

141 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi EKİM 2008 6,50 YTL (KDV Dahil)
2008-10 - ISSN 1301-2134

LEVEL

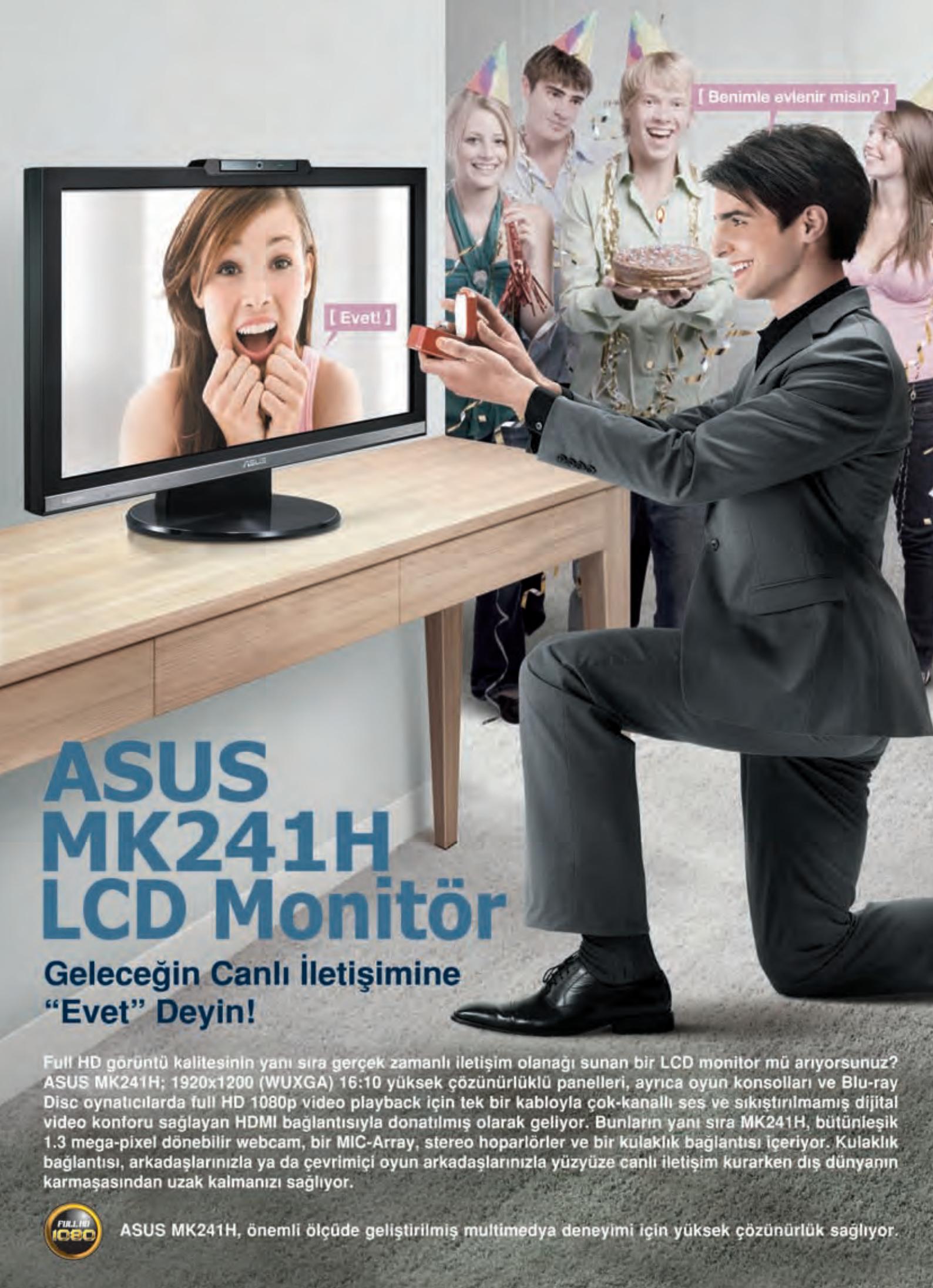


SPORE

Her şey toz ve gaz bulutu oldu...



TAM SÜRÜM IMPERIUM ROMANUM LEVEL DVD FIFA 09 > KING'S BOUNTY: THE LEGEND İLK BAKIŞ DEMIGOD
POSTAL III > MAJESTY 2 > MIDNIGHT CLUB: LA > HEARTS OF IRON III > VELVET ASSASSIN YAKIN PLAN THE
GODFATHER II İNCELEME CRYYSIS WARHEAD > S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY > GTR EVOLUTION > MURDER IN THE ABBEY
STAR WARS: TFU > ROCK BAND 2 > MERCENARIES 2 > YAKUZA 2 DOSYA OYUNDAN ÖTE > KIZDIRMAYIN ŞEFO'YU
REHBER METAL GEAR ONLINE ONLINE WOW: WOTLK DONANIM SÜRÜCÜ GÜNCELLEME REHBERİ
SAPPHIRE HD 4870 X2 RÖPORTAJ BERKER GÜNGÖR



[Benimle evlenir misin?]

ASUS MK241H LCD Monitör

Geleceğin Canlı İletişimine
“Evet” Deyin!

Full HD görüntü kalitesinin yanı sıra gerçek zamanlı iletişim olanğı sunan bir LCD monitor mü ariyorsunuz? ASUS MK241H; 1920x1200 (WUXGA) 16:10 yüksek çözünürlüklü panelleri, ayrıca oyun konsolları ve Blu-ray Disc oynatıcılarında full HD 1080p video playback için tek bir kabloyla çok-kanallı ses ve sıkıştırılmamış dijital video konforu sağlayan HDMI bağlantısıyla donatılmış olarak geliyor. Bunların yanı sıra MK241H, bütünlük 1.3 mega-pixel dönelbilir webcam, bir MIC-Array, stereo hoparlörler ve bir kulaklık bağlantıları içermektedir. Kulaklık bağlantıları, arkadaşlarınızla ya da çevrimiçi oyun arkadaşlarınızla yüzeye canlı iletişim kurarken dış dünyadan karmaşasından uzak kalmanızı sağlıyor.



ASUS MK241H, önemli ölçüde geliştirilmiş multimedya deneyimi için yüksek çözünürlük sağlıyor.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

GRAFİK ASİSTANI

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kıvanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gordanabi@level.com.tr

Legoei Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Balttaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Tunç Dindar turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

İzmir Temsilcisi: Ziyaret Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkıن

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılmaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

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

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

Hayal Kırıklıkları



Oyun hayatımızın son birkaç yılı hayal kırıklıklarıyla geçti. Eskiden böyle değildi çünkü beklenilerimiz sınırlıydı; her şeyin en azı yeterliydi. Ama şimdiki "yeni nesil" diye tanımlanan "yeni dünya" nedeniyle beklenilerimiz arttı. Hem de fazlaşıyla... Beklediğimiz birçok büyük isim bizi hayal kırıklığına uğrattı. Basılı / online basın ve Rockstar Games tarafından sıyrılen GTA IV bu isimlerden biri. Hellgate London da aynı şekilde... Ya da Alone in the Dark... Onlarcasını sayabilriz. Diğer tarafa da yeni nesil konsollar var. Henüz Xbox 360 dışında bu konsollardan beklediğimizi alabilmeyiz. Ama biz sabırlıyız. Her gün onlarda oyun oynadığımızdan hayal kırıklığı yaşama ihtimalimiz birçoklarına göre daha fazla olmasına karşız...

Şimdilik yine beklemekten ve beklenilerimizi dizginlemekten başka çareümüz yok. Umarız ki gelecek olan oyular, yüksek umutlarımıza yetişebilir.

*Kaynak: **Yaysat**

Düzelme: Geçen ay, matbaadaki bir karışıklık nedeniyle Ekstra sayfalarımız önceki aylarda basılmış. Elimizde olmayan bu kritik hata için siz değerli okurlarımızdan özür dileriz. (Geçen ay basılması gereken Ekstra sayfalarını bu ay dergide bulabilirsiniz.)

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

Readme.txt - Notepad

File Edit Format View Help

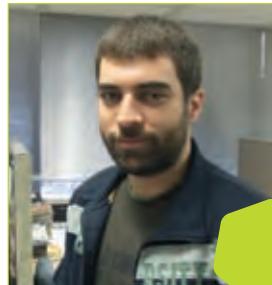
LEVEL / TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
 KULLANMAYA BAŞLAMADAN ÖNCÉ LÜTFEN AŞAĞIDAKİ METNI OKUYUN!

LEVEL 0.1.1

Yenilikler:

- Ali Güngör, Yayın Kurulu'na katıldı ve Mr. Blonde olarak atandı.
- Emre Özgün, Grafik Asistanlığı'na terfi etti.
- PC İncelemelerde "Vista" kutucukları eklendi.
- Intel Gamex Online, www.level.com.tr/intelgamex adresi altında yayına başladı.
- Şefi, kızdı.

- 💡 Youtube'un kapalı olması hakkında ne düşünüyorsun?
- 💡 Hangi oyunda "Kimse beni yenemez utan!" diyorsun?

