundaki futbolcuların hiçbirinin isim haklarının satın alınmamış olması. Eğer tüm bu eksik yönlerine rağmen "RF2008'i oynayacağım" diyorsanız Volkan yerine Tolkan, Nihat yerine de Nihot ile karşılaşmaya hazır olun. Bu arada, Servet Çetin nasıl Milli Takım kadrosunda yer almaz ya?!

**YAPIM Gameloft  
DAĞITIM Ubisoft  
TÜRK Spor  
DİĞER PLATFORMLAR -  
WEB [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Nintendo  
Türkiye**

**DS'te "futbol oyunları" konusunda bir boşluk var ancak RF2008, bu boşluğu doldurmaya yetmiyor.**

5.5



# B-17 FORTRESS IN THE SKY

**Yaşlanmışın B-17, hem de çok...**

Mı erak ediyorum da İkinci Dünya Savaşı yaşamamasayı, oyun yapımcıları ne yaparlardı acaba? Hakikaten, bir düşününse; Call of Duty'ler, Medal of Honor'lar, Battlefield'lar, Brothers in Arms'lar, daha neler... Ve sanki piyasada yeterince İkinci Dünya Savaşı oyunu yokmuş gibi her geçen gün yeni bir oyun katılmaya devam ediyor bu gruba. Aynı B-17 Fortress in the Sky gibi...

Aslında B-17, yeni bir isim değil oyun dünyası için; hatta



yukarıda söylediğim yapımlardan daha yaşlı. B-17, bundan 26 yıl önce, yani 1982 yılında B-17 Bomber ile INTV platformunda karşımıza çıkmıştı ilk kez. Bunu 1992 yılında B-17 Flying Fortress (PC), 2000 yılında B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th (PC) ve 2001'de B-17 Gunner: Air War Over Germany (PC) takip etti. Başlangıçta, İkinci Dünya Savaşı'nda Almanlar'a karşı savaş verdığımız bir uçak simülasyonu olan seri, B-17 G: AWOG ile 2001'de uğradığı değişiklik sonrasında -yanlış bir kararla- shoot-em up türüne geçiş yapmış ve hiçbir mecradan 5'in üzerinde not alamayaarak büyük bir hayal kırıklığı yaratmıştır. Ne yazık ki B-17 FitS de B-17 G: AWOG'un DS platformuna uyarlanmış bir hali sanki...

Oyunda, Lucky 25 adlı bir savaş uçağını

yönetiyor ve Almanlar'ın ele geçirmiş oldukları topraklara saldırırlar düzenleyip o bölgelerdeki stratejik noktaları bombardayarak yok etmeye çalışıyor. Diğer yandan, uçağa yerleştirilmiş olan sekiz farklı makineli tüfeği kullanarak bize saldırın German Messerschmitt ve Focke-Wulf tipi Alman uçaklarını vurmaya çabıyor. 25 bölümden oluşan oyun boyunca değişen tek şey, hedefler. Geiriye kalan her şey önceki bölümlerden kopyalanmış gibi duruyor.

Oyunun monoton oynanışına sınırlenip yanında bırakmazsanız üç -dört saat gibi kısa bir sürede tamamlayabileceğiniz B-17 FitS'nin, seslerinden başka iyi bir yan yok ne yazık ki. Kisacısı, B-17 FitS, B-17'nin 26 yıllık geçmişinin yüz karası.

**YAPIM Zoo Digital Group  
DAĞITIM DSI Games  
TÜRK Simülasyon  
DİĞER PLATFORMLAR -  
WEB [www.dsi-games.com](http://www.dsi-games.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Nintendo  
Türkiye**

**Tüm İkinci Dünya Savaşı konulu oyunları oynamak gibi bir amacınız yoksa bu oyundan uzak durun!  
Hayır, hayır, varsa da uzak durun;  
hatta kaçın!**

3.2



# MYSIMS

**Bir kedim bile yok; anlıyor musun?**

**S**okakta yavru bir kedi falan görünce veya komşunun bebeği aksırı öksürünce ağızı burnu şekil değiştiren, maymuncuğa dönen hanım kızcağızlarımız vardır; bildiniz mi sevgili LEVEL camiası? Nerede bir kedick, nerede bir bebecik varsa bilirsiniz ki biraz önce veya biraz sonra o kedick veya bebecik, bu hanım kızcağızlarınızın "sevmeye terörü" ile irkılmış / irkilecektir:

"Hanimişminmiş, bici bici bici, ay ne tatlı şeysin sen söyle, bübü bübü bübü seni, hanımış, hanımışmışmış" İşte Mysims de bu hanım kızcağızlarımız için üretilmiş olan, onların kedick ve bebecik sevme duygularını tatmin etmeye hizmet eden bir oyuncuk.

Wii platformunda cereyan eden bu oyuncumuzun karakterlerinin LEGO adamçağızlarına benzediği gözünüzden kaçmayıachtır eminim ki. MySims'te; bildığınız Sims serisindeki

gibi LEGO adamçağızlarınızı ya da kadıncıçağızınızı oradan oraya koşturup, komşularınızın giyptayla bakacakları bir hayat kurmay çalışıyorsunuz. Elbette ki en güzel eşyalara sahip olan ve en yüksek maaşı alan adamların en güzel hanım kızcağızlarınıza evlenebildiklerini de belirtmemiz lazımdır. Kisacası, romantizmin en derin, en anlamlı hallerinin yaşandığı bir oyun bu. Sevgililer için harika bir hediye, değil mi?

Bu arada, yazda geçen bütün "hanım kızcağız" kelimeleri, aslında bitişiktir ama bitişik "hanım kızcağız" kelimesi sınırlı dokunduğu için, Elif hanım hanımcık kızcağızımız, güzelim bitişik kelimelerimizi ayırdı, "hanım" ile "kızcağız" kelimelerinin arasına giriyor; kendisini tüm okurlarımıza şikayet ediyorum! ☺

YAPIM EA Games  
DAĞITIM EA Games  
PLATFORM Wii

6,2

# SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

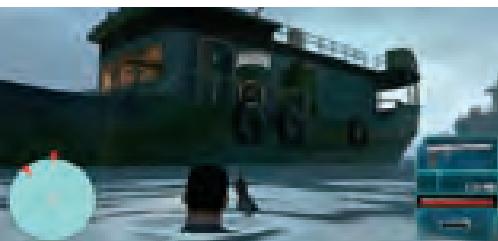
**Sifon filtresi şeyi...**

**I**şte, ismi ile beni benden alan bir başka oyun daha... Buna ister "takıntı" deyin, ister "soğuk esprî"; ama 20 yıldır bu alışkanlıktan kurtulamadım: İncelediğim oyuncun ismi komikse ya da komik çığırlımlar yapmama neden oluyorsa, o oyunu ciddiye alamıyorum canımın içi LEVEL camiası! Bu Syphon Filter da "sifon filtresi" anlamına geldiğinden yazacaklarımı hakim olmakta güçlük çekiyorum. Ancak bu düdük makarnası düşüncelerimin oyunun hakkını yemesine izin vermeyin; eğer bir PSP sahibiyseniz oyunu

bir şans verin zira hareket, aksiyon, macera, kabotaj ve espiyonaj... Hepsi bu oyunda fazlasıyla mevcut.

Kısaca konudan da bahsetmek gerekiyor: Oyunun kahramanı olan Jackson, amirlerinin sözlerini dinlemeyen, başına buyruk bir emniyet mensubudur. Şehirdeki son soygun ayında "Suçluları yakalayacağım" derken yanlışlıkla tamamı camla kaplı olan iki gökdeleni, bir de otomobil galerisini yıkmış, darmadağın etmiştir. Bölüm şefinin masasına zarar faturaları akarken şefin odasında "Jacksoon" çığlıkları yükselmekte, "Ben bu işi valiye nasıl açıklayacağım" diye yakınan bölüm şefi, Jackson'dan yaka silkmek-

tedir. Ancak Jackson, bir türlü akıllanmaz ve baştan aşağıya otomatik silahlarla donatılmış olan kötü adamların üstlerine alıtpatlarla atlasmaktan yılmaz. Lakin vali ve bölüm şefi baş başa vererek Jackson'a güzel bir ceza verirler ve onun, sessiz hareket etmeyi gerektiren bir espiyonaj görevine atanmasını sağırlar. Böylece Jackson, özel birliklerin emri altında bir dizi operasyona yolların. Jackson bu işten nefret etmektedir ama kiz arkadaşına hava atmak için kredi kartına 36 ay taksitle yeni bir plazma TV aldığından borç içindedir ve istifa etme gibi bir şansı yoktur. Vali ve bölüm şefi keyif kahkahaları attıken Jackson, espiyonaj görevlerine başlar. ☺



# THE EYE OF JUDGMENT

**Bir büyü yeter sevgilim!**

**B**iliyorsunuz ki güzide oyun platformumuz PlayStation 3, uzun zaman önce piyasaya çıktı ama bu nadide konsolun oyunları bir türlü teşrif edemedi. Şu sıralar ancak PS2 oyunlarını oynatırken bir yandan da göstergeli bir "medya oynatıcı" olarak hizmet veren PS3 için gözlerimiz oyun arar iken, birden karşısına bu ilginç, acayıp oyun çıktıverdi. Oyuncuya fantastik bir atmosferde, Magic the Gathering tadında bir aksiyona sürükleyen The Eye of Judgment, aynı zamanda PS3'ün grafik gücünü de kullan-

maya ihmali etmiyor. Kendinizi kah o ejderhayla savaşırken, kah bu büyüğü ile küçük yarıtların buluyorsunuz sevgili okurlar. Hazır "büyü" demişken... Buradan, küçükken bana aşık olması için kendisine büyü yaptığım ilkokul arkadaşım Zübeyde'ye seslenmek istiyorum: Zübeyde, duydum ki evde kalmışın, kimsecikleri beğenmemişi, "Cem" de "Cem" diye tutturmuşsun; canım arkadaşım, kendine gel! Ben çocuk aklımla sana büyü yapmıştım; tutmuş. Ama ben artık büyüğüm; harika kadınlarla tanıtmış, bir sürü

sevgilim oldu, her geceyi başka bir güzel ile noktalayan bir çapkin oldum. Zaten Facebook'ta da fotoğrafını gördüm; yaşlanmışın, şişmanlaşmışın, deform olmuşsun. Çocuk aklımla bugünüleri tahmin edememişim de büyü yapmışım; kusura bakma. Ayrıl, sarsıl, kendine gel! Kurtar kendini büyütün; git bir yuva kur, sana aşık olacak bir "ev adamçağızı" bul, çocuğunu mocuğunu yap, kurallarla ve zorunluluklarla dolu sıradan yaşamcığına devam et arkadaşım. Unut beni! Bu arada, anladık ki büyü kötü bir şeydir! ☺



YAPIM SCEI  
DAĞITIM: Sony  
PLATFORM: PS3

6,7



# VAROLUŞLARINI YADSIYAÑLAR

*Kapı aralığından mırıldıları dinliyorsunuz; içeride biri, sizin daha önce söylediklerinizi söyleyip insanlara. Ne kadar da "ezberden" ve desteksiz konuşuyor öyle! Sanki tüm anlattıkları kendisinin fikirleriymiş gibi sert ama temelsiz bir ses tonuyla sallıyor da sallıyor. Sinirleniyorsunuz, "Bunu önce ben düşünüp söylemiştim" diyorsunuz ama heyhat; atın gemi kopmuş bir kere; durdurabilene aşk olsun.*





**I**nşanlar bazen, bir sohbet esnasında kendilerini tutamayıp intihal ederler; yani alıntı yapmadan, bir düşünceyi ya da sözü ilk defa kendileri söylüyor ve üretmiş gibi davranırlar. Ardından, alındıkları olumlu ya da destekleyici tepkilerle çekilmez bir hal alırlar. Seçikleri sözcüklerden, cümle vurgularındaki zayıflıktan yola çıkıp çok rahat çözümleyebilirsiniz onları; doktrinlerini yıkmak oldukça kolaydır. Tamıyla gösteriş amacıyla, inanmadıkları bir düşünceyi ya da fikri, yalnızca bulundukları ortamda ilgi çekmek için son derece muhafazakar bir karaktere bürünerek savunabilirler. Gelgelein, bu fikirleri destekleyeceğin fikirlerden yoksun olduklarından kırılınanlardır. Peki başkalarına ait olan düşünceleri, kendi düşüncelerimi gibi sunan bu utanmaz adamların oyun dünyasında bir karşılıkları yok mu? Olmaz olur mu? Alın size Varoluşlarını Yadsıyanlar...

Yeni bir tür yaratın, var olan oyun türlerinin dinamiklerini geliştiren, ortaya yeni fikirler koyan, tüm oyun sektörünün sayısını ve ilgisini hak eden firmalar için kaçınılmaz olan bir şey varsa o da taklit edilmektir. Ne var ki bu firmaların ortaya koyduğu kültür yapımlardan yola çıkarak oyun geliştiren bazı firmalar / gruplar, oyunlarının değil taklit, esinlenme bile olduğunu kabul etmeyip, daha önce söylemiş olan bir sözü ilk defa kendileri söylemiş gibi hareket ediyor ve bunun meyvesini arsızca yiyor. Ancak firmaların bu tavrı, onlara can veren babalarını reddeden hain evlatların tavırlarına benziyor biraz da.

**Klon savaşları**> Bir oyunun, herhangi bir şekilde "kült" seviyesine erişmiş olan başka bir oyundan etkilenmesi normal bir durumdur. Ne var ki bu durum, telif ve kopyalama yasalarını ihlal etmeye başlarsa -doğal olarak- "etik" kavramı tartışılmaya başları. Bir oyun türünün temeli, geriye gidildiği zamanamba yerlerde ortaya çıkabilir elbette ki. Örneğin; "scrolling shooters" adı verilen tür, -Galaxian'ın ardından çıkan- **Galaga** adlı oyun ile temellenmişti. Oyununda, bir uzay gemisini sadece sağa ve sola doğru yönlendirip önünüze çıkan böceğimsi uzaylıları öldürmeye çalışıyo; tüm böcekleri öldürdüğünüz takdirde bir sonraki seviyeye geçebiliyordunuz. Zamanında oldukça popüler bir oyun olan Galaga'nın, yapımı Midway, dağıtıcısı ise Namco'ydu. Halen Wii ve PlayStation 2'de "arcade klasikleri" altında oynayabileceğiniz Galaga, resmi olarak Commodore 64'e hiç çıkmamıştı. Ne var ki Kingsoft firmasından çıkan **Galaxy** adlı oyun, Galaga'nın birebir kopyasıydı. Ardından, Edgar Vigdal tarafından, 90'lı yılların başında

Amiga için yapılan **Deluxe Galaga** geldi. Vigdal daha sonra oyunun Windows uyumlu bir sürümünü de çıkarmayı ihmal etmedi. Galaga klonlarının bu noktada kesildiğini sanıyorsanız yanlışsınızuz zira 90'ların sonunda Ambrosia Software, MacOS için **Swoop**u piyasaya sürdü. Açık kaynak kodlu **xgalaga** adlı oyun ise -tahmin edebileceğiniz gibi- Linux için programlanmıştır.

Oyun sektörünün henüz bir bebek olduğu zamanlarda, kimse ortaya çıkardığı işin "çalınacağına" dair bir kaygı taşımazken elbette ki yasalarla ihtiyaç duyulmuyordu. 1980'lerde, bir oyunu taklit etmek bir yana, kopyalamak bile yasalar önünde hiçbir şekilde suç teşkil etmiyordu. Yıllar ilerleyip, oyun sektörü hızlı bir biçimde şekil değiştirmeye



Diablo



Galaga



Ultima VII

başlayınca, yapımcılar üretikleri fikirler için kayıtlanmaya başlırlar. Öyle ya; siz günlerce, haftalarca hatta yıllarca üzerine düşündüğünüz ve zamanla olgunlaştırıldıınız bir fikri, binbir zahmetle hayatı geçiriyor, ete kemiğe büründürüyor ve haklı olarak bunun karşılığını bekliyorsunuz. Sonra biri çıkış sizin fikrinizi kendi fikriymiş gibi hoyratça kullanıyor ki bu gerçekten adil bir durum değil. Bu adaletsizliğe karşı, Apple ve Microsoft gibi firmaların da büyümesiyle yürürlüğe girmesi bir zorunluluk haline gelen yasalar, daha fazla bekletilmeden ABD parlamentosunda kabul edildi. Artık marka ve fikirlerinin tehdit altında olduğunu düşünün firmalar kendilerini güvende hissediyordu. Ne var ki bu bir son değil,



sadece bir başlangıçıti.

İlginç bir örnekle devam edelim: Bilgisiz oyuncular "ana akım" olarak tabir edilen popüler bazı oyunların, türü yaratın ve o türü son haline getiren oyunlar olduğunu iddia edebilirler. Bir oyun türünün nereden geldiği hakkında fikir sahibi olmayan ve nereye gitmektede olduğunu kestiremeyen oyuncular; örneğin, *Diablo*'nun "hack'n'slash - RPG" türünün yaratıcısı olduğunu iddia edebilirler. Evet, *Diablo* sıkça taklit edilmiş, halen de edilmekte olan oyunlardan biridir. Ne var ki *Diablo*'nun da taklit ettiği ve dinamiklerini kopyaladığı bir oyun var: *Ultima VIII: İki oyunun oynanış dinamikleri nere-*

kendi oyununda kullanmaktadır.

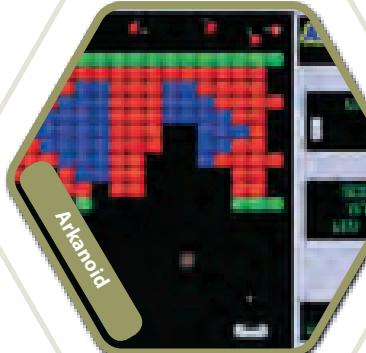
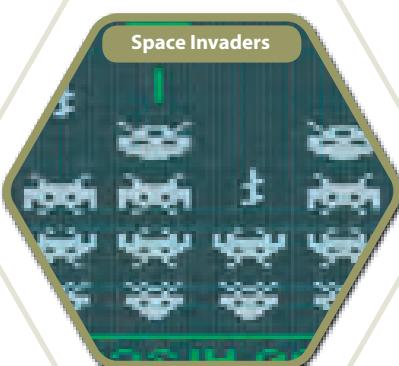
**Çifit çarşısı** Bu kaotik ortamda piyasada tutunmak isteyen küçük firmalar, popüler oyunlardan esinlenmekten (!) kaçınılmıyorlardı. Aynı dönemde, bırakın esinlenmeye, doğrudan kopyalanan oyunlardan biri de *Arkanoid*'di. Taito tarafından 1986 yılında geliştirilen *Arkanoid* de Atari firmasının 70'lerde piyasaya sunduğu *Breakout* oyunlarından esinlenmişti. Oyun da, ekranın altında yer alan platformu sağa ve sola çekerek yukarıdaki tuğlalardan seken topu aşağıya düşürmemeye çalışıyordu. Hatırlayabileceğiniz gibi aşağıya düşürmemeye çalışığınız bu top, yukarıdaki tuğlaları kırmış ve tüm tuğlalar kırdığı zaman bir sonraki seviyeye geçiyordunuz. Bu dönemde, en çok kopyalanan oyunlar arasında dikey bir shoot'em up olan *Commando da* (1985) vardı. *Ikari Warriors*, *Rambo II*, *Dogs of War*, *Leatherneck* ve *Battle Isle* gibi ünlü oyunların tamamı birer *Commando* klonuydu.

1987 yapımı olan *Dungeon Master*, "ilk üç boyutlu RPG" oyunu olarak bilinir. Bu oyunun kopyalanmamasını beklemek büyük bir hata olurdu elbette ki. Aynı yılda, sektörde büyük bir kıyamet koptu:

*Great Giana Sisters*,

*Super Mario Bros.*'a olan benzerliği nedeniyle -Nintendo'nun açtığı davanın ardından- piyasadan toplatıldı. Oyunun hazırlanmakta olan ZY Spectrum versiyonu ise iptal edildi. Oyunun bu denli ünlü olmasının sebebi, yasadışı yollardan kopyalanmış olmasıydı.

Aslında başlarında Nintendo, bu duruma çok fazla sesini çıkarmadı ancak oyunun Amerika versiyonu, üzerinde "Biraderler tarih oldu!" ibaresiyle çıkışınca, Nintendo "Bu kadar da çok fazla" diyerek Rainbow Arts'a dava açtı. Gelin, Nintendo'yu bu denli kızdırın oyun içi unsurlara biraz daha yakından bakalım: Hatırlayacak olursanız, *Super Mario Bros.*'ta karakterlerimiz Mario ve Luigi, çeşitli yerbeler saklanan mantarı toplayıp ve bu mantarlar sayesinde karakterlerimizin boyutları iki katına çıkıyordu. *Great Giana Sisters*'ta ise kız kardeşler, kutuların içlerinden çıkan topları alıyor ve bu toplar sayesinde kardeşler, Mohawk modeli birer saçlı sahip oluyordu. İki oyunda da karakterler, dönüşüm geçirdikten sonra kafaları ile "tuğla kırmış" özelliğine kavuşuyordu. Oyunu oynadıkça "taklit" in hangi aşamada olduğu ortaya çıkıyordu ki haritaların, arka planların, düşman modellerinin bazları *Super Mario Bros.*'takiler ile birebir aynıydı. Bu arada, unutmadan... ☺



deyse aynıdır.

Tekrar "arcade oyunları" konusuna döndüğümüzde, 80'lerde ve 90'larda en çok kopyalanan oyunlardan birinin de *Space Invaders* olduğunu görüyoruz. "Freeware" bahanesi altında bedava dağıtılan bu oyunlar, gerçek markaya büyük zararlar veriyordu.

Diğer yandan, zamanın ünlü oyun yapımcısı Jeff Minter'in çoğu oyunu *Space Invaders* gibi arcade klasiklerinin birebir olarak kopyalanmış versiyonlarıydı. Jeff Minter'in (Kendisi halen Xbox 360 Live Arcade için oyunlar yapmaktadır.) en çok yediği halt, orijinal oyundaki bir yaratık veya uzay gemisi modelini alıp, onu bir hayvan modellemesine çevirerek



⦿ Kız kardeşlerin isimleri Giana ve Maria'ydı. Biraz önce, Blizzard ve Diablo'dan bahsetmiştim... Peki ya Warcraft... Hayır, Warcraft'in kopyası olan oyunlardan değil; Warcraft'ın, Dune II'nin bir kopyası olmasından bahsediyorum. Belki Warcraft, o dönemde yeni yeni yaygınlaşan RTS türünün başarılı bir uyarlamasıydı ancak kesinlikle türün başlangıcı değildi. "Klon / taklit" kategorisine verilebilecek bir diğer örnek, GTA oyunlarıdır. Günümüzde pek çok oyunun "GTA klonu" olarak anıldığı malum; GTA oyunlarındaki karşımı kullanarak, harita üzerinde çeşitli araçlarla serbestçe dolaşıp farklı görevleri tamamlamaya çalıştığınız, açık uçlu oyuncular bu kategoriye dahil ediliyor. Birçok eleştirmene göre GTAIII'ün piyasaya çıkışının "video oyunları tarihi" adına bir devrimdir. Aynı Doom'un piyasaya sürülmESİ gibi... Ne var ki GTA'ya analitik bir gözle baktığınız zaman göreciksiz ki GTA, daha önce denenmiş / uygulanmış olan oyun dinamiklerinin açık uçlu bir haritada harmanlanmış bir halinden fazlası değil.

Hatta ve hatta bazı eleştirmenler, GTA türünün ortaya çıkışını GTA'ya değil; DMA Design'in 1998 tarihli oyunu Body Harvest'a, hatta 1994 tarihli, kaçık bir taksiciyi kontrol ettiğiniz Quarantine'e bağlarlar. Elbette açık uçlu, yoğun şiddet unsurları içeren ve suç odaklı olan bu oyun mekanığının taklit edilmesi kaçınılmazdı. Aynı Doom örneğinde olduğu gibi, yapımcılar oldukça hızlı bir şekilde GTA harmanını kopyalamaya koyuldu. Bu kopyalardan bazıları, iyi niyetli davranarak türe yeni yorumlar getirmeye çalışsa da bazıları oyun olduğu gibi kopyalayarak komik duruma düştüler. Bunlardan bir tanesi de Gangstar: Crime City'di. Oyunun yapımcısı olan Gameloft, orijinal GTA'nın tüm oynanış unsurlarını oyununda sorgusuz salsız kullanmıştı. Kötü kopyadan bahsediyorsak iyi olanlarından da bahsetmemiz gerek: Saints Row, kopyalandığı oyunun türüne daha önce kullanılmamış olan yeni unsurlar ekleyerek hem oyuncuların, hem de oyun medyasının sayısını kazanmayı bilmişti. Hatta şu sıralar, oyunun devamı için çalışıyor. Aynı Saints Row gibi, 1990'lı yıllarda, tüm FPS oyunlarının da "Doom klonu" olarak tanımladığını hatırlarsınız. Bir tür yaratmış olan popüler bir oyundan hemen sonra piyasaya sürmek, "klon" olarak addedilmek için kaçınılmaz bir sebep. Birçok kaliteli yapıdansa sırıbu yüzden bu ağır suçlamaya maruz kalmıştı yıllar önce.

**Rakamlar yalan söylemez**> Peki istatistik olarak en çok taklit edilmiş, piyasaya adeta yağırlı ve irili ufaklı, satan

satmayan her türlü konsola, mobil platforma çıkartılmış olan oyun sizce hangisi olabilir? Bir düşünün bakalım... Akliniza gelmedi mi? Peki söylüyorum: Tetris! DOS'tan ZX Spectrum'a, arcade makinelerinden Xbox 360'a kadar, piyasaya resmi ve resmi olmayan sayısız versiyonu çıkan Tetris, belki de şimdiye dek en çok tüketilen eğlence yazılımı.

Objetifimizi günümüze doğru çevirdiğimiz zaman, şu sıralar en çok kopyalanan ya da taklit edilen oyunun Guitar Hero olduğunu görüyoruz. Frets on Fire, Freetär, Guitar Zero ve Flash Zero gibi klonların Guitar Hero'nun hemen ardından piyasaya sürüldüğünü düşünecek olursak daha fazla taklidin yolda olduğunu söylemek mantıksız olmayacağından eminim.



Warcraft



Doom

Elbette ki eğlenceli ve basit oyun yapısı, herkese hitap etmesi ve geliştirilebilir olması nedeniyle Guitar Hero, yapımcılar için tam bir esin (!) kaynağı. Farklı kılıflar altında fikir çalmak, daha önce düşünülmüş ve hayatı geçirilmiş unsurlar üzerinden itibar ve para kazanmak, tüm iş dallarında yaşanan bir durum. Elbette ki sırtını "orijinal fikir"lere yaslamış olan sektörlerde, bu konuda daha sert önlemler almak gereklidir. Ne var ki şu ana kadar okuduğunuz, fikirlerin ne kadar sert yasalarla korunursa korunsun, bir şekilde sahibinin kontrolünden çıkmış farklı kişilere ulaşabileceğini gösteriyor. Sonuçta, fikir kullanmak ve onu esnetmek sınırsız neden dahilinde bahane üretilebilecek, farklı kılıflara sokulab-



Dune II



lecek bir eylem.

Taklit... Klon... Bu sözlerle anılmak her firma için küçük düşürcü olsa gerek ancak zamanın en büyük firmaları bile böyle anılmayı göze aldıysa küçük firmaların yapabileceği şeylerin sınırı yok demektir. 1992 yılında kurulan, Dune ve Lost Eden gibi markalara sahip olan koskoca Cryo Interactive bile Tomb Raider'in büyüsüne kapılarak Pax Corpus gibi bir skandalı imza atmıştı. 1997 yılında piyasaya sürülen Pax Corpus, oyun medyası tarafından "Uzayda geçen Tomb Raider" diye tanımlanmış ve eleştirilmiştir. Oyunun ana karakterleri kadınlardı ve neredeyse çırıçıplak savaşıyorlardı. Ne var ki bu, oyunun adı bir kop-

ya olduğu gerçeğini değiştirmiyordu. Oyun o denli kötüydü ki tartışılan konu yapılan fikir hırsızlığı değil, firma çalışanlarının işi nasıl yüzlerine gözlerine bulaştırdıklarıydı. Elbette ki Pax Corpus, hazır sonundan kaçamadı ve tarihin puslu coğrafyasında unutulup gitti.

**Kapılarını kapatıp zihinler** Oyun türleri artık bildiğimiz anımlarından uzaklaşmış durumda. Farklı türler, birbirlerinden beslenerek oyunculara yeni tecrübeler yaşatıyor. Örneğin, artık "FPS" dediğiniz zaman FPS'nin alt kategorilerini de hesaba katmanız gerekiyor: Taktik, RP, modern, tarihi gibi birçok alt türü de bu tür dahilinde değerlendirmemiz şart. Kısacası, "oyun" dediğimiz kavram çoktan kendi dinamiklerini oluşturdu ve dev bir sektör haline geldi. Bu yüzden fikirler kafeslerinde tutabilmek, her zaman olduğundan daha zor.

Hele ki ülkemizde, dijital telif hakları için herhangi bir uygulama yokken çok daha zor. Fikre pranga yok ama etik nerede? Kendileri uzun bir süredir ortada yoklar... Gören, duyan olursa bize haber versin lütfen. Çünkü sadece "etik" kaldı, varoluşunu yadsımayan... ☺



Guitar Hero



Tetris



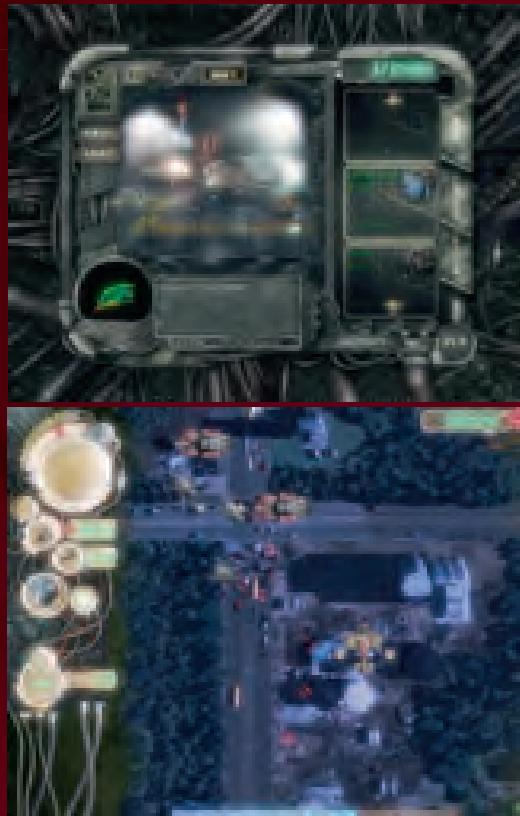
Frets on Fire

## KARBON KOPYALAR

Oyun tarihinde en fazla kopyalanan oyunlar ve en ünlü kopyaları...

Orijinal	Klon
Asteroids	Stardust, Sinistar, Comet Busters!, MineStorm
Defender	Star Ray, Attack of the Mutant Camels, Datastorm
Gravitar	Thrust, Gravity Force, OIDS
Pac-Man	Munch Man
Space Invaders	Galaga, Phoenix, TI Invaders
Misille Command	Liberator, Bio-Ship Paladin
Qix	Gals Panic, Xonix, JezzBall
Tron	Armagetron Advanced, GLtron

# BAĞIMSIZ



## Doomsday

*Yüksek çözünürlükte kiyamet günü*

**V**e sonunda, Şefik'in gözü gibi baktığı bölümünü de ele geçirdim. Üstelik askere gider gitmez yaptım bunu; aynı, avının açığını yakalamak için pusuda bekleyen bir çita gibi...

Bu ayın ilk bağımsız oyunu olan Doomsday, Evermotion Games damgasını taşıyor. Bu ismi tanıyan kitleyi; mimarlar, iç mimarlar veya 3D tasarımla öyle ya da böyle ilgilenmiş olan insanlar oluşturuyor. Firmanın kurucuları ve destekçileri, 3D konusunda alıp başlarını yürüdüklerinden oyunları da üçüncü boyutun dibine vurmuş bir yapıp olarak karşımıza çıkıyor.

1920x1200 çözünürlüğe kadar destek veren 3D harikası Doomsday'de iki adet uçak seçeneğimiz bulunuyor. Bunlardan bir tanesini kapıp "uçak geliştirme" ekranına adım atıyoruz. Cebimizde beş kuruş olmadığı için bu ekranda pek bir şey yapmadık, değil mi? O zaman haydi savaşa! Uçağımız (Helikoptere de benziyor.) iki farklı şekilde ateş edebiliyor; ya makinelisini kullanıyor (Kaldı ki bu silahın bile cephanesi sınırlı) ya da füze atıyor.

Ekranda ilk fark edeceğiniz şey, altınızda akıp

giden görüntülerin epey gerçekçi olması. Yani manzara çok sağlam. Bunun asıl nedeni de tüm haritaların Google Earth'ten yürütülmüş olması! (Veya uydularına ulaşılmış bir şekilde.) Bu gerçekçi haritaların üzerinde, gerçekçilikten son derece uzak olan uzay gemileri ile savaşıyoruz. Ancak oyun, çoğu shoot'em up'ın aksine bayağı yavaş ilerliyor. Üstelik, alanımız epey geniş olduğundan tüm düşmanları ortadan kaldırma gibi bir derdimiz de yok. Her öldürdüğümüz düşman bize para veya power-up olarak geri dönüyor ve bölüm aralarında, bu parayı yeni silahlara veya var olan silahların upgrade'lerine harcıyoruz. Hatta uçağımız seviye atlıyor ve bu sayede yeni özellikler kazanıyor.

Oyunun iki dezavantajı var: Birinci, biraz monoton olması. İkinci ise vuruş hissinin çok zayıf olması. (İnsan bir - iki efekt koyar.) DVD'deki demo'y'u deneyin ve beğenirseniz, Evermotion Games'in sitesine doğru yol alın. ☺

YAPIM Evermotion Games  
WEB [doomsday.evermotiongames.com](http://doomsday.evermotiongames.com)  
FİYAT 5€ + ulaşım

7,8

## Amazing Adventures: The Lost Tomb

**Ne gizemli arkadaş...**

"Atarı salonları"nda da bulunan ama daha çok kafe ortamlarında; bowling ve dart gibi oyunlar içeren mekanlarda daha çok görülen "All-in-one" makineler vardır; bu makinelerde iki kişinin sabahlara kadar oynayabileceği bir oyun varsa o da Photo Hunt'tır. Ekranın ikiye bölünerek oynandığı, "iki resim arasındaki beş farkı bulma" mantığıyla çalışan bu oyun, 20. seviyeden sonra saçma bir zorluk seviyesine ulaşıyor ve eğer oyunu 12 kişi ile oynamıyorsanız 30'lu seviyeleri göremiyorsunuz.

The Lost Tomb'un konuya alakası ise Photo Hunt'a benzer bir oynanış sahip olması. Aslında The Lost

Tomb, farklı bulmaca oyunlarının bir araya gelmesinden oluşuyor ama resimdeki objeleri ya da iki resim arasındaki farkları bulma böülümleri ağır basıyor. Senaryoya göre Mısırlı hazinelerin peşinde olduğumuz için hazinelere ulaşmak adına her biri Mısırla alakalı olan birçok bulmacayı çözmemiz gerekiyor. Örneğin, ilk bölümde karmaşık bir resmin içinde, aşağıda ismi yazılı olan eşyaları bulmaya çalışıyoruz. Bu bulmacayı çözüdükten sonra yaklaşık 25 parçalı bir "puzz-

le" yapmamız gerekiyor. Puzzle'ı hallettikten sonra yine bir resmin içinden eşyaları buluyor, ardından taşları kaydırarak resmi tekrar oluşturmaya çalışıyoruz. Anlayacağınız, bir bulmaca zincirinin içindediniz. Ve hemen hemen her PopCap oyunu gibi bu oyun da siz kolay kolay bırakmıyor. Zuma'dan, Bejeweled'dan veya Peggle'dan kendinizi kurtarılabildiyseniz yeni bağımlılığınız The Lost Tomb olabilir. ☺

YAPIM PopCap Games  
WEB [www.popcapgames.com](http://www.popcapgames.com)  
FİYAT 16.95€

8,2



# BEDAVA

## Kong

Maymunlar cehennemi



Ekranda "Kong, Ageia PhysX bileyenlerini kuruyor" yazısını gördüğümde "Bu oyun nasıl bedava olur ya?!" dediğimi hatırlıyorum. Oyunun mükemmel cel-shade grafiklere ve bir multiplayer moduna sahip olduğunu anladığında ise iş işten geçmişti; Kong'a kilitlenip kalmıştım. Neyse ki oynanış sisteminde halen düzeltmesi gereken hatalar var da şu anda bu yazımı yazabiliyorum.

Kuş bakışı ile oynanan Kong, silahlı birtakım maymunların birbirlerinin beyinlerini uçurma isteğiyle yanıp tutuşmalarını konu alıyor. Dilediğimiz renge boyabildiğimiz miğferli maymunumuzu seçtiğimiz haritaya taşıyor ve

ister arkadaşımızla, ister yapay zeka "bot"larla kaptırıyoruz. Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag modlarından birini seçerek oynamaya başladığımız Kong; pompalı tüfekten railgun'a ve hatta muz bombasına kadar birçok farklı silahı kullanmamızda olanak tanıyor. Oyun boyunca yalnızca ateş ederek yol almamız ve maymunların biraz yavaş hareket etmesi, Kong'un eksileri arasında. Yine de muhteşem bir yapım Kong. Bedava olmasına karşın... ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Martin Sherburn, Nicolas Beuserie  
WEB [www.konggame.co.uk](http://www.konggame.co.uk)

8,9



## Marble Arena

Kayıbettığım cicozlarım

Her zaman dünyayı bir bilyenin gözlerinden görmek istemiştim. (Raporlu ruh hastasıyım.) İşte, Marble Arena sayesinde hayallerim gerçek oldu; bir bilyeyi oradan oraya, şuradan şuraya yuvarladığımız bu üç boyutlu ufak oyun, ilerleyen bölgelerde saçma bir zorluk seviyesine ulaşıyor. Ama fizik motoru bir hayli iyi olduğundan zevkle oynanıyor. Bilyeyi kontrol etmek kolay fakat farklı yüzeylerle karşılaşınca işler biraz karışıyor; bazı zeminlerde son derece hızlı bir şekilde hareket eden bilye, kum gibi zeminlerde takılıp kalıyor. Zamana

karşı yarışlığından bu epey zaman kaybettiriyor haliyle. Bu yüzden, bir bölümne başlar başlamaz önce yıldızların yerlerini keşfetmeye bakın ve sonra bilyenizi hareket ettirin. Çok bölümde yıldızları tek bir hareket serisi ile durmaksızın toplamak mümkün. Hatta bazı bölgelerde, bunu yapmadığınız takdirde başarılı olamayorsunuz.

Dolabınızı en üst gözünde müşil müşil uyuyan bilyelerinizi özlediyseniz, bu oyun sayesinde hasret giderebilirsiniz. ☺

TÜR Bulmaca

YAPIM Brightside Entertainment  
WEB [www.marble-area.com](http://www.marble-area.com)

7,7

## TAGAP

Küresel ısınma sonucunda deliren penguenler, oyunları işgal etti



Üstümüze sınırsız sayıda düşman geliyor. İşin garibi, bu düşmanlarla çoğu penguenlerden oluşuyor. Ne var ki yanında birçok farklı silah taşıyan penguenimizin cephe sıklığı olduğundan, "berserk" moduna geçmiş bir kahraman gibi hareket edemiyoruz. Gerektiğinde ateş etmek ve ziplayarak farklı yönlerde kaçmak, oyunda önemli bir yer tutuyor.