**Sefik Akkoç**

💡 Canım Türkiye'üm! Fatih Altaylı'nın köşe yazlarını takip etmem ama çok güzel bir bölüm vardı köşesinde: Ne zaman adam oluruz? Cevap veriyorum; hiçbir zaman. YouTube'u kapatmaya kaldığ değil mi iş...

💡 Top Spin ve Virtua Tennis İtirazı olan varsa gelsin, şansını denesin ve raketini kıracak sınır katsayısına ulaştığı zaman yuvasına geri dönsün lütfen.

Bize ulaşın

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

**Cem Şancı**

💡 "Sansür" dediğin bugün var, yarın yok... Sansürün de öyle... Ama insanlık ve tarih yaşama devam ediyor. Kayıt tutmaya da...

💡 Yaşamın kendisi başlı başına hayatı kalmak için bir yarış iken, oyunları kimseyle yarışmadığım, kimseyle karşılaşmadığım güzel bir kurgunun içine girmek için kullanıyorum. Counter Strike'da kendini yırtan tanıdığım bazı ezik arkadaşlara baktıkça da haklı olduğumu düşünüyorum.

**Burak Akmenelek**

💡 Fikre karşı fikirle mücadele edilir; yasaklamaya değil. Amaçlanan şeyin tam tersine, yasaklanan şeylerin çekiciliği artar. Bu yüzden YouTube'un kapatılmasını saçma buluyorum.

💡 Sevgi oyundan beni kimse yenemez. Gerçekten sevmeyi bilirim. (Hayır, saçma bir cevap vermedim.)

**Elif Akça**

💡 Türkiye, tepki vermemesi gereken şeylere bu denli anlamsız ve sert tepkiler vererek çizmek istediği "güçlü ülke" imajı yerine, "ezik ülke" imajı çiziyor. Bazı şeylerin aşmak bu kadar mı zor...

💡 "Guitar Hero" demek isterdim ama Intel GameX'te Berk isimli, psikopat arkadaşı gördükten sonra diyemiyorum. O yüzünden "The Club" diyorum. Bir de Tetris tabii ki...

**Hasan Başaran**

💡 Hoş karşılamak mümkün mü? İçerisindeki birkaç tehditkar unsur için koskoca bir yayına yasak getirmek insanların haber ve bilgi alma özgürlüklerini hiçe saymaktan ibaret.

💡 Zor bir soru benim için. Şöylediyeyim en iyisi: Lemmings'te hiçbir "Lemming" beni yenemedi şimdide kadar.

**Tuna Şentuna**

💡 Dünya Youtube ile yatıp video paylaşım siteleriyle yuvarlanırken ben -neden bilmiyorum- bu gürühün dışında kaldım hep. Dolayısıyla birisi, "Eheheh, izlesene çok komik!" dediği sürece Youtube'a adım atmadım. Atmıyorum. Ve at(a)mayaçığım.

💡 Dart! Dart'ta anlamsız bir başarıya sahibim. Bir gözüm kör olduğu halde nasıl beceriyorum bu işi hiç anlamadım. En son arkadaşlarla katıldığım bir dart oyundan, bu kişileri 3-0-0 mağlup edince herkes benden tiksindi; kariyerim noktalandı.

LEVEL Ödülleri**Altın**

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

**Gümüş**

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

**Bronz**

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

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

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

**Denedik**

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.

**Tam Sürüm**

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

Bir Bakışta 140. Sayı**PUAN****9,7 Pro Evolution Soccer 2009>**

Geçen yıl bizi hayal kırıklığına uğratan PES serisinin dönüsü bu yıl gerçekten muhteşem oluyor. Birkaç detayın dışında tamamlanan oyun bizden ilk turda 9,7 puan almasını bildi.

8,8 Soul Calibur IV>

Star Wars karakterlerini konuk eden Soul Calibur IV'ün PS3 versiyonu bize Darth Vader ile hoşça vakit geçirmemizi sağladı.

8,1 FlatOut: Ultimate Carnage>

Seriye büyük bir yenilik katmasına da FlatOut: Ultimate Carnage, kaliteli grafikleri ve eğlenceli oynanış sistemiyle başarılı bir yarış oyunuydu.

7,5 Buzz! Master Quiz>

Buzz sonunda PSP'lerimize de sizdi ve bizi soruya yağmuruna tutarak hem düşündürdü, hem eğlendirdi.

7,5 SBK-08 World Championship>

Bu insana hızı doyuran oyun, kafa yoran oyunlardan ve araba yarışlarından sıkılanlar için ideal bir alternatif oldu.



Microsoft® SideWinder™ X6 Keyboard
Farkı Keşfedin: Oyunda Çok Yönlülük



Gündüz çalışıyorum, *gece savaşıyorum.*

Uzun bir iş gününden sonra sayısal tuş takımını makro moduna çevirip oyun oynamaya başlıyorum. Kırmızı ışıklandırmamdan otomatik profil değiştirmeye ve çok sayıda programlanabilir tuşlara kadar, oyun deneyiminizi bir üst seviyeye çıkaracak klavye benim. İşte takım arkadaşınız karşınızda!



Daha konforlu oyun keyfi için yeri değiştirilebilir
sayısal tuş takımımı sağa ya da sola takabilirsiniz.



IMPERIUM ROMANUM

TAM SÜRÜM | REHBER: 93

Yeni oyun istedinizin, alın size yeni oyun! Birbiri ardına sıraladığımız klasik oyunların üzerine yepeni, 2008 yapımı bir oyun hediye ediyoruz bu ay. Şubat 2008'de piyasa sürülen, Roma İmparatorluğu dönemi konu alan ve yapı itibarıyle Caesar IV'ü anımsatan Imperium Romanum, bize sahip olduğumuz şehri yönetme imkanı tanyan bir strateji. Dönemin mimarisini ve atmosferini kaliteli bir görsel oyuncuya aktaran oyun, tarihin tozlu sayfalarındaki gerçek olaylara ve mekanlara yer veren içeriğle de dikkat çekiyor.

Imperium Romanum'un detaylı rehberini sayfa 93'te bulabilirsiniz. Herkese iyi oyunlar!

IMPERIUM ROMANUM

MİNİMÜM SİSTEM: 1.7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 1.5 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 1.5 GB Sabit Disk



KIZDIRMAYIN ŞEFO'YU!

DOSYA: 36

Şefik'teki bu sınır nereden geliyor, bilmiyoruz ama umarız "cennet" noktasına gelmez kendisi. Her ne kadar kırıp döken bir arkadaşımız olmasa da ciddi anlamda sınır depoladığı kesin. Bakalım Şefik'i çileden çıkartan oyun ve olaylar ne olmuş...

LEVEL 141

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 Nokia N-Gage LEVEL Ligi
- 14 Split Screen

İLK BAKIŞ

- 16 Demigod
- 18 Postal III
- 20 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
- 22 Hearts of Iron III
- 23 Midnight Club: Los Angeles
- 24 Velvet Assassin
- 26 The Sims 3



THE GODFATHER II

İLK BAKIŞ: 28

The Godfather, ilk oyun uyarlamasında beklediğimiz kadar başarılı olamamış ve bizi biraz da hayal kırıklığına uğratmıştır. Şimdi kendisine ikinci bir şans tanıyor ve yapımla ilgili tüm detayları didik didik ediyoruz.

SPORE

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 40

Sonunda dünyayı sıfırdan yaratmak ve yepeni bir kainat düzeni kurmak fırsatı geçti elimize. "Will Wright ile 7'den 77'ye" tadındaki Spore, bir hayli ilginç içeriğe bizi başına hapsetti. Konunun detayları için sayfa 40'a geçiş yapın.



LEVEL DVD

DEMO'LAR

- FIFA 09
- King's Bounty: The Legend
- Nikopol: Secrets of the Immortals
- Tank Universal

BEDAVA OYUNLAR

- Aether
- Mahjong City
- Project Torque
- Quest for Glory II: Trial by Fire
- Refuel Rampage
- The Political Machine 2008 Express

EKSTRALAR

- Adventure Soul (PDF Dergi)
- Champions Online (Wallpaper Paketi)
- Far Cry 2 (Wallpaper Paketi)



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

İNCELEME: 52

Cem büyük bir sabırsızlıkla bekledi Clear Sky'; elimize geçtiğindeyse vakit kaybetmeden kendisine ilettik oyunu. Bakalım, ilk oyundan bu yana neler oldu, neler bitti o topraklarda...

FİFA 09 (Wallpaper Paketi)

Infinite Undiscovery (Wallpaper Paketi)

Runes of Magic (Wallpaper Paketi)

Star Wars: The Force Unleashed (Wallpaper Paketi)

Battleforge

BioShock

Call of Duty: World at War

Civilization IV: Colonization

Dragon Age: Origins

Fallout 3

F.E.A.R. 2:

Project Origin

FIFA 09

Guitar Hero World Tour

Killzone 2

LittleBigPlanet

Midnight Club: Los Angeles

Naruto: Ultimate Ninja Storm

NBA 2K9

Need for Speed:

Undercover

PES 2009

PS3 "Play Games"

RACE Pro



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

İNCELEME: 58

Piyasaya çıkmadan önce videolarını izleyerek bitirdiğimiz oyunlardan biri de The Force Unleashed oldu herhalde. Yayımlanan demo'su büyük ilgi gören oyunun tam sürümü nasıl Tuna?