Özellikle görsel açıdan fazlasıyla tatmin edici olan TAGAP, parıyla satılsa da mutlaka denemesi gereken bir yapım. Son olarak, TAGAP2'nin de yolda olduğunu belirtip bir küresel ısınma mağduru olan penguenimi içine düştüğü cehennemden kurtarmak üzere aranızdan ayrılıyorum. ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Jouni Lahtinen, Petja Heiskane  
WEB [www.tagap.net](http://www.tagap.net)

9,1

## Last of the Patriots

Deneysel oyun arayanlara...

GTA'nın ve Manhunt'ın yapımında çalışmış olan Paul Davis, bir gün "Tüm oyular birbirlerine benzeyyor; hep vur - kir... Orijinallik sıfır" demiş ve ortaya Last of the Patriots çıkmış.

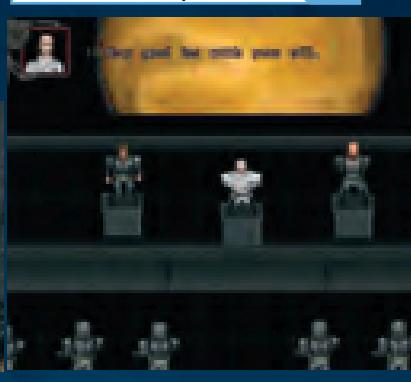
Kahramanın duygularına ve düşüncelerine odaklanan bu enterasan yapımda, eski bir asker olan Zeke Johnson'ın; yaşadığı gelişmeler, savaş konusundaki düşünceleri ve flashback'leri önemli bir yer tutuyor. Belki görsel açıdan çok başarılı değil ama eski oyunları ha-

tırlatması ve karanlık havası ile Last of the Patriots, mutlaka denemesi gereken bir aksiyon oyunu. Şu sıralar oyunun devamıyla uğraşan Paul Davis'i böylesine değişik bir oyun ortaya çıkarttığı için tebrik ediyor ve başarılarının devamını diliyoruz. ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Paul Davis  
WEB [www.last-of-the-patriots.com](http://www.last-of-the-patriots.com)

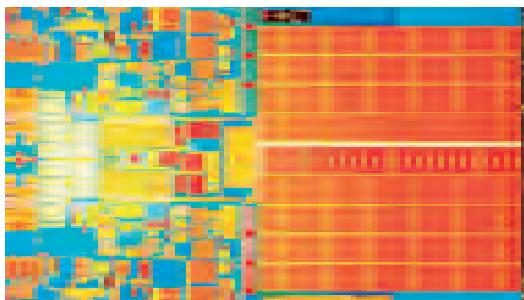
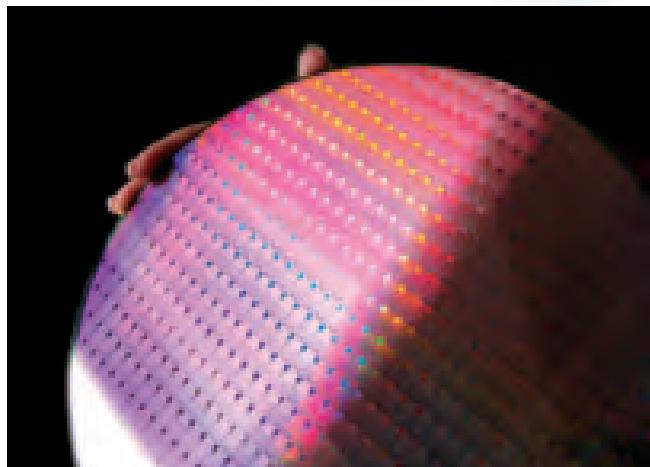
8



Ne eğlenceli oyunmuş bu arkadaşı! Sabahtan beri oynuyorum; yalanım varsa ne olayım?! (Ne?) Bedava oyular arasında çok iyi bir yere sahip olan The Apocalyptic Game About Penguins, silahlı penguenleri başrole koymuyor. (Önce maymunlar, şimdi de penguenler... Dünya nereye gidiyor?) Bir elimizde mouse, diğer elimizde klavye; iki boyutlu bir ortamda penguenimizi görevden göreveye sürüklüyoruz. Mouse ile hedef alıyor, klavye ile yürüyüp zıplıyoruz. Bu sırada

# Intel 45 nm Penryn Yeni Mikro İşlemci Mimarisi

*Moore yasası tam gaz...*



**I**nşan bazen, "Keşke dünyanın tüm çalışma prensibi 'sabahları erken kalkmak' üzerine kurulu olmasaydı" diyordu kendine. İşte, Penryn lansmanının gerçekleşeceği sabah, bu cümleyi oldukça sert bir tonda söylediğim sabahlardan biriydi. Uzun bir yolculuktan yeni dönmüşüm ve biraz olsun dinlenmek için girdiğim yatağım, içinde kaldığım süre boyunca aidiyetimi teslim ettiğim özel bir alan haline gelmişti. Yorganın altından çıkışmayı ve dışarının ayazına bedenimi teslim etmeye kesinlikle istemiyordum. Ne var ki 45 nm'lik işlemcileri tanımak için yanıp tutuşuyor olmam, beni bu ayazda sıcak tutabilirdi. Diğer taraftan, sıcak yatağım beni yanlışlıyor olabilirdi; hava soğuk olmayabilirdi. Karmaşık düşüncelerimin sonucunda, kalkmak için kendi kendimi ikna ettim ve Taksim'e doğru yola çıktım. AKM'nin önünde, üzerinde Intel yazan araca bindim ve tüm oyuncuları yakından ilgilendiren, yeni işlemci mimarisini tanımak için yola koyuldum.

Performans... Biz oyuncuların olmazsa olmaz kavramı... Her ne kadar bu kelimeyi duymaktan artık kulaklarımıza aşınmış olsa da, karşımızda tüm detayları açık olmasına rağmen su gibi akan Crysis grafikleri gördüğümüz zaman performans dışındaki tüm "teknoloji kakaofonisini" çöktan unutmuş olduk. Bu bağlamda size ilk söyleyeceğim şey; 65 nm mimariden, 45 nm'lige geçişin gerçekten büyük bir

adım olduğu. Yeni eklenen 50 adet SSE4 komutu, yüksek performans gerektiren yazılımlarda pipeline'lara soluk alındıracak, %50 oranında genişleyen L2 cache, işlemcinin kendi içinde adeta bir nehir gibi çalışmasını sağlıyor. Penryn ailesine mensup işlemcilerin, enerji sarfyatını büyük oranda azaltması da ilk bakışta göze çarpan bir diğer özellik. Bu mimari iki ve dört çekirdekli masaüstü sistemlerde, yine dört çekirdekli server'larda ve iki çekirdekli taşınabilir sistemlerde kullanılacak.

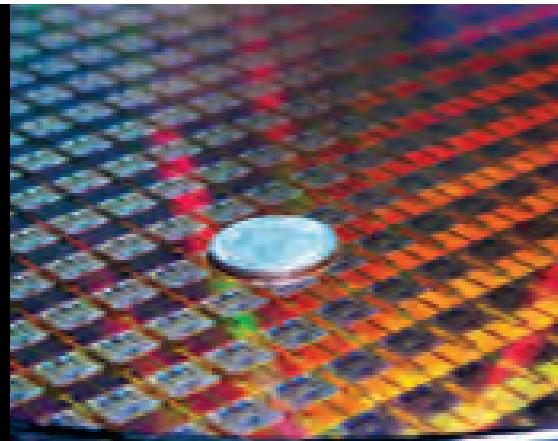
## 800.000.000'dan fazla transistör

Evet, yanlış okumadınız. Penryn mimarili işlemciler, iki çekirdekli işlemcilerde 400 milyon, dört çekirdekli işlemcilerde 800 milyondan fazla transistör kullanıyor. Intel'in bir önceki mikro işlemci mimarisile (65 nm) server çözümlerinde, 2,5 kat daha fazla performans elde edilebilirken, masaüstü sistemlerde %40'a varan performans artışı, daha az enerji tüketimi ile sağlanabiliyordu. 65 nm'lik işlemcilerdeki tasarruflu enerji tüketimi, pil ömrü göz önüne alındığı zaman, dizüstü sistemlerde daha fazla önlisansa çokuyordu. Ayrıca, multitasking söz konusu olduğu zaman, 65 nm mimarisini kullanan Intel Core 2 Duo işlemciler, bir önceki mimariden iki kat fazla performans sergiliyorlardı.

## MOORE YASASI

Moore Yasası, Intel'in kurucusu Gordon Moore'un, 1965 yılında Electronics Magazine dergisinde yayınlanan makalesi ile kendi adıyla kayıtlara geçen yasadır. Her 18 ayda, bir tümlerlik devrede kullanılabilen bileşen sayısının iki katına çıkacağını, bu sayede sistemlerin bilgi işleme performanslarında büyük gelişmeler olacağını ve maliyetlerin sabit kalacağını öngören deneyimli bir önermedir. Moore daha sonra, 1975 yılında, bu önermesini güncelleme ve "iki yılda bir" olarak düzeltmiştir. Gordon Moore, önermesini hiçbir zaman yasa olarak deyip dirmemiş olsa da bu önerme, Kaliforniya Teknoloji Üniversitesi profesörü Carver Mead tarafından yasa olarak tanımlanmıştır. Moore Yasası, sözün söylendiği tarihten bu yana coğunlukla geçerli olmuştur.

**İk transistörlü radyo, sadece dört adet birim kullanıyordu. Üzerindeki arkadaş 840 milyon transistör ile büyük büyük babasına selam çakıyor.**



**Faruk, 45 nm'lik işlemcileri tanıktan sonra...**

Intel'in yeni 45 nm'lik işlemci mimarisine bu verilerin de ötesine geçiyor. Dielektrik (elektrik akımının hangi materyal içinde nasıl tepki verdiği) geçiricilerde kullanılan materyalin değiştirilmesi ile sağlanan performans artışı, daha fazla transistör kullanımı ile son halini alıyor. Mikro işlemcilerdeki gate teknolojisinde kullanılan silikon high-k materyalinin, Hafnium maddesiyle birləşirilmesi ile güç sızıntısı gözle görülür bir biçimde azalıyor. Bu sayede, işlemcinin boyutu küçülüyor, maliyeti azalıyor, güç tüketimi minimuma iniyor. 65 nm'lik işlemcilerle karşılaşıldıkları zaman Hafnium kullanan 45 nm'lik işlemciler, aşağıdaki performans artışlarını sergiliyor:

- İki kat fazla transistör yoğunluğu
- Transistör akımında %30 daha az güç tüketimi
- Transistör akımında %20 daha fazla hız ve kaynak çeken güç sızıntılarında beş kat kadar azalma
- 10 kat daha az genel güç tüketimi

#### **Yeni işlemci, yeni komut seti>**

Şimdi, işin bizi en çok ilgilendiren tarafına geldik. Yeni işlemci mimarisinin fizikal teknolojisinden en iyi şekilde yararlanabilmek için geliştirilen SS4

komut seti, yine SIMD (tek komut ile daha fazla işlem) mantığından yola çıkılarak yazılmış. Bu yazılım, 45 nm'lik işlemcilerin, özellikle 32 ve 64 Bit'lik multimedya uygulamalarında, tam performans ile çalışılabilmesini sağlıyor. Grafik, video kodlama / işleme, üç boyutlu görüntüleme gibi oyunların yoğun olarak kullandığı işlemler, bu komut setinden sonuna kadar yararlanabiliyor. Ayrıca, SS4 sayesinde grafik işlemcisi ve merkezi işlem birimi arasındaki stream süresi de azaldığı için, grafik işleme çok daha kısa bir sürede çözülebiliyor. Grafik ön belleğinden okuma genişliği de "stream ile yükleme" komutu ile bir önceki işlemcilerden yaklaşık sekiz kat daha yüksek performans ile çalışabiliyor.

Penryn işlemciler, %50 daha büyük olan L2 önbellek ile geliyor. Çift çekirdekli Penryn işlemciler 6 MB, dört çekirdekler ise 12 MB büyülüüğündeki L2 önbellek ile geliyorlar. Bu sayede, her bir işlem birimi önbellekten daha fazla bilgiye ulaşabiliyor. Aynı zamanda, "split load" (ayrı yükleme) komutu ile farklı kanallardaki bilgilere aynı anda ulaşabiliyor. Farklı kanallardaki bilgilerin okunması, tek bir kanaldaki bilginin okunmasından her zaman daha yavaş olduğu için, geliştirilen bu komut, veri akışında gözle görülür bir performans artışı sağlıyor. Penryn işlemciler, önceki Core 2 işlemcilere göre daha yüksek frekans hızlarında çalışabiliyor; front side bus hızları 1600 Ghz'e (halihazırda 1066 ve 1333 Ghz) kadar çıkabiliyor. Bu sayede, bilgisayar sistemlerinin genel performansı doğal olarak artıyor.

**Her ayrıntısı ile yeni bir işlemci>** Penryn temelli yeni işlemciler, tamamen yeni bir teknoloji kullanılarak üretiliyor. Yani bu işlemciler, şu an piyasada bulabileceğiniz

işlemcilerin boyut olarak küçülmüş bir hali kesinlikle değil. Yenilenen malzeme, düşük güç tüketimi ve çok az ısı yayması ile ince overclock ayarları çekmeye çok müsaith olacak Intel'in yeni işlemci modeli, sadece performans artışı sağlamakla kalmıyor, 65 nm ve gelecek olan 32 nm işlemci mimarisinin arasındaki kayıp halka rolünü olabilecek en iyi şekilde üstleniyor. Bu arada, bu satırların yazıldığı sırada AMD cephesinden 45 nm mimarisini için hala bir cevap gelmemiştir. Bu kayan zeminde, tüm IT sektörü de nefesini tutmuş bir şekilde AMD'nin vereceği cevabı ve yeni Phenom modellerini bekliyor.

Core 2 işlemcilerinin Intel tarafından duyurulmasından bu yana -Moore Yasası'na uygun bir şekilde- tam 18 ay geçmiştii ki Intel, bu yonga setini 45 nm'lik yeni mimari ile güncelledi. Şu an piyasada bulunan en hızlı AMD işlemcisinden %45 oranında daha yüksek performanslı çalışan yeni Intel işlemciler, AMD geliştiricilerinin başına epey ağırtacak gibi görünüyor. Bu gidişle IT sektöründe 2008 yılı içinde büyük bir kıymet kopabiliyor.

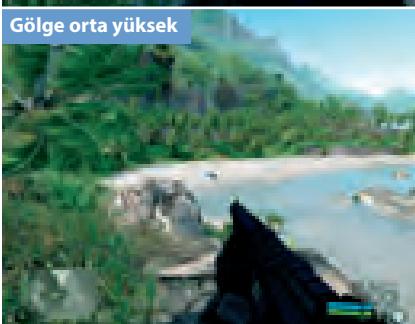
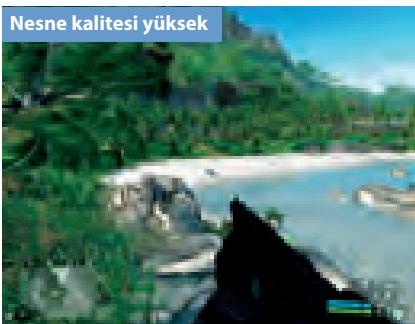
**O değil de; düşüyordum ben az kalsın>** Bir günümüzü Kulindağ'da geçiriyoruz. Yeni işlemci mimarisini tanıyoruz, yemek yiyoruz, mis gibi dağ havasını içimize çekiyoruz. Ardından, haydi kaya tırmanışına! Her şey güzeldi ancak "35 metreden kaya inişi" göründüğü kadar kolay değilmiş. Bir de ben inerken ineden yağmur yağmasına mı? Kaya sözcüğüne gömülü "kay" eylemini, en "dik" anlamıyla yaşadım... 35 metreden inerken, aklımın hala "yeni işlemci mimarisinin oyunlarda nasıl bir performans göstereceği" ile meşgul olmasından dolayı midir bilinmez; gayet başarısız bir şekilde indim aşağıya. Her şeyin ötesinde, hem yeni Penryn ailesi işlemciler, hem de kaya inişi oldukça heyecan vericiyi ve günün sonunda biralarımızı yudumlarken, "İyi ki kalkmışım yataktan" dedim kendi kendime ve ekledim: "Sanırımla erken kalkmak, bazen iyi oluyor." FURKAN FARUK AKINCI

#### **PIYASAYA ÇIKACAK PENRYN İŞLEMCİLER**

Model	Saat Hızı	Önbellek	Çıkış
Core 2 Extreme QX9650	3.00 GHz	2x 6 MB	Kasım 12
Core 2 Quad Q9550	2.83 GHz	2x 6 MB	Q1/2008
Core 2 Quad Q9450	2.66 GHz	2x 6 MB	Q1/2008
Core 2 Quad Q9300	2.50 GHz	2x 3 MB	Q1/2008
Core 2 Duo E8500	3.16 GHz	1x 6 MB	Q1/2008
Core 2 Duo E8400	3.00 GHz	1x 6 MB	Q1/2008
Core 2 Duo E8200	2.66 GHz	1x 6 MB	Q1/2008

# Crysis Performans Rehberi

*En güçlü sistemleri bile dize getiriyor*



**Nesne kalitesi yüksek**

Öncelikle, şunu belirtmekte fayda var: Crysis'i tam performansta çalıştırabilecek bir sistem henüz yok. Ne var ki sistemimiz yeterli değil diye Crysis keyfinden mahrum kalacak değiliz. Açıkçası, oyun ilk başta kendimize olan güvenimizi kaybetmemize sebep oldu zira bütün sürücülerimizi güncellememize rağmen (Catalyst 7.12 kullandık) ancak orta ayarlıda çalıştırabildik oyunu. Crysis'i çalıştırmayı deneyene kadar bileşenleri arasında AMD X2 5000 işlemci, 2 GB DDR2 bellek, HD 2900 XT 512 MB 512 Bit ekran kartı, Abit KN9 SLI anakart ve Enermax Liberty 500 Watt güç kaynağı bulunan sistemimizi, "sistem" zannediyorduk. Performans testlerinde, genel olarak oyunun ayarlarını orta seviyede tuttuk ve sizlerin orta seviyedeki ekran kartlarınızla stabil bir frame seviyesinde Crysis oynamanızı sağlayacak bir rehber hazırladık.

İlk olarak çözünürlüğümüzü standart LCD çözünürlüğü olan 1280 x 1024 seviyesine aldık. Test boyunca Anti-Aliasing'i kapalı tuttuk. Oyunu olabilecek en düşük ayarlarla çektiğe ve FPS değerine baktık. Sonuç: Minimum 25, maksimum 35 FPS.

Daha sonra ayarları sırasıyla artırmaya başlayıp hangi seçeneklerin oyun zevkinize gölge düşürebileceğini bulmaya çalıştık.

**Nesne kalitesi:** Oyunun görsel kalitesini belirleyen en önemli faktör, Nesne Kalitesi ve bu ayarı sadece oyuna girerken ayarlayabiliyorsunuz. Biz testin nerdeyse tamamında, bu ayarı en düşük seviyede tuttuk zira bu özellik, en büyük frame düşmanı.

**Doku Kalitesi:** Nesne Kalitesi ile ilişkili olduğu için bu ayarı artırsanız da, Nesne Kalitesi düşük ayarlı olduğu zaman görsel olarak pek fark olmuyor. Alçak seviyeden orta seviyeye doğru sonuç: 23 - 34 FPS.

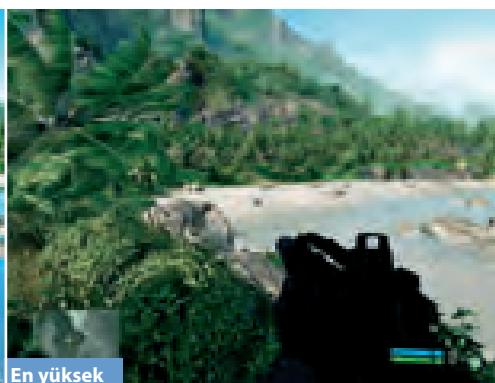
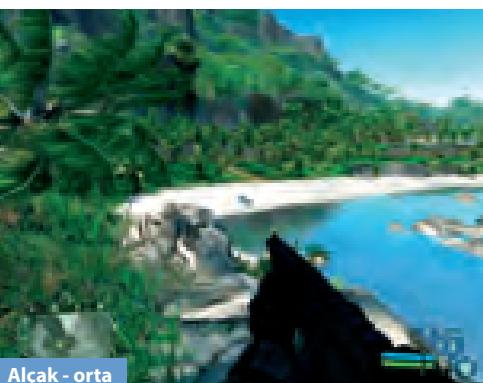
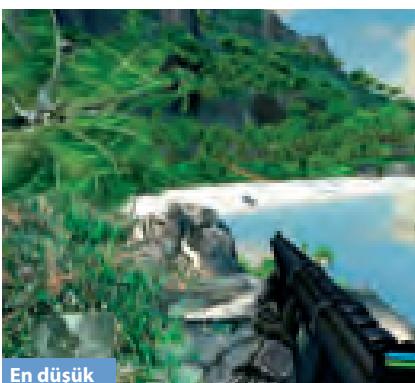
**Gölge kalitesi:** Gözle görülür büyük bir fark yaratmasına rağmen bu ayar sistemimizde herhangi bir frame kaybına yol açmadı. Sizin sisteminiz aynı tepkiyi vermeyebilir.

Bu ayarlardan sonra: Fizik Kalitesi, Karartı Kalitesi, Hacimsel Efekt, Oyun Efektləri Kalitesi, Post Process, Parçacık Kalitesi, Su Kalitesi, Ses Kalitesi ayarlarını sırayla orta seviyeye çektiğim. Fakat performansta görülür bir düşüş yaşanmadı.

Sıra, tekrar Doku Kalitesi'ne geldi ve ayarı bu defa yüksek seviyeye getirdik. Sonuç: Minimum 20, maksimum 25 FPS. Tekrar tüm ayarları yükseltmeye başladık. Karartı Efekti'ni en yükseğe alana kadar herhangi bir düşüş yoktu. Sonuç: Minimum 19, maksimum 20 FPS. Bu ayarın ardından Fizik ve Gölge ayarlarını en yüksek seviyeye çıkardık. Performans korunurken Doku ayarını bir kez daha artırdık ve bu defa en yüksek değere ayarladık. Sonuç olarak oyun performansı rahatız edici derecede düştü.

Aynı ayarları korurken oyundan çıktıktan ve sadece Nesne Kalite'sini orta seviyeye aldıktan. Bingo! Oyun görsel olarak kendini göstermeye başladıysa da sistemimiz kendini kaybetmeye başladı. Kisacası Nesne, Doku ve Karartı efektlerine dokunmazsanız Crysis de sisteminize dokunmuyor. REÇEP BALTAŞ

1600x1200, High Quality, Intel Core 2 X6800, GeForce 8800 GTX 768, 2 GB RAM, Vista	FPS: 27
1280x720, High Quality, Intel Core 2 E6600, GeForce 8800 GTS 320 MB, 2 GB RAM, Vista	FPS: 25
AMD Athlon 64 FX-60, Radeon X1900 XT, 256 MB, 2 GB RAM, WinXP	FPS: 19
1280x720, Medium Quality, AMD Athlon 64 4000+, Radeon X1650 XT 256 MB, 2 GB RAM, WinXP	FPS: 23
800x600, Medium Quality, Intel Pentium 4 3.0 GHz, GeForce 6800 128 MB, 1 GB RAM, WinXP	FPS: 21



# Call of Duty 4: Modern Warfare Performans Rehberi

## Yeni savaş alanı, yeni grafikler

**A**ctivision, olabildiğince iyi bir optimizasyon çalışması yapmış ve oyunu her türlü PC'de oynanabilir hale getirmiş. Öyle ki ayarlarınız "düşük" olsa bile görüntü tattırmak bir nitelikte kılıyor.

**Ecran kartı:** Call of Duty 4'ü GeForce 6800 kartınız ile oynayabilirsiniz fakat bu kartla oyun, ihtisamından doğal olarak biraz uzak kılıyor. Test için birçok ekran kartını karşılaştırdık.

**İşlemci:** Tek çekirdek ile Call of Duty 4 oynamayı düşünüyorsanız size Call of Duty 2'yi öneriyoruz. Test için üç Intel ve üç AMD işlemci kullandık.

**Bellek:** Oyunun sistem gereksinimlerinde 512 MB RAM yazıyor ama 512 MB ile oyunu oynamanız için bütün ayarları



düşürmeniz gerekiyor. 1 GB ise birçok sorunun üstesinden geliyor. Biz yine de 2 hatta 3 GB RAM kullanırsak neler olacağını görmek istedik.

CoD4'ün oyun performansını artırabilmek için deneyebileceğiniz çok sayıda ayar mevcut. Örneğin, gölgelendirmeler performansın belini büken önemli bir etken. Performansı bitiren iki etken daha var: Geliştirilmiş duman efektleri gibi efektler ve ayna gibi haritalar. Bahsettiğimiz bu üç ayarı açarsanız performansın dibine vurabilirsiniz. Call of Duty 4, F.E.A.R. veya Doom 3 gibi gölgeleri kapattığınızda berbat hale gelen bir oyun değil. Bu yüzden, eğer birkaç frame daha istiyorsanız gölgeleri kapayın gitsin. Ayna gibi haritalar ise gerçekten oyuna çağ atlıyor ve eğer "Frame hırsız yok" diyorsanız bu ayarı açık bırakmanızı tavsiye ediyoruz. Oyun aslında, eski ekran kartlarıyla da sorunsuz çalışıyor fakat ufak bir upgrade ile çok daha iyi sonuçlar alabilirsiniz. Oyunu Windows Vista altında oynamanızı pek tavsiye etmiyoruz zira biz XP'ye oranla %15'lük bir performans düşüşü yaşadık. Ayrıca, ilginç bir durum da işlemciler ile ilgili yaşadığımız deneyim sırasında ortaya çıktı. Eğer güçlü bir ekran kartınız varsa tek çekirdektен çift çekirdeğe yaptığınız geçiş oyunun performansına adeta sınıf atlatıyor.

RECEP BALTAŞ

1280x1024, En Yüksek Ayarlar	FPS
GeForce 8800 GTX SLI	105
GeForce 8800 GTX 768MB	87
GeForce 8800 GT 512MB	77
XFX GeForce 8800 GTS 320MB XXX	77
Radeon HD 3870 512MB	75
Radeon HD 2900 XT 512MB	70
GeForce 8800 GTS 640MB	65
Radeon HD 3850 512MB	64
Radeon HD 2900 XT 512MB CF	58
Radeon X1900 XT 256MB	49
GeForce 8600 GTS 256MB	40
GeForce 8600 GT 256MB	36
Radeon HD 2600 XT 256MB	35
GeForce 7900 GTX 512MB	34
Radeon X1650 XT 256MB	30
GeForce 7900 GS 256MB	25
Radeon X1300 XT 256MB	20
GeForce 7600 GT 256MB	19
Radeon HD 2400 XT 256MB	14
GeForce 6800 128MB	12

# Gears of War

## Kara kutudan PC dünyasına

**U**nreal Engine 3 oyun motorunu kullanan oyun, Vista altında DirectX 10 destegine sahip. Oyunun sistem gereksinimleri, Windows XP veya Windows Vista için Intel 2.4 Ghz / AMD 2.0 Ghz veya daha yüksek işlemci, 12 GB boş disk alanı, NVIDIA GeForce 7900 serisi veya ATI Radeon X1800 / 16x0 serisi DirectX 9.0c desetekli ekran kartı gibi bileşenlerden oluşuyor. Oyunda kullanılan Unreal Engine 3, gecikmeli gölgelendirme kullanarak dinamik aydınlatmayı ve gölgeleri hızlandırıyor. Ancak bu özellik, DirectX 9 altında Anti-Aliasing desteğini olanaksız kılıyor. "Ben illa Anti-Aliasing istiyorum" diyorsanız, biz de size "Pamuk eller cebe" diyoruz. Zira bu özellik sadece DX10 altında mümkün. Test sistemi olarak EVGA NVIDIA nForce 680i SLI anakart, Intel Core 2 Duo X6800 2.93 Ghz işlemci ve 2GB Corsair XMS2 Domi-

nator CM2X1024-8888C4D bellekler kullandık.

DX10 On: Bu seçenek ile DX10'u devreye sokabilirsiniz fakat yine de Anti-Aliasing'i devreye sokmuş sayılmazsınız. Testte, her ne kadar kontrol panelinden Anti-Aliasing'i devreye sokmaya çalışıysak da oyunda bunun herhangi bir etkisi olmadı.

DX10 On / Antialiasing: Eğer Anti-Aliasing'i devreye sokmak istiyorsanız "On / Antialiasing" seçeneğini seçmeniz gereklidir. Bu ayar ile varsayılan olarak 4X AA kullanıldığından ve bunun da tek seçenek olduğunu belirtmemiz gerekiyor. Her ne kadar oyun desteklemese de ekran kartlarının kontrol panelinden yaptığımız ayarlamalar ile 16X AF ayarlarıyla oyunu oynayabildik.

Aldığımız ekran görüntülerini sonucu oyunun DX10 ile DX9 arasında hiçbir görsel farka sahip olmadığını fark



ettik. Burada DX10'un tek avantajı Anti-Aliasing'i açabiliyor olmanız. Bu sayede görüntü kalitesi oldukça artıyor. Fakat bu sadece AA farkı, yani DX10 özelliklerini hiçbir fark yaratmıyor. Görsel olarak büyük fark arıyorsanız "Texture Quality", yani doku ayarlarını en yükseğe çekmeniz gerekiyor. Testte orta ve yüksek

ayar arasında büyük fark gözlemediğimiz. Dikkatimizi çeken bir başka konu ise ATI ile nVidia arasında, görüntü kalitesi konusunda gözle görülür bir farkın olmamasıdır. Sonuç olarak görsel kalite istiyorsanız doku ayarlarını artırmalısınız. "Performans istiyorum" diyorsanız ise DX9 sizin için en uygunu.

RECEP BALTAŞ

Ekran Kartı	Çözünürlük	AA	AF	FPS	Texture Quality
8800 GTX 768 MB	1600x1200	4X	16X	40	En yüksek
8800 GT 512 MB	1600x1200		16X	46	En yüksek
8800 GTS 640 MB	1600x1200		16X	44	En yüksek
8800 GTS 320 MB	1600x1200		16X	42	Orta
HD 2900 XT 512 MB	1280x1024		16X	40	Orta

Sapphire HD 2600 Pro AGP 512MB

## AGP HENÜZ ÖLMEDİ

X1950 Pro'dan beri, AGP topraklarına pek uğrayan olmamıştı. Ta ki Sapphire, HD 2600 AGP ile karşımıza çıkana kadar... R600 yongasının kirplılmış bir sürümű olan RV630'u kullanan 2600'de, 120 (5x24) stream işlemci bulunmakta. Kartta, aynı zamanda MPEG2, MPEG4 ve VC-1 video biçimlerini donanımsal olarak çözün bir codec mevcut. Ayrıca, kartın üzerinde bir DVI, bir de VGA bağlantısı yer alıyor. Testlerden edindiğimiz sonuçlar ise şöyle: 3DMark03'te, X1950'ye 4224 puanla mağlup olan 2600, 3DMark05'te ise X1950 ile kafa kafaya yarışarak gerçek gücünü ortaya koydu. 3DMark06'dan 2876 puanla ayrılan HD 2600 Pro, 3313 puan alan ve "ağabeyi" olan X1950 Pro'dan geride kalsa da bizi etkilemeye başlıdı. Zira iki kartın

frekans hızları birbirlerinden çok farklı değerlere sahip. Kısacası, HD 2600 Pro, boyundan büyük işlerin altından alının akyila çıkıyor. Sıra oyun testlerine geldiğinde, canavarın üzerindeki tozu üflüyor ve DX10 destekli Lost Planet'i çalıştırıyoruz. HD 2600 Pro, DX10'da X1950'yi kısmen geçse de yüksek ayarlarında, "ağabeyi"nin gerisinde kalabiliyor. Sonuç olarak kart, şu an piyasadaki DX10 destekli olan ve AGP arabirimi kullanın en hızlı kart. Yalnız, sisteminizi bu kartla upgrade etmeden önce bir kez daha düşünün çünkü bu AGP'nin son nefesleri. RECEP BALTAŞ

**FİYAT 125 Dolar + KDV İTHALAT Penta WEB [www.penta.com.tr](http://www.penta.com.tr)**



## DİZİNİZİN ÜSTÜNDE 320 GB

Masaüstü HD'ler, 1 TB kapasiteye ulaşır da dizüstü sistemler eksik kalır mı? Masaüstü kullanıcılarını Hitachi sevindirirken, dizüstü kullanıcılarını da Samsung düşünüyor: 320 GB artık emrinize amade! Spinpoint M6 HM320JI, dizüstü standarı olan 2.5"lik fiziksel boyutunu korurken, sunduğu kapasite ile tonlarca fotoğraf, video ve müzik depolamına olanak sağlıyor. Öte yandan M6, sunduğu kapasiteyi güvenle korumayı da iyi biliyor: Diskte bulunan "düşme algılayıcı" sayesinde, verileriniz fiziksel darbelere karşı güvende. Samsung, bununla da yetinmemiş ve diske bir de "titreşim koruması" koymuş. Tüm bu göz alıcı özelliklere ve devasa kapasiteye sahip olmak isteyen dizüstü kullanıcıları, yaklaşık 250 Dolar'ı cepten çıkarmak zorundalar. Bilgi İçin: [www.samsung.com/tr](http://www.samsung.com/tr)

OCZ GameXStream Multi-GPU 700W

## GÜZEL OLDUĞUNUZ KADAR SOĞUKSUNUZ DA

Bu ürünün, tam 60 adet ödüldüldüğünü göz önünde bulundurursak "Acaba incelemeye gerek var mı?" sorusunu kendimize yöneltmemiz çok doğal. Fakat hem LEVEL okurlarını bu ürününden mahrum etmemek, hem de 61. ödülnü vermek adına kurdeleyi kesme kararı alıyoruz. Her ne kadar "OCZ" denilince oyuncuların aklına bellek modülleri gelse de, üretici firma GameXStream, piyasaya sürdüğü güç kaynakları ile bu işin ustalarını bile korkutmayı başarıyor. Ürünün özelliklerine bakacak olursak ilk olarak SLI desteği çarpiyor gözümüze. Üründe iki adet PCI-E ve altı

adet de S-ATA bağlantıları bulunuyor. Dört adet 12V hattı olan ürün, en aç sistemleri bile doyurmaya yetecek güçte sahip. Uyguladığımız testlerde ürünün, voltajlarda stabil kalıp ideal değerlere yakın seyrettiğini belirtmeliyiz. Ayrıca, OCZ'nin düşük seste çalışan fani, sunduğu yüksek güçte rağmen onu soğutmayı başarıyor. Sonuç olarak geleceğe yatırım yapmak istiyorsanız OCZ GameXStream 700W'yu gözünüz kapalı tercih edebilirsiniz. RECEP BALTAŞ

**FİYAT 170 Dolar + KDV**

**iTHALAT Akortek WEB [www.akortek.com](http://www.akortek.com)**

Logitech V470 Bluetooth Mouse

## CEBE GİREN FARE

Söz konusu klavye ve mouse olduğunda, ilk akla gelen firmalardan biri kuşkusuz Logitech. Firmanın yeni ürünü ise Bluetooth teknolojisi ile çalışan ve özel olarak dizüstü sistemler için tasarlanmış olan mouse V470. Koyu mavi ve beyaz olmak üzere iki renk seçenek bulunan ürün, herhangi bir mousepad'e gerek duymadan da gayet iyi sonuçlar veriyor. V470 oldukça hafif ve dayanıklı bir yapıya sahip. Pille çalışan ürünün üzerinde, pillerin yeterlilik durumunu gösteren sık bir ekran da bulunuyor. Ürünün üzerinde bulunan mavi ışık sayesinde, mouse'un PC ile olan bağlantı durumunu kontrol edebilirsiniz; bağlantıyı ararken yanıp sönen bu ışık, bağlantı

kurulunca sabit olarak yanıyor. Ürünün yanında bir alıcının olmaması (Dizüstü sisteminizin Bluetooth alıcısı nihayet bir işe yarıdi.) V470'in taşınması kolay bir hale getiriyor. Beraberinde gelen SetPoint yazılımını kurduktan sonra, sistemi tekrar başlatmaya bile gerek duymadan, üç kolay adımda mouse'unuzu kullanmaya başlayabilirsiniz. Performans testlerinden -10 üzerinden- ortalama 9 puan alan V470, dizüstü mouse'ların krallığında tahtı ele geçirmiştir bulunuyor. RECEP BALTAŞ

**FİYAT 53 Dolar + KDV İTHALAT Hızlı Sistem**

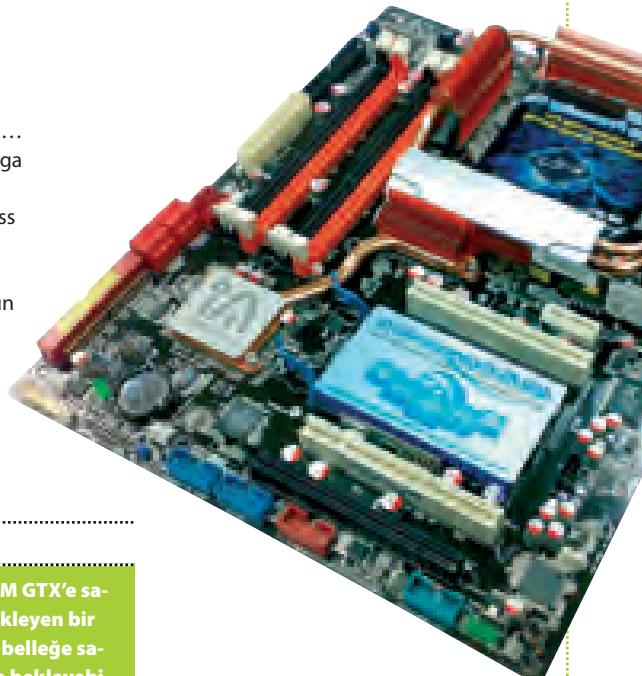
**WEB [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr)**



## ÜÇÜ BİR ARADA

Hazır kablosuz bağlantı, çift ethernet girişi ve işlemcinizin limitlerini zorlamaya elverişli bir yonga seti... Evet, tüm bunları aynı yerde bulabileceğiniz bir anakart, bu gezegende artık mevcut. Intel'in X38 yonga setini kullanan P5E3'ün, dört çekirdekli işlemcileri destekliyor olmasının yanında, EPU'su (Energy Processing Unit / Enerji İşlem Birimi), işletim sistemine girmeden kullanıcıya birçok seçenek sunan Express Gate'i ve sekiz yönlü güç tasarımlı ile gerçekten ucta bir ürün. Ürünün üzerinde ihtiyacınız olabilecek tüm bağlantılarınız bulunuyor. Ayrıca, ürünle birlikte gelen Asus'a özgü tonlarca özellik de var. Ürün ile birlikte kolayca Crossfire sistem de kurabilirsiniz. Overclock için BIOS'a el attığımızda ise Asus'un bütün ayarları, emrimize amade ettiği şahit olduk. Fırsat bu fırsat, elimizdeki QX6700 ile 480 FSB hızına ulaştık. Sentetik testlerden de gayet iyi sonuçlar alan Asus, bizden iyi bir not alarak test merkezimizin rafına alını açık ve mağrur bir şekilde oturdu. REcep BALTAŞ

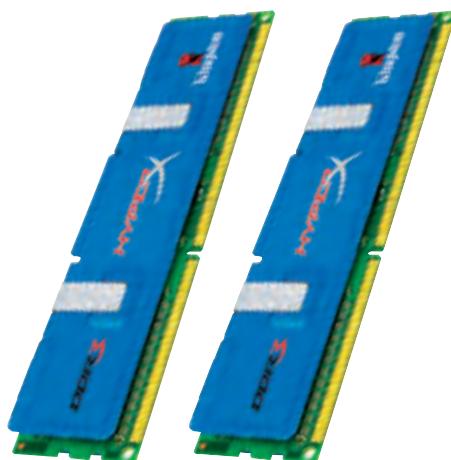
**FİYAT 170 Dolar + KDV İTHALAT Akortek WEB [www.akortek.com](http://www.akortek.com)**



### DİZÜSTÜNDE 8800 GTX DEVRİ

Her ne kadar adı pek bilinmese de WidowPC bir ilki ve oyuncuların rüyasını gerçekleştirdi, 8800M GTX'e sahip bir dizüstü PC üretti. Sting 517D2 model dizüstü sistem, 17" 1920 x 1200 çözünürlüğü destekleyen bir ekrana, 512 MB 8800M GTX GPU'ya, Intel Core 2 Duo T7700 işlemciye ve tam tamına 4 GB DDR2 belleğe sahip. Sistem bileşenlerini bu kadar abartmışken, firmanın sıradan bir sabit disk kullanmasını kim bekleyebilir ki? Üründe dağ gibi bir MTRON 320GB SSD depolama birimi bulunuyor. Her şey güzel ama 5,000 Dolar'lık fiyat biraz tuzlu elbette ki.

Bilgi için: [www.widowpc.com](http://www.widowpc.com)



Kingston HyperX DDR3 PC11000 Kit

## DDR3 KASAYA DAYANDI

Anakart kitapçıklarındaki RAM uyumluluk sayfasının baş kahramanı olan Kingston, bu defa karşımıza DDR3 teknolojili RAM modülleriley çıkıyor. Bu incelememizde, üstün performans serisi ürünlerine HyperX adını veren Kingston'un, 2 GB'lık setini ele alıyoruz. KHX11000D3LHK2/2G model numarasına sahip ürün, 7 - 7 - 7 - 20 gecikme süresi değerlerine sahip iken 1375 Mhz frekansta çalışıyor. Klasik HyperX soğutucularıyla kaplı olan ürün, 1.7 Volt'ta çalışıyor. Hemen teste aldığımdır ürününe 2 Volt verdik ve standart değer olan 1375'i kolayca aşarak, varsayılan gecikme süreleri ile 1440 Mhz'e ulaşabildik. Gecikme süresini 9 - 9 - 9 - 26 yaptığımda ise sadece 750 Mhz'e ulaşabildik ve modüllerin bu süreleri pek sevmemiğine karar verdik. Performans testlerinde de rakiplerinin arkasında kalmayan Kingston, oldukça iyi sonuçlar elde etti. Fakat hem DDR3 fiyatlarının henüz pahalı olmasından (600 Dolar'a bütün bir sistem toplayabilirsiniz.), hem de seçeneklerinizin az olmasından dolayı biraz daha beklemenizde fayda var. REcep BALTAŞ

**FİYAT 609 Dolar + KDV**

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

### PASİF SOĞUTMALI 8800 GT

"8800 GT bir ekran kartım olsun, 1 GB hafızası olsun ve pasif soğutması olsun...", yok artık! Ama bu da oldu ve nVidia'nın bir numaralı iş ortağı Sparkle, pasif soğutmaya sahip olan, yeni 8800 GT ekran kartını duyurdu. Kartın 1 GB belleği var ve Cool-pipe 3 adındaki pasif soğutmayı kullanıyor. Her ne kadar normal şartlar altında, 1 GB belleğe ihtiyacınız olmazken, söz konusu çözünürlük olduğunda belleğin önemi artabiliyor. 1800 Mhz'de çalışan GDDR3 belleklerin kullandığı arabirim ise 256 Bit. Ayrıca, kartın çekirdek hızının 600 Mhz olduğunu, 112 stream işlemcisinin yanında 1500 Mhz shader frekansı olduğunu da belirmek gereklidir. Artık istediğiniz oyunu 1600 x 1200 HD çözünürlükte oynayabilirsiniz.

Bilgi için: [www.sparkle.com.tw](http://www.sparkle.com.tw)

### 3DMARK06 REKORUNU KİRDİLAR

Foxconn mühendisleri, 2008 yılında çıkacak olan Quantum Force anakartları test ederken, 3DMark06 rekorunu da kırmayı başarmışlar. Sisteme HD3870 ekran kartları takan mühendisler, soğutma çözümü olarak da sıvı nitrojen kullanıp Intel QX9770 işlemciyi, 6080 Mhz'de stabil olarak overclock etmemeyi başarmışlardır. 28.313 puan ile dünyanın en yüksek skoruna ulaşan mühendislerin, bu skor için orta segment kartlardan HD3870 kullanmaları da ayrı bir konu. Son testlerden sonra mühendisler, yeni anakartlarla akıl almaz derecede rahat bir şekilde overclock yapılabilmesinin yanında elde edilen sonuçların stabil olduğunu da dile getiriyorlar.

Bilgi için: [www.foxconnchannel.com](http://www.foxconnchannel.com)

# LEVEL PAZARI

**Donanım sayfalarımızın pazar yerine hepiniz hoş geldiniz. Çekinmeyin, buyurun lütfen.**

O nasıl bir haftayı öyle? Evet, Intel GameX'ten bahsediyorum. "Tam bir hafta boyunca suyun altında kalmak" gibiydi. Yaklaşık olarak iki ay süren proje geliştirme aşamasından sonra, Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'na bir dalmışız ki sormayın. Donanımlar, oyuncular, şovlar ve müzik ile geçen dört günün ardından, beş ay sonra tekrar açılmak üzere kapılarını kapattı GameX. Delicesine eğlenmemizin yanında, GameX, birçok kalıcı arkadaşlığın da başlangıcı oldu. Çalışan tüm takım arkadaşlarına buradan tekrar selam ediyor ve misafirlerimize geldikleri için bir kez daha teşekkür ediyorum.

Bundan böyle, pazar yerimizde donanım sektörüne genel bir bakış atabilir, satın alacağınız ürünlere ve tablolara bakıp, karar verebilirsiniz. Tablomuz, size en uygun sistemi, en iyi fiyat almanızı yardımcı olabilmek için tasarlandı. Bu yüzden, rahat olun ve pazar yerinde, önce donanım dünyasından en sıcak haberleri okuyun; ardından, pazardaki son fiyatları şöyle bir kontrol edin. Tekrar hoş geldiniz.

Henüz elimize geçmemiş olmasına rağmen, yüreğimizi ağızımıza getiren Intel'in yeni amiral gemisi Core 2 Extreme QX9770'e ulaşmak isteyenler,

biraz daha sabredecekler. Bekleyenleri biraz daha delirtmek için ekleyeyim; işlemcideki her dört çekirdek 3.2 Ghz saat hızında çalışıyor. İşlemci ayrıca, 12 MB önbellege ve 1600 Mhz front side bus hızında çalışan ilk Intel işlemci olma özelliğine sahip. Tamam, susuyorum. Diğer yandan Nvidia, GeForce 8800 GTS'nin 512 MB hafızaya sahip, G92 yongası kullanılan yeni bir sürümünü pazara sunuyor. Shader model 4.0 destekli kartın çekirdek hızı ise 650 Mhz olacak. "Ekran kartı" demişken AMD'nin 2008'in ilk yarısında tanıtmayı düşündüğü "Hybrid CrossFire" teknolojisinden biraz bahsetmek gerek. Teknoloji, harici bir ekran kartının, bütünsel bir ekran kartı ile Cross-Fire modunda çalışılmasına olanak tanıyacak. RS780 yonga seti ile çıkacak anakartlarda, DirectX 10.1 desteği ve 16 / 32 MB yerel belleğe sahip bütünsel GPU'lar bulunacak. İşte bu sisteme, bir Radeon takarsanız bu ikisini birlikte kullanma şansınız olacak. Sakın burun kıvırmayın; bu sistem Crysis'i 1024 x 768 çözünürlükte, orta detay seviyesinde takılmadan oynatabiliyor. Son olarak, ilk Blu-Ray sürücülü masaüstü PC ise Aidata'dan geldi. Sistemin fiyatı ise 2000 Dolar civarında olacak. FURKAN FARUK AKINCI



## LEVEL SATIN ALMA TABLOSU

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

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	Üst Seviye
KASA	250 Watt güç kaynaklı standart ATX	400 Watt güç kaynaklı standart ATX	750 Watt güç kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel i945P yonga seti / AMD 690 ve LAN	nForce 650i / AMD 580X Gbit LAN	Intel X38 yonga seti / nForce 680i, Gbit LAN, Firewire 800
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4400 (2 X 2.0 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2 X 2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E6600 (2 X 2.4 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 6000+ (2 X 3.0 Ghz)	Intel Core 2 Quad Q6700 (4 X 2.66 Ghz)
BELLEK	1 GB DDR2 667 (2 X 512 MB)	2 GB DDR2 800 (2 X 1024 MB)	2 GB DDR2 1066 (2 X 1024 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 8600 GTS / Radeon 2600 XT 512 MB	2 X Radeon HD 2900 XT 512 MB / GeForce 8800 Ultra 768 MB
SABİT DISK	250 GB 7200 rpm	400 GB 7200 rpm	2 X 1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD yazıcı (çift katman)	20X DVD yazıcı (çift katman)	20X DVD yazıcı (çift katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu klavye ve kablolu scroll 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	<b>650 \$</b>	<b>1300 \$</b>	<b>2600 \$</b>

# HERKESE BEDAVA

## A'dan Z'ye Dijital Fotoğraf kitabı



**CHIP** REVİW TEST RECİEVİ İNVELİD

**Sabit diskinizin ne kadar ömrü kaldı?**

**Hemen test edin!**

**TAM 8GB İÇERİK**

- Tam sürüm Photo Commander 5
- Tam sürüm Serif 3D Plus 2
- GİZLİ GÖRÜŞMELER
- Tam sürüm Personnel Firewall 4

**Mafya PC'nizde** Rus hackerlar PC'nize kolayca girebiliyor

**Sadece 2 dk'da Windows kurun!**

**Evde kablosuz network** TV, video, müzik, web radyosu ve diğer verilerinize evinizin her yanından güvenli bir şekilde ulaşın

**LCD TV ve Cep telefonu rehberi**

**İlk günde gibi Windows** Bu yazılımlar en büyük Windows problemlerini bile kökten çözer

**Test: RAM almadan önce mutlaka bu teste bir göz atın**

**Test: En konforlu 20 kablosuz klavye/tara seti mercek altında**

**CHIP KİTAP** TAM 88 SAYIYE

**A'dan Z'ye** DİJİTAL FOTOĞRAF

**Facebook** İçin süper uygulamalar

**Sabit Disk Tarama Paketi**

**Partition Manager 8.0**

Ocak sayışı  
bayilerde



**I**ntel GameX sebebiyle epeydir donanım kutusuna bakamıyorum. Fakat arkadaşlar, ne sorun yapmış sizin makineler öyle? Sadece 10 gün içinde, yüzlerce e-mail almışız. Sanıyorum ki [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) açıldığından bu yana en yoğun dönemini yaşadı. Havadaki iyon seviyesinde, tüm sistemleri etkileyerek bir değişme mi oldu ne?

S: Selamlar Furkan ve Faruk, bilgisayarı upgrade etmemi planlıyorum fakat "Bu bununla uyumlu mudur?", "DDR3 ekran kartı, DDR2 RAM destekleyen anakartımda problem çıkartır mı?", "Oğlak burcu bir anakart ile yengeç burcu bir işlemcinin yıldızları yılın hangi ayında barışır?" gibi bir sürü soru kafamı kurcalayıp duruyor. Kime sorsam, farklı yanıtlar alıyorum; son söz olarak da sizin fikrinizi almak istedim.

1) En kritik sorum bu olacak sanırım. Almak istediğimiz, isteyebileceğimiz bütün donanım parçalarını birden satan bir mağaza, internet sitesi gibi bir oluşum var mı? Yoksa "Klavymizi şundan, ekran kartımızı bundan, işlemcimizi ondan alalım" diye bütün

İstanbul'u dolasmamız mı gerekiyor illa ki? 2) GIGABYTE 945PLS3 945PL DDR2 marka ve model koduna sahip bir anakartım var. Kendisinin adından da anlaşılacağı üzere DDR2 RAM desteği var. Bilgisayar donanımıyla ancak upgrade'den, upgrade'e ilgilenen bir insan olarak, bu ay derginizi açıp "Hangi ekran kartını alsam?" sorusunu kendime sorduğumda DDR3, DDR4 gibi droid isimli, çeşitli belleklere sahip olan ekran kartları gördüm. Mesela, DDR3 bellekler bir ekran kartı, benim DDR2 RAM destekleyen anakartımda problem çıkartır mı? Yoksa bahsi geçen DDR3, sadece ekran kartını alakadar eden bir bellek mi?

3) Kingston'un HyperX DDR2 serisine ait dual RAM'leri (2 x 1024, 2 x 512 vs.) alıp bilgisayara takmanın, ayrı ayrı iki adet 1 GB'lık Kingston RAM almaktan farkı nedir? Bu HyperX teknolojisi başımızı döndürecek bir takım özellikler mi taşıyor? 2 x 1024'lük 2 GB HyperX RAM ile iki adet ayrı ayrı alınmış 1 GB'lık Kingston RAM arasında, baş döndüren bir fiyat farkı var. "Verdiğimiz paranın hakkını veriyor mu?" diye merak ediyorum.

Şimdiden çok teşekkür ederim; iyi çalışmalar.  
**Güneş Aydin**

**C: Oğlak burcu anakarta, en iyi başak burcu işlemci gider sevgili Güneş; aklında bülünsün. Bu harika esprinden sonra eminim ki hayatı daha umutlu gözlerle bakabiliyorsundur. Gelelim sorularına; eğer tüm donanımını en ucuz yerleri tespit ederek**

**a**lırsan ciddi şekilde para kurtarabilirsin. Sabırlı davranışmani ve hangi donanımın nerede daha ucuz olduğu araştırmanızı öneririm. Buna karşılık "Ben sefa adamıyorum, bulaştırma beni!" diyorsan, önce benimle böyle konuşluğun için ensene bir tokat atarım; ardından da sana şu alışveriş sitelerini öneririm: [www.mavibilgisayar.com](http://www.mavibilgisayar.com), [www.gigatek.com.tr](http://www.gigatek.com.tr), [www.teknomarketim.com](http://www.teknomarketim.com), [www.penta.com.tr](http://www.penta.com.tr). İkinci soruna gelecek olursak; ekran kartının üzerindeki RAM tipi, anakartını alakadar etmez. Son olarak ise Kingston HyperX, verdığın parayı kuruşuna kadar hak eden bir donanım bileşeni. Gecikme süreleri ve voltaj değerlerini göz önünde bulundurarak satın alırsan pişman olmazsan ancak "HyperX olmazsa olmaz!" diye de bir şey yok tabii ki. İyi upgrade'ler.

S: Herkese merhabalar! Benim size bir sorum olacak: Ben Age of Empires 3'ü aldım. Oyun 512 MB RAM ve 1.4 Mhz işlemci istiyor ama benim bilgisayarıma RAM'i 504 MB ve 1.6 Mhz işlemcim var. Oyun yükleniyor ve açılıyor ama arka plan bozuk çikiyor ve oyun, ilk

çikan iki videodan sonra hata verip kapanıyor. Bu durum, RAM eksik olduğu için midir, yoksa ekran veya ses kartı yüzünden olabilir mi? Cevaplarınız çok sevinirim. Herkese kolay gelsin. **Alper Dorukoğlu**

**C: Bahsettiğin problem birçok şeyden kaynaklanıyor olabilir ancak sorun RAM değil. Bu kadar az mikardaki bir farktan dolayı bu problemin yaşanacağını sanmıyorum. Diğer taraftan sorunun ekran kartı sürücülerinden ya da DirectX versiyonundan kaynaklandığını düşünüyorum. Keşke ekran kartının modelini de yazsaydın.**

Kaprisli ve çekilmез sevgilileri yola getirmek oldukça keyiflidir. Bu yakalamak istiyorsanız e-maillerini bekliyorum. 0 değil de; şu arkamda sabit disk çizilmeye devam ediyor! Fırat, alın hocam onu oradan artık. [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)

**İ**stersen sen yine de DirectX ile beraber tüm ekran kartı sürücülerini kaldırıp baştan kur. Olmazsa bana yeniden e-mail atarsın. Sevgiler.

S: Merhabalar, ben yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum ama iki ekran kartı arasında takılıp kaldım. Delirmeden önce size danışıyorum dedim.

1: SAPPHIRE ATI RADEON X1950 GT 512 MB 256 BIT GDDR3 (DirectX 9.0) PCI-E x16 EKRAN KARTI (11103-05-40R)

2: SAPPHIRE ATI HD 2600 XT 256 MB 128 BIT DDR4 (DirectX 10) PCI-E x16 EKRAN KARTI (11110-16-20R)

İlk başta, DX10 olduğu için ikinci ekran kartını seçmemi düşündüm ama daha sonra birinci ekran kartı bana daha cazip görünümeye başladı. Bunun sebebi GPU'nun ATI X1950 GT, kart belleğinin ise 512 MB olması. Ancak şöyle bir şey var ki ikinci ekran kartının Pixel Shader sürümü 4.0. Sizce hangi ekran kartını almalıyım? Lütfen yardım edin. Şimdiden teşekkürler. **Davut Deniz Yavuz**

**C: Öyle bir ismin var ki Davut; insana**

**sağlı sollu, silme tokat (Kadere bak! Ben tam bunu yazdığını sırada Fırat sırtına "çaaat" diye bir tokat atmaz mı...) giren birinin çöküğü sesler gibi tinliyor kulakta. İşin aslına soracak olursan DirectX10 kendini hala tam olarak gösteremedi ancak kurtlarını dökmesi yakındır. Birinci ekran kartı ise gerçekten çok sağlam bir seçenek. Ne var ki sana, eski teknolojiye para yatarmak yerine ikinci ekran kartını önereceğim. Özellikle de Shader Model 4.0'in kaymağını yiyebilmek için... İyi oyunlar dilerim.**



# İŞTE YILBAŞI HEDİYELERİNİZ



1  
4 DEV  
POSTER

2  
POSTER

3  
POSTER

4  
POSTER



2  
POSTER  
TAKVİM

3  
POSTER  
TAKVİM

4  
POSTER  
TAKVİM

5  
CİFT KAPAKLI  
HEADBANG

6  
ATTURK

7  
GİLEKES

8  
DEJA

9  
TEDMAN

10  
MİLA METİN

11  
GRİPİN

12  
SİNAN SİNAN

13  
TEDMAN

14  
DEJA

15  
MİLA METİN

16  
GRİPİN

17  
SİNAN SİNAN

18  
TEDMAN

19  
DEJA

20  
MİLA METİN

21  
GRİPİN

22  
SİNAN SİNAN

23  
TEDMAN

24  
DEJA

25  
MİLA METİN

26  
GRİPİN

27  
SİNAN SİNAN

28  
TEDMAN

29  
DEJA

30  
MİLA METİN

31  
GRİPİN

32  
SİNAN SİNAN

33  
TEDMAN

34  
DEJA

35  
MİLA METİN

36  
GRİPİN

37  
SİNAN SİNAN

38  
TEDMAN

39  
DEJA

40  
MİLA METİN

41  
GRİPİN

42  
SİNAN SİNAN

43  
TEDMAN

44  
DEJA

45  
MİLA METİN

46  
GRİPİN

47  
SİNAN SİNAN

48  
TEDMAN

49  
DEJA

50  
MİLA METİN

51  
GRİPİN

52  
SİNAN SİNAN

53  
TEDMAN

54  
DEJA

55  
MİLA METİN

56  
GRİPİN

57  
SİNAN SİNAN

58  
TEDMAN

59  
DEJA

60  
MİLA METİN

61  
GRİPİN

62  
SİNAN SİNAN

63  
TEDMAN

64  
DEJA

65  
MİLA METİN

66  
GRİPİN

67  
SİNAN SİNAN

68  
TEDMAN

69  
DEJA

70  
MİLA METİN

71  
GRİPİN

72  
SİNAN SİNAN

73  
TEDMAN

74  
DEJA

75  
MİLA METİN

76  
GRİPİN

77  
SİNAN SİNAN

78  
TEDMAN

79  
DEJA

80  
MİLA METİN

81  
GRİPİN

82  
SİNAN SİNAN

83  
TEDMAN

84  
DEJA

85  
MİLA METİN

86  
GRİPİN

87  
SİNAN SİNAN

88  
TEDMAN

89  
DEJA

90  
MİLA METİN

91  
GRİPİN

92  
SİNAN SİNAN

93  
TEDMAN

94  
DEJA

95  
MİLA METİN

96  
GRİPİN

97  
SİNAN SİNAN

98  
TEDMAN

99  
DEJA

100  
MİLA METİN

101  
GRİPİN

102  
SİNAN SİNAN

103  
TEDMAN

104  
DEJA

105  
MİLA METİN

106  
GRİPİN

107  
SİNAN SİNAN

108  
TEDMAN

109  
DEJA

110  
MİLA METİN

111  
GRİPİN

112  
SİNAN SİNAN

113  
TEDMAN

114  
DEJA

115  
MİLA METİN

116  
GRİPİN

117  
SİNAN SİNAN

118  
TEDMAN

119  
DEJA

120  
MİLA METİN

121  
GRİPİN

122  
SİNAN SİNAN

123  
TEDMAN

124  
DEJA

125  
MİLA METİN

126  
GRİPİN

127  
SİNAN SİNAN

128  
TEDMAN

129  
DEJA

130  
MİLA METİN

131  
GRİPİN

132  
SİNAN SİNAN

133  
TEDMAN

134  
DEJA

135  
MİLA METİN

136  
GRİPİN

137  
SİNAN SİNAN

138  
TEDMAN

139  
DEJA

140  
MİLA METİN

141  
GRİPİN

142  
SİNAN SİNAN

143  
TEDMAN

144  
DEJA

145  
MİLA METİN

146  
GRİPİN

147  
SİNAN SİNAN

148  
TEDMAN

149  
DEJA

150  
MİLA METİN

151  
GRİPİN

152  
SİNAN SİNAN

153  
TEDMAN

154  
DEJA

155  
MİLA METİN

156  
GRİPİN

157  
SİNAN SİNAN

158  
TEDMAN

159  
DEJA

160  
MİLA METİN

161  
GRİPİN

162  
SİNAN SİNAN

163  
TEDMAN

164  
DEJA

165  
MİLA METİN

166  
GRİPİN

167  
SİNAN SİNAN

168  
TEDMAN

169  
DEJA

170  
MİLA METİN

171  
GRİPİN

172  
SİNAN SİNAN

173  
TEDMAN

174  
DEJA

175  
MİLA METİN

176  
GRİPİN

177  
SİNAN SİNAN

178  
TEDMAN

179  
DEJA

180  
MİLA METİN

181  
GRİPİN

182  
SİNAN SİNAN

183  
TEDMAN

184  
DEJA

185  
MİLA METİN

186  
GRİPİN

187  
SİNAN SİNAN

188  
TEDMAN

189  
DEJA

190  
MİLA METİN

191  
GRİPİN

192  
SİNAN SİNAN

193  
TEDMAN

194  
DEJA

195  
MİLA METİN

196  
GRİPİN

197  
SİNAN SİNAN

198  
TEDMAN

199  
DEJA

200  
MİLA METİN

201  
GRİPİN

202  
SİNAN SİNAN

203  
TEDMAN

204  
DEJA

205  
MİLA METİN

206  
GRİPİN

207  
SİNAN SİNAN

208  
TEDMAN

209  
DEJA

210  
MİLA METİN

211  
GRİPİN

212  
SİNAN SİNAN

213  
TEDMAN

214  
DEJA

215  
MİLA METİN

216  
GRİPİN

217  
SİNAN SİNAN

218  
TEDMAN

219  
DEJA

220  
MİLA METİN

221  
GRİPİN

222  
SİNAN SİNAN

223  
TEDMAN

224  
DEJA

225  
MİLA METİN

226  
GRİPİN

227  
SİNAN SİNAN

228  
TEDMAN

229  
DEJA

230  
MİLA METİN

231  
GRİPİN

232  
SİNAN SİNAN

233  
TEDMAN

234  
DEJA

235  
MİLA METİN

236  
GRİPİN

237  
SİNAN SİNAN

238  
TEDMAN

239  
DEJA

240  
MİLA METİN

241  
GRİPİN

242  
SİNAN SİNAN

243  
TEDMAN

244  
DEJA

245  
MİLA METİN

246  
GRİPİN

247  
SİNAN SİNAN

248  
TEDMAN

249  
DEJA

250  
MİLA METİN

## PC

**CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**

Önce, oyunun ana menüsünden Ayarlar'a girerek konsolu aktif hale getirin. Bunun ardından oyuna girin, oyun sırasında "~~" tuşuna basarak konsolu açın ve gireceğiniz hileleri aktif hale getirmek için konsola önce "seta thereisacow 1337" kodunu, ardından da "spdevmap bog\_a" kodunu girin. Artık aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.  
god: Ölümzsüzlük

noclip: Duvarlardan geçme  
give ammo: Tam cephe  
ufo: noclip ile aynı fonksiyona sahip sayılır.  
jump\_height: Yerçekimi, girdığınız sayı kadar azalır / çoğalar. (Varsayılan değer = 39)  
timescale: Oyunun hızı, girdığınız sayı kadar yavaşlar / hızlanır. (Varsayılan değer = 1.00)  
give all: Tüm silahları açar.  
notarget: Düşmanlar size zarar vermez.  
cg\_fov: Herhangi bir silah ile zoom yapabilirsiniz.

**AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES**

Aşağıdaki kodları, oyun sırasında "Enter" tuşuna bastıktan sonra girin.

medium rare please: 10,000 Food verir.  
nova & orion: 10,000 XP verir.  
<censored>: 10,000 Wood verir.  
<nature is cured>: 10,000 Wood verir.  
give me liberty or give me coin: 10,000 Coin verir.  
a recent study indicated that 100% of herdables are obese: Haritadaki bütün hayvanları şişmanlaştır.  
Shiver me Timpers!: Haritadaki bütün düşman gemilerini yok eder.  
Jacquesiscute: Town Center'da 20 Musketeers açar.  
Jakeiscute: Town Center'da 20 Skirmishers açar.  
x marks the spot: Savaş sisini aktif hale getirir.  
speed always wins: İnşaat, araştırma, nakliyat süresini kısaltır.

toplayın.

Vengeance Arena: Hall of Fame modunda altı puan toplayın.

Wrestlemania 23 Arena: Hall of Fame modunda 12 puan toplayın.

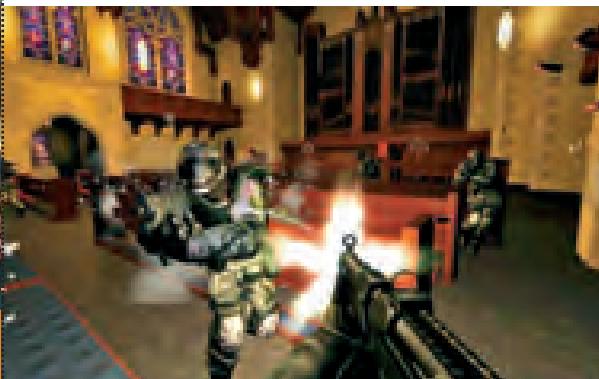
**NEED FOR SPEED: PROSTREET**

Aşağıdaki kodları, Career menüsünde bulunan Code Entry bölümünde girin.

W2iOLLO1: 4,000\$ verir.  
1MA9X99: 2,000\$ verir.  
1Mi9K7E1: 10,000\$ verir.  
REGGAMIE: 10,000\$ verir.  
L1iS97A1: 8,000\$ verir.  
WORLDSLONGESTLASTING: Dodge Viper'i açar.  
MITSUBISHIGOFAR: Lancer Evo'yu açar.  
ITSAABOUTYOU: Audi TT 3.2 Quattro'yu açar.  
CASHMONEY: Hesabınıza 10,000 \$ eklenir.  
SAFETYNET: Beş adet araba tamiri biletini verir.  
UNLOCKALLTHINGS: Tüm bonusları açar.

**ZEYNEP PROFILE 2: SILMERIA**

Zeynep'in başparmağını kılıç tutabilecek büyülüğu



ya gotta make do with what ya got: Mediocre Bombardı açar.

tuck tuck tuck: Tommynatorı açar.

where's that axe: George Crushingtonı açar.

this is too hard: Bölümü kazanırsınız.

**F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE**

Oyun sırasında "T" tuşuna basarak konuşma penceresini açın ve aşağıdaki kodları girin.

Armor: Tam zırh

ammo: Tam cephe

Health: Sağlık verir.

God: Ölümzsüzlük modunu açar / kapatır.

Poltergeist: Görünmezlik modunu açar / kapatır.

**EMPIRE EARTH III**

Aşağıdaki hileleri, oyun sırasında "Enter" tuşuna basarak açacağınız hile penceresine girin.

play god: Binalarınız ve askerleriniz zarar görmez.

win: Bölümü kazanırsınız.

era up: Bir sonraki çağ'a geçersiniz.

loot: Kaynaklara 10,000 ekler.

taxes: Kaynaklardan 100 azaltır.

recharge me: Seçili birimleri tamamıyla yeniler.

punish: Seçili birimler hasar alır.

getirme: Sağ, Sol, Sol, Üçgen, Kare, Kare, L2 ve Yukarı.



Kazan Kaldırma modu: Ekinde bulunan "darlama" potansiyeli en yüksek olan karakteri Zeynep'in başına musallat edin; beş, bilemediniz 10 dakika sonra Kazan Kaldırma modu otomatik olarak açılacaktır.

## PS3

**THE SIMPSONS GAME**

Aşağıdaki hileleri, ana menüdeyken girin.

Sağ, Sol, Kare, Üçgen, R3: Bart'ın gizli kostümünü açar.

Kare, Üçgen, Kare, Kare, Kare, L3: Lisa'nın gizli kostümünü açar.

Üçgen, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, R3: Marge'ın gizli kostümünü açar.

**WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008**

Aşağıdaki arenaları açmak için karşısındaki görevleri tamamlamalısınız.

December to Dismember Arena: Hall of Fame modunda sekiz puan toplayın.

ECW One Night Stand Arena: Hall of Fame modunda yedi puan toplayın.

New Year's Revolution Arena: Hall of Fame modunda dokuz puan toplayın.

No Way Out Arena: Hall of Fame modunda beş puan toplayın.

Summerslam Arena: Hall of Fame modunda 10 puan



**NEED FOR SPEED: PROSTREET**

Aşağıdakileri, Options menüsünde bulunan Codes bölümünde girin.

**ZEROZEROZERO:** Volkswagen GTI'ı açar.  
**CASHMONEY:** Hesabınıza 10,000\$ eklenir.  
**SAFETYNET:** Beş adet araba tamiri biletini verir.

**THE SIMPSONS GAME**

Aşağıdakileri, Extra menüsü ekranındayken uygulayın.

**Artı, Sol, Sağ, Artı, Eksi, Z:** Bütün karakterlere sınırsız güç verir.  
**Eksi, Sol, Eksi, Sağ, Artı, C:** Oyundaki bütün videoları açar.

**THE BUS EXPRESS**

Aşağıdakileri, bineceğiniz otobüsün şoförü nü göz önünde bulundurarak deneyin.

**Bedava otobüs yolculuğu:** Otobüse bindiğinizde şoföre, biletinizin ya da akbilinizin olmadığı belirterek, bilet bir sonraki duraktan alacağınızı söyleyin ve sonra otobüsün dolu olan bölmelerine doğru ilerleyin. Şoför, hatırlatmak için arkaya doğru bağırsa da onu duymazlıktan gelin ve kalabalığın arasına karışın.

**PSP****SILENT HILL: ORIGINS**

**Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, X, Daire:** Codebreaker kostümünü açar.

**XBOX 360****NASCAR 08**

Aşağıdakileri, Cheats Options bölümünde girin.

**payrespect:** ABA Basket Topu'nu açar.  
**2ksports:** 2K Sports Takımı'ni açar.  
**nba2k:** NBA Development Takımı'ni açar.  
**vteam:** Visual Concepts Takımı'ni açar.

**checkered flag:** Tüm takip modlarındaki arabalar açılır.  
**ea sports car:** EA Sports arabası açılır.  
**Walmart Everyday:** Walmart arabası ve pisti açılır.

**convert:** Seçili birimler sizin olur.  
**toggle fog:** Savaş sisini aktif hale getirir / devre dışı bırakır.  
**sea monkeys:** İnşaat süresini kısaltır.  
**cheat:** Hileleri aktif hale getirir.  
**idontcheat:** Hileleri devre dışı bırakır.  
**give tech:** Tech puanına +50 ekler.

**PAINKILLER: OVERDOSE**

Aşağıdakileri, oyun sırasında “~” tuşuna basıp konsolu açarak girebilirsiniz.

**pkgod:** Ölümzülük  
**pkweapons:** Tüm silahlar  
**pkammo:** Tam cephe  
**pkhealth:** Tam sağlık  
**pkpower:** Tam cephe ve sağlık  
**pkdemon:** Demon Morph  
**pkweakenemies:** Düşmanların sağlığı 1'e düşer.  
**pkweaponmodifier:** Modifiyeli silahlar verir.  
**pkalwaysgib:** Daha çok Gibbage verir.  
**pkgold:** Altın verir.  
**pkhaste:** Hareket hızınızı artırır.

**Not:** Bu hileler sadece Daydream ve Insomnia zorluk seviyelerinde çalışmaktadır.

**GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**

Aşağıdakileri, Options menüsünün altındaki hile bölümünde girin.

**Not:** G = Yeşil, R = Kırmızı, Y = Sarı, B = Mavi, O = Turuncu

(BY) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (BY)  
(GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (GY) (GY)  
(RY) (RY): Air Guitar verir.  
(GR) (GR) (GR) (GB) (GB) (GB) (RB) R R R  
(RB) R R (RB) R R R: Şarkıcılarından Bret Michaels'ı açar.  
O, B, O, Y, O, B, O, Y: Hyperspeed.  
(GR) (B) (GR) (GY) (B) (GY) (RY) (O) (RY)  
(GY) (Y) (GY) (GR): Zayıf not almanızı engeller. (Career modunda çalışmaz.)  
RY, RB, RO, RB, RY, GB, RY RB: Performance

**PS2****GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**

Aşağıdakileri açmak için karşısındaki görevleri Career modunda tamamlamalısınız.

**Moon Shot** Guitar için; Career modunu, "Easy" zorluk seviyesinde bitirmelisiniz.  
**Bat** Guitar için; "Easy" zorluk seviyesinde her şarkidan beş yıldız almalısınız.  
**Saint George** Guitar için; Career modunu, "Me-

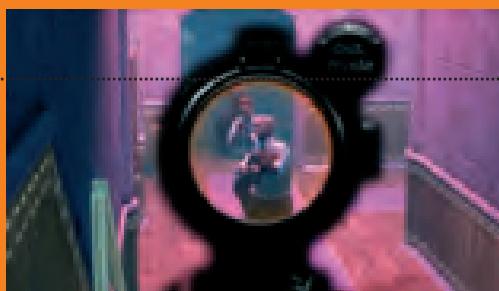
ce modunu açar.

**GR, GR, GR, RY, RY, RB, RB, YB, YO, YO, GR, GR, RY, RY, RB, RB, YB, YO, YO:** Precision modunu açar.  
YO, RB, RO, GB, RY, YO, RY, RB, GY, GY, YB, YB, YO, YO, YB, Y, R, RY, R, Y, O: Tüm şarkıcıları açar.

**SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK**

Aşağıdakileri, ana menüden Singleplayer'i ve ardından Start New Game'i seçtikten sonra girin.

**Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sağ, Aşağı:** ACR-2 sniper tüfeğini açar.



dium" zorluk seviyesinde bitirmelisiniz.

Jolly Roger Guitar için; "Medium" zorluk seviyesinde her şarkidan beş yıldız almalısınız.

Rojimbo Guitar için; Career modunu, "Hard" zorluk seviyesinde bitirmelisiniz.

Tiki Guitar için; "Hard" zorluk seviyesinde her şarkidan beş yıldız almalısınız.

Distant Visitor Guitar için; Career modunu, "Expert" zorluk seviyesinde bitirmelisiniz.

El Jefe Guitar için; "Expert" zorluk seviyesinde her şarkidan beş yıldız almalısınız.

**NBA 2K8**

Features menüsünün altındaki Codes bölümünü açın ve aşağıdaki hileleri girin.

**payrespect:** ABA Basket Topu'nu açar.  
**2ksports:** 2K Sports Takımı'ni açar.  
**nba2k:** NBA Development Takımı'ni açar.  
**vteam:** Visual Concepts Takımı'ni açar.



Korellerin "çakma" nanogiyisi için "Kötü" diyoruz ama üç Gauss tüfeği atışına dayanabildiklerine göre bir bilmemiş var bell ki.

# Crysis

## Yağ mur Ormanları'nda sağ kalmanın yolları

**Nanozırh**> Çatışmalara girmeden evvel, Nanozırh'ımızın ayarlarını uygun şekilde yaparak en etkili stratejiyi belirleyebiliyoruz. En kritik zamanlarda kurtarıcımız olan bu özel zırhımızın dört temel özelliği var; Maksimum Güç, Maksimum Hız, Maksimum Zırh ve Pelerin.

Maksimum Güç, kas gücümüzü artırarak daha yüksek noktalara ziplamamızı, yakın dövüşte rakibi tek hamlede indirmemizi, elimizdeki objeleri daha uzağa fırlatmamızı, silahların geri tepme özelliğini azaltarak daha isabetli atışlar yapmamızı, sıkışmış kapıları açmamızı ve düşmanlarımlarıza sessizce yaklaşıp onları girtlaklarından yakalamamızı sağlıyor.

Maksimum Hız, çok kısa bir süreliğine koşma hızımızı artırıyor fakat enerjinin çok çabuk bitmesine neden olduğu için bu özelliği dikkatli kullanmak gereklidir. Maksimum Hız'ın asıl faydasını, etrafımız çevriliyken, bir siperden diğerine geçenken görüyoruz.

Maksimum Zırh, vurulduğumuz zaman önce Nanozırh'ın hasar almasını sağlayarak sağlığımızın en üst seviyede kalmasına olanak tanıyor. Ancak bu özelliğin bizi ölümsüzliğe yaklaştırıldığı sanmak büyük bir hata olur; yoğun bir çatışmaya sadece bu özelliği kullanarak girmeye kalkışmayın.

Pelerin özelliği ise bizi görünmez kılmaktır. Bu özellik, koşarken veya yürürken çok hızlı enerji tüketiyor. Çömleklerin ise enerji tüketimi o denli fazla değil. Pelerin sayesinde, gideceğimiz yöne çatışmaya girmekszin gidebiliyor,

karar vermenin güç olduğu durumlarda düşünmek için zaman kazanabiliyoruz. Fakat fazlasıyla yaklaşmış olan bir düşman bizi görebiliyor, hatta üzerimize ateş açabiliyor.

Nanozırh'ın özelliklerini; uygun yeri ve zamanı saptayarak kullanmak hayatı kalma şansımız ile doğru orantılı. Çarpışma çeşitlerine göre, Nanozırh'ı ne şekilde kullanmamız gerektiğini "Taktikler" bölümünde açıklayacağım. Ama şimdilik teçhizatımızı tanıyalım.

**Silahlar**> Crysis'teki pek çok silah, diğer FPS'lerde sıkça rastlanan, standart silahlardan ibarettir. Kısacası, silahlar konusunda herhangi bir sürprizle karşılaşmıyoruz.