YAKIN PLAN

28 The Godfather II

DOSYA KONUSU

36 Kızdırmayın Şefo'yu!

98 Oyundan Öte

PC İNCELEME

40 Spore

46 Crysis Warhead

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

54 GTR Evolution

55 Murder in the Abbey

56 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

58 Star Wars: The Force Unleashed

62 Rock Band 2



OYUNDAN ÖTE

DOSYA: 98

"O sanat mı, bu sanat mı..." derken oyun dünyasından öyle yapımlar karşımıza çıktı ki bilgimiz dahilindeki tüm sanat eserlerinden daha yüce bir konuma oturdu nazarımızda. İşte o oyular... dan bazları...

- Red Alert 3
- Runes of Magic
- Sacred 2: Fallen Angel
- Saints Row 2
- Sonic Unleashed
- Stormrise
- Super Stardust HD
- The Maw
- Viva Piñata:
- Trouble in Paradise
- Warriors Orochi 2
- World in Conflict:
- Soviet Assault
- WipEout HD

- FİLM FRAGMANLARI
- Babylon A.D.
- Bolt
- Fast & Furious
- Knowing
- Max Payne
- Transporter 3
- YAMALAR**
- Guitar Hero III: Legends of Rock
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



ROCK BAND 2

İNCELEME: 62

Müzik ve oyun sektörünü bir araya getiren bir adım atılmıştı Guitar Hero ile. Şimdiye iş o kadar büyüdü ki artık bir müzik grubu oluşturabilecek noktaya geldik biz oyuncular. Bakalım, Tuna ne diyor bu konu hakkında.

66 Mercenaries 2: World in Flames

68 FaceBreaker

69 Infinite Undiscovery

70 Yakuza 2

71 WSC Real: 2008 World Snooker Championship

118 KAFA AYARI

125 SADECE KAAN

126 ALTIGEN

132 POSTA

136 OFİSTE BU AY

137 SONRAKİ LEVEL

138 MÜEBBET MUHABBET

72 KISA KISA

74 ONLINE

78 EKSTRA

80 DONANIM

88 HİLE

90 REHBER

104 OYUN ATÖLYESİ

106 YAPIM HİKAYESİ

107 KÜLTÜR & SANAT

114 İŞGAL

116 HAYALET



CRYYSIS WARHEAD

İNCELEME: 46

Crysis'i Türk oyuncular olarak bağırmaza bastık, oynadık, sevdik. Ama oyunun tadı damağımızda kalmıştı ve devam oyununu bekliyorduk. Sonunda Crysis Warhead piyasaya çıktı ve Nano-Suit'i Ufuk'un üzerine geçirdik.



POSTAL III

İLK BAKIŞ: 18

Kırkılığın, şiddetin, kanın ve yakalanmanın kralını gördü Postal oyuncuları; üstelik hiçbir zaman uslanmadı ve uslana- mayrı da düşünmedi. Serinin üçüncü oyunda neler yapabileceğiz acaba?

Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

FlashGet v1.9.6

Fraps v2.9.2

Google Desktop v5.1.709.19590

HyperSnap v6.12.02

ICQ v6.0

Kaspersky Internet Security v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15

SUPER v2007.build.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

WhereIsIt? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

Xfire v1.83

2. HAFTA

BU HAFTA: BROTHERS IN ARMS

Merhaba sevgili LEVEL Ligi takipçileri. Ekim ayıyla birlikte birinci yılını geride bıraktıktır ligimiz. Bugüne kadar birbirinden heyecanlı karşılaşmalara, çekişmeye ve zaman zaman da şiddet gösterilerine tanıklık eden LEVEL Ligi, -bildiğiniz gibi- Eylül ayında itibaren Nokia N-Gage oyunlarına ev sahipliği yapmaya başladı. Geçen ayı FIFA 08 oynayarak geçen ofis ahalisi, bu ay da Brothers in Arms'ın mobil versiyonunu mercek altına aldı. İkinci Dünya Savaşı atmosferini mobil olarak hissetmeyi amaçlayan bizler, Ubisoft'un izniyle Gameloft tarafından Nokia N-Gage'e uyarlanan bu markayı ligimize alet etmeye karar verdik. En nihayetinde telefonlarımızı aldı elimize, fotoğrafçımızı ve hakemimizi hazır ettik ve Normandiya topraklarına adımlımızı attık.

DOSTUM! SAKİN OL! TELEFONU BANA

DOĞRULTMA! 10 PUAN SENİN, TAMAM!



"Oyuncular" bölümünde bahsettiğim gibi, tam bir barış elçisi olan Elif'in, değil düşmanları vurmaya, silah tutmaya bile ihtiyacı yoktu. Hal böyle olunca da gayet diüksiz ve isteksiz bir şekilde yol almeye çalıştı Elif. "Düşmanları öldürmeden nasıl yol alabilirim?" sorusunun cevabı yoktu elbette Brothers in Arms'ta. Sonuç olarak, bölüm bitirmeden oyundan çıkışverdi Elif. Ama, ama, ama...

NOKIA N-GAGE LEVEL PAF LİĞİ



Nokia N81'le çekildiştir.

Mesaj yazmak; cep telefonlarının en sık kullanılan iki özelliğinden biri. Birini arar ve ona ulaşamazsanız mesaj yollarınız ya da telefonla konuşmak konusunda pek başarılı değilsinizdir, yine mesaja başvurursunuz. Peki, parmaklarınız ne kadar hızlı? Mesaj yazmak ne kadar zamanınızı alıyor? İşte bu sorular, Ekim ayının PAF Ligi içeriğinin oluşmasına neden oldu.

"Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi" sloganını en kısa sürede zayana beş puan veriyorduk. Bu konuda iddialı biri olarak Ali, Elif, Emre, Fırat ve Murat arasından beni geçebilecek biri olduğunu sanmıyorum. Herkes sıraya girdi, yazacağı şeyi biliyor ve çalışın parmaklar! Türk Dil Kurumu denetiminde gerçekleştirilen mücadelede yapılan dereceler şöyle: Ben 18.92, Emre 18.55, Fırat 34.84, Elif 20.40, Murat 36.16; Ali ise hala yazıyor... Sonuç olarak çok ufak bir farkla beni geçen Emre'ye gidiyor beş puan. Olmadı Emre...



Geçen ayı FIFA 08 mücadelelerinden rahat bir şekilde galip ayrılan ve Nokia N-Gage konusunda bize gözdağı veren Fırat, bu ay da oldukça iddialıydı. Ancak işler FIFA 08'deki kadar iyi gitmedi ve Fırat, bölümün sonunu göremeden kara toprağa olmuş oldu. Bu durumda o da mücadelenin dışında kalarak, bana zafer için yol açmış oldu. Sağ ol patron (!).

OYUNCULAR



ELİF

Elif tam bir barış elçisidir. O kadar sakin, o kadar durgun, o kadar sevimlidir ki onun en ufak bir taşkınlık yaptığına şahit olamazsınız. (Ben tanımıyorum böyle birini. - Fırat) Günün her saatı sakinleştirici ilaçlar alan biri bile bu kadar sakin olamaz herhalde. (Değil mi Elif?) (Hi hi! - Elif) Hal böyleyken de onu ikinci Dünya Savaşı'nın şiddet dolu atmosferine adapte etmek kolay olmadı.



FIRAT

Fırat da tam bir barış elçisidir benim gözümde. Doğayı, insanları ve hatta hayvanları bile çok sever kendisi ama -şu an benim yaptığım gibi- yalan söyleyenleri sevmez pek. Bu ay Brothers in Arms oynamaya fikrini de o attı ortaya; savaşmak, birilerinin canına kıymak ve kazanmak istiyordu. Acaba istediklerini gerçekleştirebilecek kadar uyum sağlayabilmış mıydı telefona? Bakalım...

BROTHERS IN ARMS, OLDUKÇA KOLAY

BİR OYNANIŞA SAHİP

PUAN DURUMU

İSM	N-GAGE	TOPLAM
ELİF	5	87
ŞEFİK	10	54
FIRAT	6	47
TUNA	0	29
MURAT	0	21
DORUK C.	0	15
BURAK	0	10
ALİ	8	8
EMRE	5	5
MAHMUT	0	5
REcep	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0



Sırada ben varım! Tüfek, şiddet, kan ve İkinci Dünya Savaşı! Beni bekle Normandiya, ben geliyorum! Tüm konsantrasyonumu toparlayarak, ağaçca asılı kalma neden olan parasütün iplerini kestim ve Normandiya topraklarına basmış bulunurdum. Artık bir ölüm makinesiydim ve ölüme gelen tüm düşman askerlerini tek tek indirdim. Acele etmemeliydim çünkü zaman çok önemliydi. Mission Completed yazısını gördüğümde 5 dakika 44 saniye olmuştu sadece.



Nokia N-Gage'in ve Normandiya'nın en antrenmansız ismi Ali, benim yaptığım dereceyi gelecek değildi ya? Aylar sonra gelecek bir 10 puan ne güzel olurdu... Her şey beklediğim gibi gelişti ve tüm hayatı kalma çabalarına rağmen Ali de başaramadı; bölümün sonunu gördü ama ipi keseli 10 dakika olmuştu. Savaşın ilk bölümünden canlı çıkmayı bilmıştı belki ama... Bu yeterli olmadı.

HAFTANIN GALİBİ

ROCKO THE WALLABY

10 PUAN

Brothers in Arms'ın Normandy / Tough Welcome bölümünü en kısa sürede bitirmek üzerine gerçekleştirdiğim Nokia N-Gage Ligi, 5:44'lük derecem sayesinde benim zaferimle sonuçlandı.

ŞEFİK

Ve ben; tam bir savaş elçisi. Aslında savaş yanlısı değilim ama şiddet yanlısı olamıyorum zaman zaman. Bir an olsun sinirlenmeyeyim, anında öfke kusuyorum çevreme. Son zamanlarda da her şeye sinirlenir oldum. (Kızdırmanın Şef'i'ye - Fırat) Sanırım bu konuda tedaviye ihtiyacım var. İşler biraz hafiflesin de...



ALİ

Merhaba Ali, hoş geldin. Böyle, ofise gelmez eline silah tuttuşturmanız biraz garip oldu ama idare et artık. Üstelik yeni geldiğin için Nokia N-Gage konusunda bir hayli antrenmansız olduğunu biliyorum ve bu sayede -en azından- haftanın sonucusu olmamak gibi bir hedefim var. Sakın beni şaşkırtma, üzme ve sürpriz yapayım deme!



n-GAGE

by Nokia

Geçen ay N-Gage yazılımını kurdunuz ve oyunları nasıl kuracağınızı öğrendiniz; sıra, N-Gage Arena'yı keşfetmeye geldi. N-Gage oyuncularını bir araya getirmeyi amaçlayan N-Gage Arena'nın hangi bölümlerden olduğunu ve sizin nelerin beklediğini açıklayalım o halde. -ŞEFİK AKKOÇ



FORUMLAR

Browse Boards	
CHAT	USERS
The N-Gage Arena Clubhouse (Chat: open)	0 users
N-Gage Forums	3 boards
MESSAGE BOARD	MESS
Rules and Regulations - READ FIRST!	1
General Announcements & News	1
N-Gage Arena Forum	40654
Events & Tournaments	2 boards
MESSAGE BOARD	MESS
Events and Tournaments Forum	122
Mobile Games Innovation Challenge Forum	50
General Forums	6 boards
MESSAGE BOARD	MESS
N-Gage Enabled Devices Forum	2120
N-Gage QD device Forum	29108
General Games Forum	39794
Off-Topic Forum	15306
Technical Forum	16346

N-Gage Arena'nın en önemli ve en yararlı bölümü, Arena Forumları olsa gerek. Tüm kullanıcıların bir araya geldiği, bilgi paylaşımında bulunduğu ve karşılıklı oyun oynamak için sözleştiği bir ortam burası. Forumlar o kadar detaylı hazırlanmış ki aradığınız bilgiye ulaşmanız hiç zor değil. Events bölümünden Nokia N-Gage oyuları için yapılan tüm etkinlikleri takip edebiliyor ve diğer oyuncularla haberleşebiliyoruz. General bölümünde Nokia N-Gage, oyular ve Nokia N-Gage dışındaki tüm konular hakkında tartışmalara katılmak mümkün. Support bölümündeyse Nokia N-Gage dünyasında sağ kalmak isteyenlerin durağı olacak çünkü bu bölümde; oyuların satın alınması, aktive edilmesi, download edilmesi ve kurulması üzerine alt başlıklar mevcut. Games bölümünde Nokia N-Gage için hazırlanan ve oyunculara sunulan tüm oyulara ait alt başlıklar yer alıyor. Forumların son kategorisinde ise yapım aşamasında olan oyular hakkındaki tartışmalar yer alıyor. Bu bölümdeki Crash Bandicoot ve Worms World Party bölümlerini sık sık ziyaret etmenizi öneririm.

BLOG & HABERLER

Top 5 Games The best-selling N-Gage games for September 1 through September 7	Reset Generation Review Drop blocks, fire canons, rescue princess with Reset Generation 2 in PC and mobile
Space Impact Game Demo New Arena mode for Space Impact Kappa Beta	Giga Games The best-selling N-Gage games for August 4 through August 10
New Devices Supported N-Gage Now Supports the Nokia 5320 and N80	Metal Gear Solid® Mobile first from KONAMI to join N-Gage line-up
The Medal Games Are Here Play to win N-Gage games and Nokia devices	Top 5 Games The best-selling N-Gage games for July 28 through August 3
Top 5 Games The best-selling N-Gage games for August 25 through August 31	Metal Gear Solid® Comprehensive coverage of this new N-Gage game
Dodge Ball Mania The funnest and most flexible game on N-Gage is out now	Top 5 Games The best-selling N-Gage games for July 21 through 27
Top 5 Games The best-selling N-Gage games for August 18 through August 24	Metal Gear Solid® Update First video of this new N-Gage game
Most New N-Gage and N95 Two new Nokia devices announced as N-Gage compatible	Top 5 Games The best-selling N-Gage games for July 17 through 14
Duke Dagger Arrives The mysterious Duke Dagger and the Fallen Idol now on N-Gage	Metal Gear Solid® Update A new device joins the family
Top 5 Games The best-selling N-Gage games for August 11 through August 17	Metal Gear Solid® Update Nokia unveils living homage to videogames

Nokia N-Gage dünyasını N-Gage Arena'daki blog ve haber sayfalarından takip etmek mümkün. Oyunlar hakkında son haberler, düzenlenen etkinliklerin sonuçları, N-Gage oyularının satış performansı ve oyun sitelerinin Nokia N-Gage oyuları hakkında değerlendirmeleri yine blog ve haber sayfalarında yer alıyor.

Örneğin, yayınlanan son haberlerden birinde, IGN'in yayınladığı "En İyi Beş N-Gage Oyunu" haberine yer verilmiş. Beşinciğe Pro Series Golf, dördüncüğe World Series of Poker: Pro Challenge, üçüncüğe Tetris, ikinciğe Dirk Dagger and the Fallen Idol ve birinciğe ise Reset Generation layık görülmüş.

MAKALELER

Duke Dagger: Digging Deep We talk to the creators of Duke Dagger and the Fallen Idol.	Writing the Force We speak to story and dialogue writer Jason Bates about the game.
Enter the Reset Generation N-Gage.com talks to Nokia's Executive Producer Scott Foray	The Great Invention Giveaway Enter our drawing for a brand new Nokia handset and Gamefeast prize pack
Resisting With RedLynx We talk with Arttu Iressuo about Reset Generation.	Resist the Dark We speak to the creators of Star Wars: The Force Unleashed?
Testing the Reset Generation Lead tester Henry Big Ben Saulnier shares his insights on RG's gameplay.	A New Day Is Coming N-Gage leads the way to the next generation of mobile gaming

N-Gage Arena'da yer alan makaleler, genellikle oyunların detayları ve yapımcıların açıklamaları üzerine. Piyasaya çıkmış ve çıkacak olan oyular için yapımcılarla yapılan söyleşiler ve yapımcıların oyular hakkında söylemek istedikleri her şey, makaleler halinde oyunculara sunuluyor. Özellikle, Star Wars: The Force Unleashed'in yapımcılarıyla yapılan röportaj dikkate değer.

TAKVİM

September 2008						
Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

Tuesday, 16 Sep, 2008

Medal Games '08: Reset Generation

Come show off your old school skills, drop some blocks, and maybe even win the gold!
17:00 GMT ~ 19:00 GMT Medal Games 2008



Tüm Nokia N-Gage etkinliklerini, N-Gage Arena'daki takvimden takip edebilirsiniz. Oyunlar için sık sık etkinlikler düzenleniyor. Bu etkinlikler sayesinde oyuncular birbirleriyle yarışıyor. Örneğin, Eylül ayı boyunca, haftanın en az dört günü Medal Games '08 etkinliği vardı ve oyuncular birçok oyunda altın madalyaya ulaşmak için yarıştılar. ☺

FIFA 08

Futbol aşkı her yerde!

Nokia N-Gage için hazırlanan en önemli yapımlardan biri FIFA 08. Elbette bunda, Electronic Arts gibi bir firmmanın işin içinde olmasının payı büyük. EA de böyle bir işe girişmişken hata yapmak istememiş ve hassas bir şekilde çalışmış; irdeliyoruz!

Oyunu oynamadan önce bir önyargım vardı: FIFA gibi kapsamlı bir oyunun mobil versiyonunda birçok kesinti yapılabileceğini düşünüyordum. Özellikle de mod ve veritabanı konusunda şüphelerim vardı ama hepsi boş çıktı.