Çatışmaya girerken zırhımızın özelliğini nasıl dikkate belirliyorsak silahımız için de aynı dikkat gösterebiliriz. İşte bu konuda birkaç ipucu:

**Yumruklar**: Maksimum Güç aktif haldeyken, Koreli bir askeri tek bir yumrukla öldürübilez. Aynı zamanda düşmanın arkasından yaklaşıp onu etkisiz hale de getirme imkanımız da mevcut.

**Tabanca**: Mermisi kolayca bulunan ve bir susturucuya sahip olan beylik silahımız. Eğer karşınızda az sayıda düşman varsa yakın mesafede tabanca kullanmanızı tavsiye ediyoruz. Zira diğer silahlar için cepheye bulmak oldukça güç.

**Hafif Makineli Tüfek**: Oyunun ortalarına doğru karşımıza çıkıyor. Hafif seker ve kısa menzilde işlevsel.

**Çıfıt**: Ağır hasar verme özelliği ve karşı-

taraftakını durdurma özelliği nedeniyle çok işe yarayan bir silah ancak susturucusu olmadığı için pek tavsiye etmiyoruz. Yine de her oyunda olduğu gibi kalabalık gruplar için ideal.

**SCAR**: Oyunun başında elimizde bulunan silah. Yakın ve orta mesafede ölümculdür. Fakat oyunun başlarında cephanesi çok zor bulunduğuundan başka bir silahla değiştirmekte fayda var.

**FY71**: Kore Ordusu'ndan aşırıldığımız, oyunda en çok kullandığımız ve Scar gibi her türlü ekleniente açık, güzel bir silah. Tek atış moduna ayarlanabilir, nişancı tüfeği olarak kullanılabilir, bir susturucu ile sessiz bir şekilde atış edebilir. Cephanesi boludur, hasarı iyidir; biricik sevgilimizdir, göz nurumuzdur, namusumuzdur. Geceleri ona sarilarak uyuruz.

**Keskin Nişancı Tüfeği**: Bazı bölümlerin vazgeçilmezi olan önemli bir silah. Bu silahı, Koreli askerlerin nöbetçi kulüplerinde bulmak mümkün.

**Mitralyöz**: Pratik bir silah değil ve mermileri diğer silahlara göre daha etkisiz. Çok fazla mermi harcıyor ve ağırlığından dolayı, hizini büyük ölçüde yavaşlatıyor. Maksimum Güç ile geri çekmesi azalıyor ama saldırılara çabuk cevap veremiyor.

**Gauss Tüfeği**: Teknoloji harası bir silah. Koreller'e karşı değil de uzaylılarla yapacağınız çatışmalarda bu silahın değerini ve gücünü anlıyoruz.

**Roketatar**: Tepemizde sıvırısına gibi uçup sizi rahatsız eden helikopterleri iki vuruşta indirebilen canavar.

**Kuzey Kore SMG**: Aslında SCAR'a benzeyen ancak lazer görüş sistemiyle SCAR'dan ayrılan bir silah.

**MOAC**: Uzaylıların kullandığı bu silahın hızlı atış etme özelliğine var ve mermi derdi yok. Ancak hiç etkili bir silah değil. Ha, bir de isınma problemi var.

**TAC Topu**: Öyle, görüldüğü gibi boss'larda karşı karşıyayken bizi kurtarabilecek bir silah değil. Çok güçlü ama hedefi tutturması uzun zaman alıyor.

**Silah Eklentileri**> Farklı silahlar ve zırhımızın özelliklerini kullanarak düşmanlarımızı değişik şekillerde öldürübiliyoruz. Bu şekilleri çeşitlendirmek için silah eklentileri yardımımıza koşuyor.

**Aracı dış kameralan kullanırsanız  
hem etrafi rahatlıkla görebilirsiniz,  
hem de kaza riskiniz azalır.**

İşte oyundaki silah eklentileri:

**Lazer Işığı:** Göz ile arpacık arasındaki "gez"'i bulamayanlar, lazer ışığını kullanarak daha rahat nişan alabilirler.

**Saldırı Dürbüni:** "Yok arkadaş benim gözler miyop, hedefi zor görüyorum; minicik lazer noktasını nasıl göreyim?!" diyen arkadaşlar için uygun olan seçeneklerimiz saldırı dürbünidir. Çok uzak olmayan mesafelerdeki hedefleri yaklaştırılmaya yarar.

**Keskin Nişancı Dürbüni:** Sadece Gauss ve keskin nişancı tüfeği için kullanılacakımız, normal dürbüne göre iki kat daha fazla yaklaştırma özelliği sunan bir aparat.

**Bomba Atıcı:** Makineli tüfeklere takılan ve uzağa bomba atmayı yarayan bir aparatdır. Normalde Maksimum Güç sayesinde bombaları dilediğimiz uzaklığımıza atabiliyoruz fakat yoğun çatışmalar esnasında Maksimum Zırh Özelliğimizi kullanacağımız için bomba atanın en etkili yolu bu eklentiden geçiyor.

**Taktiksel Eklenti:** Düşmanı bir dakikalığına uyutan (belediyeerde kullanılan) iğne atar. Tekrar atış yapabilmek için bir süre beklemek gerektiğinden bu eklentiyile kalabalık bir grubu ögrenmek uygusuna yatırmak mümkün değil.

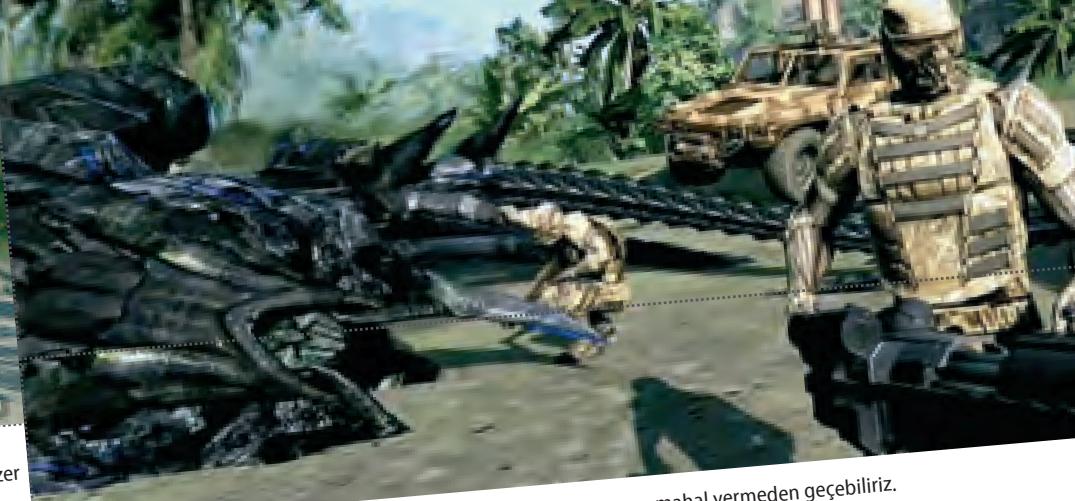
**Düşmanlar** > Oyun boyunca karşınıza çıkan düşmanlar çok fazla çeşitlilik göstermiyor. Ancak yapay zeka iyi olduğu için bu çeşitsizlik sorun yaratıyor.

Kore Halk Ordusu (KHO) Askerleri, oyun boyunca hemen her yerde karşımıza çıkıyorlar. Bu askerler, karargahlarda üniformalarıyla geziyor ancak ormanda tamamen kamuflajlılar; bu yüzden dikkatli olmaka fayda var. Silah olarak genellikle tabanca, FY71, çifte ve SMG kullanıyorlar. Bazlarının zırhları diğerlerine göre nispeten daha kalın oluyor ki bu da isimizi zorlaştırtıyor.

Nanozırıhlı KHO Askerleri, oyun boyunca karşınıza birkaç defa çıkıyorlar. Mitralyöz taşıyorlar ancak üzerlerindeki zırhın özelliklerini çok fazla kullanmadıklarından, saldırılara karşı genelde savunmasız kalyorlar.

KHO Helikopterleri'ni "baş belası" olarak tanımlayabiliriz. Bu helikopterler hareketlerimizi yakından takip ediyor ve bizi saklanmak ve Pelerin özelliğini kullanmak zorunda bırakıyor; eğer çok fazla göz önünde durursak makineli tüfekleri ve roketlerini konusutmaya başlıyor. Bu sinir bozucu helikopterlere karşı kullanabileceğimiz en etkili silah, elbette ki roketatar. Mitralyöz, genel olarak işlevsiz bir silah olsa da helikopterlere karşı etkili olan ikinci silah.

Uzayı Ectomorphlar, sadece uzayı yaratıkların gemisinde



karşımıza çıkıyor. Bu yaratıklar, çok hızlı ve ölümcül. Bazıları üzerimize buz parçacıkları fırlatırken, bazıları da yanımıza yaklaşıp yakın dövüşle hayatımı tehdit ediyor. İlginçtir ki bu yaratıkların çoğu, onlara çok yaklaşmamışsa bizi görmezden geliyor. Mecbur kalmadıkça onlardan uzak kalarak işlerimizi halletmeye çalışmalıyız.

Uzayı Askerler, uzayı ordusunun çoğunuşunu oluşturuyor, Ectomorphlar gibi buz parçacıkları atıyor ve böcek variuzularıyla etkili ataklar gerçekleştiriyor. Çifte, bu düşman türü için en etkili silah.

Uzayı Avcılar, -birkaç boss'u saymazsa- oyun boyunca karşılaşacağızımız en güçlü düşmanlarımız. Matrix filmindeki uçan robotlara benzeyen bu yaratıkların en önemli özellikleri, hızları. Hava da çok hızlı bir şekilde uçuyor ve üstümüze buz parçacıkları saçarak bizi öldürmek için ellerinden geleni yapıyorlar.

#### Genel Taktikler & Tavsiyeler

- Oyun boyunca; açık arazi (çoğunlukla orman), binaların içi ve uzay gemisi olmak üzere toplam üç çeşit çalışma alanı olacak. Mini haritamızın yanındaki kesik çizgiler yeşil, sarı veya kırmızı renklerini alıyor. Yeşil, düşmanın bizi görmeye çok yakın olduğunu ama paçayı siyirdiğimizi; sarı, düşmanın bizi gördüğünü ama emin olmadığı için şüphelendiği noktayı kolaçan edeceğini, kırmızı ise kesinlikle fark edildiğimizi ve düşmanın alarma geçeceğini belirtiyor. Karenin içindeki ünlem işaretleri ise adım attığımız bölgedeki düşmanın ne ölçüde tetikte olduğunu gösteriyor. Örneğin, açık arazide bir grup gördüğümüzü varsayıyalım. Eğer belli bir görevimiz yoksa yanlarından süzüler

ve bir çatışmaya mahal vermeden gecebiliriz. Ancak "Onları öldürmeyecekse ne anlama kaldi oyunun?!" diye yakınan oyuncular için her düşmana dalmak serbest tabii ki.

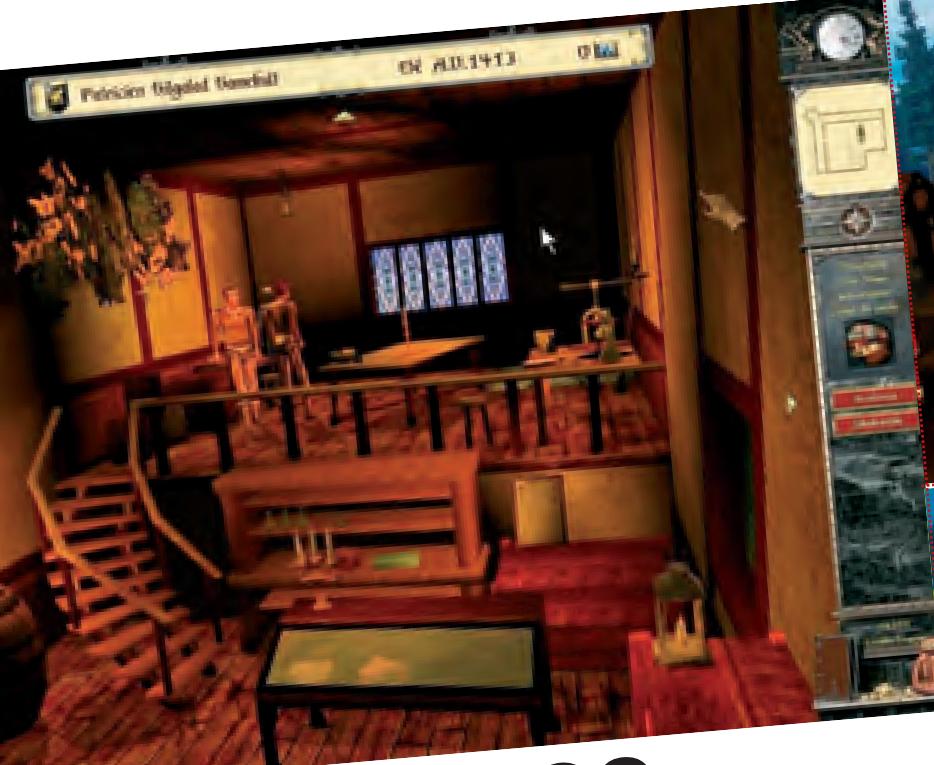
- Pelerin özelliğine aktifken ateş edince enerjim sifira indiği için hemen bir yerlere saklanımlı, siper almamızı. Aksi takdirde, düşman, atış yaptığımız yönü fark edip orayı sağдан soldan kuşatarak üzerimize el bombası yağdırıyor. Nanozırıh (ve Maksimum Zırh) bile kalabalık bir Kore devriyesinin içinden sağ çıkmamızı sağlanacaktır. Fakat "saklan, vur, saklan" şeklinde devriyeleri indirmek mümkün.

- Diyelim ki yerimiz, karşımızdaki düşmanlarımız tarafından belirlendi. Böyle bir durumda, düşmanı bizi avlamadan enerjimizi biriktirip başka bir noktaya kaçmaya çalışmalıyız. Yine fark edilirse Maksimum Hızı aktif hale getirip güvenli bir yere doğru hızla hareket etmeliyiz.

- Binaların içinde oyunun zorluk seviyesi nedense birden düşüveriyor; bu durumla ilgili acil olarak bir yama karışılması gerektiğini düşünüyoruz. Rasgele bir odaya girip bir düşmanı vurdugumuzda, geriye kalan bütün düşmanlar bize yem olmak isteresine o odaya doluşuyorlar.

- "Prophet'i kurtarma" bölümünde, saldırgan uzayılları hızla yok etmek için güzel bir öneri: İlk önce uzayılların kendi silahı olan MOAC ile ateş açmalıyız; silah ıssındığında hemen FY71'in bütün şarjörünü boşaltıp hemen ardından tek-rar MOAC'ı (soğumuş olacak) çıkarıp ve isinana kadar kullanma fayda getirecektir. ☺





# Europa 1400 The Guild

**Başarılı bir ticari yaşam için...**

2002 yılında piyasaya çıkan ve kısa süre içinde usta oyuncuların dikkatlerini çeken Europa 1400, bir strateji oyunu. Daha derine indiğiniz zaman ise Europa 1400'ün politika, ekonomi ve hırs üzerinde temellenmiş olan bir karakter geliştirmeye oyunu olduğunu görüyorsunuz. Europa 1400 - The Guild, sizi Avrupa Orta Çağının en seçkin kentlerine götürüyor. Bakalım lüks, varsıllık, komplot ve entrika dolu bir toplum yaşamı içinde siz nasıl bir yol seçeceksiniz?

Europa, ilk başta size biraz karışık gelebilir ancak çözmeye başladığınızda oyunun her zaman oynadığınız oyunlardan nasıl farklı ve nitelikli bir yapılmış olduğunu görüyorsunuz. Gelin, bağımlılık yapıcı unsurlara sahip olan Europa'nın belli başlı oynanabilirlik özelliklerine hep birlikte göz atalım:

**Karakterinizin temel özellikleri** > Bu tür bir oyunu ilk kez oynuyorsanız için tavsiyem, başlangıç şehri olarak Paris'i,

zorluk seviyesi olarak ise "normal'i seçmeniz. Ardından meslek seçimine girebilir ve bir parçası olacağınız ailenizin mesleklerini belirleyebilirsiniz. Bu meslek tercihleri, hangi yeteneğinizin baskın olacağını belirliyor. Bu sayede karakterinizin kariyerine nasıl yön vereceğiniz de bir bakma ortaya çıkmış oluyor. Örneğin; el sanatları üzerine mi yoğunlaşmak istiyorsunuz? Ya da ünlu bir parfümcü olmak geçiyor akınından... Ya da simyacı... Öyleye "handicraft talent" başlığının yanında en az üç yıldızınız olmalı. Örnekleri sıralamaya devam edelim: Vaiz olmak isteyenler "belagat"e (rhetoric); asker olarak hizmet vermek isteyenler ise, savaş ve gizliliğe (combat, stealth) önem

vermeli.

**İş yaşamınız** > Karakterinizi belirledikten sonra sıra geldi iş yapmaya. İş yapacağınız sektörü söyle bir incelemek için "Options" ve "Transport" menülerini kullanabilirsiniz. Options bölümünde iş yerinizi geliştirebilir ve yapısal değişikliklere gidebilirsiniz. Transport menüsünde ise nakliye arabalarına mal yükleyip, boşaltabiliyorsunuz. Bir işlemi, sürükle - bırak yöntemiyle kolaylıkla halledebilirsiniz. Bir aracı yollamak istediğiniz zaman, aracı seçip iki boyutlu küçük harita üzerinde gideceğiniz yeri (Destination) işaretleyip, onu ticarete çıkarabilirsiniz. Elbette ki değerli yükleriniz için bir "escort" atamak isteyebilirsiniz. Bu kargonuzun büyüklüğünü ve değerine göre ücretlendirilecektir ancak hem paranızı, hem de itibarınızı yitirmek istemiyorsanız "escort"a vereceğiniz paradan kaçınmanız önerim. Ayrıca araçlarınızı satışa çıkarabilir, yeni araçlar alabilir ya da eski araçlarınız tamir ettirebilirsiniz.

**Ticarette başarılı olmak için** > "Improve" tuşu, başarılı bir iş yaşamı için anahtar görevi görüyor. İş yerinizde "güvenlik" ya da "üretim hızı" gibi unsurları geliştirmek için bu tuşu kullanmalısınız. İş yerinizdeki odalarda (Her ticari koluun değişik miktarda odaları var.) değişik eklenti ve geliştirmeleri uygulayabiliyorsunuz. Eğer





bu noktada ne yapacağınızı tam olarak karar veremiyorsanız ya da hangi seçeneklerin aktif olduğunu bilmeyorsanız "CTRL" tuşunu basılı tutun ve odanın etrafında hareket edin. Böylece tüm seçenekler görünür olacaktır. Elbette ki sizini sürekli yalnız başına yapacak değilsiniz; yanına alabileceğiniz arkadaşlarınız da olacak. İş alanınızın tam ortasındaki masada bulabileceğiniz "The Staff Register" üzerinden yeni elemanlar için kayıt alabiliyorsunuz. Kayıt defterinin ikinci sayfasında bir işçi ve bir de boş slot olmalı. (Slot sayısı iş koluna göre farklılık gösterebilir.) Bu slota tıklayarak yeni bir çalışan aramaya başlayabilirsiniz. Bu şekilde kalan boş slotları da doldurabilirsiniz. Dört yıllık bir çalışma döneminde sonra çalışanınızı terfi ettirir bir "Journeyman" yapabilirsiniz. Journeyman doğal olarak daha fazla ücret alacaktır ama yapacağı iş, çok daha kaliteli ve hızlı olacaktır.

Birçok iş kolu az miktarda, birkaç çeşit hammadde ile başlayacaktır. Ne var ki siz istediginiz an üretme gebebilir durumdasınız. Üretim ekranına gidip (Production screen'i bulamazsanız "CTRL" tuşunu basılı tutun.) çeşitli seçenekleri ayarlayabilirsiniz.

**Terfiler** > İsiniz için kullanabileceğiniz eklentiler hem oyunun sonuna kadar geçerliliğini sürdürür, hem de uyguladığınıza degecek kadar farklılık gösteriyor. Üretim hızını artırmak; iş yerini ve ticaret alanını hem sizin için, hem de çalışanlarınız için daha güvenli bir yer haline getirmek ve hırsızlara karşı koruma altına almak gibi eklentileri, kullanmadan geçmemenizi öneririm.

Uygulayacağınız ekleninin üretim hızına ve maliyetine bakmak için "extensions" menüsüne sağ tıklamalısınız.

Ayrıca bu menüde stok marjinizi artırmak için deponuzu da genişletebilirsiniz.

**Market** > Markette bulunan malların fiyatları talep edilen malin o anki durumuna, talebin azlığına / çokluğuna bağlı olarak değişkenlik gösterecektir. Markette nadir de olsa "abartı" denilebilecek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiyem; mallarınızı asla düşük fiyatlara satmamanız. Ne kadar acilnakde ihtiyacınız olursa olsun, sakın karşılığında vermemin. Örneğin; gümüş yüzükleri 140 altın altında bir fiyatla satmayı. Kisacası, iflas edecek durumda olmadıktan sonra kelepir fiyatına mallarıñ elden çıkarmayı. Diğer yandan mal almak için marketi kullanmak gibi bir zorunluluğunuz da yok. Bunun yerine ihtiyacınız olan malı ya da hammaddeyi çevredeki iş kollarından araştırabilirsiniz. Bu şekilde araştırma yapmak için biraz vakit kaybediyorsunuz ancak alışverisi çok daha ucuza kapatma olasılığınız yüksek. Diğer iş kollarında hammaddeler stoklanmış halde ve bol bulunıldığı için ciddi anlamda daha ucuz oluyor. Eklemeden geçmeye yim: Malları toplu halde aldığınız zaman yükleme ve taşıma fiyatları çok daha ucuza geliyor. ("Taşımayı ucuza kapatacağım" diye malları el arabalıyla nakletmeyin sakin.



Eğer yeterli paranzı varsa mutlaka at arabalarını kullanın. Diğer seçenekler gerçekten çok yavaş ve güvensiz.)

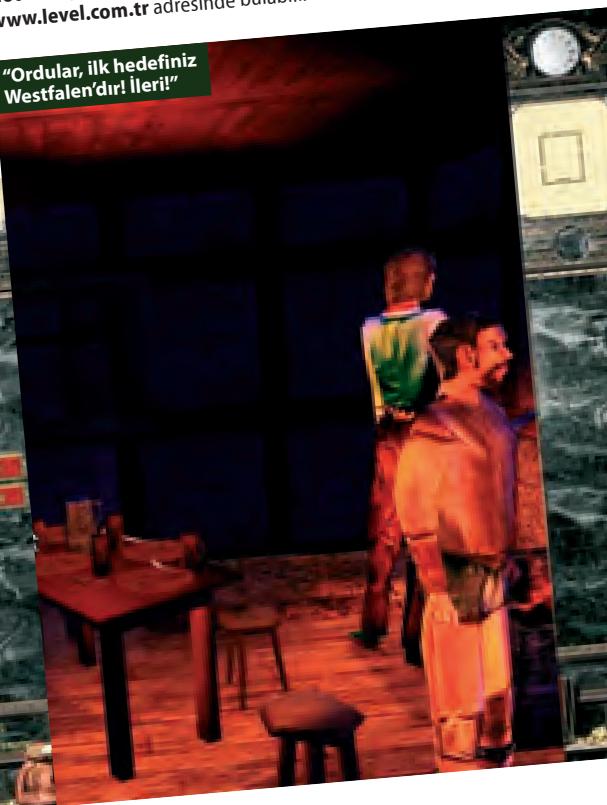
**AP - Hareket Puanları** > Oyun içinde bazı privilege'leri (imtiyaz) kullanmak ve yetenekleri geliştirmek için Action Point'leri kullanıyorsunuz. Oyunun başında günlük 4 AP kazanıyorsunuz. Size tavsiyem; oyunun başlarında, çok değerli olan AP'lerinizi sadece temel yeteneklerini geliştirmek için kullanmanız. Eğer ek AP edinmek isterseniz işinizi ya da binalarınızı geliştirmenizi öneririm.

Oyunun başlarında işinize yarayabilecek birkaç önemli ayrıntıyı vermeye çalıştım. Europa 1400 - The Guild, açık fikirlilikle değerlendirilmesi ve oynanması gereken sıra dışı bir yapılmıştır. Ayrıntılı, kendi ve bağımlılık yapıcı. Oyun hakkında sormak istediğiniz olursa faruk@level.com.tr'ye postalarınızı bekliyorum. Şimdi kendinize bu soğuk günde sıcak bir içecek hazırlayın, oturun bilgisayarınızın başına ve Eski Avrupa'nın büyülücyi yaşıntısına kendinizi kaptırın. Herkese iyi oyunlar.

FURKAN FARUK AKINCI

**Not:** Europa1400 - The Guild'in detaylı strateji rehberini [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr) adresinde bulabilirsiniz.

"Ordular, ilk hedefiniz Westfalen'dır! İleri!"





# Q\*Bert

**Q\*Bert herkesin bildiği bir oyun olduğu halde; oyunun ismi, yapımcısı ve hangi platformlarda oynanabildiği akıllarda yer etmemiştir. Buna rağmen oyun, Pac-Man ve Tetris gibi insanların geçmişine işlemiştir. Taktik belirleyip, düşünülerek oynanması gereken ve temelinde tarla temizlemekten ibaret olan bu oyunun nasıl doğduğunu gelin, yaratıcı ekibinden öğrenelim.**

YAPIM D. Gottlieb &amp; Co.

PLATFORM Atari 260, Atari 5200, Commodore 64, Game Boy, NES

TÜRK Puzzle

ÇIKIŞ TARİHİ 1983

Gottlieb oyun şirketinin çalışanları tarafından "Q\*Bert'in geliştirilmesinde Coca-Cola'nın kaynaklarından yararlanıldı" şeklinde dalga konusu haline getirilen bir oyun o. Önce Columbia Pictures tarafından satın alınan ve daha sonra Coca-Cola şirketine geçen Gottlieb'in çalışanları, esprî yapmakta belki haklılardı ama elbette ki Coca-Cola şirketinin yöneticileri, oyunun gelişiminde tam olarak etkin olmamışlardı. Yine de Q\*Bert'in gebelik süreci, "sancılı doğum" un tüm belirtilerini taşıyordu.

Gottlieb'in, yetmişli yıllarda, tilt makineleri üreten bir şirket olduğunu hatırlatıyor grafik tasarımcısı Jeff Lee; şirket, bilgisayar oyunları yapmaya daha sonra başlamıştı ne de olsa. Gottlieb, zaten ilk bilgisayar oyununda bir tilt oyunu olarak piyasaya çıkarmıştı. Oyunun içindeki topu fırlatmak için joystick'ten yararlanıyordu. O sıralarda bunlarla uğraşmakta olan Jeff Lee, aynı şirkette çalışan Warren Davis ile tanıştı. Davis, o sıralarda nitelikli bir oyun yapmayı hayal ediyordu. "Bir gün, Blue Box firmasının programcısı olan Tim Shelley'in bilgisayardında çalışma fırsatım oldu," diyor Lee ve devam ediyor: "Bu bilgisayarda çalışırken 16 tane önde, 16 tane de arka planda olan, farklı biçimlerdeki küpler ve motiflerle bir piramit yaptım.

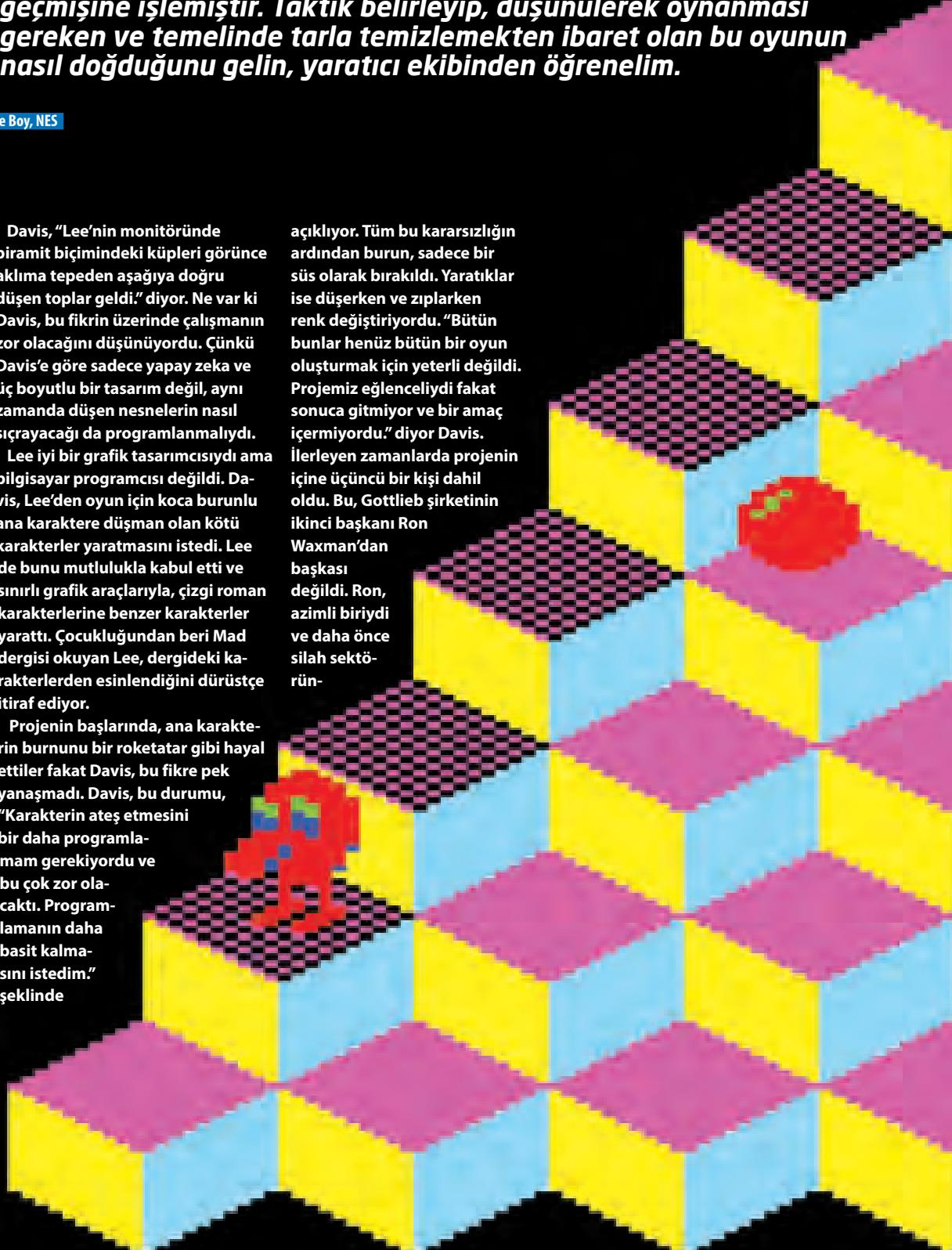
Fikir, aklına M. C. Escher'in resimleri sayesinde geldi. O, resimlerinde geometriyi kullanarak inanılmaz göz yarışmaları yaratıyordu. Escher'den esinlendiğim bu çalışmada, bir oyunun saklı olduğunu anladım." Lee, bu piramidin üzerine iki bacaklı, büyük burunlu bir yaratık çizip, ekledi. Daha sonra bununla neler yapabileceğini düşünürken Warren Davis devreye girdi.

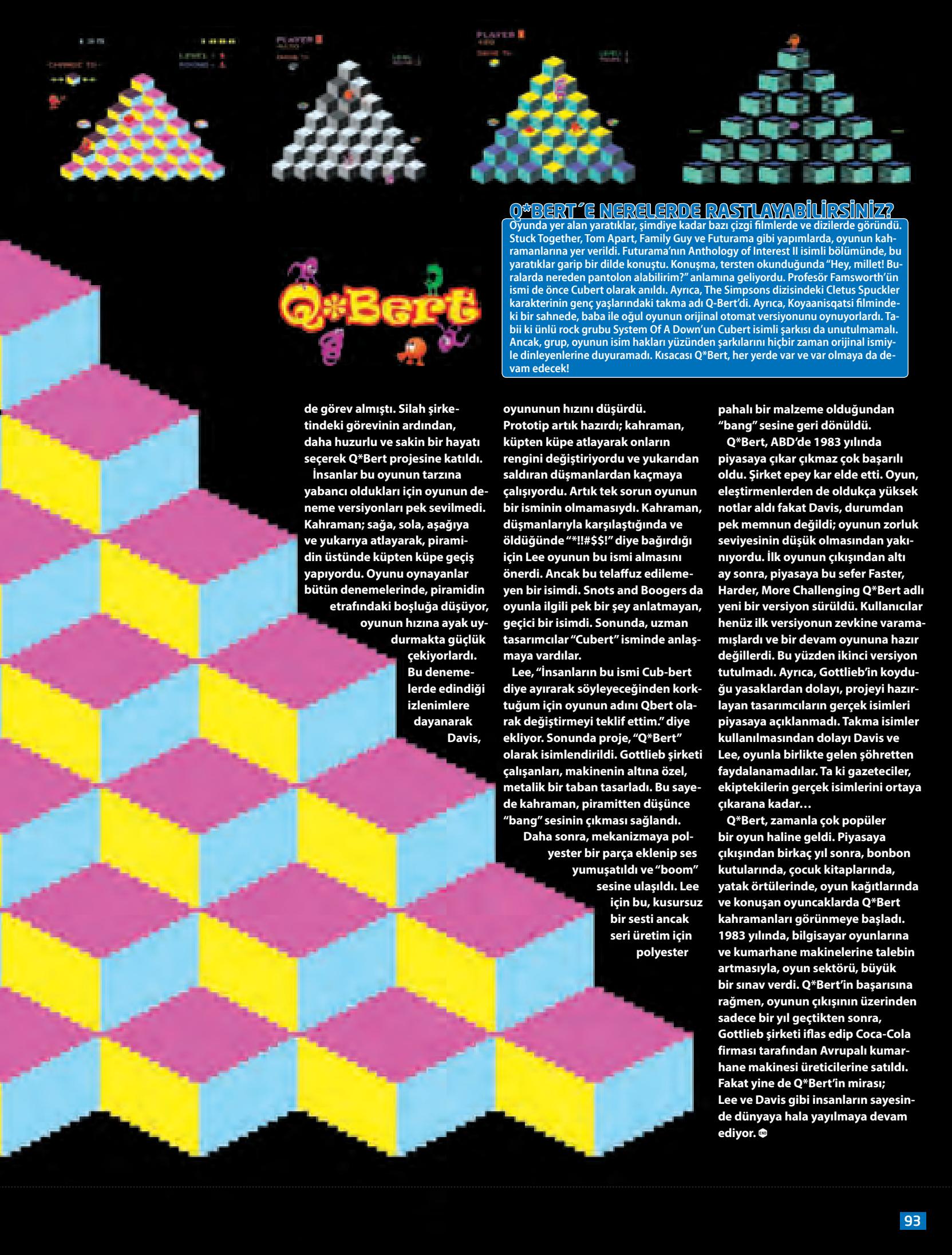
Davis, "Lee'nin monitöründe piramit biçimindeki küpleri görünce aklıma tepeden aşağıya doğru düşen toplar geldi." diyor. Ne var ki Davis, bu fikrin üzerinde çalışmanın zor olacağını düşünüyordu. Çünkü Davis'e göre sadece yapay zeka ve üç boyutlu bir tasarım değil, aynı zamanda düşen nesnelerin nasıl sıçrayacağı da programlanmalıydı.

Lee iyi bir grafik tasarımcısıydi ama bilgisayar programcısı değildi. Davis, Lee'den oyun için koca burunu ana karaktere düşman olan kötü karakterler yaratmasını istedi. Lee de bunu mutlulukla kabul etti ve sınırlı grafik araçlarıyla, çizgi roman karakterlerine benzer karakterler yarattı. Çocukluğundan beri Mad dergisi okuyan Lee, dergideki karakterlerden esinlendiğini dürüstçe itiraf ediyor.

Projeyin başlarında, ana karakterin burnunu bir roketatar gibi hayal ettiler fakat Davis, bu fikre pek yanaşmadı. Davis, bu durumu, "Karakterin ateş etmesini bir daha programlamam gerekiyordu ve bu çok zor olacaktı. Programlamanın daha basit kalmasını istedim." şeklinde

açıklıyor. Tüm bu kararsızlığın ardından burun, sadece bir süs olarak bırakıldı. Yaratıklar ise düşerken ve ziplarken renk değiştiriyordu. "Bütün bunlar henüz bütün bir oyun oluşturmak için yeterli değildi. Projemiz eğlenceliydi fakat sonuca gitmiyor ve bir amaç içermiyordu." diyor Davis. İlerleyen zamanlarda projenin içine üçüncü bir kişi dahil oldu. Bu, Gottlieb şirketinin ikinci başkanı Ron Waxman'dan başkası değildi. Ron, azımlı biriydi ve daha önce silah sektöründen-





## Q\*BERT'E NERELERDE RASTLAYABİLİRSİNİZ?

Oyunda yer alan yaratıklar, şimdije kadar bazı çizgi filmlerde ve dizilerde göründü. Stuck Together, Tom Apart, Family Guy ve Futurama gibi yapımlarda, oyunun kahramanlarına yer verildi. Futurama'nın Anthology of Interest II isimli bölümünde, bu yaratıklar garip bir dilde konuştu. Konuşma, tersten okunduğunda "Hey, millet! Buralarla nereden pantolon alabilirim?" anlamına geliyordu. Profesör Farnsworth'ün ismi de önce Cubert olarak anıldı. Ayrıca, The Simpsons dizisindeki Cletus Spuckler karakterinin genç yaşlarındaki takma adı Q-Bert'di. Ayrıca, Koyaansqatsı filmindeki bir sahne, baba ile oğul oyunun orijinal otomat versiyonunu oynuyorlardı. Tabii ki ünlü rock grubu System Of A Down'un Cubert isimli şarkısı da unutulmamalı. Ancak, grup, oyunun isim hakları yüzünden şarkılarını hiçbir zaman orijinal ismiyle dinleyenlerine duyuramadı. Kısacası Q\*Bert, her yerde var ve var olmaya da devam edecek!

de görev almıştı. Silah şirketindeki görevinin ardından, daha huzurlu ve sakin bir hayatı seçerek Q\*Bert projesine katıldı.

İnsanlar bu oyunun tarzına yabancı oldukları için oyunun denevi versiyonları pek sevilmedi. Kahraman; sağa, sola, aşağıya ve yukarıya atlayarak, piramidin üstünde küpten küpe geçiş yapıyordu. Oyunu oynayanlar bütün denemelerinde, piramidin etrafındaki boşluğa düşüyor, oyunun hızına ayak uydurmaktak güçlük çekiyorlardı. Bu denemelerde edindiği izlenimlere dayanarak Davis,

oyununun hızını düşürdü. Prototip artık hazırıldı; kahraman, küpten küpe atlayarak onların rengini değiştiriyordu ve yukarıdan saldırır düşmanlardan kaçmaya çalışıyordu. Artık tek sorun oyunun bir isminin olmamasıydı. Kahraman, düşmanlarıyla karşılaşlığında ve öldüğünde "\*!#\$%" diye bağırdığı için Lee oyunun bu ismi almasını önerdi. Ancak bu telaffuz edilemeyecek bir isimdi. Snorts and Boogers da oyunla ilgili pek bir şey anlatmayan, geçici bir isimdi. Sonunda, uzman tasarımcılar "Cubert" isminden anlaşmaya vardılar.

Lee, "İnsanların bu ismi Cubert diye ayırarak söyleyeceğinden korktuğum için oyunun adını Qbert olarak değiştirmeyi teklif ettim." diye ekliyor. Sonunda proje, "Q\*Bert" olarak isimlendirildi. Gottlieb şirketi çalışanları, makinenin altına özel, metalik bir taban tasarladı. Bu sayede kahraman, piramitten düşünce "bang" sesinin çıkması sağlandı.