FIFA 08'de, Quick Match dışında dört farklı mod bulunuyor: Kick Off, Challenges, Season, Tournament. Kick Off'ta bir takım seçerek istediğimiz rakiple maç yapabiliyoruz. Bu maddaki en önemli detay, Scenario seçeneği. Bu seçeneği aktif hale getirirsek, istediğimiz senaryoyu hazırlayarak maça başlıyoruz. Örneğin, maçın son beş dakikasına 5 - 0 geride başlayıp maçı çevirmeye çalışabilirsiniz ki henüz bunu başarabilen çıkmadı ofiste. Challenges'ta futbol tarihinden bir maç seçip o maçın yeniden oynayabiliyoruz. Örneğin, Manchester United'in Blackburn Rovers karşısında, son 35 dakikaya 3 - 1 yenik girdiği ve 4 - 3 kazandığı maç gibi... Season

ise -tahmin edebileceğiniz gibi- koca bir sezonu oynadığımız, en uzun soluklu mod. Son olarak, Tournament'a girerek oyunda yer alan herhangi bir kupa organizasyonunu oynamak mümkün.

Veritabanı konusunda da beni epey utandırdı oyun; FIFA 08'de milli takımların yanı sıra; Almanya, Amerika, Fransa, Hollanda, İngiltere, İspanya, İtalya, Kore, Meksika ve Portekiz ligleri yer alıyor. Ancak bu ligler dışındaki kulüp takımlarının yer aldığı kategoride Türk takımlarını görmemek üzdedi beni.

Şu ana dek bahsettiğimiz dışında en çok merak ettiğiniz konu, görsellik ve oynamabilirlik herhalde. Meraklısı gidereyim: FIFA 08'in grafikleri, imkanlar dahilinde oldukça iyi. Oyunu Sideline kamerasıyla oynadığınız sürece görsel açıdan en ufak bir rahatsızlık duyacağınızı sanmıyorum. Oynamabilirlik de beklediğimden çok daha iyi ve ekran yatay olarak kullanıldığında işler kolaylaşıyor.

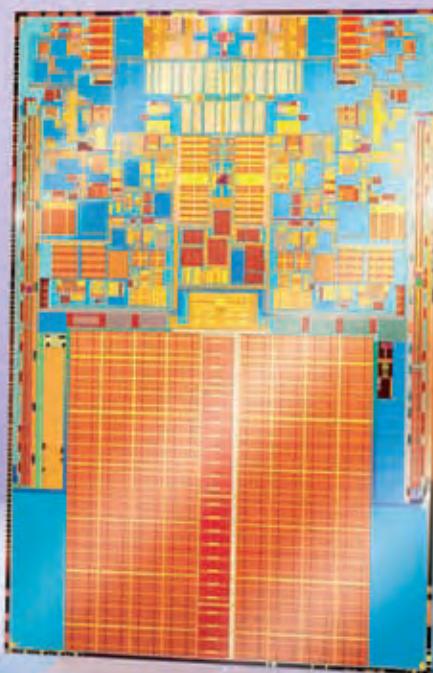
Eğer N-Gage uyumlu bir telefona sahipseniz, N-Gage dünyasına adım atmak istiyorsanız ve bir futbol aşığısanız ilk tercihiniz olmalı FIFA 08. ☺

YAPIM ELECTRONIC ARTS DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR SPOR OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS





Dizüstü bilgisayarlar şimdi
daha hafif ve daha güçlü...
Elbette benim sayemde.



YENİ INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ

En iyi performans, pil ömrü ve kablosuz bağlantı özelliklerini mi ariyorsunuz?
Dizüstü bilgisayarınızda yeni Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojisi olduğundan emin olun.

DÜNYANIN EN İYİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİLİDİR.

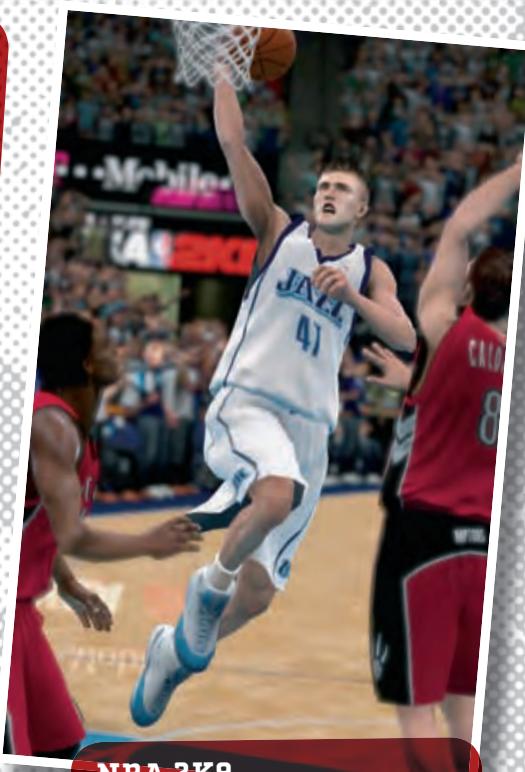
Ayrıntılı bilgi için <http://www.intel.com/performance> adresini ziyaret edebilirsiniz. ©2008 Intel Corporation. Tüm hakları saklıdır. Intel, Intel Logo, Centrino ve Centrino Inside; Intel Corporation veya yan kuruluşlarının Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.





MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Çıkış Tarihi: 18 Kasım
Sizin de bildiğiniz gibi Midway'ın Xbox 360 ve PS3 için hazırladığı Mortal Kombat vs. DC Universe, hem Mortal Kombat, hem de çizgi roman severleri beklemeye aldı. Ancak ekran görüntüsündeki vahşet oranı düşük fatality'den de anlaşıldığı gibi oyun biraz "yumuşak" olacak.



NBA 2K9

Çıkış Tarihi: 7 Ekim
Futbol tarafında PES ve FIFA serileri kâşırgan, basketbol tarafında da NBA 2K ve NBA Live serileri kozalarını paylaşmaya devam ediyor. Tipki futbol cephesindeki gibi EA, NBA Live 09'da gorselliğe önem verirken, rakip NBA 2K9 başarılı oynanış sistemi ve fizik motoruyla öne çıkmıyor.

NİŞAN AL! HAZIR OL!

Beklenen oyunların yeni ekran görüntüleri

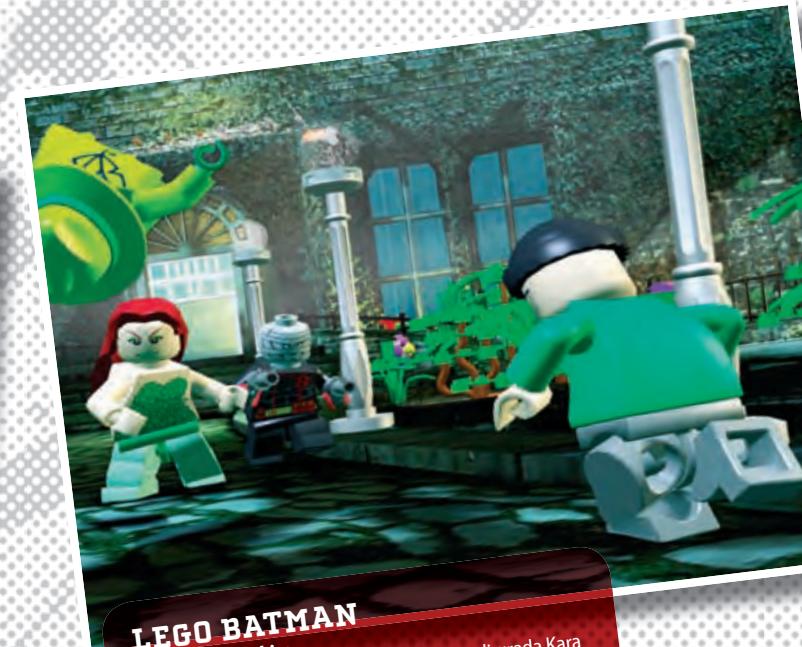
Birkaç aylık aradan sonra Split Screen tekrar karşınızda sevgili LEVEL okurları. Geçen ay düzenlenen Games Convention'dan sonra rehavete kapılan firmalar, oyunlarının yeni ekran görüntülerini yayımlamayı aksatarak bana zorluk çıldırdılar. Ancak yılmadım ve en yeni görüntüleri kazdım, çvardım. ☺



ARMA II

Çıkış Tarihi: 2009'un ilk çeyreği

Operation Flashpoint'ten sonra ArmA'yi oyun dünyasına kazandıran Bohemia I. Studio, ArmA II üzerinde çalışmaya devam ediyor. 2009 yılında, Sovyetler Birliği'nin dağılmasından arda kalan, kurgusal bir ülkede geçecek olan oyun, bu klişe senaryonun yanında çok geniş bir alan ve çok detaylı silahlar, araçlar vaad ediyor.