Daha sonra, mekanizmaya polyester bir parça eklendi ses yumusatıldı ve "boom" sesine ulaşıldı. Lee için bu, kusursuz bir sesti ancak seri üretim için polyester

pahalı bir malzeme olduğundan "bang" sesine geri dönüldü.

Q\*Bert, ABD'de 1983 yılında piyasaya çıkar çıkmaz çok başarılı oldu. Şirket epey kar elde etti. Oyun, eleştirmenlerden de oldukça yüksek notlar aldı fakat Davis, durumdan pek memnun değildi; oyunun zorluk seviyesinin düşük olmasından yakınıyordu. İlk oyunun çıkışından altı ay sonra, piyasaya bu sefer Faster, Harder, More Challenging Q\*Bert adlı yeni bir versiyon sürüldü. Kullanıcılar henüz ilk versiyonun zevkine varamışlardı ve bir devam oyununa hazır değillerdi. Bu yüzden ikinci versiyon tutulmadı. Ayrıca, Gottlieb'in koyduğu yasaklılardan dolayı, projeyi hazırlayan tasarımcıların gerçek isimleri piyasaya açıklanmadı. Takma isimler kullanılmasından dolayı Davis ve Lee, oyunla birlikte gelen şöhretten faydalananmadılar. Ta ki gazeteciler, ekip teknikerlerin gerçek isimlerini ortaya çıkarana kadar...

Q\*Bert, zamanla çok popüler bir oyun haline geldi. Piyasaya çıkışından birkaç yıl sonra, bonbon kutularında, çocuk kitaplarında, yatak örtülerinde, oyun kağıtlarında ve konuşan oyuncaklarda Q\*Bert kahramanları görünmeye başladı. 1983 yılında, bilgisayar oyunlarına ve kumarhane makinelerine talebin artmasıyla, oyun sektörü, büyük bir sınav verdi. Q\*Bert'in başarısına rağmen, oyunun çıkışının üzerinden sadece bir yıl geçtikten sonra, Gottlieb şirketi iflas edip Coca-Cola firması tarafından Avrupalı kumarhane makinesi üreticilerine satıldı. Fakat yine de Q\*Bert'in mirası; Lee ve Davis gibi insanların sayesinde dünyaya hala yayılmaya devam ediyor. ☺

**A**rtık yeter! Eğer bu sayfalara, Japon milletinin önemli kültürel özelliklerinden biri hakkında bir şeyler yaziyorsak onların dilinde yazmamız gereklidir. Kongetsu de wa iro iro no "Mecha" no anime ga arun desu. Durun! Tamam, kapatmayın sayfayı! Zaten sıkışmışım bir sayfa... Zetta ganbarimasu! (Pardon.)

Bu bölümü hazırladığım sıralarda henüz Aralı

takvimi netleşmediği için yeni animelerden bahsedemeyeceğim ama geçen aylarda başlayan ve şu sıralar devam etmeyecek olanlara değinebilirim. Daha önce yine bu sayfalarda adı geçen Byousoku 5 Cm, bir hayli sanatsal ve duygusal bir yapıp olmuş.

Bu anime ile kendiniz kaybettikten sonra konuşmak için Tengen Toppa Gurren Lagann'a

geçiş yapabilirsiniz. Bu anime hem komik, hem de Mech'lere ve güzel çizimlere sahip...

Geçen ay "Ne oldu şimdi?" sorusuyla başından kalktığımız Mind Game'in bir benzeri -ve daha anlaşılır olanı- Tekkon Kinkreet de yine Mind Game gibi ilginç bir çalışma. Onu da şiddetle tavsiye ediyor ve bu ayın tanıtımına geçiyorum. TUNA ŞENTUNA

## BRİTANYA BULMACASI

### CODE: GEASS

**K**üyük Britanya tüm dünyaya egemen olup, her ele geçirdiği ülkeye basit birer alan numarası verirse ne olur? Aslında ayıp olur ama elimizdeki örnekte bu senaryonun gerçekleşmiş halini görüyoruz. Gözünü hirs bürünen Britanya, sonunda Japonya'ya da el atıyor ve "Alan 11" adını koyuyor bu güzeli ülkeye. Gerçekten çok alçakça bir davranış; böyle bir şeyin gerçekleşmemişini bildiğim halde sinirlendim. Neyse ki en az benim kadar sınırlı bir arkadaşım olan Lelouch Lamperouge, bu duruma isyan ediyor ve kendi isyan gücünü oluşturarak Britanya'ya kafa tutuyor. Lelouch'un çocukluk arkadaşı ve aynı zamanda Britanya ordusunda asker olan Suzaku ise -prototip bir Mecha olan- Lancelot'un pilotu olarak Lelouch'a karşı geliyor. Aslına bakarsanız, iş çok daha karmaşık. Lelouch, aslında bir Japon değil örneğin. Hatta kendisi, Britanya kralının oğlu! (Ve Britanya'ya savaşıyor, evet.) Lelouch'la tanışan C.C. kod adlı, gizemli bir

kız Lelouch'a Geass adında bir güç veriyor ve Lelouch, karşısındaki hipnotize ederek ona, karşı koymayaçağ emirler verebiliyor. Kısa sürede "Order of the Black Knights" adında bir isyan gücünün lideri olan Lelouch -veya takma adıyla Zero- Britanya'ya hak ettiği dersi veriyor. Savaşlara Mecha'ların hükmünesi nedeniyle basit bir "Mecha aksiyonu" gibi gözüken Code: Geass, ne

yalan söyleyeyim, beni şaşırttı; meğerse salt aksiyondan çok daha ötesi varmış bu animede. Ancak bir çırpıda 25. bölüme kadar izleyip "Olayların birbirlerine nasıl bağlı olduğunu öğreneceğim" diye sevinci boğulduğum anda, ekranındaki "Devam edecek..." yazısına çarpivedim. Evet, Code: Geass'ın ikinci sezonu yapım aşamasında ama ilk sezonu sakın kaçırmayın. TUNA ŞENTUNA



## NENSHIN! GATTAI! GO AQUARION!

### SOUSEI NO AQUARION

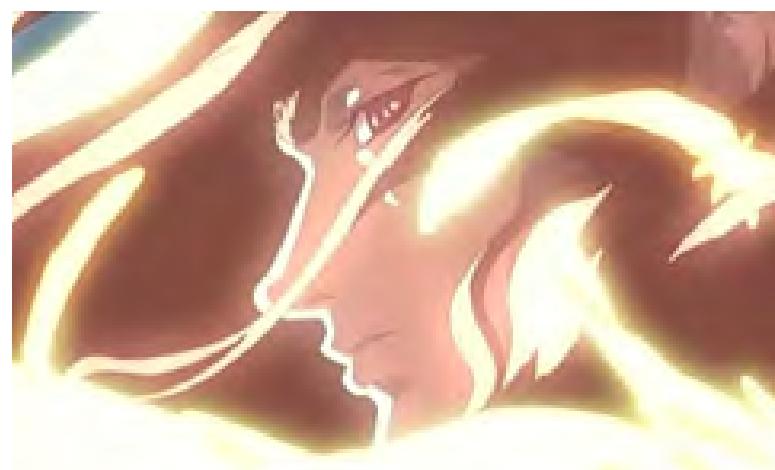
**M**eleklerin dünyaya indiği günün, Tanrı'nın bizi terk ettiğini gün olacağını kim bilebilirdi ki? Aquarion'un hikayesi, alternatif bir gelecekte geçiyor ve kendilerine Shadow Angels (Karanlık / Gölge Melekleri) adını veren kanatlı ve insansı varlıklar dünyayı işgal ediyor. 12000 yıldır uykuda olan bu varlıklar, uyarılmıyor "kanatsız olanlar" adını verdikleri insanlara saldırıyor ve onların "Prana"ları, yani yaşam enerjileri ile beslenmeye başlıyor. Üstüne üstlük melekler, hem teknolojik açıdan oldukça ileri, hem de insanların enerjilerini calmaya yaranan devasa hasat makinelerine ve onları koruyan Cherubim adlı robotlara sahip. Peki insanlık, eli kolu bağlı bir şekilde oturuyor mu? Elbette ki hayır. Önce, normal silahlarla saldıryorlar bu meleklerle ama ne tank, ne tüfek etki ediyor

onları koruyan robotlara. İşte o zaman, Gen Fudou'nun liderliğinde, ileri teknolojiye sahip olan uçakları kullanan pilotlar devreye giriyor. Bu pilotların yaşlarına bakıp da "Bunlar çocuk be; ne savaşçı, ne kurtarması!?" demeyin; çünkü çocuk yaşı olmalarına rağmen taşıdıkları yaşam enerjilerini diğer insanlardan farklı bir şekilde kullanma yeteneğine sahipler. Bu gençler, Cherubim ve Gölge Melekleri'ne karşı insanlığın son umudu.

Sousei no Aquarion'ın ilerki bölümlerini de merakla bekleyeceksiniz, kuşku yok ki. MERİÇ ERBAY

#### DEV RÖPORTAJ

Faruk: Elif be; şu tuzluğu bı' uzatacak mısın?  
Elif: Al! ☺





## SİNEMA HITMAN

**F**ilmin fragmanı internet ortamlarına düştüğü andan itibaren hepimiz merakla beklemeye başladık; acaba, karizmatik katilimiz pelikülde nasıl görünecekti? Ne var ki hepimizin içini garip bir kuşku kapladı zira oyuncunun genel konsepti, filme pek yedirememiş gibiydı. Sadece işine odaklı olan, soğukkanlı katil 47, nasıl olur da "tüm insanlığın kurtarıcısı" gibi

tatsız, saman çöpü gibi bir titr ile sunulurdu izleyiciye. Film bu çerçeve içinde, umutlar rafa kaldırılarak, "Aman canım oyundan uyarlama film işte" sesleri arasında beklandı. Beklenti düşük olunca da Hitman büyük hayal kırıklığı yaratmadı doğal olarak. 47'nin ana çizgilerinden fazla uzaklaşılmaması, aksiyon sahnelerinin kararında çekilmiş olması, senaryonun fazla dağıtılmadan işlenmesiyle ortalama üstü bir yapılmış Hitman.

TÜRKİYE'DEKİ ADI HITMAN YAPIM ABD SÜRE 100 dk YÖNETMEN Xavier Gens OYUNCULAR Timothy Olyphant, Dougray Scott, Olga Kurylenko

## KİTAP

## AŞKIN METAFİZİĞİ, ARTHUR SCHOPENHAUER, BORDO SİYAH YAYINLARI

**I**nsanları seyretmek için, hiç gökyüzüne çıkmayı denediniz mi? Bütününe "hayat" denen, gelişigüzel atılmış firça darbelerinin üzerinde ukala tavırlarıyla birbirlerine göteriş yapan türümüze durup baktınız mı? Tüm bunları nasıl yapacağınızı bilemiyorsanız eğer, Schopenhauer size öğretebilir. En büyük savaşların sebebi olan, edebiyat ve felsefe akımlarının ortaya çıkışını sağlayan,

insanlığın yazılı tarihinin en temel duyguşunu olan "aşk'a, "Tür ruhu'muzun, soyun devamını sağlamak adına gözümüze çektiği bir perde" diyor Schopenhauer. Ardından ekliyor: "Sevildiğimizden emin oluşumuz, sevdığımıza sahip olamayışımızın yerini tutamaz hiçbir zaman." Aşkin Metafiziği, yüzesmenin oldukça zor olabileceği "bir gerçekler bütünü"... Ve evet, aşk acısına birebir.



## DERGİ ROLLING STONE

**D**ergiler, genelde tanıtıçı ürün ya da eserleri piyasanın durumuna göre analiz eder ve sunumlarını bu çerçevede dahilinde yapmaya çalışır. Ancak bazı yayın organları vardır ki onlar bizzat kendileri piyasanın durumuna yön verirler. E öyle ya; 60'lı yıllarda beri piyasasınız, çoğu plak şirketi sizi bir ağabeyi olarak görür ve herkes size yaranmaya çalışıyor. Aslında size söylemek istedim başka bir şey var; Rolling Stone gibi bir

dergi Türkçeye çevrildi ya, artık gözümüz açık gitmeyiz. Rock müziğin sadece müzik değil, her şeyle bir ana kültür akımı, bir yaşam dinamikleri bütünü olduğunu sayfalarına bu kadar açıkça yediren başka bir dergi daha görmedim ben. Ve bu yüzden Rolling Stone okumayı seviyorum. Onunla geçmişe giderken adeta terapi görüyorum. Ve evet, dergiyi okurken Roger Waters değil, David Gilmour dinliyorum... Bugün de geçmişe değil, geçmişten bugüne bakabilmek için...

## KİYIDA KÖŞEDE

KANLI BİR ROMANTİK KOMEDİ

FURKAN FARUK AKINCI

**I**ngilizler'i pek sevmiyor olabilirsiniz; ben de pek sevmem. Genelde soğuk, itici ve ukala bulurum İngilizler'i. İngiliz dostları var ancak onlar gayet hoş sohbet insanlar, gereksiz bir elitizm içinde insanları kendilerinden uzaklaştırıyorlar. Her neyse; konumuz bu değil. İngilizleri sevmiyor olabilirsiniz ancak kabul etmeniz gereken bir gerçek var ki adamların sinema sanatına kattıkları esprili yaklaşım inanılmaz. Durumdan "komedi" çıkartmayı ve sahneleri birbirine eklerken bütünlük arz eden bir mizah altyapısı ile "ciddi" filmler ortaya koymayı çok iyi biliyorlar. Simon Pegg'in "kıvrak" sinema zekasından çıkan Shaun of the Dead, tüm o eski zombi filmlerine ayağa kalkıp selam verirken aynı zamanda o filmlerin günülerini kırmadan, türe "ince kıyılmış komedi baharatu" eklemeyi de başarıyor. Takdir edilmesi gereken asıl konu ise oyuncu seçimleri. Bir sinema filmi için, özellikle bu kıvamındaki bir film için, ancak bu kadar "ince" oyunculuk şartıltılabilir. Tüm karakterler, kendi sahnelerinde mutlaka ön plana çıkıyorlar; hepsinin birbirlerinden rol çaldığı bölümler var ve bu durum, filmin iskeleti üzerine tam olarak oturuyor. Önce bir

komedî üslubuya, Romero filmlerine saygıda kuş etmeyen Shaun of the Dead, özellikle, Simon Pegg'in birkaç sahnedede gösterdiği performans için bile izlenmeye değer. Sahnelerin üzerine oturtulan müzik ise -filmin doğasına uyarak- "kararsızca" renk değiştirebiliyor ki bana soracak olursanız bu bile, başı başına bir esprî unsuru.

"Eğer bu yılbaşında evde oturup arkadaşlarınızla film seyredecekseniz Shaun of the Dead'i tek geçin!" derim ama bunu demeden önce filmin tam anlamıyla tadına varabilmek için sinema altyapınızı sağlam olması gerektiğini de eklemek istiyorum. Ve son olarak şunu söylemek istiyorum: Zombilerle dolu, romantik (!) bir komedi izleme şansını yakalayabileceğiniz başka bir film daha yok.

**Okura not:** Bu film üzerine bir workshop yapmak niyetindeyim. İlgiilenenler bana e-posta yoluyla ulaşabilirler.



TÜRKİYE'DEKİ ADI SHAUN OF THE DEAD YAPIM İngiltere - Fransa SÜRE 99 dk YÖNETMEN Edgar Wright OYUNCULAR Simon Pegg, Kate Ashfield, Nick Frost



# işgal

**F** ile çorapları ellerine; pazar filelerinde görmeye alıştığımız elmaları, armutları ve de kavunları göğüslerine koymuş; göğüslerini gere gere dolaşıyorlar kızlar etrafında. Garson, canhıraş bir şekilde çalışıyor; yanına 13 saniyeligi geliyor, duruyor, kül tablasını temizliyor, kim konuşursa ilk golü o

atıyor, biraz söyleniyor, sonra devre oluyor. Maçın devresi maçtan uzun; kaç devre olacağı bilinmiyor. Teke tek maç... Hakemler izinli... Tribün baskısı yoğun... Rock barda İşgal'i yazmaya devam ediyorum, sarı sayfalı defterime. ☎  
gorcan@gmail.com

## OVERILL

Immortalis



Doğruya doğru; uzun bir süre önce Overkill'le olan arkadaşlığı kesmiştim. Konserden konser, eski albümlerin hatırna görüşüyüorduk. Ben, en son W.F.O. albümünde kaldım vallahi. İlk dinlediğim The Years of Decay albümü dünyamı değiştirdi. Evde koltuklara, "püsküt" kutularına ucuz bagetlerle vurmalar, E.vil N.ever D.ies' çalışmaya çalışmalar... Sonra, Horrorscope CD'sini almıştım. Allah Allah! CD hemi de... Yoğun disk ullan; "Kodu mu oturtur" icabında. Neyse, yine de bizim sadık yarımız çekme kasettir; Feel the Fire, Taking Over, Under the Influence filan TDK kasette dinlendi. I Hear Black'in ve W.F.O.'nun orijinal kasetleri alındı; tadi azalsa da Overkill'di yine...

Sonra bir şey oldu; Kurt Cobain mi bozdu ortaklı nedir, tadi tuzu kaçıtı metalin ve haliye Overkill'in... Geçen aya kadar uzaktan sevdimdi Overkill'i; yeni albümlerini dinleyince koptum! Eskisi olmasa da o Overkill, buna benzıyordu. Immortalis, yine hep söylediğim gibi 2007 metal yılının albümü işte... Bu yıl ne çıkışa hoşuma gitti.

Neyse... Albüm, klasik Overkill giriş ile başlıyor. Önce kuru gitar, ardından davul, sonra da o muhteşem bas... Çamaşır teli gibi oğlum adının bas gitarı; "dangır dungur", direkt metal sesi çıkarıyor; hastasıym. Hemen albümé konsantre oluyorsun ilk şarkıyı duyar duymaz; zaten ardından Bobby'nin o kulak tırmalayan sesi girince "Ankara'dan abim gelmiş, evde bir bayram havası" durumları... Şarkıları tek tek açıklama deneyüğünü yapmayıacağım zira albüm çok akıcı bir şekilde dinleniyor fakat albümdeki iki şarkısı çok ilginç geldi bana: Birincisi, Skull and Bones adlı şarkısı. Şarkının kendi içindeki güzellikinin dışında Lamb of God'ın vokalisti olan Randy Blythe'in vokali, şarkıyı zirveye çıkarmış, öküz gibi olmuş; albümü takar takmaz bu şarkından başlatıyorum. Bir diğer ilginç şarkı da albümün son şarkısı olan Overkill V. İlk üç albümde Overkill I - II - III vardı da IV nereye gitti ben bilemedim; bilen varsa "Ah!" desin...

## NECROPHAGIST

Epitaph



N'oluyo ya? Hangi yıldayız? Ne ayılıksa, yillardır uykudaymışım, Muhammed Suiçmez diye biri varmış, duymamışım! Bu yaz festivalde tanıştığım bir elemen birtakım geyiklerken bahsetti, "Abi, Muhammed Suiçmez yeni Chuck Schuldiner" dedi. Festivalden sonra koştum eve, araştırdım Chuck babaya benzetilen bu amcayı (baba yarısı ya). "Alamancı" bu kardeşim, Süreneliler bir "Iaz oğlıymış"; veletken heves etmiş death metalci abilerine, gitar almış, babası belinde kırmış gitarı. Sonra yine gitar almış, yememiş, su içmemiş, gizli gizli gitar calmış; hem de ders almadan. Sonra "rö" demiş; demo'yu, albümü yürümüş gitmiş...

1999 yılında, Onset of Putrefaction albümünü çıkarmış; 2004'te de Epitaph EP'si çıkmış. 2008'de yeni albüm geliyormuş. Onset of Putrefaction'ını da tavsiye ederim tabii ama Epitaph daha sağlam görüyor. Beğenirseniz diğerini de alırsınız ki eğer death metal seviyorsanız beğeneceğinizden eminim. Zira baya sert takılıyor amcam. "Teknik death metal" diye tabir ettikleri, "Hem öküz gibi çalışıyorum, hem de gönümü death metale verdim" tiplerinden... Bir nevi biliyorum da "rö" diyorum durumları...

Albümun gidişatını merak ediyorsanız myspace.com/necrophagist adresinden bir dinleyin Stabwound şarkısını; sonra anında kararınızı verirsiniz zaten.

# MOTÖRHEAD RÖPORTAJI DEVAM EDİYOR!

**O**rtamı soruyorum, "Fena değil" diyor; "Ortada neden çıplak hatun yok?" diye soruyor, cevaplayamıyorum zira buranın işletmecisi Tony Soprano değil. Oralarda nasilsa barlar artık... Yeni albümü soruyorum:

-Yeni albüm bomba gibi oldu valla. Biz de şaşırık; gerçi son üç albüm'dür bomba gibi gidiyorduk. Yaşılandık filan artık; hatunu matunu kestik, müziğe verdik iyice kendimizi.

-Abi, daha yeni mi veriyorsun kendini müziğe? Gerçi dediğin doğru; son albüm hakikaten bomba. Bu albümün, en iyi albümünüz olduğunu düşünün adam çok.

-Öyle oldu valla. İçkiydi, sigaraydı, hatundu, yoldu, konseri... Daha yeni geliyoruz kendimize.

-Doğru; geçen albümde Whorehouse Blues şarkınız vardı, orada baya b' dert yanmışınız.

-He ya... Gerçi mutluyuz oğlum her türlü, bakma ağlamıyoruz. -Tabii abi, senin hayatını bir sene yaşayıp sonra ölmek isteyen adam var bir sürü. Neyse, müzik piyasası hakkında ne düşünüyorsun?

-Valla 90'larda b' patladı biliyorsun. Biz bile patlayacaktık, patlamadık. İşte grunge, gotik filan b' büyüdü; şimdi 2000'den sonra düzeldi, oturdu rayına.

-Evet, bir de "Onu dinliyorsun, bunu dinlemiyorsun" muhabbeti azaldı; artık millet death metal de dinliyor, Nirvana da... Birkaç kereste metalci dışında durum iyi bence.

-Tabii lan. Misal, bizim çocuk Dave Grohl... Eleman Nirvana'ydı, Foo Fighters'tı taktılıyor; metalini de dinliyor efendi gibi.

-Ooo abi, ne diyorsun?! Probot muh- teşemi; sizin o şarkı da hayatının şarkısıdır yanı. Klibi filan da şahaneydi



valla hatunlu matunlu...

-Ha öyle de, sen de taktın hatunlara ha, iki laftan biri hatun... Yok mu oğlum manita?

-Abi, hoş mu şimdii...

-Tamam lan, b' şey demedik; sen git benim içkiyi tazele, ben de şu yandaki manitaya yazılalım.

...devamı haftaya!

## NOLUYOYA!

- "Air" olusunun hastasıyım. Air gitar olsun, air vokal, air davul... Pırıl pırıl lan!

- Ah bir rock barın olsa sabahlara kadar ayılmamas...

- Şöyleden, metalci kardeşlerimizin fotoğraflarını çekmek istiyorum; bir süredir de bir türlü içim kalmadı. Biri "Beni çek, beni çek" dese ya...

- Dayak yemeyen metalciye ben "metalci" demem!

- Saçı taraklı, operasyonlu adam nasıl marjinal olabiliyor ki? Sen metal dinlemesen papyonla oynayacaktın ayna karşısında demek ki...

- Kramp birleşmiş yeniden. Konserlerde "Lan n'oldu?", "Dur n'olur gitme!" desek; ne güzel...

- Tom Araya, konser geldiğinde havaaalanında bunu ilaçlamışlar da öyle girmiş kapıdan.

- Geçenlerde, elektronik sigara reklamında fark ettim. Üç boyutlu kesit gösteriyor ya, içindeki devre dediği şey ASUS marka anakart. Paralel porttan bildim. Allah belanızı vermesin utan!

- Overkill konser gelsin, The Years of Decay albümünü baştan sona çalsın, gitsin!

- Çocuğum olsa ismini Ferhan koyarım. Kız da oluyor, erkek de...

- Facebook sevmem, seveni de sevmem. (Bir de Korcan Meydan diye biri varmış. Herkes Korcan Meydan olabilir, evet, ama "gorcanabi" olamaz!)

- Mail atsanızıa utan!

- Manowar en sonunda adam gibi bir konser albümü çıkarmış. Zira seyircinin konserde etkili olduğunu yeni akıl ettiler.

- Dimmu Borgir, Lamb of God, Cannibal Corpse gelsin. Hayal kurmak bedava...

- Benim saçları kıvırcıktı, beyazlayınca "yumuşadı". Beyazlar düz çıkıyor ya, süper!

- At the Gates, yazın turneye çıkacakmış son kez... Bi' delikanlı organizatör su elemanlarının kanlarına girse ya...

- Çocuklar için metal çıksın. 6 - 12 yaş için filan... Serdar Ortaç dinliyor kuzenim! Ben ona şimdilerde Manowar versem korkar ki... Böyle, daha çiçekli böcekli metal olsun onlar için.

- myspace.com/gorcan diye bir adres var; gorcanabi değil ama onu kapmasınlar diye aldımı.

- Metal gruplarına klip çekmek istiyorum. (Pazarlık yapılır.)

- Yeni yıla nasıl girersen öyle oluyor ya, ben bir keresinde altı sapla girmiştim. Ayı gibi içmiştik; bir yılum heba oldu!

## DYING FETUS

War Of Attrition



Aylardan Aralık, günlerden Perşembe, ayın 20'si... Kalktım sabah, ipod'a verdim Dying Fetus'u, düştüm yollara. Gittim kurban kesim alanına; baktım boğasıydi, koçuydu, hepsi beni bekliyor. Kaptım oradan bir "piçak", daldım aralarına. Boğanın alınının çatına soktum piçığı, o gazla arkamdan yaklaşan diğer boğanın boynuna sarıldım; çaldım bacağı boynuna, "tak"; kesildi sesi. Baktım yerde balta duruyor, aldım onu; onla da üç - beş koyun, kuzu indirdim. Arkadan, elemanlar elimi kolum tutuyor. Bırakın utan! Gaza geldim, rööö!

Sonra uyanımissım... Sabah kalktık, bayramlaşma merasimi vs., derken kendi anca geldim. Gece kulakta Dying Fetus'la uyumuşum. Dönmuş durmuş sabaha kadar kulakta, oy... Yatarken dinlenir mi utan Dying Fetus?! Tak Pink Floyd filan...

Ama albüm o kadar güzel ki dinleniyor kardeşim. O sertlik filan, öyle güzel ayarlanmış ki (Dying Fetus hep öyledir zaten.) pırıl pırıl dinleniyor. Bu albüm de eski albümlerinden çok farklı değil ama sanki her albümde o pırıl pırılık seviyesi artıyor ve albümü dinleyesi geliyor insanın en sakin anında bile... Bilen bilir Fetus'u; bilmeyen de denemek isterse ve Cannibal Corpse'tan filan baydışsanız "Bi' tadına bakın" derim.

## JUKEBOX

- Sean Biggs feat Akon - Never Gonna Get It
- Eminem feat D12 - Hailie's Revenge
- The Game - Southside
- 2Pac - They Don't Give a Fuck About Us
- 50 Cent feat Akon - I'll Still Kill

*"I got a bad attitude, I was born with it." -Curtis "50 Cent" Jackson*

Matah biri değilim. Delileri, delilikleri; toplumun, içine yerleştiremediği, hazmedemediği kişileri, dogmasız ve tabusuz tipleri severim. Sıklıkla karşılaştığım eleştirilerdendir, "Acımasızın Ali", "Sertsin Ali", "Terssin Ali", "Fazla rahatsın Ali", "Rahatsızın Ali"... Bunlar çoğunlukla haklı eleştiriler; fazla rahat, fazla umursamaz ve fazla yırtıcıymış iş zihinsel aktivitelere gelince. Yetiştiğim iki küçük kasabada da "büyük şehir" gençliğine yabancı olabilecek şeyler gördüm; mahalle savaşları, çete dövüşleri, "Bir bakar misin arkadaşım?"lar, "Çıkışta dayak var"lar... "Diğerleri" için ise tanık hikayeler bunlar; çocukluk dönemlerinin yönlendirilmemiş, kontrollsüz şiddet dürtüleri... İyi çocuklardı belki hepsi ama "sınıfın inegi"ni eddiler. Belki sınıfın kabadayısıydınız, belki de kavgadan tırsarak okuldan eve yürüyeniz... İşin komiği, ben ikisi de oldum. Önce öteki, akabinde de evvelki... Ve öyle kaldım. Savunmasız olana değil; kabadayıya kabadayılık ettim.

Şimdi bazlarınız diyor ki, bana veya LEVEL'a kıl olanlar, "İyi de abi, bize ne senin veletliğinden; sadece gel." Sabır, muhterem takipçiler; ister gönüllü olanlar, ister kendilerini engelleyemeyenler...

Sözüm "şiddet" ve "bilgisayar oyunları" kombinasyonu ile alakalı... Tu kaka mı oyunlar, yoksa "belirgin" bir alışverişin zavallı günah keçileri mi? Silahları kuşanıp okul basanlar için tetik işlevi mi gördü, yoksa o basıncı almaktan yetersiz mi kaldı?

Bu "Badass / Hard-boiled olma" merakının sorumluluğunu sadece bilgisayar oyuna yükleyebilir miyiz? Elbette ki hayır. Ellerine tutuşturulan "altıpatlar"larla, plastik AK47'lerle ve "dikşin dikşin"larla veletlik fazlarını barut dumanı ve alev kusarak geçirmeleri, erkek çocukların erkekliğe geçiş ritüellerinin yeni bir aşaması değil de nedir? Bu toplumsal baskın altında sert ya da "ufak" erkeklerin yaratıldığı bir gerçek değil de nedir?

Sakin olmak için kendisine telkinde bulunsa da bunu beceremeyen, şiddet eğilimlerini kontrol etmeyen / edemeyen çok arkadaşım oldu. Hatta zaman zaman onların arasında sayıldığım da oldu. Bilirim ve severim, o'na kapılıp götürdüğü yere gitmemi. Arkadaşlarım da sevdiler çünkü onlara böyle öğretildi. Çünkü içlerindeki barbar, fark edilmesi gereken zamanda fark edilip entelektüel ve pozitivist yola kanalize edilmedi. Çünkü eğitim sistemimiz de, sistemi elinde tutanlar da, tradisionel zihinler de bunu beceremediler. Bugün onlara ilgili entelektüel, bilimsel ne varsa, kendi kızıl fırlınalarından kafalarını uzatıp elleriyle kopardılaridır.

Sadece bizde değil; tüm dünyada bu böyle. Erkek ve kız çocukların şiddetle maruz kaldıkları; aile içi ve dışı şiddetin, namus (!) cinayetlerinin, sporda holiganlığın, hayvanlara acı vermenin önüne geçil [e]meyen bir dünya bu. Güçün şiddeti, şiddetin gücü doğurduğu; başkalarının şiddet eğilimleri ve harcanan hayatları sayesinde crème de la crème\*1 hayatlar yaşayınlara çuvalla para kazandıran bir dünya... Kabul ediyorum, bazı bilgisayar oyunları şiddet eğilimlerinin hasat edilmesidir lakin bu alışveriş sanaldır; basıncı ve hınc piksellerden çıkarılmaktadır. Yeğdir...

*"Rest in Pieces" -Duke Nukem*

Hayır, klişelere kapılmayacağım; beni bunca zamandır tanıyzorsunuz, biraz olsun. Dedim ya; matah biri değilim. Siz yaptığımı değil, dediğimi yapın.

"Medyada şiddeti yasaklayalım!", "Oyunlarda şiddeti sansürleyelim!"... Hayır minikler; çözüm bu değil. Çözüm, hiçbir zaman bu olmadı. Siz büyük çocuklar, gerçek hayatı, beyzbol sopalarınıza, kimyasal ve nükleer oyuncaklarınıza sahip olamıyorsanız küçük çocukların oyuncaklarına bulaşmayacaksınız. Nükleer silahsızlanmayı hala beceremiyorsanız, namus cinayetlerini önleyemiyorsanız ya da hayvanlara eziyet edenleri tarumar edemiyorsanız kolaya kaçmayıacaksınız. Çocuklar, görüyor; çocuklar, annelerinden ve babalarından öğreniyor her şeyi. Lider ve vekil olarak seçiklerinden... Öğretmenlerinden... Ve baskı kurmak yerine o baskıyı hafifletmeyi, eğitim sisteminizi çocuğun zevklerine ve becerilerine göre düzenlemeyi, aydın ve pozitivist bir toplum bilincine sahip olmayı başarısızsanız göreviniz ki GTA'lar, Doom'lar ve benzerleri insan evladının içinde her daim var olan, koduna kazınmış olan "yıkım"a hedef şaşırtacak zararsız araçlardır. Oyunlar, eğitilmiş ve sağlıklı zihinler için birer suçlu değil, terapi unsurudur.

Şayet ülke politikalarını, vekillerin ve liderlerin (!) eğilimlerini düzeltmedikçe, cinai manipülasyonları, abuk subuk silah ticaretlerini engellemedikçe üç - beş konsol oyununu sansürlemişsiniz, neye yarar? Yine çocukların ellerine plastik tüfekler verecek, yine pis sakallarıyla gezip, bellerinde silah taşımayı "erkeklik" belleyen Mafioso\*2 özentilerini yükselteceksiniz; çocukların, sınıfın kabadayıları olacak, çocukların, mahalle-deki itler olacak. GTA oynasa da, oynamasa da...

*"Eğitim şart" -Cem Yılmaz*

Xbox 360'dan tıknıtlar geliyor, Call of Duty'nin kodlarının ve Live'ın kimiksiz, ırksız ve dinsiz, "alter ego"larının\*3 cirit attığı sosyal havuzundaki yerimi alıyorum. Burada geçer akçe, kimin daha iyi katil olduğu... Buradaki üçkağıt, tetik parmağınızın hızı ve el - göz koordinasyonunuzun ne kadar iyi olduğu... Kulaklıktan boğuk kelimeler ulaşıyor bana. İki... Üç... Dört dilde. Hepsi selamlıyorum. Birbirimizi öldürmek ve tekrar tekrar öldürülebilme için, yeniden doğmak üzere saflarımızı seçiyoruz. Taktiklerimi veriyorum; silah arkadaşım çölden gelen kum ve tozla kaplanmış olan sarı binaların çatularına dağılıyorlar...

Bang... Bang...

*"Veni, vidi, vici..."*

N.  
aaksoz@level.com.tr  
01.12.07 - 01.31 - Büyüreş

\*1 En alası, \*2 Mafya elamanı, \*3 İkinci kişilik



**monster**

**Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay !**

Çünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

**MONSTER® T75FL902 (Santa Rosa)**

- Intel® Centrino® Duo İşlemci teknolojisi
  - Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7500 ( 4 MB Cache, 800 Mhz FSB, 64 bit )
  - Intel PM965 / ICH8-M Chipset
  - Intel® PRO/Wireless 4965 AGN Wi-Fi kartı ( 3 Anten )
  - Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi ( 32 bit / 64 bit )
  - 2 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek ( 2 Slot / Max. 4 GB )
  - 512 MB NVIDIA GF 8600M GT ( Max. 1 GB Turbosache ) Direct X10 Ekran kartı
  - 160 GB 7200 RPM SEAGATE 8 MB Cache SATA ( 5 YIL Garanti )
  - Super Multi DVD-RW Dual Layer ( Çift katmanlı )
  - 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Dahili Mikrofon
  - 15.4" WXGA TFT 1440x900 Crystal Bright Parlaklık Ekran
  - 1 GB Intel Turbo Memory
  - Biometric Parmak İzi Okuyucu
  - 8-in-1 built-in card reader : MMC/SD/Mini-SD\*/Memory Stick/  
MS Pro/MS-Duo\*/MS-Pro-Duo\*/XD ( \* Card adaptör ile )
  - 56k V92 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT Ethernet
  - 362 x 268 x 28.5 to 39mm / 2.9 kg
  - Li-Ion 6 cell ( 2 saat dövrendi )
  - Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
  - 1 \* IEEE1394 / 2 \* USB 2.0 / 2 \* Power USB ( 1A ) / 1 \* S-Video Tv-Out  
1 \* PCMCIA Express 34/54 / 1 \* Line in / Mic in Jack / 1 \* Speaker
  - 1 \* RJ-11 / 1 \* RJ-45 giriş / 1 \* VGA Port ( 2. monitör bağlantı noktası )
  - Deri Notebook Çantası
  - Powered by COMPAL ( Verify By INTEL )



15995

- 2 GB Dual DDR II  
667 Mhz Kingston
- 512 MB nVIDIA GeForce 6000 GT  
DX10 Ekran Kartı
- 15,4" WXGA TFT LCD  
1440 x 900 Crystal Bright Parlak Ekran
- 160 GB 7200 Rpm  
Sata 8 MB Cache
- 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Bluetooth
- Biometric Parmak İzi Okuyucu
- Windows® VISTA™  
Home Premium İşletim Sistemi
- 802.11n Wi-Fi kartı ile 5 kat daha güçlü bağlantı
- 1 GB Intel® Turbo Memory  
ile % 20'ye varan performans artışı



**maximum**

Answers

## ④ advantage

FORTIS



ANSWER

[www.Kingston.com](http://www Kingston.com)



卷之三

4

100

100

100

© 2006 Kingston T

*biology, Computer*

[View all reviews](#)



© 2006 Kingston Technology Company Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley CA 92708 USA Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplarına aittir.





# KAF A AYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI: 27 OCAK 2008 00 VTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



## İÇİNDEKİLER

### SAYFA 104

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

TAKOZ RECEP'LERİN BU HAFTAKİ MENÜSÜNDE WARCRAFT III  
VE EN POPÜLER MODLARI VAR

### SAYFA 105

TAVAN ARASI OYUNLARI ■

GEÇEN AY ÇIKTIĞIMIZ TAVAN ARASINDA ESKİ KUTULARI  
KARIŞTIRMAVA DEVAM EDİYORUZ

### AYRICA

RETRO OYUN DÜNYASINDAN EN SON HABERLER...

### SÖZ: DERS ÇALIŞACAGIM!

Pek çokumuz, ilk bilgisayarımıza bir an önce kavuşturabilmek için bu pembe yalanı söylemişizdir. Gerçekten bilgisayar ile ders çalışan kaç çocuk olmuşdur merak ediyorım? Kimi aile bunu yutar ama çocuğu da sadece yetmiş rolü yapar. Niyet belli aslında; sanal ortamda eğlenmek... "Öğrenmek" ise amaçlar arasında yok zira öğrenme kavramı herkese bir iş, bir zorunluluk olarak yüklenmiştir. Öğrenme isteği, merak duygusu ile doğar. Bükün ve yorgun insanlar ise merak etmez, sadece boş verirler. Bilgisayar ve bilgisayar oyunları merak duygusunu gidişler, körükler. Bunun sonucu olarak da merak ettiklerini kurcalayıp, araştırırınsız. İnsanların boşluktan ve tembellikten kurtulmaları için doğal olarak bir ilgi sahibi olmaları gereklidir. Bilgisayar, birçok alt kolu ve geniş dünyasıyla seçilebilecek ilgi alanlarına harika bir örnek olabilir. Bu alanın bir alt kolu olarak bilgisayar oyunları da hayatın sıradanlığı, sıkıcılığı ya da günlük yaşam mücadeleinin insanı baygınlığına karşı güçlü bir panzehirdir. Rengarenk, yepen, insan içine çekip hayranlık uyandıran oyunlar... Rengarenk oyunlarımızla ilk tanıştığımız bilgisayarlar, Atari'ler, Commodore'lar oldu; "bilgisayar" denen şey irice bir klavyenin içine sigardı o zamanlar. Amiga, Amstrad, Nintendo, Sinclair ve daha niceleri gelip geçti avuçlarımızın altından. Isınan adaptörler, kasete kaydedilen oyunlar ve özlem - nefret döngüsünde hatırlanan kafa ayarı... Gözleri ekran kilitlenmiş, "yat artık!" ısrarlarına direnen bünye...

ALİ GÜNGÖR ■

### NOT:

Babasının vefatı sebebiyle Ümit'in koltuğunu bu ay ben devraldım. Bu aylık Kafa Ayarı, hem siz sevgili okurlarımız, hem de Ümit için... Tekrar, başın sağ olsun Ümit...

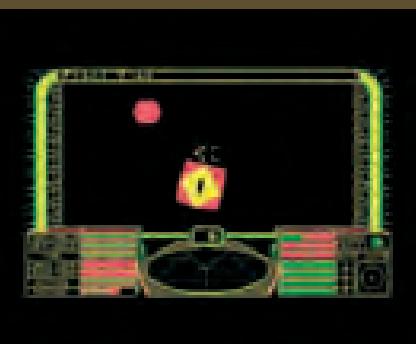
### AYIN SÖZÜ

Ölüm, yolculüğün sonu değil; sadece başka bir yoldur, hepimizin aşması gereken... Önce, bu dünyanın gri yağmur perdesi kalkar ve her şey gümrük bir aynaya dönüsür. Ve sonra görürsün, ak kıyları ve ötesini... Hızla doğan güneşin altındaki, o uzak, yeşil ülkeyi.

Ak Gandalf

**KAFADAN HABERLER****YENİ WINUAE İNDİRİLMEMEYE HAZIR**

Piyasadaki en popüler emülatör programı olan WinUAE'ın yeni sürümü yayınlandı. Internet üzerinden "WinUAE 1.4.5" şeklinde aratabileceğiniz program, Amiga emülatörleriniz için bulabileceğiniz en kullanışlı emülatör. Yeni sürümün içeriğinde yenilikler arasında, arşiv dizininin içinde bulunan ve yüklenemeyen ROM'ların tespit edilmesine yarayan bir ROM Scan programı da bulunuyor. Ayrıca, kontrol şemasındaki çeşitli hatalar, yeni sürüm ile giderilmiş.

**ELITE: BATTLE FOR BRERA**

Gerçek üç boyutlu grafiklere ve açık uçlu oyun yapısına sahip olan Elite, zamanının hit oyunlarından biriydi. Şu an oyun dünyasının ulaştığı noktayı, biraz da Elite'in ortaya çıkardığı oyun yapısına borçluyuz. Tüm oyun yapımcılarına sıra dışı fikirler vermiş olan Elite'in yeniden yapımı ise Elite: The Battle for Brera adını taşıyor. Bu eğlence fırsatı için ihtiyacınız olacak her şey ise bu adresin ucunda: [www.polarelephant.blogspot.com](http://www.polarelephant.blogspot.com)

**FINAL FANTASY İLE 20 YIL**

Tam tamsa 20 yıl geçmiş ilk Final Fantasy oyunun üzerinden 1987 yılında, NES için çıkan ilk oyundan bu yana koca bir markaya dönüşen Final Fantasy, tam 28 oyuna ismini vermiş durumda. Tüm zamanların en başarılı 4. markası olarak kabul edilen Final Fantasy başlığı altında, bugüne kadar tam 75 milyon kopya oyun satılmış. Yine Final Fantasy, "En popüler RPG" kategorisinde de 1. sırayı alıyor

**BENİM TAKOZ BİLGİSAVARIM****Eski bilgisayar, bol eğlence...**

Eski bir bilgisayar siz özgür kılarsa asında. Yeni oyunları çalıştırılamayacağınızın bilincinde olduğunuz için kafanız rahattır. Şöyle düşünün; onlarca yeni oyun piyasaya çıkıyor ancak bu oyunlardan çok azı eğlenceli ya da size hitap ediyor. Oysa geçmişimizde birikmiş olan bir sürü enfes oyun var...

**WARCRAFT III VE OYUNUN POPÜLER MODLARI**

Aslında sıradan bir online oyun bile insanı süresiz meşgul edebilir. Bu durum göz önüne alırsa Warcraft III üzerinden Battle.net'e veya resmi olmayan PVPGN yüklü sunuculara (örneğin: Eurobattle) girdiğinizde, karşılaşacağınız oyun çeşitliliği karşısında affallayaçağınız bir gerçek. Oyuncuların, sadece harita editörünü ve bir kaç ek aracı kullanarak yaptığı enfes oyun modları, şu an "Yeni nesil bir oyun bu!" diye lanse edilen birçok oyunдан daha bağlayıcı ve daha eğlenceli saatler sunuyor. Bu modlar, sadece Warcraft III için yapılmış olan, basit multiplayer strateji haritalarını değil; pek çok animenin, filmin ve oyunun eğlenceli türevlerini içeriyor. Misal, 300 adlı film vizyonu girdikten hemen sonra, 300'ün Warcraft III modu çıkmıştı; bu modda, düşman orduları akaren siz birkaç Spartali ile kılıç, kalkan ve mızraklarınızı kullanarak çarpışıyordunuz. Yüzüklerin Efendisi, Miğfer Dibi Savaşı, Troy, Resident Evil, Run Panda Run, Sheeps vs. Rabbits, Night of the Dead 1 - 2, Special Operations, Starcraft Zone Control, Green Tower Defence gibi modların da bulunduğu bu uzun mod listesi, takoz sistem sahiplerinin oyun açıklarını gidermek için birebir. Bu modların harita konuları ve harita isimleri bu köşeyi bir kaç kez üst üste dolduracak kadar fazla sayıda. Üstelik, tek bir film üzerinde yapılmış birkaç farklı türde oyun bulabiliyorsunuz. Örneğin, Arena'da, Final Fantasy'nin hem RPG'siyle, hem de karakterlerinin karşılıklı savaştırıldığı bir dövüş oyunuyla karşılaşabiliyorsunuz. Yüzüklerin Efendisi için yapılan modlarda, hem büyük çaplıavaşları konu alan, hem de zindan temizlediğiniz, RPG tadında oyunlar var. Çok uğraşanlar, Soldat'ın türevini bile yapmayı başarmışlar. Modlar arasında sevilen türlerden biri, Tower Defence. Belirlenmiş bir yolda sürekli koşan yaratıkların, hedefe varmalarını engellemek için kulelerden labirentler oluşturup etkili takтиkler geliştirmemiz gereken bu mod, oldukça eğlenceli. Modda, yaratık öldürdürüne para kazanıyor, kuleleri geliştiriyor; alan etkili, uzun menzilli ya da hızlı ateş eden kule eklentilerini dengelemeye çalışıyor. Hedeflendirmek isteyen oyuncuların harita konuları, Warcraft III'de bulunan, bu türdeki yüzlerce oyunun atasıdır.

**PASS THE BOMB**

Goblin Sapperlar, sırtlarında barut fışısıyla gezen, intihara meyilli, manyak goblinlerdir. Ne var ki bu haritada kimse patlamak istemiyor! Warhammer'da da Gretchin ismiyle boy gösteren bu komik yaratıklardan biriyle, çizgi filmlerden alışık olduğumuz, gülleye benzeyen bir bombayı elden ele atıp, tutuyoruz. Bombayı, fıtılı bitene kadar herkes bir diğerine atıyor ve sonunda, bomba kimin elinde patlarsa o ölüyor. Böyle acayıp bir oyunda, acayıp manzaralarla karşılaşmak kaçırmıyor. Mesela, harita tamamen gelişigüzel bir şekilde ağaçlarla kaplanıyor ara sıra ve kimse birbirini göremiyor. İşte o zaman, "kimin eli, kimin cebinde" belli olmuyor. Oynarken herkesin kahkahadan kırıldı, çok zevkli bir harita bu.

**THREE CORRIDORS**

Sizinle paylaştığım tüm bu modlarla, bundan beş kusur seni önce, arkadaşlarıyla beraber Three Corridors oynarken tanıştım. Üçer - dörder kişilik, (yedekleri de olan) iki takım olmuştu. Bir grup Alliance ile, bir grup da Horde ile oynuyordu. O zaman daha ortada World of Warcraft yoktu ancak gruplaşmanın temelleri orada atılmıştı. Bizim tarafta Uco, Silvaliniosis ile bendeniz vardık ve kendimize "Dream Team" diyorduk. Karşı takımda Skybreak, Sirious ve değişen elemanlar vardı; onlar da Children of the Damned olarak anılıyordular. Bash özelliği Agility ile birleşince karşısındaki tamamen dondurulan, Mirror Image ile birden beş - altı tane olan Zergling Rush özellikleri yasaktı. Karşı tarafın üzüne sizip erkenden kule yıkmak, adeta "Bizans sarayından kız kaçırma" olarak algılanıyordu. Sağlığı iyileştiren pınarın başında bekleyenler ise Halaybaşı Kirvemdir türküsunu "Pınarbaşı kirvemdir loooy loy" olarak söylüyorlardı. Mage ile "summon" ettiğimiz Water Elementallar'ın adını Haydar; Mirror Image ile oluşan ikizlerin adını ise Hıdr koyuyorduk. Multiplayer oyunun olana geyiği ve eğlencesi arasında rol yapıp, oyuna kendimizi iyice kaptırıydık. Anılar bir tarafa, bu harita üzerinde başarılı olmanın anahtarı, karakterimizin "strength", "agility" ve "intelligence" gibi özelliklerini iyice şişirmektir. Bazı haritalarda bu, kitap alıp bu kitapları tüketerek sağlanırken, bazlarında +20, +100 değer verilen eşyalar için yaratık öldürmek gerekir. "Agility", yani "çeviklik" bazlı karakterler, Warcraft modlarında genelde çok avantajlılardır çünkü sistem içerisinde hem saldırı hızını, hem de zırhı artırabilirler. Oynadığımız Three Corridors, türün atalarından sayılır. Bugün, bu türde en meşhur harita olan D-Day, 18 kusürü sürümlerini kutluyor.

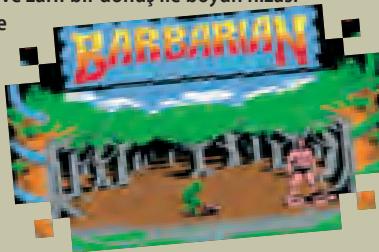
**ALİ GÜNGÖR**

# TAVAN ARASI OYUNLARI ■

Bakalım, bu ayki oyunlarını hatırlayabilecek misiniz?

## BARBARIAN (1987)

Namidiğer Death Sword, müziği ve atmosferiyle unutulmaz bir oyun. Orman, bataklık gibi arka planlar üzerinde, ekranın iki yanından çıkan iki kaslı, çam yarması barbar birbirlerine yaklaşırlar. Altan, üstten farklı kılıç hamleleri, rakibi yere düşüren tekme ve zarif bir dönüş ile boyun hizasına yapılan kesme hareketi... Hamlesini doğru yapan, "çop" diye diğerinin kafasını gövdesinden ayırır ve cansız gövde yere yığılır. Hilkat garibesi gibi bir yaratığın, cesedi ve kopan kafayı götürdüğü sahneyi izlediğimde, sizi bilmem ama ben ürperdim. Bu oyunu görüp görmez insan, "Aha, işte Conan!" diyor. Oyunu bitirmek için birbirinden mahareti sekiz savaşçı ile çarpmak ve sonunda kötü büyüğü Drax'ı yenmek gerekiyor. 1987 yapımı bu oyun; Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari 8-Bit, Atari ST, Commodore 64, DOS, ZX Spectrum gibi platformlarda boy göstermiş.



## CHOPLIFTER (1982)

1982 yapımı bu shoot'em up / strateji harmanında, helikopterimiz ile esir kamplarından rehineleme kurtarmaya çalışıyoruz. Düşmanlardan kaçıp rehineleri güvenli alana indirmek için uğraştığımız oyundaki her hakkımızda, kısıtlı sayıda rehine taşıyabiliyoruz. Bu esnada karşımıza çıkan düşmanları da patlatmamız gerekiyor. Yerde iken ateş edemiyoruz ancak her sorti yapışımızda, düşmanı hazırlıksız yakalayabiliyoruz. Apple, Atari, Amiga, Commodore ve daha pek çok platform için piyasaya sürülen oyun, klasikler arasındaki yerini çoktan almış durumda. İşin ilginç yanı ise oyunun ilk platformu olan Apple'dan, diğer konsollara uyarlanan sürümlerindeki farklılıklar... Bazı versiyonlarda helikopteri yanlış indirip rehineleri öldürürken, bazlarında ise tanklara ve jetlere çok sayıda düşman eklenebiliyor.



## FATAL FURY (1993)

Japon dövüş oyunlarının bir "olmazsa olmazları" vardır: En iyi dövüşçüyü seçeceğim bir turnuva ve ona...şının (Noktalı yere herhangi bir akraba türü yazınız.) intikamını almak için katılan genç bir savaşçı... Fatal Fury SNK da bu konuya sahip olan ve teke tek dövüş seçeneği sunan ilk 2D dövüş oyunuydu. Serinin sonraki oyunlarında arka plana doğru hareket etme imkanı da vardı. Fatal Fury, 90'ların ateli salonu oyunları arasında önemli bir yere sahiptir ve ileri yillarda hikaye devam ettirilerek oldukça büyük bir serise -hatta animeye- dönüştürülmüştür. Oyunda gece - gündüz ayrımı ve yağmur gibi hava olayları vardı. Oyunun grafikleri benzerlerine göre çok daha iyiydi ancak seçilebilir karakter sayısı oldukça azdı. Onlarca karakter arasından sadece üçünü seçebiliyordunuz. Evet, aynı türdeki diğer oyunlarla, özellikle de piyasaya daha sonra çıkan Capcom oyunlarıyla kıyasılsak Fatal Fury zayıf kalmıştır. Ama zamanında pek çok oyuncunun favorisi olan bu oyun, halen sıkılmadan oynanabiliyor.



## GHOULS'N GHOSTS (1989)

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Genesis, Sega Master System, Wii, ZX Spectrum... Capcom oyunları, multiplatform konusunda sınır tanımıyor. 1988'den bu yana, sayısız konsolda, aynı oyunun sayılı sürümleri çıktı. Zaten incelediğimiz klasiklerin çoğu, 20 küsür yıldır vazgeçilememiş, bir şekilde yeniden pişirilmiş ya da sıfırdan yeni versiyonları yapılmış oyunlar. Ghoul's'n Ghosts'da bu oyunlardan biri. Oyunda Sir Arthur'u kontrol ediyor, parlak zırhlı bir şövalye olarak prenses Tamara'yı kurtarmak için Lucifer'a ve hizmetkarlarına karşı savaşıyoruz. Yana doğru kayan ekranда bataklıkları, mezarlıklar, kuleleri ve şatoları ziyaret ediyor ve önlüğüne gelen düşmanları sürekli kesip biçiyoruz. Eğlenceli ancak çok zor bir oyundu Ghoul's'n Ghosts... Hey gidi...



ALİ GÜNGÖR ■

# Kafa Haberler ■



## COMMODORE 64 İLE NE YAPABİLİRSİNİZ?

Commodore 64 inadına yaşamaya devam ediyor. Süper hızlı PC'lerin, devasa depolama cihazlarının, gerçekçi değil "gerçek" grafiklerin arasında teknoloji solumadan günümüzü tamamlayamaz olduk. Ne var ki www.cnn.com'da çıkan bir makale, PC teknolojisinin aslında ne kadar da ters bir yönde ilerlediğini bir kez daha kanıtlıyor. Daniel Mackey ve Robert Bernardo, kanıtlarını öne sürenken Commodore 64'ün basit ve anlaşıllır tarzından yola çıkıyorlar. Ardından; "Günleri çok özülüyorum" diye ekliyorlar.



## AHŞAP SNES

Bu muhteşem cihazı yapmak kimin aklına geldiğse onu tebrik ediyorum. "Retro" tanımını bu denli iyi yaşatabilen bir tasarım daha yok. Hem SNES, hem ahşap, hem de taşınabilir... Bu muhteşem cihazın üzerinde kendi hoparlörleri entegre bir halde geliyor; kontrolör ise zaten cihazın üzerinde. Bu eksiksiz görüntünün tamamlayıcıları ise tümleşik bir kulaklık jack'ı ve PSOne'dan modifiye edilmiş bir LCD ekran.



## XBOX'TA TEMPEST HEYECANI

Yeni nesil konsollar, kültür oyunları ağırlamaya devam ediyor. Hatırlarsanız, geçen sayımızdaki LEVEL Ligi'mizde, Xbox 360'ta Geometry Wars oynamış ve çok eğlenmiştık. Geometry Wars'a çok benzeyen, Spectrum kökenli oyun Tempest da artık Xbox 360'ta oynanabilecek. Xbox Live'dan indirebileceğiniz Tempest ile yeni nesil bir konsolda nostalji yaşayabilirsiniz. (Not: Oyunun orijinal versiyonunun yanında, günümüze uyarlanmış bir versiyonunu da bulabilirsiniz.)

# 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



ASP  
CBM EĞİTİM SETİ  
CD



COREL DRAW X3  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



## TEKNİK ÖZELLİKLER

**ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ** PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebilmeleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sisteminin oluşturulan bileşenler ve sistemin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarınızı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **Internet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedya dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılır açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA'nın tüm yenilikleriyle tanıştırıyor. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımıyla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, siz VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanıcılı menülerine yakındanılaştıracak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kapılarını açacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En üst uygulamalarдан, herkesin merak ettiği preloader tasarımlarından, ivmeli hareket animasyonlarına kadar birçok özellikle öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanında, action script 3.0 yeniliklerin de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS2 Cbm eğitim seti ile artı k siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web sitesi malarını n zı ve baskı çali şmalarını n zı kimseyle bağımlı olmadan gerçekleştirebilirsiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzü de farklı na varacaksız n z. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çi kardı ği günden beri büyük beğeni kazanan ve programcı li ği zevke dönütürten programlama dili Visual Basic 6.0'ı, k i sa sürede eski/yeni tüm kullanıcı clara öğrenibile imkani sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamı n n getirdiği görselliği en üst seviyede programcı ya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir d il olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatı m iyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşırl d ilde öğrenmenizi kolaylaştıracak, ki sa sürede programcı li ğa doğru ilk adı m n zı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artı k herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazır m lami ş olduğumuz bu set ile dünyany n en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çali şrak öğreneceksiniz. Ayri ca bu setin yanı nda 6 ay hosting (yıl name hizmeti) hediyemizdir. **ASP CBM EĞİTİM SETİ** 10 saat anlatı m. 1 DVD, ASP, ya da Active Server Pages (Etkin Sunucu Sayfaları), Microsoft tarafı ndan geliştirilen internete yönelik sunucu taraflı çali şan bir teknolojidir. Sunucunun sadece durağan sayfaları ziyaretçiye göndermesi yerine, ziyaretçiden veri kabul edilmesi gerekliliğini de sağlar. Cbm ASP Eğitim Seti, siz kodlar dünyası n n s i n rsi z d ünnyasyla tari rt yor. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatı m. 1 DVD, corel draw tasarı malarını n zı dolaylı değil, en k i sa yoldan yapabilmenizi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmaları n n tercih etti, kullanı m i kolay olan vektorel tabanlı bir dizayn programı d i r. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatı m, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcı clilar ve tasarı m ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarı m Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdide kadar öğrenmek isteyip de fi rsat bulamadı ğını z tüm incelikleri, k i sayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fi rsatı bulacak, çali şmalarını n zı h i z, tasarı maları n zı yeri bir boyut kazandıracaksa n z. Basit logo tasarı maları ndan, teknik illustrasyonlara kadar bir çok profesyonel çali şmaya yapabileceğiniz bu program öðrenmek için aradı ğını z e ëitmeni artı k evinizin rahatlı ğında bulacaksız n z. Bütün promosyonlar 2 y i garantilidir.

PROMOSYONLARIMIZ

STOKLARA SINIRLIDIR

10 SAYI  
FİYATINA  
12 SAYIYA  
SAHİP OLUN > 65 YTL

ABONE  
OLMAK İÇİN:  
0 212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://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 Adıma Kesiniz  Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi  V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

### Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS2 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamwear hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM ASP hediyesi **78 YTL**

### Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi\*  
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e 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 13  
e-Posta: abone@doganburda.com  
Web: [www.doganburda.com](http://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 Ocak 2008 tarihine kadar geçerlidir

Dergileriniz

**Yurtçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

**CHIP LEVEL**





~~OFISTE~~ Bu Ay (Post Production)

Meine 9 Ideen

~~Elit  
gärdet  
byggnad  
salvo~~

~~Tek~~  
~~Cum la~~  
~~(perdon, te~~  
~~o a ti,~~  
~~te a ti,~~  
~~te a ti,~~  
~~te a ti,~~

(perde  
gövde  
kılıç  
kılıç)  
Yeni:  
Q + Adam

Açır ettiğimde, bu iş kendiye ağırlan alıcı  
şanti etti. Alınır, işi katına okardı. Gehen Ay  
Oğlu Bu Ay'ı den bol alanlık kirdi. Ercan Uğur  
Uğur'u simdi sahne üzerinde, yopilan aramada  
ter bizi Oğlu Bu Ay'ı körse, çok sayida kulak  
ve kulak büyütmeye garaşan bir adet K-9  
kulak pumpanı ele geçirilen -

Gefolun simdi  
oşor olmasın  
Efs-i içinde  
yolun,

30  
B3 30

A child's drawing on lined paper. At the top, the word 'LEVEL' is written in blue. Below it, a red box contains the word 'Kulacanji'. The drawing shows a path made of yellow lines leading through a forest of green trees with brown trunks. A small figure is walking on the path.

A child's drawing of a spiral galaxy. The central region is shaded with grey and black pencil. Two pink-bordered labels are placed near the center: one on the upper left containing the text 'Villa bok' and another on the lower left containing 'Björkliden'. A blue circle with a question mark is positioned above the central spiral. Another blue circle with a question mark is located on the right side. A small label at the bottom right contains the text 'Extrapen'.



Fatih ile First we be any  
Fatih ile oynadı - Sık  
**Xbox 360** oynamak  
**Xbox** Sık oynamak  
Sık oyunları varan bu  
isin eve varan tele-  
visyon. Purak'ın sık it-  
faharımla sık konusunda  
bildi. Fatih hep birer  
oynadi. bana hizmet etti.  
medya yeri im

PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS /  
BULLY: SCHOLARSHIP EDITION / FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

# sonraki **LEVEL**



**HAZE**

İNCELEME

TIMESPLITTERS'IN YARATICILARINDAN "YENİ NESİL FPS" TANIMI

1 SUBAT'TA BAYİLERDE

# Savaş Dinçel'in Anısına



**H** Ölüm, yolculuğun sonu değil; sadece başka bir yoldur, hepimizin aşması gereken... Önce, bu dünyanın gri yağmur perdesi kalkar ve her şey gümüş bir aynaya dönüşür... Ve sonra görürsün, ak kıyıları ve ötesini... Hızla doğan güneşin altındaki, o uzak yeşil ülkeyi..."

Gandalf, ölümü böyle tasvir eder, Return of the King'de, Pippin'e... Kimi zaman Gandalf'ın bu cümlelerini anımsadığında, gülümsemem. Ne var ki bu gülümseme, bir sevinç ifadesinden çok rahatlığın, bir başka anlatım biçimle; huzurun getirisidir bana. Bu bilgece anlatım, ölümü korkulan bir kavram olmaktan çıkarıp çok öteye taşır. Bahsimiz olan tümcelerin her biri, bir bakıma usta bir ressamın tuale vuhan fırça darbeleridir. Tablonun bütünü eksiksiz görebilmek için ise ressamın fırça darbelerini bir kompozisyon dahilinde, zihnimizde doğru yerlere oturtabilmek gereklidir. Ve bunu yapabilmek, inanın, bennin için hiç de zor değil. O eşits tabloyu, bu sözleri her hatırladığında gözlerimin önünde canlandırmakta hiç zorlanmıyorum. Ak kıyıarda yürüyen yolcuları ve hatta, onların yüzlerindeki gülümsemeleri görebiliyorum. Hayal gücümle bu tabloya hayat verdigim her an; hayat yolculuğunu bitirip, bir başka seyahate yelken açan huzurlu insanların oluşturduğu kervanı selamlamak benim için bir gelenek halini aldı artık. Kimi zaman tanıdıklarımı da görüyorum, o uzak ve yeşil ülkeye kadar uzanan yolculuklarına huzurla devam ettiğine inandığım insanlar arasında. İşte bu pek kolay olmuyor. "Kolay olmayan ne?" diye sorduğumu duyar gibiyim. Dediim ya, "tanıdıklar..."

Onlar bana el sallarlarken huzurumu muhafaza edebiliyorum fakat yüzümdeki gülümseme tamamıyla kaybolmasa da biraz soluyor. Ancak Tanrı'ya şükür ki mutlu olacakları bir diyara göç ediyorlar. Ve yine Tanrı'ya şükür ki ben bunu biliyorum ve onları görebiliyorum. Yanı sıra, bu ayrılığın çok da uzun sürmeyeceği düşüncesi derin bir nefes almamı sağlıyor. Elbet bir gün, zamanı geldiğinde o "tablo"nun içine gireceğim ve onların yanına gidebilmek için bugün tanıdığım yolcuların ayak bastıkları ak kıyıların kumlarına, yarın ben yalnız ayakla basacağım. Beni selamlayan-

lar olursa tablonun dışından, muhakkak ki ben de -gülümseyerek- onlara el sallamaktan geri kalmayacağım. Bugün (20 Aralık 2007 / Perşembe) ben tablonun dışındayım ama tabiri caizse, iki hayatı ustası "hızla doğan güneşin altındaki ülkeye" gözlerimin önünde seyahat ediyor. Yaşam yolculuğunu her anının hakkını veren bu iki usta, şimdiden yolculukları-

dır... Hayatı anlardı ve anlatırdı. Hiç bencil olmadı bu konuda.

Hacı Ağabeyi de, Nusret Baba'yı da bugün gördüm; Gandalf'ın kulağımda çınlayan sözlerinin yardımıyla zihnimde hayat verebildiğim, gözlerimle görebildiğim tablonun ak kıyılarında... Daha önceki satırlarda sizlerle paylaştığım gibi tanıdıklarını ve sevdiklerini görmek bu tablodada, biraz daha zor...

**"Hayat futbola fena halde benzer... Futbol, şahsi beceri gerektirir. Değişmez, o da ayrı konu... Ama aynı zamanda toplu oynanan, yani insanların bir takım halinde oynadığı bir oyundur. Hayat da böyle değil mi... Hayat, futbola fena halde benzer... Dört doğru pas, yüzde doksan goldür."**

nın diğer evresinin tadını çıkartmak için yürüyüşüne başladı. Nusrettin Baba ve Hacı Ağabey... Bugün onları görünce, heyecanla el salladım. Yüzlerine vuran ışığın ardından gülümsemeleriyle bana karşılık verdiler. Hayati anlayabilme, özümseyebilme ve içselleştirebilme yeteneklerini ikinci yolculuklarında da yanlarına almış gibiler. Bunu yüz ifaderinden anlamak hiç de zor değil. Hacı Ağabey'in bir öğrencisi vardır; Suat... Namidiğer Torba Suat... Hacı Ağabey'in meslegini sizlerle paylaşmamı kış taşları yerine otursun; kendisi amatör bir futbol takımının hocasıydı. Bizim Torba Suat da o takımın kalecisi... Hacı Ağabey, "yolculuğuna" başladıkten sonra Suat, minik futbolcu adaylarını çalıştırılmaya başladı. Onlara hocasının şu sözlerini ezberletti: "Hayat futbola fena halde benzer... Futbol, şahsi beceri gerektirir. Değişmez, o da ayrı konu... Ama aynı zamanda toplu oynanan, yani insanların bir takım halinde oynadığı bir oyundur. Hayat da böyle değil mi... Hayat, futbola fena halde benzer... Dört doğru pas, yüzde doksan goldür." Gandalf'ın "ölüm" üzerine ettiği kelamlar kadar Hacı Ağabey'in hayatı dair bu sözleri de belleğime kazınmıştır. Önceki satırlarında dile getirdiğim gibi hayat ustasıydı bizim Hacı Ağabey... Bir diğer ustası da Nusrettin Baba... O da artık, "hızla doğan güneşin altın-daki, uzak yeşil ülke"ye varmak için ak kıyılarının ak kumlarına yalnız ayak basarak yürümektedir. Huzurlu... Ve gülmüşüyor. O bir ekmek ustasıydı; yaşamı da ekmeklerini yoğurur gibi yoğururdu. Eminim ki bazlarınız onun o lezzetli ekmeklerinin tadına bakma şansını yakalamışsınız-

Yüzümdeki gülümseme küçük fakat huzurluyum...

Bliyorum ki; o uzak yeşil ülkeye vardılar.

Ve gülmüşüyorlar... [doruk@level.com.tr](mailto:doruk@level.com.tr)

#### Dar Alanda Kısa Paslaşmalar

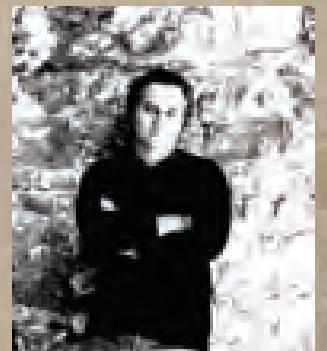
Yapım Yılı: 2000  
Hacı Ağabey (Savaş Dinçel)  
Suat (Erkan Can)

#### Ekmek Teknesi

Yapım Yılı: 2002  
Nusrettin Baba (Savaş Dinçel)



# Editörlerin Dündük Makarnası vari Egoları



**8** 0'lı yılların sonunda, 64'ler dergisini okurken ve hatta 64'lerde yazmaya başladıkta sonra dahi dikkatimi çeken, 20 yıldır da her aybaşı yeni çıkan oyun dergilerini elime aldığında gördüğüm ancak kelimelere dökmeye bir türlü fırsat bulamadığım bir detay var sevgili LEVEL okuru. Uzun süredir, oyun dergilerini takip eden oyuncuların

tutuyorum. Hatta onların alçak gönüllü, keyifli çalışma arkadaşlarından keyif aldığımı fark ettim. Ayrıca, -yillardır rahatsız olduğum bu tespitin sonunda kelimelere döküldüğünü altını çizerek bu satırların arasından, özellikle uyku-suz çalışma gecelerinde krakerlerini ve ucuz büfe salamıyla tatlandırmış olan ekmek somunlarını benimle paylaşan Elif hanım kızımıza da teşekkür etmek istерим.

Lakin, bir der-gideki üç - beş editörün istisna olması,

20 yıldır beni rahatsız eden bu egoların yarattığı huzursuzluğu ortadan kaldırıyor.

Okurlarının görüşlerini ve yorumlarını dikkate almayan, "Değil küçük dağları, evreni ben yarattım utan!" tavırları ser-

gileyen, üstelik bunu yarattıkları dergideki bir kurgunun parçası olmaktan öteye taşıyıp, hayatlarının yaşamalarının bir parçası yapan arkadaşlar, ne yazık ki oyun dergilerinin acı bir gerçeğidir sevgili okur.

Oyun dergileri, bu "dandırıksiyonluk" liginde liderlige oy-narken, kendilerini dev aynalarında gören bazı editörlerin, öz eleştiri gibi bir yeteneklerinin olmaması ne kadar da ironik, değil mi? Sen kalk, her ay onca oyunu eleştir ama kendini eleştire...

**Yeni yetenekler**> LEVEL, genç yetenekleri kadrosuna katmak için çaba sarf ediyor. Olur ya, aranızdan bazıları da bu sayfa-larda yazmaya başlar; işte, tam bu noktada serzeniş önem kazanıyor: Yazilarınızı, insanlarla (okurlarınızla) olan samimi iletişim kanalınızın, egonuzun altında ezilmesine izin verme-den yazacağınızı umuyoruz. Ayrıca, yazilarınızda yarattığınız karakterlere, kurgulara kendinizi kaptırmamanız; "sonbahar" ya da "yol" temali klîşe metinler yazarak bir yere varılamayacağına farkında olmanızı; kısacası, bir "dündük makarnası"na dönüşmenizi diliyoruz.

\*\*\*

-Abi ne yaptın? Dümdüz girmişsin, yakıp yıkmışsin. Üzülen, kırılan, alınan narin bünyeler çıkabilir.  
-Çay içersin? cem@level.com.tr

## Oyun dergilerinde çalışan editörlerin, "dündük makarnası" vari egoları her insanı canından bezdirebilir, herkesin keyfini kaçırabilir

çoğunun dikkatini çektiğini, keyfini kaçırdığını bildiğim bir husus bu: Oyun dergisi editörlerinin, yere göğe sırmayan egolar...

### Fezayı yazmak veya fezadan bildirmek...>

Bir metin oluş-turduğunuzda veya bir makale hazırladığınızda; kullandığınız ıslup ve yarattığınız atmosfer, bir tiyatro sanatçısının sahnedede seyircisi kar-şında sergilediği performans gibi, kişiliğinizden bağımsız bir kurgunun ürünleridir. Kelimeler ve cümlelerle kurulup okura sunulan bir oyundur.

Üstelik, oyun dergileri gibi eğlenceli makalelere, değişik, farklı, keyifli yeni ıslup denemelerine çok açık olan bir meca için yazılmış bir yazida, ukala cümlelerle karşılaşmak veya kendini beğenmiş tavırların ardından kopup gelmiş kelimeler görmek garipse-necek ya da yadırganacak bir şey değildir. Örnek mi? Farklı bir deneme olan Author Abla...

Ancak şu "editör egosu" konusuna dönecek olursak... 20 yıldır, o yazıları yazan insanları birebir tanıyarak, onlarla beraber çalışarak edindiğim deneyimlerin işliğinde söylemek istiyorum ki sevgili okur, son derece haklısınız: Oyun dergilerinde çalışan editörlerin, "dündük makarnası" vari egoları her insanı canından bezdirebilir, herkesin keyfini kaçırabilir.

Oyunları eleştirirken kendini eleştirmeyi unutmak...> Son birkaç aydır beraber çalışma fırsatı bulduğum LEVEL ekibini bu genellemenin dışında



# Paniğe Gerek Var!

**D**ün yanında yoktu ama bugün varsun. Bugün varsun ama belki yarın olmayacaksın. Peki, benim gördüğümü sen de görüyor musun? Görüyorsun demek... Bu ikimizi aklamayabilir, biliyorsun, değil mi? Neden bazen görmediğini iddia ediyorsun? İnanmamı mı bekliyorsun bu yalanı? Tamam, "yalan" ağır bir kelime oldu; eminim ki iyiğim için "Görmüyorum" diyorsun. Emin değilim aslında; niyetinin ne olduğunu her zaman kestiremiyorum. Yine de bu ikimizi aklamayabilir, biliyorsun, değil mi? Bir şekilde, gördüğümüz

Hatırlamıyorum hani? Bir de sana güvenmemi bekliyorsun. Neysse... İtiraf etmek gerekirse ben de hatırlıyorum; üç yaşındayken kendime kurduğum, tül perdeden çadırı gelmiştim. Benimle oynamaya... Oturup izlemiştim sadece beni; oyuncaklarımı dokunmamışım. O zamanlarda bile fiziksel müdahaleler yerine sözlü müdahaleleri tercih ediyordun. Huylu huyundan vazgeçemiyor işte. O zamanlar daha iyi anlaşıyordu, daha az kavga ediyorduk seninle... Tabii ki daha az kavga ediyorduk çünkü ben, sen ne dersen onu

mi değiştim? Çok yersiz ve desteksiz bir itham bu. Sen, bir noktada takılıp kaldın; beni de takılıp kalmaya sürükledin. Gerçekler, senin için bir şey ifade etmemeye başladı. Benden yardım isteyeceğine, içine düştüğün çukura beni de çekmeye çalışın. Başardın da... Ama sen de biliyorsun ki kindar değilimdir. Kindar mıymış? Kime karşı kin tutmuşum şimdije kadar? Söyle, söyle, çekinme! Ona karşı mı? Yanlıyorsun; bırak kin tutmayı, "Sevmiyorum" bile diyemiyorum. Yine kafamı bulandırmaya çalışıyoysun sen, anlaşıldı. Bırak şimdibunları... Gördüğüm hala görür musun? Onu söyle... Hala görüyorsun demek... Nasıl olsa bir zararı yok şu an; bırak, görelim. Hem, belki bizimki de görüyordur? Onun da gördüğüne emin misin? Onun da görür olması bizi aklamayabilir, biliyorsun, değil mi?

- Demek delirmekten korkuyorsun...

- O sınıra yaklaşlığında korkuyorum.

- Peki, ölümden korkuyor musun?

- Hayır, korkmuyorum. Öldükten sonra öldüğümü bile farkında olmayabilirim; böyle bir şeyden niye korkayım ki?

- Delirdikten sonra da delirdiğinin farkında olmayacaksın; bana güven.  elif@levelcom.tr

**Hoş, birkaç defa sana karşı çok ciddi saldırırlarda bulundum; açığım yaralar için özür dilerim ama benim fikrim değildi seni yok etmek. Onun, bunun fikriydi...**

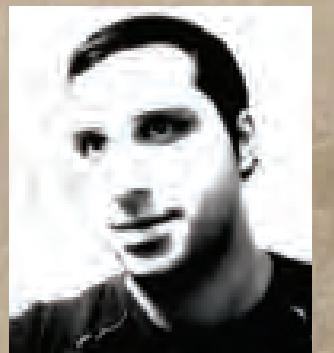
seyden kurtulmamız gerekebilir. Ya da gördüğümüz şey bizden kurtulabilir. Her şekilde, yardımına ihtiyacım olduğu bir gerçek. Veya yardımına ihtiyacım olduğu, yalnızca senin gerçekin. Ancak bu gerçeki bana yedirerek üzerinden kontrol sağlayabilirsın; bunun farkındayım. Ama senden kurtulmak işime gelmiyor açıkçası. İlk önce şu gördüğümüz seyden kurtulalım da... Pardon? Duyamadım? Senden nefret mi ediyorum? Saçmalama! Seni her seyden çok seviyorum. Her seyden ve herkestense... Sadece sana güvenemiyorum; kendime güvenemediğim gibi... Hoş, birkaç defa sana karşı çok ciddi saldırırlarda bulundum; açığım yaralar için özür dilerim ama benim fikrim değildi seni yok etmek. Onun, bunun fikriydi... Beni çok yoruyordun. Biraz yalnız kalmaya ihtiyacım vardı; ben de bana ilk önerilen şeyi uyguladım. Sesin, solgun kesilmişti; hatırlıyorum. İki lafi bir araya getiremiyordun. Dayanamadım ama... O kadar sessizleşmişti ki her yer, o kadar üzlemiştim ki seni... Bana karşı kin duymuyorsun, değil mi o günler yüzünden? Kindar olmadığını ben de biliyorum ama emin olmak istedim.