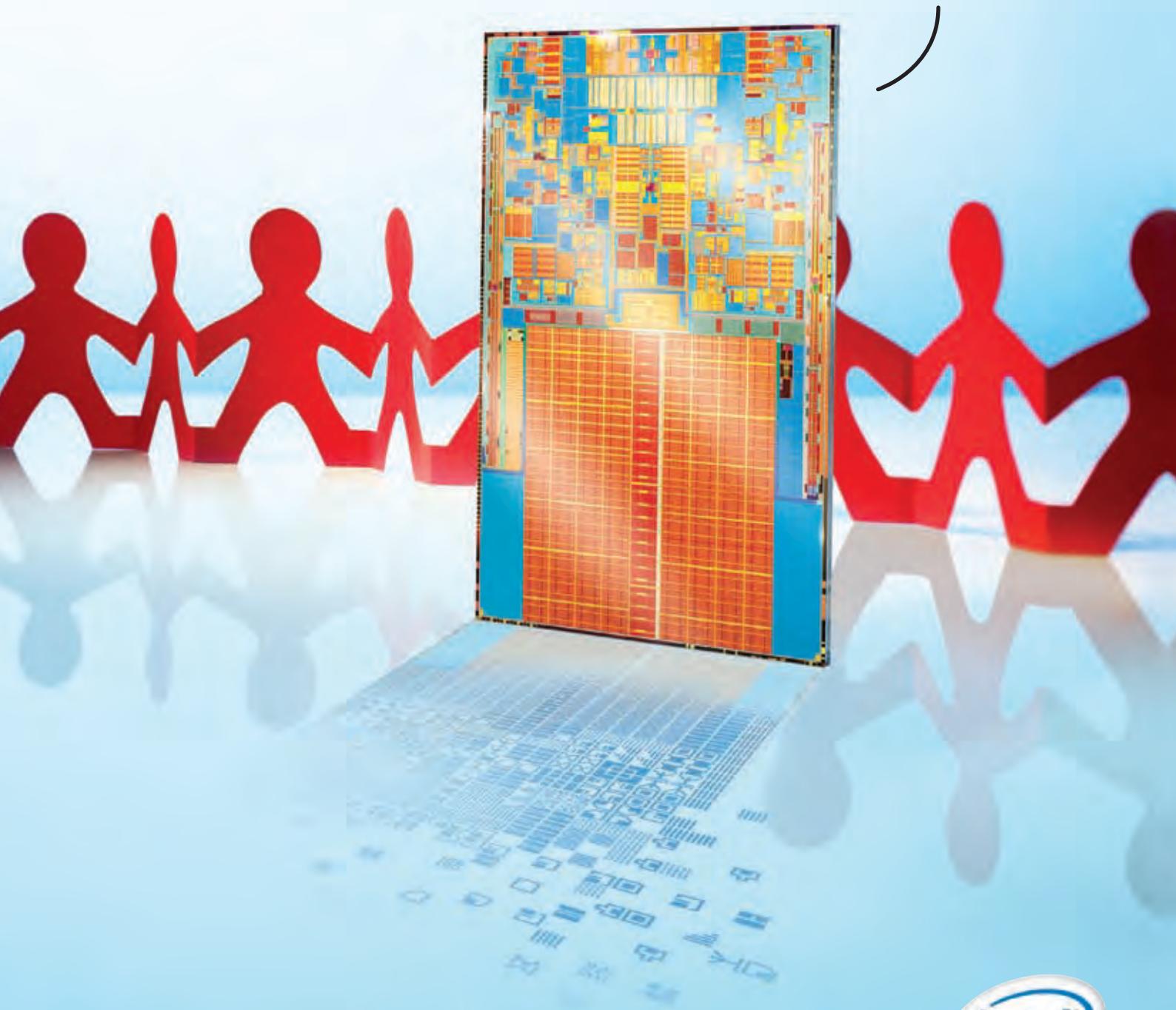


LEGO BATMAN

Çıkış Tarihi: 7 Ekim

Lego Star Wars, Lego Indiana Jones... Ve şimdi sırada Kara Şövalye var. Büylesine karanklık karakterlerin hakim olduğu Batman dünyası, LEGO'ların sevimliliği ve mizahi duruşıyla birleşerek ortaya cins bir karışım çıkartacak. LEGO serisine özgü olan, eğlenceli oynanış sistemi de cabası

En yeni kablosuz bağlantı
teknolojisi bende!
Siz sevdiklerinize hep
bağlı kalın diye...



YENİ INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ

Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojisi, 5 kata varan* kablosuz bağlantı hızı ve 2 kata varan* daha geniş kapsama alıyla, bugüne kadar geliştirdiğimiz en iyi dizüstü bilgisayar teknolojisidir.

DÜNYANIN EN İYİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİLİDİR.

* Ayrıntılı bilgi için <http://www.intel.com/performance/mobile/wireless/index.htm> adresini ziyaret edebilirsiniz. ©2008 Intel Corporation. Tüm hakları saklıdır. Intel, Intel Logo, Centrino ve Centrino Inside; Intel Corporation veya yan kuruluşlarının Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.



YAPIM Gas Powered Games
DAGITIM Stardock Entertainment
TUR Aksiyon / RPG / Strateji
PLATFORM PC
CIKIS TARİHİ 24 Şubat 2009
WEB www.demigodthegame.com



TANRILAR ÇILDIRMIŞ OLMALI!

Demigod

Daha önce herhangi bir sayının herhangi bir sayfasında söyledim mi hatırlıyorum ama RPG oyunları ile aram pek iyi değildir. Aslında bu durum türü sevmemeden değil, türe zaman ayırmamadan kaynaklıyor. Aynı durum strateji türü için de geçerli ve maalesef her iki türe de zaman ayırmıyor, her iki türden de uzak kahıyorum. Sonunda bu durumu değiştirmeye vaktinin geldiğini düşünerek Demigod'ı mercek altına almaya karar verdim. Gördüklerimi, okuduklarımı ve duyduklarımı paylaşıyım.

Benim için yeni bir başlangıç Aslında Demigod'ı sadece RPG türüne sokmak yanlış olur; zaten ekran görüntüleri de sizi şüphelendirecektir. Oyunda en az RPG türü kadar strateji türü de baskın olacak. (Böylesce zaman ayıramadığım iki türe birden kendimi affettirebilirim!) Öte yandan oyuna ilgi duymamı sağlayan büyük bir neden daha var ki o da oyunun referansı. Şöyle ki Demigod'ın yapımcıları, geçmişte Dungeon Siege serisi ve Supreme Commander gibi fazlasıyla başarılı oyunların altında imzası olan bir ekip. O halde merceğimize dört gözümüzü de ekleyebiliriz. Ayarı bir kademe daha

Sub-Zero'y'u gören oldu mu?



BETA

Şubat ayında piyasaya çıkacak olan Demigod için üç aşamalı bir beta test dönemi planlandı. İlk Eylül ayında başlayan testler Ekim ve Aralık ayında tekrarlanacak; eğer işler planlandığı gibi giderse...

arttırıyorum.

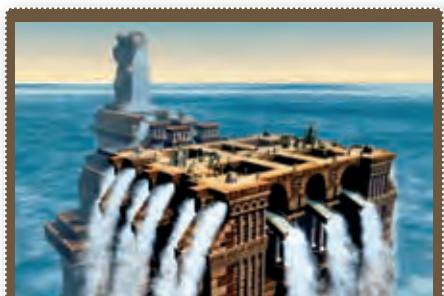
Demigod, oldukça uzak bir gelecekte ve fantastik bir dünyada geçiyor. Tanrılarımın savaşına ev sahipliği yapan oyunda, kendimiz bir karakter seçerek savaşa dahil olacağız. Karakterler arasında dört suikastçı ile dört general yer alıyor ve bu sekiz karakterin özellıkları birbirinden oldukça farklı. (Zaten karakter sayısı az; olsun o kadar.) Oyunu başlarken seçeceğimiz karakter sadece farklı yetenekleri ile değil, farklı oynanış tarzıyla da ön plana çıkacak.

Eğer bir suikastçı seçersek tek başımıza ayakta kalmaya çalışacak ve sahip olduğumuz özel güçler sayesinde rakiplere karşı savaşacağız. Bu sırada haritada yer alan portal'lardan çıkışacak olan takviye kuvvetleri de bize yardımcı olacak. Eğer ki bir general seçersek, portal'lardan gelen takviye kuvvetlerinin yanı sıra kendimiz de bir ordu yaratarak bu orduyu rakiplerimizin üstüne salabileceğiz. Savaşta başarılı oldukça da bu takviye kuvvetlerinin çapı ve gücü artacak. En başta basit askerlerden oluşan ekibimiz, zaferler kazandıkça ölümcül güçlere sahip rahiplerden ve meleklerden oluşan çok etkili bir gruba dönüşecek.