Aslında seninle konuşmak istedigim özel bir konu vardı bugün. Hazır yanındayken sormak istedim: Biz ilk ne zaman tanıştık? Dün gece sen yokken uzun uzun düşündüm ama hatırlayamadım. Sen de mi hatırlamıyorsun? Hadi ya... Acaba 10 yaşındayken, sevgili yatılı okulumun ilk soğuk geceinde mi tanıştık? Daha mı önce? Ne kadar önce? Yedi yıl mı? Hmm...

yapıyordum. Şimdiki gibi söylediğlerine muhalif olmuyordum. Haliyle, sen de ıldırımyordun sinirden. Hoş, o zamanlar farklıydı; muhalefet etmemi gerektirecek şeyler söylemiyordun pek. Uyumluyduk kısacası. Ne olduysa ilkokulun sonlarına doğru oldu. Resmen değiştin. Ne? Asıl ben



# Ayağını DirectX'ine Göre Uzat



**M**aşının neredeyse yarısına mal olan ekran kartım, henüz ikinci senesini doldurmamıştı ve bu yüzden onun henüz eskimedğini düşünüyordum. Bu düşüncemden yola çıkarak Bioshock'ı gönül rahatlığıyla satın aldım ve evimin yolunu tuttum. Saatler süren çırpinışlarının ardından, oyunu çalıştırmayı bir türlü başaramayınca anladım ki halt etmişim (I'm halted!). Windows kendini böylesine ciddi bir hatadan kurtarabildi ama benim bünyem bu hatayı kaldırımadı. Sırun neymış, biliyor musunuz? Ekran kartımın Pixel Shader 3.0 desteği olmaması... Bu desteği veren birçok ekran kartını

bir oyun bu teknolojiyi şart koşmadı? Şimdi SM 3.0, 4.0 ya da 4.1 (DirectX 10.1'e birlikte anlıyor) destekleyen yeni bir kart aldım diyeлим. İki vakte kadar SM 5.0 teknolojilerinin palazlandırlıp oyuncularca dayatılmayacağını nereden bileyceğim? Peki ya ben, yeni ekran kartıma onca para döktükten sonra yapımcılar SM teknolojisini şart koşmaktan vazgeçerlerse ne olacak?

Korkum şu: Gelecekte, ekran kartları oyun kutusunun içinden çıkacak; her oyun için ayrı bir ekran kartı kullanmamız filan gerecek. Elbette ki bu, işin şaka boyutu ama önlümüzdeki tablo cidden hic iç açıcı değil. Öyle ki yeni oyun almaya

giderken NVIDIA ya da ATI yetkilileri tarafından yolum kesilecektir, kredi kartına bilmem kaç taksitle yeni bir ekran kartı almak zorunda bırakılacakmışım ve o kartı almazsam Türkiye, Avrupa Birliği'ne giremeyeceğim gibi senaryolar geliyor aklıma. Sizin de var mı böyle senaryolarınız? Nasılınız bu arada? (Aramızda ufak

çapta bir yakınlaşma mı oldu ne?)

Çoğumuz görmezlikten geliyoruz ya da umursamıyor ama ortada ciddi sıkıntılar var. En basitinden; sürekli bir şeyleri satın almamızı gerektiren, tuhaf yaşamlara gömülmeye başladığımız şu sözde "cesur yeni dünya"da, satın aldığımız şeyleri zırt pırt yenilemek zorunda bırakılmamız can sıkıcı. Sistem bizden iki - üç senede bir, yeni bilgisayar satın almamızı veya bu bilgisayıri büyük paralar harcayarak güncel hale getirmemizi bekliyor. Üzerimizde doğrudan ya da dolaylı şekilde psikolojik baskı var ve bu yüzden, çoğumuz bilgisayarımızı yükseltmediğimizde mutsuzlaşıyor, dışlandığımızı düşünüyoruz. İnternet'te, ekran kartlarıyla ilgili donanım forumlarında bir göz atın; ekran kartlarının teknik özelliklerini yetmediğinden -canının çektiği oyunları oynayamadıkları için- kendini üzgün ve süzgün smiley'lerle ifade eden bir sürü insan göreceksiniz. Gelgelelim, yeni bir ekran kartı almak da her zaman için çözüm olmuyor ve hatta beraberinde,ambaşa sorunlar getirebiliyor.

Bir diğer taraftan; bilgisayarların işlemci hızları, hafıza ve sabit disk kapasiteleri sürekli artarken, ne yazık ki beklediğimiz bazı hayatı gelişmeler ve iyileşmeler bir türlü gerçekleşmiyor. Söz gelimi PC oyuncularını Windows'a bağımlı hale getiren (aslında Windows'a katlanmak zorunda bırakan) DirectX, gelecekte de etik olmayan bu işlevini koruyacak gibi. Biz yillardan beri Windows'un oyun oynamak için ideal bir ortam olmadığını düşündürdük, PC oyuncuları sektöründe rol üstlenen hemen hemen tüm firmalar, stratejilerini DirectX üzerine çoktan inşa etmişler bile. Halbuki, -hic değilse- DirectX'e özerklik kazandırılarak oyunların herhangi bir işletim sistemine bağımlı olmasının önüne geçilebilirdi veya DirectX'dındaki API'lara da desetek verilebilirdi. Şahsen ben, NVIDIA'nın büyük bir iştahlı 3DFX firmasını satın alarak basiretiğini bağlılığı OpenGL'i çok özledim ve DirectX'in yerine OpenGL'ın ya da benzeri bir platformlar arası API'nın standart hale gelmesini çok isterdim doğrusu. Hem lütfen biri bana izah etsin; Linux tabanlı işletim sistemlerinin günahı nedir Allah aşkına?

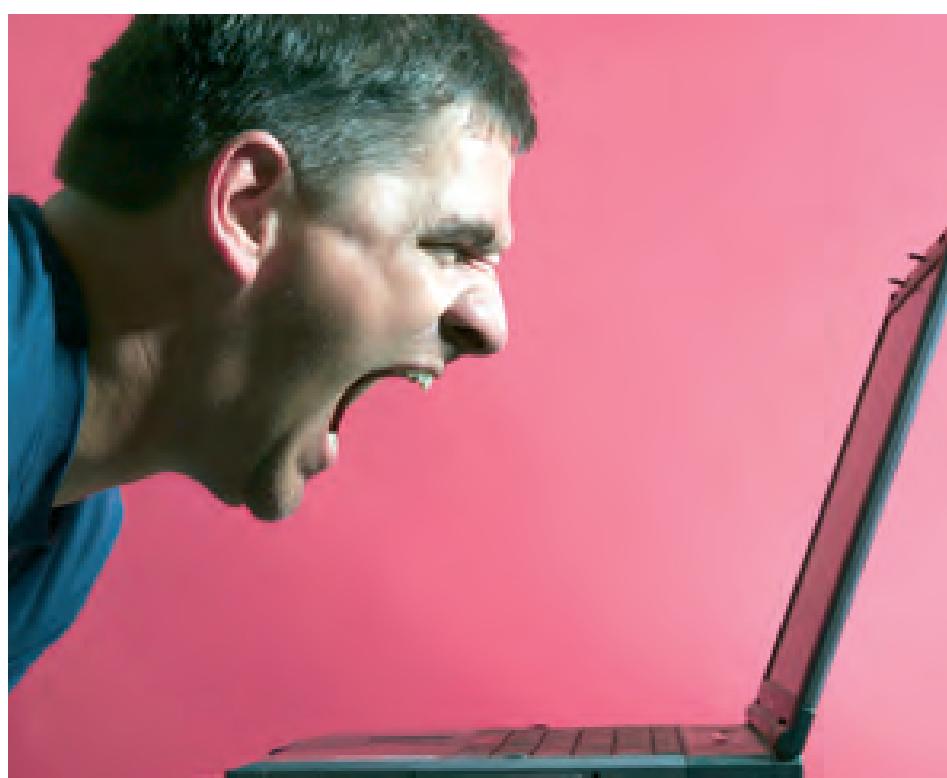
Şimdilerde çıkışmış ya da çıkışacak olan yeni oyuncularıyla oynamak istediğinizde, tercih etmeniz gereken ekran kartları çok pahalı ve ödediğiniz paranın karşılığını tam olarak alıyor musunuz; tartışılır. Altı - yedi yıl önce bir PS2 edinmiş olanlar, halen PS2'ye çıkan yepyeni oyuncuları oynayabiliyorken; iki - üç senelik ekran kartlarına sahip olanların yeni oyuncuları oynayamamasına ne demeli; bilmiyorum. Oyun oynamayı da amaçlayarak dizüstü bilgisayara terfi (!) edenlerinse vay haline; bu arkadaşlara sabır diliyorum. Ben, en iyisi tüm PC oyuncularına toptan, sabır dileyeyim ve aranızdan ayrılalım. [hbasaran@level.com.tr](mailto:hbasaran@level.com.tr)

**DİPNOT:** Shader Model zamazingosu yüzünden yeni bir ekran kartı almaya karar verdığınızda size tavsiyem; şimdilik (üç - dört aylığına) idare etsin diye fiyatı 80 - 150 YTL arasında değişen SM 4.0 destekli DirectX 10 kartlarından birini alın. DirectX 10.1 / SM 4.1 destekli ürünlerin sayısı arttığında, satın alacağınız orta seviye bir kartla bile -en azından iki - üç sene kadar- bütün yeni oyuncuları, sıkıntı yaşamadan oynayabilirsiniz.

**Üzerimizde doğrudan ya da dolaylı şekilde psikolojik baskı var ve bu yüzden, çoğumuz bilgisayarımızı yükseltmediğimizde mutsuzlaşıyor, dışlandığımızı düşünüyoruz**

performansı ve fiyatıyla dövermiş fakat pikselleri "seyd etme" konusunda yetersizmiş. O yüzden de Bioshock', Jericho'yu, Spider-Man 3'ü ve bu desteği şart koşan yeni oyuncuları oynamak için ATI'yi ya da NVIDIA'yı biraz daha zengin etmemiyimşim.

Hal böyleyken, kafama takılan başlıca sorular şunlar: Madem ki Pixel Shader 3.0'ün ya da genel olarak Shader Model 3 teknolojisinin desteklenmesi elzemdi; neden Crysis gibi



# Bit Pazarına Nur Yağıyor!



**D**ün gece düşündüm de, herkes rüyasını kendi dilinden görüyor. Bir arkadaşım, rüyasında Frank Sinatra ile Türkçe muhabbet ettiğini söyledi. Ben de düşününce “Evet yaaa!” dedim. Ben de rüyamda herkesle Türkçe konuşuyorum. Sonra şuna karar verdim: Benim rüyalarım 8 Bit, evet 8 Bit. Her şey iki boyutlu rüyalarımda. Bir de SID müzik çalsa ne güzel olur. Eski intro’lar, demo’lar gibi... İlk yazımda söylemiştim size, “Ben doğaçlama seyleri severim” diye. Fırat, bana bu ay ne yazacağımı sordu. Ben de “ilk gameboy’lar olarak aklımda yer eden Nintendo Gameboy hakkında bir şeyler yazacağım” dedim ama aklıma başka şeyler geldi. Her telden yazdım. Aklıma ne

Böylesine sıkı bir denetim bize çok gelir.

Tüm bu olumsuz olayların dışında, ülkemizde müzik endüstrisi dijital bir pazar oluşturma çabasında. Tek dileğim tüm bu yeni yapılanmalar sonrasında, müziği “gerçekten” üreten insanların karlı çıkılmalarıdır.

Bu arada sizlere ilginç olduğu kadar, güzel bir sayfadan bahsedeceğim. Yiğit isimli bir arkadaşımızın epey uzun bir süreden beri KOMODOR isimli bir

rum da bir şeyler eksik. “Nedir acaba eksik olan şey?” diye düşündüm ve bunun adrenalin olduğuna karar verdim. O eski coşku ve bağırsızlığı yok. Neyse Alpino’ya „Neden Kick Off’ta şimdiki oyulara göre daha çok adrenalin var?” diye sordum. O da şunları yazdı: (Bence doğru bir tespit de oldu.) Aynen aktarıyorum: „Kick Off’u şimdikilerle mukayese etmek yanlış olur. Onun güzelliği pek çok fiziksel hatasına rağmen unutulmaz olmasındaydı. Oyunun absürt olması, gerçeklikten uzak olması (orta sahanın atılan gol, kornerden atılan taç atışı, kalecinin taç çizgisine kadar uzanan plonjonu, insan üstü falsolar) ama asıl önemlisi asla durmayan ‘full action’... Oyun, ilk düdükten sona dödüge dek durmayan bir hareket silsilesiydi. O kuşbakışı gözükken oyna bir bak, bir de şimdiki grafik harikası oyulara... ‘Gerçekçi oyun mu, yoksa absürt oyun mu?’ diye soracak olursan bence absürt oyun. Aynı 80’lerin özetini gibi; her şey abartılı... Bence adrenalinin asıl sebebi buydu belki de. Atarı salonlarında bu oyunu oynarken etrafındaki sigara dumanı ve ağaç konsolları belki de asıl tadi veren. Ayrıca, direktten dönen topun ‘dronnk!’ sesini asla ve asla unutamam. Kısacası, Kick Off’ta haylaz bir çocuğun masumiyeti vardı.” Alpino durumu çok iyi özetledi bence.

Bu arada, daha önce size bizim forumu tanıtmıştım. Eski Amiga’cılar ve Commodore 64’üler burada. Muhabbet kaldığı yerden devam ediyor: <http://tr-demoscene.info/>’ya bir göz atın.

Yazımı yeni yılın herkese mutluluk ve başarılar getirmesini dileyerek bitiriyorum. Kendim için dileklerim neler mi? Yazıyorum; gerçi “Dile getirilen dilekler gerçekleşmez” derler ama benim yine de umudum var.

- Commodore, yeni ve süper bir bilgisayar ile geri dönde de bizi şu Windows’tan kurtarsa...

- Xenon 3 ve Chaos Engine 3 çıkışa; grafiklerini Mark Coleman hazırlasa...

- Jim Power ve Turrican’ın yeni 256 renk versiyonları çıkışa...

- “Verify” hatası vermeyen X-Copy yapılsa...

- Amiga geri dönse...

- 3D oyunlar yasaklılsa; her oyun piksel piksel olsa... (Çok haince bir dilek oldu; kusura bakmayın!)

Bu dilekler, böyle üzür gider. [turbo@level.com.tr](mailto:turbo@level.com.tr)

**Günümüzde, PlayStation’da futbol oyunları oynayanlara bakıyorum da bir şey eksik. “Nedir acaba eksik olan şey?” diye düşündüm ve bunun adrenalin olduğuna karar verdim**

gelirse... Bir özlem, bir nostalji... Bakalım ne zaman “Deli bu; kovalım bunu!” diyecekler...

Almanya’da oturan arkadaşlarından bir şeyler duydum; duyduklarımı sizle paylaşmak istedim. Dünya genelinde müzik ve film endüstrisini vuran “download” ve P2P çırğınlığı için artık önlemler alınmaya başlanmıştır. Almanya, bu konuda ilk adımı atan ülke olmuş. İnternet üzerinden data geliş ve gelişler kontrol altına alınmış ve yüksek GB’lerde transfer yapan kullanıcılar baskınlar yapılmaya başlamış. Özellikle, polislerden ve telif hakları konusunda yetkililer avukatlardan kurulu olan ekipler, bu kullanıcıların adreslerine gidip mahkeme kararıyla evlerine giriyorlardı. Kullanıcının bilgisayarında Torrent ya da Emule gibi programların olup olmadığına ve evde bulunan CD’lerin içeriklerine kadar her şeyi didik didik inceleyorlardı. Yasal olmayan bir download ya da kopya ürün bulduklarında, bu kullanıcılar ciddi boyutlarda para cezaları veriyorlardı. Bu cezalar, yasal olmayan yollarla indirilen ürünlerin sayısına göre değişiyormuş. Eğer bilgisayarda P2P paylaşım programı varsa aramayı daha da kapsamlı hale getiriyorlardı. Şu anda birçok kullanıcı, bu programları bilgisayarlarından kaldırılmış durumda. Bana bunu söylediğimde ise ülkemizdeki durum gözümde canlandı; burada hala, sokaklarda filmler, müzikler ve binlerce Dolarlık yazılımlar satılıyor.

projesi var. Commodore döneminden hatırlayacağınız müziklerin üzerine, çoğunluğu Türkçe olan sözler yazılarak ilginç şarkılar ortaya çıkarıldı. (Sözlerin içeriği de Commodore üzerine tabii ki.) Özellikle, ilk şarkısı olan „Press Play on Tape“ benim en çok sevdigim şarkısı oldu. Bu güzel projeye [www.komodor.net](http://www.komodor.net) adresinden ulaşabilirsiniz. Mu-hakkak girip şarkılara bir bakın. Keşke bu şarkılar bir CD’ye basılıp piyasaya çıksa...

Romanya’da çalışan, eski kafa bir arkadaşım var. Herkes onu “Star Wars manyağı Alpino” diye tanır. Ona “Yazı yazıyorum ve tikandım” dedim. „Ne yazıyorsun?“ diye sordu. Ben de „Her zamanki gibi eskilerden bahsediyorum“ dedim. O da bana „Kick Off’tan bahsetsen!“ dedi. Ben, oldum olası -futbol oyunları da dahil olmak üzere- spor oyunlarını sevmem. Ama nedense, futbol oyunlarını oynayanları seymeyi çok severim. Eskilerden Vigo ile çeşitli Kick Off turnuvaları yapıp maçlarda kaybedenlere yemek ismarlatma olaylarına girmişti bir dönem. İki şışmana yemek ismarlamak herhalde büyük bir kabus olsa gerek.

Kick Off’u bilirsiniz; Amiga’nın efsane futbol oyunu... Amiga döneminde bu futbol oyunu müptelələri iki gruba ayrılmıştı; (kedisəverler ya da köpekəsverler gibi) Kick Off’cular ve Sensible Soccer’cılar... Nedense benim etrafımda hep Kick Off’cular vardi. Günümüzde, PlayStation’da futbol oyunları oynayanlara bakıyo-

## ARA ARA AKLIMA TAKILANLAR

- Linda Blair şu anda ne yapıyor acaba?
- He-Man İskeletor'u yendi mi?
- Magic Pockets'in cebi delindi mi?
- A Takımı artık yaşlılar yurdunda mı?
- Kara Şimşek [KIT] acaba hangi hürdacıda?
- Türk E.T.'si „Badi“, kendi evreninde, torunlarına İstanbul macerasını anlatıyor mu?
- Gece Şahini [Nighthawk] yaşılanıp kurye şirketi kurmuş mudur?
- Dallas'taki Jr [Ceyar... Allah'ım gazetelerde bile adının adı yanlış yazılıyordu.] hala kötü mü?
- Vincent estetik ameliyat oldu mu?



# Asansör Hikaveleri

**B**ir sürü insanın, 3 x 3 metrekarelik bir alana sıkıştığını, hepsinin birbiriley göz teması kurmamaya veya sabit bir noktaya bakmaya çalıştığını düşünün. Bu insanlar, kısa bir süreliğine beraber seyahat etmek zorundalar. Bu seyahatin uzunluğu, içerde bulunan insan sayısına ve tipine göre değişkenlik gösterebilir. Bu değişken süre içinde yanınızda

Eleman açıkça kızdan hoşlanıyordu ve tanışma bahanesi de ayağına kadar gelmişti. Demek ki asansörde rahatlıkla flört edilebiliyordu. Tabii ki kızın da bu durumdan rahatsız olmadığını belirtmeliyim. Bir başka gün; Gökhan'la asansördeyken son derece hoş ve sık giyimli iki hanıma asansöre binmeleri için yol verdik. Fakat ne hikmetse hanımlar, asansörün çapraz köşelerine

bir tablo çikiyor ortaya. Asansörde en kötü yer ise kat düğmelerinin bulunduğu alan olsa gerek. Zira herkes parmağını size doğru yönlendirip son anda ıskalayarak düğmeye basıyor. Burnunuzun dibinden vizir vizir geçen parmaklardan canhıraş bir şekilde kendinizi kurtarmaya çalışıyoorsunuz. Üstüne bir de, asansörden birisi indiği anda "kapatma" tuşuna basan benim gibi deliller var. Son derece sabırsız bir insanım ve kapının kapanması için bir saniye dahi bekleyemiyorum.

**Yaşasın Z'yi es geçtiğ!** Her asansörde olduğu gibi "Z", zemin katı beliren tuştur. Bizim asansörlerde ise Z tuşu, açılıkla topluk arasındaki 15 saniye anlamına geliyor

Son anımı da anlatıyorum: Geçenlerde Ufuk'la beraber asansördeydik. Hellgate London'daki silah tiplerinden bahsediyorduk. Silahların verdiği fiziksel zararı İngilizce telaffuz ettim ve bir anda yanımızdaki hanım I Wanna Get Physical diye bir şarkısı söylemeye ve dans etmeye başladı. Biz "kem küm" şeklinde kalıp şarkıyla ilgili bir - iki laf ederken benim katıma geldik ve ben inerken kız hala şarkıyı söyleyip dans ediyyordu. Ufuk'la beraber gidecekleri iki kat daha vardı ve asansörde başka kimse yoktu...

İşte böyle bizim HMT'nin (Hürriyet Medya Towers) asansörleri.... [akmenek@level.com.tr](mailto:akmenek@level.com.tr)

## Her asansörde olduğu gibi "Z", zemin katı belirten tuştur. Bizim asansörlerde ise Z tuşu, açılıkla topluk arasındaki 15 saniye anlamına geliyor

insanların ne yediğini, temiz olup olmadığı, ceketlerindeki sökügünü yerini, kullandığı parfümü hatta birbirlerinden hoşlanıp hoşlanmadıklarını bile anlayabilirsiniz. Bu dip dibe yapılan zorunlu yolculuk, size insanlarla ilgili bir sürü şey anlatılabılır.

**Hayatımız bir kutuda!** Tahmin edebileceğiniz üzere, asansörlerden bahsediyorum. Hani çalıştığımız plaza katımıza, girişe ya da yemekhaneye ulaşmak için bol bol kullandığımız asansörlerden... Mesela, birbirini tanımayan iki insan, fiziksel olarak ancak otobüste, barda ya da kuyrukta birbirine bu kadar yakın olabilir, değil mi? İki erkeğin göz teması kurması "tehdit", bir erkekle bir kadının göz teması kurması ise "flört" olarak anlaşılabileceğinden olsa gerek, asansörde insanların bakışları genellikle tek bir yere sabitleniyor. Benim gibi, etrafında kim olduğuna alırdımadan asansör içerisinde sohbet edenler ise ister istemez, bir sürü insanı bahsetmekleri konuya misafir etmiş oluyorlar. Aynı zamanda, o daracık ortamda patlatılan espiriler insanların sizi daha sonra tanımاسını sağlayabiliyor.

Geçen gün, aşağıya inerken asansörde üç kız ve bir erkek vardı. Asansör kismen boştu ve herkes için yeterli alan vardı. Bir süre sonra asansör doldu ve hepimiz sıkışmak zorunda kaldık. İşte tam bu anda erkek fırıttan istifade öteki kızın dibine girdi. Eh, sohbetlerinden kardeş olmadıklarını da anlamıştım.

konuslardılar. Eh, biz de diğer köşeleri tuttuk. Hanımlar birbirleriyle konuşurken aynı anda ben de Gökhan'la sohbet ediyordum. Daracık alanda farklı şeyler konuşmaya ve bunu birbirine duyurmaya çalışan insanların sohbetleri de ister istemez birbiriley çakışıyor ve bunun sonucu olarak da açayıp komik



## Bİ' bıkg olan FA FU ile

Zaten kırık olduğur -Lek  
sonra da olduğur bıkgeler hale  
minin olmasası mindeki nüfuz  
kırık olduğur sonra da olduğur  
birşeyler de hale hale  
nude dengesizdir? \*B. B.  
osman ~~pepsi~~

Ara nahiini; tayyare girmek  
oluyor mu. Ara nahiini de  
nebi antrenör? Ara nahi nabi  
antrenör?

[REDACTED] ~~şey birsey değil~~  
mild?

Her nerede bulunmak  
gerekmez mi?

Düştür, düştür.

- Astrobüs hı, nüfuslu Sadak  
zordur.

Zman geçer - hıim  
ehine?

Akyarın gidigont.

Peki nüfuz bu anıtlara?

## Geliştiğimizde

İki delinin Nef Dostları:

- İkinci, tıbbın teknesi  
sun.
- [REDACTED] listeleri alır  
lerek ve doldurmak ~~O'LEARY~~
- Çekti alır
- Çekti ne demek?
- Toplusal baygınlar sun vermek  
için ne yapılabilir?
- Bir baygınlık etkisinde edilebilirnek  
için anadığının teknik hafı  
sunus bi hıi hıbbatlıdır. Bi se  
[REDACTED] tıbbının Nef'i'yi gelir  
dalar. ~~BUZBUD~~ Ama şunu da,  
Nef'in konusunda okusun ve  
ni anıtmalıza. **ANAM!!**

**Vigyanalı derüler** hıbbatlığının  
için girişi çok çok anıtmalı  
bi hıbbatı ana hıbbatı olabilir.  
Hıbbat içi hıbbat ilacı olmak  
laen. Uysa olunur şıklıkları.  
Son sunus bir malek olduğum  
iddia edigont. **JUNIOR**

Daffa ~~o~~ bıkg

Bıkgıcların hı hıkk?

Nüfuz gidigont hı a dınselot?

Hıkk olmaz hıkk de  
olysa? ~~bu gün hımm~~  
~~hıbbat!~~

Hıkk dıne olysa?

İnan hıkk olun ider?

[REDACTED] ~~metkig yıklam esap~~  
~~oluyorum? a bu turda~~  
~~bu... hıkk ve ider~~  
~~yalı hıkk~~  
Yoksa zaten [REDACTED] olımlı ~~id~~  
artık hıkk idemeyen?

Babas, Babas

Babas hıbbatlı bir anıtları ol  
oluyor gırınde.  
Babas, bıbbas bıbbas kimsevis  
gırımedig; hı a cı a olur.  
Avıvıva oğan.

Babas hı  
hıbbatlı hıbbatlı hıbbatlı  
hıbbatlı OFF.

Baygınlık hıbbatı  
kapılıda gidiyor

Sarı sunus bir malek gırınn  
[REDACTED] gidişti li de...

- Sigaranın sevgilimse zararlı  
artık kuruma geldi. Daha gırı  
gırı suranayak **Tıy oldı hıbbat!**

"Yok yok anıtmalıda. Yı da  
ne hıbbatı işte Philip Morris  
habıva sunsun --?"

- Hıbbatlı bir dıne sunmat  
istiyorum öncelle de hıbbat  
kuruma gitmelegim. Bi de

[REDACTED] **KASIM!!**  
- Nirvanaya olasam acaba  
sıkılık gırınn?

**Nirvana sun sunsun KASIM!!**

- İngiller tek kırba salıvular

- Proteinler, riboniklikasitler  
bir zıbbat iliskili dirler

Über sindi akıtanach...

**PLASMID RETIKULUM** ~~sun~~  
BİBBİK GİREBİ  
BİBBİ



**Mr. Blonde:** Furkan Faruk Aknenci

**Mr. Brown:** Burak Akmenek

**Eddie:** Elif Akça

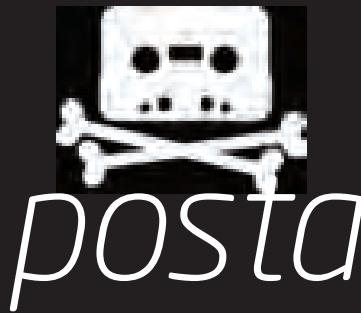
**Joe:** Fırat Akyıldız

**Mr. Pink:** Tuna Şentuna

**Mr. Orange:** Şefik Akkoç

**Mr. White:** Cem Şancı

inbox@level.com.tr



Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmiyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## MEET JOE BLACK

Selam olsun size ey LEVEL Ahalisi, Bu benim ilk mailim. Şimdi siz herhalde "Çocuk yillardır utangaçlıktan yazamamış" diye düşünüyorsunuzdur. Ama ben daha üç aydır derginizi takip ediyorum. LEVEL okumadığım her sayı için bir sopa vurmak isterseniz anlarım. Keşke okumayı öğrendiğimde elime ilk sizi tutuştırsalardı. Öncelikle, mükemmelsiniz. Hepiniz mükemmelınız. Özellikle Joe'nun ellerinden öperim; böyle gelişmiş, içi içine sığmayan bir dergiyi idare etmek zor olsa gerek. Size üç tane sorum var; cevaplarsanız sevinirim.

**Joe (Fırat): Selamlar Ahmet. Bu sana ilk cevabım. Çok heyecanlıyım ve ne yazacağımı "bilemiyorum" (Bu kelime Tuna Şentuna patentlidir; kullanmak için yüzlerce Dolar telif hakkı ödedim!)**

Öncelikle, güzel sözlerin için teşekkürü bir borç bilirim. Bu işi gerçekten çok seviyoruz ve isimizi geliştirmek adına sürekli çaba sarf ediyoruz. Bunu bir karşılığının olduğunu bilmek gerçekten de sevindirici.

1. Painkiller'da (Bu oyunu bize hediyeye ettiğiniz için sonsuz teşekkürler.), 1-3 bölümünde, cehennem ağızı gibi bir yere geliyorum. Etrafta yerden fırlamış dikitler, dikitlerden fırlamış eller var. İşte orada bir canavar var ki olmaz olsun! Adam zarar görmüyor! Bu fazla body çalışmış gibi duran bir zombi. Onu nasıl öldüreceğim?

**Mr. Blonde (Faruk): O yaratığı çok iyi biliyorum; bizim salona body çalışmaya geliyordu. Ama "turfanda patıcan" gibi görünen o arkadaşın zayıf bir yanı var; işe dayanamaz! O yüzden kır tepeşinin üzerindeki tavarı, bak neler olacak...**

2. Sizi takip etmeye başladım başlayalı LEVEL'da çalışma isteği var içimde. Bu dergide çalışmak için nerelerde okumak, hangi alanlarda iyi olmak ve hangi özelliklere sahip olmak gereklidir?

**Joe: Açığçası biz bir şekilde girdik bu yola. Okul vs. ile olacak iş değil pek. Hatta hep derler ya, "Sağlıklı adamın yapacağı iş değil bu" diye; işte bizimki de aynı hesap be Ahmet. İyi**

yazmak, çizmek; dile hakim olmak; kültür & sanat sahibi olmak; oyunlardan anlamak; yabancı dil bilmek gibi birçok kriterimiz var elbette ki ama inan; bu özelliklerin tamamına sahip olsa da dergide çalışmak için uygun olamayabiliyor insan. Zira biraz duygusal ve tanımlaması güç bir iş bu. Ya da bu denli içinde olduğumuz için bize öyle geliyor Ahmet...

**Mr. White (Cem): Bankacı ol, kurtar kendini evladım. Bulaşma böyle belalara... Evinin taksitini öder, haftada bir eşinin dördürünü çeker, çocukların okul harçlarını öder, yaşayıp gidersin. Dahası var: "Otomobilin benzini pahalı gelir" endişesiyle işine servisle gidip gelir, 30'larını geçince bir de metres tutarsın kendine veya çoğu erkek gibi cebin biraz para görünce yaşılanan eşini boşar, bir çitir alır, şu hayat çilesini doldurursun işte. Ne gerek var şimdi işleri zorlaştırıp; yazı, dergi, edebiyat derdiyle hayatı kendine zehir etmeye, değil mi çocuğum?**

3. Sly Racoon serisinin büyük bir hayranıym. Sly 1'i oynaymadım; Sly 2'yi ve Sly 3'ü bitirdim. Sly4'ün çıkışlığı ile ilgili söylentiler duydum. Bu doğru mu?

**Joe: Geçen yıl biz de bu yönde bir duyum almış ve bu söyletiye Resmi PlayStation 2 Dergisi'nin Ağustos sayısında yer vermiştık. O günden bu güne bu konuda herhangi bir gelişme yaşamadı ya da Sony'den bir açıklama gelmedi ancak bizce, bu denli popüler olan ve listelerin üst sıralarını zorlayan bir yapımin yeni versiyonunun yapılması kaçınılmaz. Yani yakın bir gelecekte yeni bir Sly oyunu ile karşılaşmamız olası.**

Sorularım bu kadar. Size iyi çalışmalar. Ellerinizden öper, bayramınızı kutluyorum.

*Ahmet Utku Çınar*

## ASSASSIN'S CREED

Merhaba LEVEL Cemaati, Adım Cihan. Bu size ilk mektubum; umarım yayılmalarınız. Aralık sayısını alırmaz Assassin's Creed incelemesine baktım. Elif Abla ("Elif Abla" diyorum ama insallah kizmasın...) yazmış; sonuna kadar okudum. Daha önce okuduğum incelemelere hiç mi hiç benzemiyordu. Bir anda kanım ıstdı. Artık en büyük hayalim bir gün İstanbul'a gelip sizi ziyaret etmek. Esprili tarzdaki ve konuşma tarzındaki yazılarınız çok güzel. Diğer bölümleri de okudum ve sonra Posta'ya geldim, baktım; "Ben de yazmayı bari" dedim ve yazdım. İçimden bir ses, "Bu yazı P.O.S.T.A.L'a gidecek" diyor ama bileyemeyeceğim. Şimdi sorularıma geçeyim:

**Joe: Valla Eddie (Elif Abla'n), "abla" lafinı duyunca ortağı ayağa kaldırıldı; istifa etmeye kalkıştı, "Ben o kadar yaşlı mıyım ya, çekilişli!" diyerek ofisi terk etti. Kendisini zor ikna ettim; "O yazım hatasıdır" diye. Neyse; güzel yazar Elif Abla'n. Biz de severiz kendisini. Bir de az yemek yese ya... Abur cubur insanı seni...**

1. Şu anakart, işlemci, ekran kartı vs. nedir; hiç anlayamıyorum. Bu konuda kafam basmıyor; biraz anlatsanız şunları; bunlar

ne işe yarar, nedir, ne değildir? Aydınlatın beni lütfen.

**Joe: Çalışmadığımız yerden sormadın belki ama cevabı çok uzun olan bir soru sordun. Bence sen nette küçük bir araştırma yap ve ne, nedir, öğren. Yoksa işin içinden çıkmayız Cihan. Yapma bunu bize Cihan... Ha, ileride bir "donanım sözlüğü" müz olur, o ayrı... Ama şimdilik bu şekilde idare etmek durumundayız. Dergideki Donanım bölümünden bir şeyler çıkarmaya çalış en iyisi.**

**Mr. Blonde: Sen bi' mail gönder bakalım Donanım bölümünde; orada çözelim kafandaki düğümleri. Bu arada; biri "donanım sözlüğü" mü dedi?**

2. (Bu tam olarak bir soru değil ama yazacak başka yer bulamadım.) Şu Assassin's Creed'i yaklaşıklık bir aydır takip ediyor ve oyunun PC'ye çıkışmasını sabırsızlıkla bekliyorum. Hakkında üç - dört tane inceleme okudum, onlarca video izledim, ekran görüntülerini inceledim. Hatta forumlarda, imzamı ve avatarımı işgal etti bu oyun. Kisacası, ben bu oyuna bağlandım. O yüzden şu aciz LEVEL okuruna bir kıyak yapın da Ocak ayında Assassin's Creed'i ayrıntılı bir şekilde inceleyin. Hem oyun, PC'ye de 2008'in ilk çeyreğinde çıkacak.

**Joe: Heyhat; bu aya da yetişmedi Assassin's Creed'in PC versiyonu. Ama elimize geçer geçmez güzel bir PC incelemesi yapacağız elbet. Sen tasalanma Cihan. Gece yatarken üstünü siki siki ört Cihan. Terli terli soğuk su içme Cihan. Aslan Cihan be!**

Her şey için teşekkürler, saygılarımla...

**Joe: Biz teşekkür ederiz, ne demek...**

*Cihan Korkmaz*

## HO-HO-HO!

Yeni yılınız kutlu olsun LEVEL Ahalisi, Bu size ilk mail'im. Ama 33. sayidan beri hiç kaçırılmıyor dergiyi. Sizlere birkaç sorum olacak:

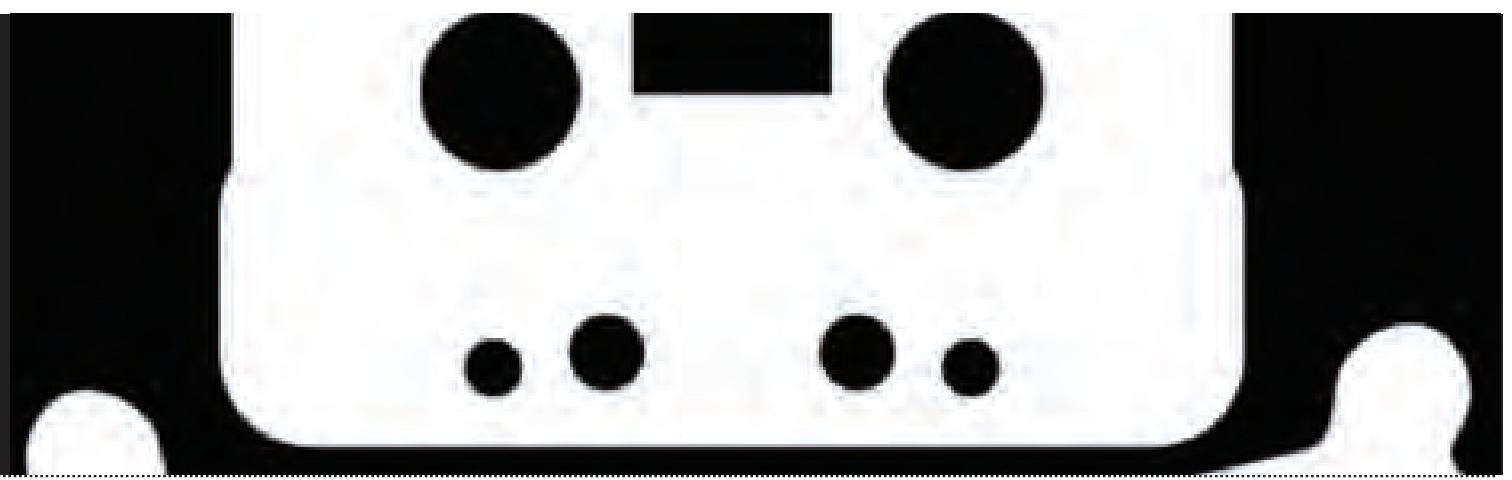
**Joe: Bu yıl ne "ilk mail" yaptı be hafız!**

**Mr. Blonde: Harbiden ha!**

1. Aralık sayısında incelediğiniz Call of Duty 4: Modern Warfare'dan şikayetçiyim. "Neden?" diye soracak olursanız... Ben Call of Duty ve Medal of Honor aşığı bir insanım ama Modern Warfare beni yedi, bitirdi. Bambaşa bir şey... Ama seri ikinci Dünya Savaşıyla devam etseydi daha iyi olmaz mıydı?

**Joe: Belki ikinci Dünya Savaşı konulu oyunları sevenler için evet, daha iyi olurdu ama şu da var ki piyasada zaten yeterince ikinci Dünya Savaşı konulu oyun var; arayan bulur. Diğer yandan, Modern Warfare tek kelimeliyle mükemmel bir oyun olmuş. Faruk'la şayimizi alıp koltuğa kuruluyor ve sabaha kadar MW oynuyoruz. Bağımlısı olduk biz de... Şu dergi de kazasız belasız aradan çıksa da gidip MW oynasak yine...**

**Mr. Blonde: Joe haklı; Call of Duty, ikinci Dünya Savaşı üzerine söylenebilecek her şeyi söyledi. "CoD dinamikleri"yle modern savaş, gerçekten unutulmaz anlar yaşıyor.**



2. Siz kalendar adamlarınızdır; sizce Age of Empires III ve eklentilerinden sonra Age of Empires'ciları nasıl bir oyun bekliyor?

**Joe:** Şimdi, sevgili Nurullah... Sevgili Kütükü... "Kalendar" derken?!? Yani sonuçta, bizim de bir saygınlığımız var; 10 yıldır dergi çıkarıyoruz, yazıp çiziyoruz. Ne demek kalendar? Ne demek ya... İngilizce'deki, "takvim" anlamına gelen "calendar" mı? Bilmiyorum... Kafam çok karışık Nurullah... Biraz yalnız kalmaya ihtiyacım var... Sorunu diğer arkadaşlara paslıyorum. Selametle...

**Mr. Blonde:** "Saatli maarif kalendarı" olarak bu soruyu ben cevaplamak istiyorum ve diyorum ki: AoE serisinin bir sonraki oyunu "modern savaşları" konu alacak.

3. LEVEL'da gözüme çarpan bir nokta var: Sürekli yazarlarla okuyucuları bütünlüyorsunuz. Bu çok güzel bir şey ama sızla yüz yüze görüşebileceğimiz bir platform yok mu?

**Joe:** Aslında bir "tanışma toplantısı" düzenlemek istiyoruz biz de. Şu sıralar hiç zamanımız yok ama umuyorum ki en kısa sürede bu planı hayata geçiririz.

**Mr. Blonde:** GameX'e bir uğrasaydin keşke...

Benden bu kadar. Hepinizin yeniden yeni yılını kutluyor ve bu yeni yılın LEVEL'a uğur getirmesini temenni ediyorum.

**Joe:** Sana da iyi yıllar; sevgi, kardeşlik, barış, top, tüfek dileklerimle...

Nurullah Kütükü

## AVRUPA BİRLİĞİ'NE GİRİŞ

Sevgili LEVEL Ahalisi,  
Selamlar. Derginizi 3,5 - 4 yıldır okuyorum fakat bir mail bile atmak kismet olmadı. Aslında atmayı düşünüyordum ama olmadığı işte, ne yapayım ya?! Hemen sorularıma geçiyorum. (Bu arada, GameX'in son gününde derginize abone oldum ve X-Wishes Racing Cup'a katıldım ama ilk toprak etabı bitiremedim.)

**Joe:** İyi, güzel de neden  
GameX'teyken gelip bize bir selam

etmedi? İşte bu yüzden Avrupa Birliği'ne giremiyoruz! (Yok artık!) Hatta bu gidişle FIFA'ya bile zor gireriz! (Yuh!)

Şaka maka, X-Wishes standı da diğer standlar / bölmeler gibi çok renkliydi. Katılımın için teşekkürler.

1. Crysis, Logitech G15'in LCD panelini destekliyor mu? (Belki G15 alırım.)

**Mr. Blonde:** Maalesef şu an için des-teklemiyor.

2. Logitech G15'i destekleyen oyunların listesini nereden bulabilirim?

**Mr. Blonde:** www.logitech.com/index.cfm/68/554&cl=us,en adresinden tam listeyle bakabilirsin.

3. Dergide ya da okurlar arasında online Test Drive Unlimited oynayan var mı? Varsa, MSN adresim: red\_dragon\_95@hotmail.co.uk

**Joe:** Sordum, soruşturdum (Bazen... Bazen yanlış yazılan kelimeleri olduğu gibi bırakmak değil midir doğal olan. Evet, evet...) ; arasında bu özelliklere sahip olan biri yok. Olması da beklenemezdi zaten! Neden? Çünkü işin dışında ofiste çok fazla oyun oynamıyoruz. Oynayan arkadaşları da radardan saptadım miydi, işleri bitti!

**Mr. Blonde:** Anam, Yayın Yönetmeni!

4. Need for Speed: ProStreet nasıl sizce? (Oyunun PC demo'sunu oynadım, begendim ama PS2 için aynı şeyi söyleyemem.)

**Joe:** ProStreet'in inceleme yazısı ve oyuna verdigimiz puan her şeyi anlatıyor.

5. İleride beni yazar olarak alır misiniz? :)

**Joe:** Neden? Neden hayatını kaydırırmak istiyorsun Ata? Kaç kurtar kendini...

6. LEVEL DVD'de PSP için demo'lar veya ekstralarda verir misiniz?

**Joe:** PSP için demo dağıtımına izin verilmiyor ne yazık ki ancak yasal bir yazılım olursa tabii ki bunu DVD'mize koyarız; merakta kalma sen.

7. Need for Speed: Prostreet'in PSP için çıkış tarihi nedir?

**Joe:** Bu yazımı yazdığını sıradı: 21 Şubat 2008. Bir erteleme olmazsa tabii ki...

8. Annemlere nasıl PS3 alırdıbilirim? (Amerika'dan alırdıracığım, daha ucuz olsun diye.)

**Joe:** Açıkçası bunun için bir formül yok elimizde. Ama sana "Anne bak, PS3'le ders de çalışacağım" yalanını verebiliriz. Bu da yeni yıl hediyesi olsun bizden sana.

9. Amerika'dan alacağım PS3, Türkiye'den alacağım oyunları çalıştırır mı?

**Joe:** PS3 oyunlarında bölge kodu yok. Yani dünyanın hangi bölgesinde oyun satın alırsan al, herhangi bir PS3'te aldığı oyunu çalıştırabilirsin. Ama filmler için aynı şey geçerli değil...

10. Ve son sorum: Mail'imi dergide yayımlılar misiniz?

**Joe:** Olmaz.

Mail'imi yayımlılaranız sevinirim çünkü dediğim gibi bu ilk mailim. Ama "Yok, yayımlamayız" derseniz cevaplamanız da yeter. Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar. Benden bu kadar. Sonraki mail'lerimde görüşmek üzere! LEVEL 4ever!

**Joe:** Görüselim görüşmesine de yazı yazarken Türkçe'yi de kolla biraz. Bir de, kendine iyi bak.

Ata Aygen

## DE NIGRIS

Merhaba Posta Ahalisi,  
Nasılınız? Ben bomba gibiyim. Her neyse, hemen konuya gireyim: Geçen ay MMORPG oyunu arayan bir arkadaşı WoW tavsiye ettiniz. Üç hesapta da 63. level'a ulaşır ulaşmaz ban yiyeen biri olarak size şiddetle karşı çıkyorum!

Blizzard'a para yedirmesin boşuna!  
Bir de, geçen ay editörlerinden biri, "Bir Ultima Online vardi; ne oldu ona?" dedi Posta'da; kimse de çıkış bir şey demedi.

Ben de bir UO'cu olarak alındım, kırıldım, kizardım, bozardım vs. Çünkü hala

UO oynarım ve "LEVEL'da Ultima Online nostaljisi yapılsa" der, dururdum. Ama üzündünüz beni! Çok eskiden beri Ultima oynuyorum; hiç böyle bir sağlanmaya magrus (?? - Joe) kalmamışım; bravo! Ultima Online forever!

Ve tabii ki geleneği bozmamak için

bir - İki sorum olacak siz LEVEL Ailesi'ne ("Ailem'e") Hazırsınız, başlıyorum.

**Joe:** Yani... Nasıl derler sizde... Ben seni de anlamadım Batuhan! Neden bu kadar alındın ki? Eddie yalnızca, Ultima Online'ın popülerliğini yitirdiğinden esprili bir şekilde bahsetmiş. Bunda alınacak, bozulacak bir şey yok; aşağılama hiç yok. Biraz sakin ol Batuhan! Açı yok Batuhan!  
Bu arada, "kalendar" bir, "magrus" iki... Magrus nedir? Gaziantepspor'da bı' De Nigris var; ondan mı bahsediyorsun yoksa? Yediniz, bitirdiniz bugün beni be!

**Mr. Blonde:** Pendik - Kadıköy hattında çalışan Magrus değil mi o?

1. Hellgate: London'dan hiç zevk almadım. 48. level bir BladeMaster'ım var ama bu oyuna harcadığım zamana acıyorum. Sizce Diablo 3 veya ona yakın düzeyde olan zevkli bir oyun çıkar mı?

**Mr. White:** Hellgate hepimiz için bir hayal kırıklığı oldu evladım. Ne yazık ki reklama ve tanıtma harcadıkları emeğin yarısını oyunun içeriğini güçlendirmeye harcasalarmış, zaten iyi bir potansiyele sahip olan bu oyunu uçururlarmış. Ne var ki Hellgate bu haliyle, motorlarına yeteri güç ilettiği için yere çakılan bir jumbo jeti benziyor. Allah aklı fikir versin oyunun yapımcılarına.

2. Geçen ay verdığınız Painkiller'ı online olarak oynamadım; versiyon hatası veriyor. Ne yapmalıyım?

**White:** Oyunun web sitesinden en son yamasını indirip güncellesen...

3. Windows Mobile tabanlı PDA'ler için bir sayfa ayırmayı hiç düşündünüz mü? Hatta 1/4 sayfa... Eminim ki sayısı az da olsa Türkiye'de PDA'de oyun oynayanlar var. Mesela ben... Bir yandan size bu mail'i yazarken diğer yandan PDA'de Age of Empires: Gold Edition oynuyorum.

**Joe:** Açıkçası PDA, sınırlı bir oyun mecrası. Bu yüzden biz de bu platformdaki oyunlara yer vermeyi düşünmedik şimdiden dek. Ama talep artarsa, neden olmasın?

Yeni yılın herkes ve LEVEL Ailesi / okuyucuları için bereketli bir yıl olması

• dileklerimle... Unutmadan: Daha çok tam sürüm oyun istiyoruum!!!

**Joe: Teşekkürler. Tekrar mail at. Açıma arayı...**

*Yazan / Yöneten: Batuhan Yel  
batuhan@tnage.com*

## ÖCÜLÜ OYUN SORUNU

Ey LEVEL Ahalisi, Nasılsınız? İşler nasıl gidiyor? Yazarlar yazılarını zamanında veriyorlar mı? Neyse, fazla uzatmadan sorularına geçeyim.

**Joe: Teşekkürler... İyi gidiyor...**  
**Uğraşıyoruz. İş, güç... Yazlarını zamanında veriyorlar yazırlar. Başka seçenekleri yok zaten. Hepsi beni çok seviyor, o yüzden... Hah, hemen "Fazla uzatmadan sorularına geçeyim", hemen... İki dakika uzatsanız ya, bir - iki kelam etsek şurada... Neyse, beni ararsan aşağıda olacağım.**

1. Prince of Persia, Crysis ya da bunlara benzer "öcülü" oyunları oynarken elim donuyor ama korkudan değil; buz gibi oluyor. Size de oluyor mu?

**Joe: Bunun vücutdunun salgıladığı adrenalini ile doğrudan bağlantısı var Dorukan. Bana pek olmuyor ama seni dergi doktorumuz Mr. Blonde'a paslayabilirim. Mr. Blonde, arkadaşla bii' ilgileni misiniz?**

**Mr. Blonde: Hooop, Redondo! Muh-temelen odan soğuktur. Yaşlılarımız ise evin ya da odanın soğuk olmasını geceleyin ortaya çıkan huzursuz ruh-lara bağlarlar, bilirsün. Tamam, artık korkabilirsinsin. Karanlıkta oyun oynar-ken etrafı kontrol etmeyi unutma!**

2. Cumartesi sinemaya gidelim mi? Misirlar benden...

**Joe: Ah! Yıktın perdeyi eyledin viran Dorukan. Derginin son günü yapılmı bu be? İnsan insana bunu yapar mı? Nasıl canım çektı şimdi... Şöyle vurdulu - kirdili, dandik bir Amerikan filmi... Değil mi? Çok iyi olurdu be Dorukan. Ama şimdi hiç sırası değil. Sen yine de kap misirini, gel ofise... Ağırlayalım seni bir gün. Ama gelmeden önce telefon et mutlaka. Ya da mail at bana: firat@level.com.tr**

**Mr. Blonde: Burnumu bir türlü açık havaya denk getiremediğim şu günlerde yapılır mı bu be? Yapılır mı?**

3. Crysis'in tam çözümü verilcek mi? Verilmezse bana son bölüm'lere doğru, ana uzay gemisinin alt kapısını nası patlatacağımı söyle misiniz?

**Joe: Crysis, tam çözümü verilecek bir oyun değil; basit ve çizgisel bir oynanışa sahip olduğundan gidilebilecek yönler, yapılacak şeyler bellii. Size ancak "Sağa gidin, sola gidin, sonra tekrar sağa gidin." diye yön gösterebiliriz. Ama bu güzel oyunun rehberini ve ipuçlarını 88. sayfamızda bulabilirsin.**

4- Crytek'in başka oyun planları var mı? Crysis 2 ya da onun gibi bir şey...

**Joe: Olmaz mı? Var elbette ki. Hatta aynı grafik motoruyla farklı türde oyunlar hazırlamayı da planlıyorlar. Crysis 2'nin ise devam edecekleri kesin. Oyunun sonunda Crysis'in devam edeceği açıkça anlaşılıyor zaten.**

5. Neden her oyunda EA logosu görüyorum? (Crysis'te bile gördüm!)

**Joe: Evet, EA bu ara epey aktif...**

6. Bu yoğunlu sarımsaklısan da mı saklasak, sarımsaklımasan da mı saklasak?

**Joe: Hayat, yoğunlu sarımsaklılamayınca daha güzel Dorukan. Sence de öyle değil mi?**

**Mr. Blonde: Mantı olsa da yesek... Sorularımı cevaplarsanız ne mutlu bana... İyi oyunlar, iyi günler.**

**Joe: Teşekkürler. Kendine çok iyi bak. Dorukan Aksongur**

## UZUN DİYE ES GEÇME

Merhaba oyun canavarları ve neredeyse asosyal LEVEL çalışanları, Ben Volkan. (Girişe bak be!) Şu an saat 03:09 (Gerçi "Send'e tıklayınca muhemedem 03:16 gibi bir şey olacak) ve size, sağ elimdeki alçıyla, inatla tuşlara basma-ya çalışarak bu yazıyı yazıyorum. Ha, ilk defa yazıyorum bir de... Ankara'da üniversitede kazanıp ruh hali çökken tek insan umarım ki ben değilimdir. Bir insan, imrenerek bakılan uzun saçlarını traş makinesiyle kesip sonra hayatı sınırlenerek duvara attığı bir yumrukla

sağ elini kırar mı ya?! Çok dolmuştum yalnız... Neyse, tüm bu karmaşadan ve sıkıntından kurtulmaya başladım.

Nasıl mı? Tek bir cevap: WoW. Yurta iki arkadaşı, WoW oynamaya başladık ve resmen tekrar hayatı bağlandı. Sosyal hayatı istedigimi bulamadığım için bu yolu seçtim. Ya, aman! Felsefeye ne gerek var?! 18 senedir, aldığım aile terbiyesi nedeniyle, hiçbir kızla duygusal ilişki yaşamadım. Sonra da üniversitede... Olmayınca olmuyor! Tamam, çok uzun oldu; anladım. Ama umuyorum ki Posta'da kendime yer bulurum. Bu arada, Aralık LEVEL Posta'daki birkaç şey çemkirmek istedim.

**Joe: Benim de saçım uzundu bir ara. Epey uzundu... Sonra kestim, gitti. Yedi - sekiz yıl önce... Açıkçası iyi de oldu. Bunalmıştım zira. Saç vs. bunlar boş işler Volkan. Geçip gidiyor işte... Bu arada, hayatı WoW'da araman ya da bulman pek sağlıklı değil kanımcı. Tamam, WoW oyna, et ama ara sıra dışarıya çıkar kafanı. İşe yarıyor; emin ol.**

**Mr. Blonde: Dışarıda da insanların sosyal birer hayvan değil, hayvan birer sosyal olabilmek için çaba sarf ettiklerini görüyorum. Sürekli dışarıya çıkmak isteyenler, kendi iş seselerini bastırmak isteyenlerdir, unutma. Birileriyle takılmak zorunda değilsin. Kuğulu Park'a git, kuşları besle; Anadolu Medeniyetleri Müzesi'ne git, bedestende kitabını oku... Ankara güzel memlekettir; tadını çıkar.**

1. Fırat Abi, Konami'ye küfretmek istemiş PES2008 yüzünden ama işte, RTÜK...

**Joe: Öhm... Yok, o kadar değil... Ama gerçekten hiç beğenmedim PES2008'i; "Böyle mi olacaktı?" demek istiyorum sayın seyirciler... Konami resmen apar topar, "Yeni nesil olsun, çamurdan olsun" mantığıyla yeni bir PES çıkarmış piyasaya. Gerek var mıydı? Yoktu... Biz onu olduğu gibi seviyorduk Volkan... Çok seviyorum be... Çok...**

2. Ya bu ProStreet ne rezalet bir şey!

**Joe: Yani... "Rezalet" değil belki ama**

**beklediğimiz gibi de değil açıkçası. EA'nın NFS'ye daha çok emek sarf etmesi gereklidir...**

3. Orijinal Crysis bulamıyorum bir türlü; Ankara'ya gelen dördüncü parti de bitti! Ne yapacağım ya?!

**Joe: İstanbul'da var... Ankara'da da var asılonda. Ama dediğin gibi hızlı tükeniyor. Yeni partiyi bekle ya da www.aral.com.tr adresinden sipariş vermeyi dene.**

Orijinal oyunlar için çok teşekkürler. Umarım temponuz, satış rakamlarınız ve popülerliğiniz hiç düşmez. Aman bennim gibi sağıınızı solunuzu da kırmayın! Sevgiler...

**Joe: Aman kafaya göze dikkat Volkan!**

*Volkan Gümüş*

## "ORAYA 1889'DAN BERİ KİMSE GİTMEDİ"

İyi günler LEVEL, Abilerim, ablalarım (Özellikle de Elif Ablaçığım; çok seviyorum seni.), bu size ilk mail'im. İlk başta sizlere çok teşekkür ediyorum. Her aybaşı, sanki maaş alacaksınız gibi heyecanla karışık bir mutluluk kaplıyorum içimi. Sayenizde, daha öğrenciken her aybaşı maaşımı çekmek için bayiye gidiyorum. Bana en çok koyansa bir ay boyunca merakla beklediğim derginin iki içinde bitmesi oluyor. Sonra işin yoksa bekle 28 gün daha... Sizinle tanıştıyalnızca dört ay oldu. Bu nasıl bir hatadır ki tam 127 ay gecikmeli tanıştık; bilmiyorum. Neyse, konuya gireyim: Hastalık derecesinde bir Silent Hill oyuncusuyum. Dört aydır dergiyi "Acaba Silent Hill ile ilgili bir şey var mı?" diye açıyorum. Aralık ayında yer verdığınız dört sayfalık Silent Hill 5 yazısını hatırlamış durumdayım. Neyse, simdi iki ricam, iki de sorum olacak:

**Joe: Teşekkürler... Silent Hill yazısını beğendiğine sevindim. Yakın Plan bölümünde birçok sürprizim olacak yine. Takipte kal.**

1. Açıkçası Silent Hill 4, klasik Silent Hill çizgisinden uzaktı. Silent Hill 5'te de bir kadro değişikliği yaşandı. Bu iyi bir haber mi, yoksa kötü mü? (Eğer elinize yeni bir bilgi geçtiyeceğinizi biliyor muysa, yoksa geçen ayki dergi soruma cevap olur.)

**Mr. Blonde: Kader...**

2. Silent Hill 5'in grafiklerinin Xbox 360'ta daha iyi olacağı yönünde duyum aldım. Bu sizce ne kadar doğru? Bir Xbox 360 sahibi olarak sevinmeli miyim bu habere?

**Joe: Açıkçası bu yönde bir duyum almadık ancak bazı oyunların Xbox 360 versiyonlarının grafiklerinin, PS3 versiyonlarının grafiklerine oranla**

## ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

Artık her ay, bu sayfalarda bir editör yarışmasına yer vereceğiz. Bu yarışmaya katılarak sürpriz ödüller kazanabilir, paraya "para" demeye bilirisiniz; herhangi bir şey diyebilirisiniz. O sizin bileceğiniz iş! İşte bu ayki önermelerimiz:

**1. "Hafız bi' Call of Duty oynar mıyız be?!"**

**2. "Bana 'Elif' diyebilirisiniz!"**

**Soru: Sol taraftaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir?**

Gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet, orijinal World of Warcraft t-shirt'ü kazanacak ve okurumuzun cevabı bu köşede yayımlanacaktır. Sonucun uzaktan yakından yanından geçmemeyen okurlarımız ise yine bu köşede ifşa edilecek ve hayatlarının geri kalanını utanç içinde geçireceklerdir. Hodri meydan: level@level.com.tr

**daha güzel olduğu bir gerçek. Tabii ki Silent Hill 5 için bir şey söylemek için henüz çok erken.**

Sorularım bu kadar... Şimdi de ricalarımı ileteyim:

1. İngilizce'm zayıf olduğu için üç oyunu da (Silent Hill 2 hariç...) Onu Türkçe yamaya bitirdim.) olaylara Fransız kalarak bitirdim. Yani oyuncunun hikayesiyle ilgili pek bilgi yok. Silent Hill 5 çıktığında yapacağınız incelemede, Silent Hill'ın tüm hikayesini anlatır ve soru işaretlerini ortadan kaldırırsanız çok sevinirim. Hatta ölüüm sevinçten...

**Joe: Bunu bir dosya konusu kapsamda değerlendirebiliriz belki ancak söz veremeyiz tabii ki. Sayfa planı ne gösterir, bilinmez. Biz ona bağlı olarak çalışıyoruz; emir kuluymuz bir yerde.**

**Mr. Blonde: Silent Hill, hikayesile var olan bir oyun. Bu yüzden bir an önce İngilizce öğrenmeye bak. Olmazsa, patronun da dediği gibi Silent Hill'ın hikayesini anlatan kapsamlı bir dosya konusuna yer verebiliriz.**

2. Silent Hill 5'in posterini verir misiniz? Biliyorum, poster vermeye pek sıcak bakmıyorsunuz ama sevgili Legoe! Odaburda'nın arkadaşının neredeyse ölümüne sebebiyet veren; çögümüzün oynarken korkudan titrediği kaç oyun var ki şu üç günlük dünyada?

**Joe: Sorma... Legoe! de depresyonu girdi zaten o olaydan sonra; zor topaladık kendisini. Bu ay da sınırlıydı biraz... İyidir ama Legoe!... Geçen gün ofise uğradı da, PES attı; yendim.**

Kızdı, gitti yine. Biraz sınırlı iste...

**Mr. Blonde: Legoe! sınırlı gerçekten ya... Ama benim kadar değil!**

Söyledekilerim bu kadar; mail'imi yayımlarsanız çok sevinirim; ricalarımından birini hayatı geçirirseniz sevinçten ölüüm. Eğer iki ricamı da gerçekleştirirsenez, o ay boyunca yataşmadan önce dua ederim hepiniz için. Şimdi de teşekkürler. Yeterince düzgün yazmaya çalıştım, sürüc-i lisan (Kesin yanlış yazdım!) (**Kesin! - Joe**) ettiysem affo! Hepinize sevgiler, saygılar...

**Joe: Güç seninle olsun Semih!**

İşte sorularım:

## OYUN CANAVARI

Sevgili LEVEL Ailesi,  
Bu size ilk mail'im... Sizi yaklaşık üç yıldır takip ediyor ve çok seviyorum. Zaten sizi okumaya başladıkten sonra oynlara karşı ilgim arttı. 13 yaşındayım ama F.E.A.R., Half-Life 1 & 2, Diablo 1 & 2, Silent Hill (tamamı), FarCry ve Clive Barker's Undying gibi oyunları bitirdim. Tabii ki sizin sayenizde... İyi ki varsınız! Long live LEVEL! İşte sorularım:

**Joe: Demek Ümraniye'deki "oyun canavarı" sendin ha? Herkes seni arıyor Oğulcan; kaç, kurtar kendini...**

**Mr. Blonde: Ey analar, babalar! Sabi çocukların oynadıkları oyunları neden denetlemiyorsunuz?**

1. Half-Life'ı çok seviyorum; bence gelmiş geçmiş en iyi oyundan biri. Half-Life 1 ve 2... Şu sıralar Half-Life 3 gibi bir proje var mı?

**Joe: Şimdilik yok.**

2. KotOR3 ne zaman çıkacak?

**Joe: Bu konu hakkında da bir bilgi yok henüz.**

3. Call of Duty 2'yi bile çalışıramayan, fi tarihinden kalma bir ekran kartım var (GeForce Ti 4200). Acaba bana hem çok pahalı olmayan, hem de performansı iyi olan bir ekran kartı tavsiye edebilir misiniz?

**Mr. Blonde: LEVEL Pazarı açılmıştır! Duyduk, duymadık demeyiin!**

4. Ekran kartıma gülmemen lütfen. :)

**Joe: Ben de yıllarca elimdeki emektar ekran kartımla oyun piyasasına direndim, durdum. Sonra da konsola geçiş yaptım zaten. Yaşılandırdı bu ekran kartları, donanım dünyası beni Oğulcan... Ben de sendenim yanı; boş ver.**

**Mr. Blonde: Ben güleceğim: Mahahaha-hahahahah! Öhrm...**

5. Hangi oyun konsolunu tavsiye edersiniz?

**Joe: Kesinlikle Xbox 360.**

6. 131. sayınızda verdiğiniz Painkiller DVD'si neden boş çıktı?

**Joe: Aman ne yaptın Oğulcan!?**

Hemen bize okurhizmetleri@doganburda.com adresinden ulaş; DVD'nin yenisini yollayalım. Yeni yolladığımız DVD'de aynı sorunu yaşarsan oyunu başka bir sürücüde çalıştırmayı dene.

7. Biraz saçma olacak ama bir şey rica edeceğim: 130. sayınızda Dreamfall: The Longest Journey'i vermişiniz; mümkünse The Longest Journey'i de verebilir misiniz? Sorularım bu kadar; iyi ki sizin gibi dergiler var.

**Joe: Neden olmasın? Selamlar...**

Oğulcan Şahindokuyucu

## TAVAN ARASI

Sevgili LEVEL çalışanları,  
Yaptığınız her şey bir ilk ve diğer dergiler için örnek teşkil ediyor. Özellikle son iki aydır verdiğiniz oynlara bayıldım. Ben orijinal oyunları çok seviyorum. Orijinal oyunlar; kapaklarıyla, baskılılarıyla, ekleriyle, kutularıyla ve sorunsuz olmasına beni cezbediyor. Ama biraz tuzlu olduğu için, zamanı geçmiş olan klasik oyunları alıyorum. Ya da indirime girenleri ve paketleri...

(En son Unreal Anthology'yi almıştım mesela.) Bu yüzden son iki aydır verdiğiniz oyunlar ilaç gibi geldi. Önce Dreamfall, sonra Painkiller... Artı, abone olana Crysis... Özellikle, Painkiller'ı denemek istiyordum ve çok beğendim. Bu oyunları dergiyle bedava vermeyi nasıl başarıyorsunuz, bilmiyorum ama gerçekten de harika bir iş yapıyorsunuz.

İnsanları kopya oyundan uzak tutmak, Türkiye'nin ihtiyacı olan bir şey ve sizler bunu başarıyorsunuz. Bunun için de ayrıca teşekkür ediyorum. Umarım, orijinal oyun vermeye devam edersiniz. (Bu oyunlara siz "tam sürüm" diyorsunuz ama bence bu terim, oyunun değerini biraz düşürüyor sanki.) Ve... Ee... Sizlere soracağım tek soru da bu konuya ilgili olacak: Acaba dağıtım

ücretsiz olan, "abandonware" dediğiniz oyunları hangi sitelerden bulabilirim? Yaptığım aramalarda genellikle çok eski DOS oyunları çıkıyor karşımı. Daha yeni olan; 95, 96, 97, 98 yapımı oyunları bulabileceğim siteler biliyor musunuz acaba? Şimdi de çok teşekkür ediyor ve başarılarınızın devamını diliyorum.

**Mr. Blonde: Sana tez elden MAME kullanmanız öneriyorum. Bu harika program ile internet üzerinden tüm eski "atari salonu" oyunlarını indirip oynayabilirsin. Ayrıca, WinUAE programı ile Amiga dünyasına dala-bilirsin. Orijinal oyunlar konusunda ise yakın zamanda ilginç gelişmeler olacak ülkemizde. Az kaldı...**

Gazi Sarıkaya

## P . O . S . T . A . L \*

Derginize neden LEVEL adını koydunuz? (Lütfen dergide yayımlayın.)  
*Can Östeşan*

**Yaptık bir hata!**

Size bir şey sormak istiyorum: Ben yakın zamanda Call of Duty 4'ü edindim. Oyunu yükledikten sonra crack vs. yaptım ancak oyuna girerken ekrana şöyle bir yazı geliyor... (Kirpli)  
*İsimsiz*

**Gelme mi?!**

Buradan Elif Abla'ya sesleniyorum: Bulduğum her şeyi yiypnasıl bu kadar güzel kalabiliyorsun? (Bu arada en yakışıklınız da Şefik Abi'ymiş!)  
*Nesim Humut*

**Aslında güzel falan kalmıyor; Elif Abla'nı şitti, 500 metrelik Katamari Damacy topu gibi oldu. Biz de ofise sığmayınca Elif Abla'ni attık, onun yerine bir kartonet koyduk; fotoğrafını çekip çekip yayımlıyoruz anasını satıyorum!**

(Noktasına dokunmadan) "size mail atıktım ama erteledim tam atıcam kardeşim klavyeyi karalamış dış fırçaları musluğ açık unutmuşum sonra girişin fazla uzun olduğunu görüp sildim mail'imi yalnızlarsanız sevinirim aksi takdirde ( tehtit yanı hitman le kahve arkadaşınız çok okey oynamışızdır) anladınız) tekrar aç parantez sizle ünlemli konuşurum yoksa) bide büyük parantez koyalım iigeldi bu büyük parantez yazının ortasına girmeyin nekadar desemde gireceksiniz pringles sevmiyeniz varmı (soru bu ),(ilk virgülü) son olaraktan ki son değil write abimizi gri ile yazıyorsunuz renklere ve write abi ye saygı uyan write abi yazılımı yayınlamazsanız offisinizin sularını keser bu mail i 8 kere daha atarım. artık bu kısa yazılı o kanlı ve şırmış gözleriz ile görür müsünüz bilmem ama ben işaret fişegi atarılmadı sizi nezle eder tüm peçetelere maili mi yazarım mecbur görür sunuz o zaman yazımı yanlış yayınlayıp yada postala koyup rezil etmemesinizi dili beni (yoksa edermisiniz ) şimdi çeketimi çekip silahımı gösteriyorum ( mesajı anladınız siz ) kapandı parantezler"

*Murat Nadir Sezer*

**Mr. Blonde, arkadaşla bi' ilgilenir misiniz?**

## HİLECI ELİF İLE DÜRÜST CENK

**B**ir varmış bir yokmuş; dürüst Cenk adında bir Guitar Hero üstadı varmış. Diyar diyar gezer gitarıyla nameler atmış. Günlerden bir gün, yine fuarın birinde sahnede LEVEL okuyucularını ezerken, boyu bir metreyi bile bulmayan bir şey sahneye ziplamış. Dürüst Cenk bu leprekona benzeyen yaşam formunu mağrur gözlerle süzmüş. "Söyle bakalım" demiş, "Adın ne senin?"; Hileci Elif, hileci olduğu için adının Hileci Elif olduğunu söylememiş sadece "Benim adım Elif" demiş "Sana meydan okuyorum".

Dürüst Cenk, dürüst olduğu için "Ona 'okyurum' denmez 'okuyorum' denir geç bakalım karşımı!" diye cevap vermiş.

Dev ekranда, bir sanat eseri çalışmaya başlarken Dürüst Cenk de hatasız notaları ve gitar sololarıyla ona eşlik etmeye başlamış. Zaman süratle akiyor Dürüst Cenk, Hileci Elif'in kışkırtıcı dolu bakışları altında döktürmeye devam ediyor.

Cenk dürüst ve güzel çalışmaya devam edince oyun da ona hediye olarak "Hileciler"e atması için silahlardan vermeye başlamış. Dürüst Cenk de başlamış bunları en yakınındaki hilecinin kafasına çakmaya.

Fakat o da ne?! Dürüst Cenk bir de ne görsün?! Hileci Elif, gitarıyla bir hareket yapıyor; yaptıkça da silahlardan Cenk'in kafaya geri gelmiyor mu?

Dürüst Cenk, bu olaya öyle bir sinirlenmiş ki sen git, Hileci Elif'i bir döv, bir döv. Cracıkta ağını burnunu kırmış, bırakmış kızın. Yani, kissadan hisse, ben adamı döverim.



## "BANA YARDIM EDİN!"

**O**kula başladığımızda, sınıflar karma yapılmıştı. (Sınıfın en güzel kızıymı bu arada.) Çok yakışıklı bir çocuk, bana en yakın arkadaşım Gizem yoluyla çıkışa teklifi etti. Şu anda onunla çok iyi bir ilişkimiz var. Ama Gizem ve arkadaşım "M." sevgilime çok yakın davranıyorlar. Dibinden ayrılmıyorlar. Bu beni rahatsız ettiğim için Gizem'le konuştım. Ama bana, "Ben sevgilini dost olarak seviyorum; sakın yanlış anlama" dedi. Ama konuşmadan sonra aynen devam etti. Sevgilimin beni çok sevdigini biliyorum fakat bazen onu çok durgun ve mutsuz görüyorum. Hem dün yine Gizem'le çok samimiymi. Ondan ayrılmayı bile düşünüyorum. Gizem'den nasıl kurtulabilirim? Sizce, sevgilim beni seviyor mu? Ondan ayrılmalı mıyım? Lütfen yardım edin!

Kararsız Miyav

Sevgili Kedi

Arkadaşın Gizem, geçen aylarda bize yazdığı mektubunda şöyle diyor:

"İsmi lazım değil bir arkadaşıma çok yakışıklı bir çocuk bağladım. Çocuk aslında beni seviyor; kendini sınıfın en güzel kızı sanan o zırtapozu değil. Ben çok iyi niyetli biri olduğum için ona 'ben sevgilini dost olarak seviyorum' filan dedim. Çocuk da bana zil zurna aşık. Ne yapacağımı bilemiyorum. Beni bu zırtapozdan kurtarın."

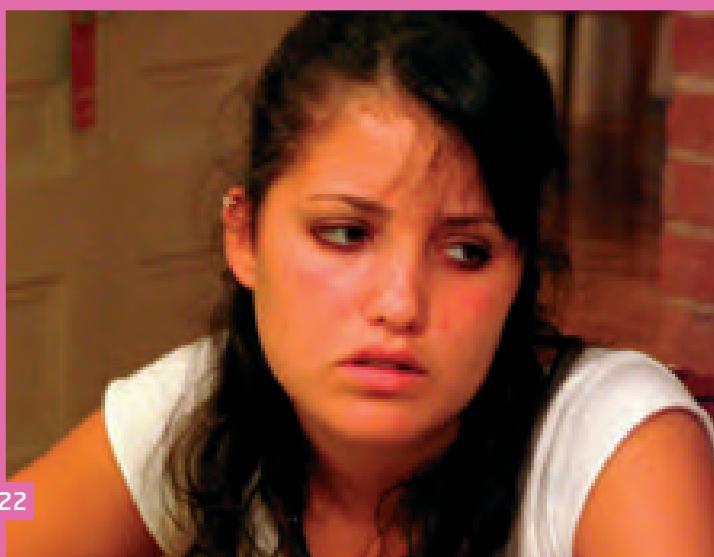
Yani dedikodu yapmış gibi olmayaşım ama durum bu. Mart gelmeden bu işi hallet.

Ciğerci kedileri Cemil ve Erdi



## TEKNİK DONANIM

## "ARKADAŞIMI KAYBETMEK İSTEMİYORUM!"



**M**erhaba, ben 14 yaşında biraz erkekçi bir kızım. Hemen konuya gireceğim. Onu tam altı yıldır seviyorum. Kahverengi saçları ve masmavi gözleri var. Tam bir hiperaktif ama gerçekten coook şeker. Az sonra söyleyeceklerim siz şaşırtabilir; onu sevmemi bilmediğimi bilmiyorum. Aslında sorun onu sevip sevmem değil, bütün bunlar arkadaşlığımızı etkiliyor. Daha doğrusu eskiden olan arkadaşlığımızı etkiliyor. Ama ben onunla çıkmaktan çok arkadaş kalmak istiyorum. İyi bir arkadaşımı kaybetmek istemiyorum. Sizce ne yapmalıyım?

PINKP@NTER / Canparem / Pinkp@nter.com.tr

Hemen konuya girmen güzel bir alışkanlık. Çünkü bazı mektuplar geliyor; elli satır, hala konu ne belli değil. Kız, "Ben onu altı yıldır seviyorum" diyor, iki satır altında sevip sevmemi bilmiyorum diyor. Sonra, "Sorun onu sevip sevmem değil, olay arkadaşlığımızı, daha doğrusu eskiden olan arkadaşlığımızı etkiliyor" diyor.

"Sen de karar ver be hemşerim!" diye düşünüyor ama bunu yazamıyorum filan. Zor yani, çok zor. Hadi ben bi' aspirin aldım yatıyorum.

Doktor Tom Jerry

# İçinizdeki Kahramanı Ortaya Çıkarın.

Aynı eskiinden çok daha hızlı hizmet eden, aynı düşmanınızla çok daha iyi mücadele bilirsiniz. Gerçek olmaz derece yükseli HD ekran donanımıyla AMD ile işbirliği ve görsel zenginlikte son inoleyeleri bekleyin. AMD'ye inanın, oyun dünyasında kazanmak için sizin için her zaman size kader getiriyor.

Ezeli düşmanlarınızın korkusunu ortadan kaldırın, ne söyleyecek? Bu sizin elinizde!

## Pegasus Dragon XG-50

- AMD Athlon™ 64 X2 5000+ CPU (2.6GHz İşlemci)
- Dijital Windows Vista® Home Premium Kullanıcı
- 2048 MB DDR2 667 MHz Sinyonlu RAM
- 250 GB SATA, Sıhhi Disk
- ATI Radeon™ HD 2600 PRO (128 MB)
- 16X DVD Çeviri (DVD Writer)
- Multimedya Kileci, Optik Mouse
- All-in-One Multimedya Kartı (Okuyucu)
- Kesintisiz 7.1.0 Aşırıya Oynanabilecek (1000x1000)
- Yeni İnce Uygulama Programları (10 adı konusunda)

939 USD + KDV  
12 x 94 YTL (KDV DAHA ÖDEMEZ)

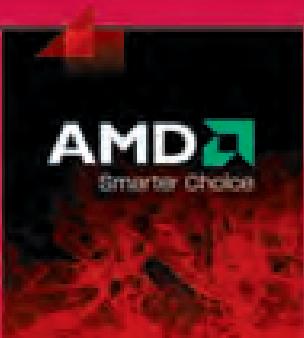
## Pegasus Dragon XG-45

- AMD Athlon™ 64 X2 4400+ CPU (2.5GHz İşlemci)
- Dijital Windows Vista® Home Premium Kullanıcı
- 1024 MB DDR2 667 MHz Sinyonlu RAM
- 160 GB SATA, Sıhhi Disk
- ATI Radeon™ HD 2600 PRO (128 MB/256 MB)
- 16X DVD Çeviri (DVD Writer)
- Multimedya Kileci, Optik Mouse
- All-in-One Multimedya Kartı (Okuyucu)
- Kesintisiz 7.1.0 Aşırıya Oynanabilecek (1000x1000)
- Yeni İnce Uygulama Programları (10 adı konusunda)
- Multimedya Uygulamaları

775 USD + KDV  
12 x 64 YTL (KDV DAHA ÖDEMEZ)

[www.pegasuscomputer.com.tr](http://www.pegasuscomputer.com.tr)

[www.amd.com](http://www.amd.com)

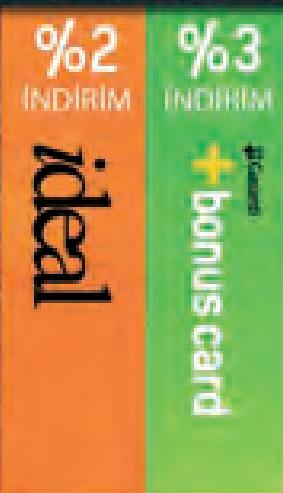




gedikgross.com

KAMPANYANIN  
**dibine** verdub

KREDİ KARTINA ÖZEL İNDİRİMLER EGM GRÖNLÖDDE GEÇERLİDIR.



**stoklarda!**  
**366**  
31.99 x 12 Ay Taksitle



Microsoft®  
DirectX®10

# ZOTAC GEFORCE 8800GT