Demigod'da tüm tanrılar birbirine girdiğinden sonra tam bir kıyım yaşanacak ve biz de kontrol ettiğimiz karakter ile

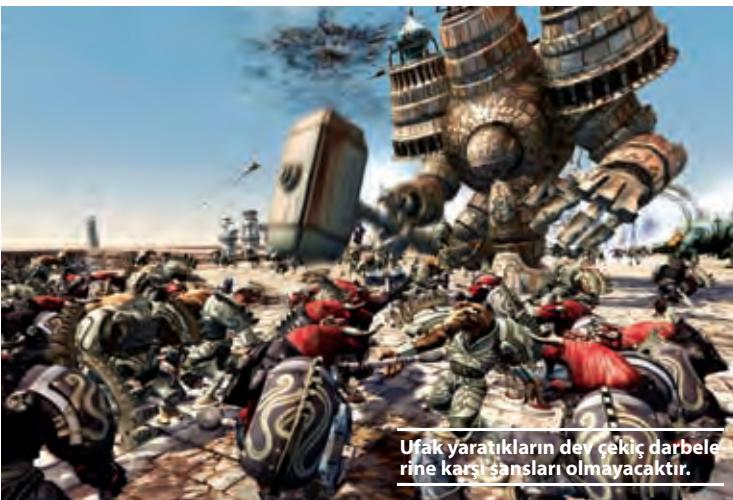


savaştan galip ayrılmaya çalışacağız. Savaş sırasında yaptığımız her olumlu hareket, bize tecrübe puanı olarak geri dönecek. Hele ki bir tanrı dize getirirse elde edeceğimiz puanın miktarı korkutucu boyutlara ulaşabilecek. Tecrübe puanını farklı ekipmanlar almak için kullanabileceğiz; enerji ıksirleri sayesinde sağlığını artıtabilir veya silahlarımızı daha güçlü hale getirebiliriz.



GÜZEL MEKAN

Oyunda tanrıların birbirini yediği ve egemenlik mücadelesi verdiği savaşlar, devasa arenalarda vuku buluyor. Her tanrı arenanın bir bölgesine kale kurarak kendine ait bir üsse sahip oluyor; sonrasında ise diğer tanrılar ile boğuşmaya başlıyor.



Ufak yaratıkların dev çekiç darbe
rine karşı şansları olmayacaktır.



AYDINLIK TARAF

- 🕒 İlgi çekici oynanış sistemi ve içerik
- 🕒 Referansı sağlam olan bir yapımcı ekibinin elinden çıkacak olması

KARANLIK TARAF

- 🕒 Oyunun dünyasının darlığı zamanla sıkabilir

Oyunda kontrol ettiğimiz her karakterin bir kalesi olacak. Bu kaleler farklı renkleriyle ayırt edilebilecek ve rakiplerle savaşırken bir yandan da kalemizi korumamız gerekecek. Bunun için okçu ya da lazer kuleleri inşa edebileceğiz. Suikasti olduğumuzda toplayacağımız enerji ile gücümüzü geri kazanıp yeniden savaşa dalmalıız. General olduğumuzu ise kalemiz çevresinde barakalar kurarak yeni birimler yaratılabilir ve zarar gören birimleri kalemize çağırarak onları sağlıklarına kavuşturabiliriz.

Çok tanrılı din > Oyunda tek kişilik modun yanı sıra skirmish ve multiplayer mod'lari yer alacak. Ayrıca sekiz farklı haritadan birinde oynayabileceğiz. Rokkuru'da birbirinden ilginç mekanlar yer alacak ve kuzgun lavların ya da dev bir su tapınağının üzerinde savaşabileceğiz. Oyunun multiplayer modunda sadece savaşmakla kalmayacak; rank sistemi sayesinde kendimizi rekabetin içinde bulacağız. Ayrıca multiplayer mod; klan, sohbet ve turnuva gibi detayları içerecek.

Eveet; Demigod için verdığım tüm bu detaylar işliğinde amacımız şu olacak: Rakiplerin kalelerini yıkmak. (Başka da bir sonuc çıkarılmazdı herhalde bu içerisindektir.) O halde Şubat ayının sonuna kadar sabretmeli ve hem RPG, hem strateji, hem de tanrı ile yeniden tanışmak için gün saymaya devam etmeliyiz. Tanrılar hepimizi korusun efendim. ☺

RPG ve strateji türüne gönül vermiş ya da bu türlere hak ettiği ilgiyi göstermemiş oyuncuların kesinlikle beklemesi ve piyasaya çıktıığı gün edinmesi gereken bir yapım.

Bİ'Sİ DİCEM

Umarım bu dev karakterleri yönetmek hayal ettiğim kadar eğlenceli olur.



WOW: WRATH OF THE LICH KING

Raid grubunuzu yeniden toplamanın vakti geldi

13 Kasım 2008. Bu tarihi takviminizde daireler içine alın, çizin, boyayın ve uykusuz gecelere bir kez daha "Merhaba" demek için hazırlanın. Blizzard'ın ünlü MMORPG'si ikinci genişleme paketine kavuşuyor ve nihayet Death Knight'ımızı yaratıp Azeroth topraklarında koşturmağa hak kazanıyoruz. Blizzard'in WotLK için planları arasında bir de "Collector's Edition WotLK" bulunuyor; eğer ki gerçek bir WoW fanatığıseniz bu paketi almak isteyebilirsiniz. Paketin içinde 208 sayfalık, The Art of World of Warcraft: WotLK kitabı, bebek bir Frost Wyrm olan Frosty adında bir pet (Oyun içinde yanınızda dolasacak.), röportajlar, yorumlar ve oyunun açılış sinemasını içeren bir DVD, 21 parçalık WotLK soundtrack CD'si, Northrend'in haritasının bulunduğu bir mouse pad, iki adet WoW kart oyunu başlangıç kart seti ve Collector's Edition'a özel iki adet oyun kartı bulunuyor. (Sayarken yorulduk.)



ENSEMBLE STUDIOS'A VEDA

Age of Empires'in yapımcısı uzun bir tatile çıkarıyor

Bir süredir Halo Wars üzerinde çalışmaktadır Ensemble Studios, Microsoft'tan gelen bir haberle yıkıldı. Dallas'taki ofislerinde oturmış, kahvelerini yudumlayıp sohbet ederken (şayet yaptıklarını düşünmüyorum zira Halo Wars geciktikçe geçiyor.) Microsoft'tan Shane Kim tarafından ziyaret edilen Ensemble Studios, Microsoft'un firmalarını kapattığı haberini aldı. Halo

Wars tamamlandıktan sonra ofisi kapatmayı düşünen Microsoft'un neden böyle bir karar aldığıını bilemiyoruz fakat çoğu firma elemanının Microsoft bünyesinde çalışmaya devam edeceğini, geriye kalan kısmının ise yeni kurulacak bir oyun firmasında çalışacağını öğrenmiş bulunuyoruz. Age of Empires konusunda ise... Evet, Microsoft halen bu oyunun haklarına sahip fakat işinin ehli Ensemble Studios'un ardından bu seri eski görkemiyle devam eder mi, onu da herhalde zaman gösterecek...



RED ALERT 3

Korsana karşı ilginç önlemler

Önce Spore'dan başlayalım. Will Wright'ın ünlü oyunu kısa sürede tüm dünyaya "bedava" olarak paylaşmasın, herkes oyunun parasını ödeyip alınsın diye oyuna kallavi bir koruma işlenmiştir. Fakat sonra ne oldu; RELOADED hacker grubu oyunu daha piyasaya çıkmadan kırıldı ve internette paylaşmaya başladı. EA'ın de bu konuda gözü korktu fakat SecuROM koruması ile oyunculara hayatı zindan etmek yerine, daha hafif bir koruma eklemeyi uygun gördü bu iddialı strateji oyununa. Buna göre, Red Alert 3'ü satın aldığınızda sadece bir kez internetten doğrulama yapmanız gerekecek ve hatta oyunu bir kez kurduktan sonra DVD'sine ihtiyacınız bile olmayacak. Yalnız söyle ilginç bir konu var ki, oyunu en fazla beş kez yükleyebileceksiniz. (Daha fazlası için EA'le görüşmeniz gerekecek.) "Hanimefendi, bu mikro dalga firınla en fazla 28 kez çözme işlemi yapabilirsiniz; 29. seferde alet suratınıza patlayacaktır" gibi bir durum söz konusu. Parasını verip almışız oyunu; niye beş kez yükleyebiliyoruz? Bundan sekiz yıl sonra oyunu yeniden oynamak istediğimizde kaç hakkımız olduğunu mu hatırlayacağız? Peki ya EA desteğini keserse, o zaman ne olacak? Bulls.it man!



YAPIM Running With Scissors

DAGITIM Akella

TUR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

CIKIS TARIHI 2009

WEB www.gopostal.com/pr/postal3.php

BAK POSTACI GELİYOR, SELAM VERİ...
AHA, O ELİNDEKİ DE NE ÖYLE?



Amerikan argosunda aniden kontrol edilemeyecek derecede öfkelenmek, cinnet geçirmek ve etrafındakileri şiddete maruz bırakmak anlamına gelen "going postal" terimi ilk olarak 1986'da kullanıldı. Arkasından gelen 10 sene içinde USPS (Amerikan PTT'si) çalışanları geçirdikleri çeşitli cinnetler sonucunda toplam 40 kişişi öldürüdü. Bu olayların ardından da "going postal" terimi iş yerindeki şiddet olayları için kullanılmaya başladı. Amerikan yetkilileri televizyonlara çok böyle olayların abartılmasının gerektiğini ve going postal deyişinin yanlış olduğunu savunmaya çalıştığından artık çok geç olmuştu. Şimdi ortada böyle bir terim varken gel de üstünden ekmek yeme...

1997'de piyasaya çıkan ilk Postal, arıza oyunlar listesine bir numara olarak girerek pek çok ülkede yasaklandı. Bunun sebebi de başrolünde insan hayvan demeden önüne gelen herkesi öldürün bir karakter olmasıydı. Öldürmeden önce yaralıların başında bekleyip çığlıklarını dinlemesi de cabası. İşte o rahatsız Dennis Rodman kılıklı Postal Dude, ikinci oyunda yaşadığı kasaba Paradise'ı nükleer bir çöplüğe çevirdikten sonra, şimdi de Catharsis kasabasını şenlendirmeye hazırlıyor.

"Evladım, elinde makasla koşma">

Kendilerini dünyanın en tehlikeli yazılım şirketi olarak tanımlayan Running With Scissors yapımcılarından Vince Desi, oyunun şiddet değil mizah ağırlıklı olduğunda ısrar ediyor ve söyle diyor:

"Aksiyon oyunlarında çoğunlukla ilerlemek için öldürmeniz gereklidir, biz bu oyunlar gibi şiddeti ödüllendirmiyoruz, aksine şiddet kullanırsanız oyun daha da zorlaşır."

AYDINLIK TARAF

- ✓ Kuduz porsuk silahı
- ✓ İyi kalpli Postal Dude
- ✓ Konsollara da çıkacak olması (Yakışır)

KARANLIK TARAF

- ✗ Yapımcılarının "Şiddeti sevmiyoruz, tasvip etmiyoruz" gibi açıklamalar yapması
- ✗ Yeniliklerden yoksun olması

POSTAL TARİHİ

1997'de başlayan Postal deliliği günümüze dek çeşitli evrelerden geçti. 2006'da piyasaya çıkan Postal Fudge Pack paketinde Postal, Postal 2: Share the Pain, Postal 2: Apocalypse Weekend, Eternal Damnation ve Week in Paradise (Postal 2 için yapılan iki farklı mod) bulunuyor. Oyunun kapakında bir de uyarı var: Dikkat! Çıplaklık ve silahlı cüceler içerir.

Postal III

Adamcığın aslında böyle bir yorum yapmakta haklı çünkü Almanya başta olmak üzere birçok Avrupa ülkesinin şiddet içerikli oyunlara karşı olan alerjisi yüzünden ağır eleştirilen ve hatta Fransa'da yasaklanan Postal II'nin ardından yapımcılar "yetti be" diyerek Postal Dude'u emekliye ayırmalar. O yüzden bu oyunda elektrikli süpürgeyle odaları süpürmek, köpeğimizle oynamak, sırtımızda maymunla trafik araba camları silmek, gazete dağıtmak, çimleri biçmek, yangan söndürmek, manavdan bir kilo patlıcan, domates ve soğan, kasaptan yarılm kılıçsız kıyma, büfeden köpüklü ayran alarak arka bahçede mangalda patlıcan kebabı keyfi yapmak gibi görevleriz var. Bu dediklerimin bazıları gerçekten görevler arasında var.

PC'nin ardından konsolda ilk defa çıkacak Postal III'te silahlar arasında elektrikli testere yerine bizim gibi cinnet geçirmekte olan bir porsuk, tabancalı bir maymun ve pislikleri çektiğe torbası büyütünen bir elektrikli süpürge var. İkinci oyundaki benzin döküp ateş'e verme furyası da

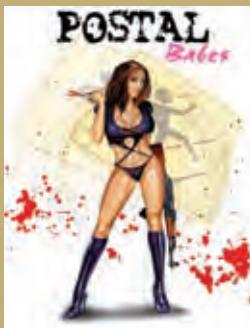


Bağdat Caddesi'nde kız tavlamak için ideal bir hayvan.



Odalara girip erotik şovları izleyebileceğimize dair dedikodular var.

POSTAL KIZLARI



Gördüğünüz gibi gerçeği başka, sanal başka bir mevzu olan Postal Babes -Postal III'te de oyuna başlayacağımız mekanı dikkate alırsak- bizi epeyce meşgul edecek gibi görünüyor. Yapımcılar temizlik yaparken gözümüzü dört açmamız için bizi uyandırıyor.

devam ediyor. Alevin, biz benzin bidonundan dökükçe benzini izlemesi güzel bir detay.

"Sex Shop'a gündelikçi aranıyor" > Oyunun başında ilk görev, bir iş bulmak. Postal Dude bir sex shop'a giriyor ve oradaki panodan iş ilanlarına bakıyor. İlk iş "temizlikçilik". Ardından alıyor elektrik süpürgesini eline ve odaları süpürmeye başlıyor. Elektrikli süpürgeyle topladığı pislikleri dükkânı basıp soyguna kalkışan şisman kadınların üstüne püskürtüyor. Hmmm... Oyunu kan akitmadan tamamlamak mümkün olacak gibi görünüyor. Ayrıca şimdilik eylemlerimiz işliğinde deşişecek olan oyuncunun farklı iki sonu bulunuyor. Yapımcılar karakterinizi iyi, kötü ve manyak olarak oynayabileceğimiz söylüyor. Örneğin, polis olabiliyoruz. Üniformayı giyip sokaklarda suçluları kovalayabiliyoruz. İyi ya da kötü bir polis olmak da yine bizim elimizde. Valve'nin grafik motoru Source kullanıldığı için grafikler ikinci oyuna göre daha iyi görünüyor. Ama açıkça söylemek gerekirse gönlümüz ilk Postal'ın çizgi roman tadındaki grafiklerinde kaldı. Oyun şimdilik deathmatch, capture the flag gibi multiplayer mod'larına sahip.

Ayrıca 2007'de Postal serisinin bir de sinema filmi çıktı. Filmin hakkında "Şimdide kadar çıkan en iyi oyun adaptasyonu" ya da "Gördüğüm en dandık filmler listesinde üç numaraya oturdu" gibi üç yorumlar var. Yönetmenin daha önce Dungeon Siege, Alone in the Dark, Bloodrayne gibi oyun uyarlamaları yaptığı göz önüne alırsak görmeye değer olabilir. Ayrıca aynı yönetmen, şu aralar son uyarlaması Far Cry'in post produksiyonunda görev yapıyor.^{EN}

Aksiyon oyunları dünyasında çığır açacak gibi bir hali olmasa da Postal III, içerdiği komiklikler ve garipliklerle denemeye değer gibi görünüyor.



YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Ben bu resmi bastıktan sonra isimlerinizi ekleyeceksiniz, durmadan unutuyorum; ne kalabalık grupsunuz ya...

Okullar açıldı; okul bahçeleri, saçları kapıdaki muhafizlardan geçemeyen öğrencilerle doldu taştı; hepsinin de bahanelerivardı belki ama onlara kimin inandığı tartışılır. Yoğun bir oyun sezonunaysa henüz giremedik belki ama tahtanın önyü yalan vaatlerle, bahanelerle bizi oyalayan yapımcılar doldu bile. "Silicon, değiştirmeye yavrum ayagini!"

Varan 1: Too Human

Ne dediler? "Bu oyun için yıllarımızı harcıyoruz; grafiklerin mükemmelliği bir yana yeni bir dövüş fiziği de getirip içine macera ve RPG unsurları da ekleyeceğiz. İskandinav Mitolojisi ve gelecek döneminin müthiş birlikteği için bizi bekleyin..."
Ne oldu? Gecelerimizi yiyen, sifir senaryosu için katlandığımız bir oyun çıktı Too Human; sığ dövüş sistemi dışında zorlama adventure öğeleri de bizi bizezenaldi zaten. "Too Many Years of Poor Humanity" sıfatını veriyoruz bu oyuna, harcanan zamana yatkı!

Varan 2: Infinite Undiscovery

Ne dediler? "Tri-Ace olarak zaten adımızı kanıtlamış bir firmayız; Star Ocean serisinin yanına Xbox 360'a özel hazırladığımız ve sıra tabanlı olmayan bir JRPG ile adımızı unutulmaz kılmak istiyoruz. Karakter çeşitliliğimiz de kabası. Bu dünyada kaybolacaksınız!"

Ne oldu? Aslında, baktığımızda her vaadi çıktı Tri-Ace'in; derinliği sıra tabanlıları çok özlenen bir dövüş sisteminin üstüne çoğu hakkında adam gibi bilgi edinememişimiz 18 karakter koyduklar. Üstüne bir de alakasız bir harita sistemiyle karşılaşınca çoğu oyuncu saatlerce kayboldu bu dünyada, yatkı olmadı mı be Tri-Ace?

Varan 3: Space Siege

Ne dediler? "Uykusuz gecelere hazır olun, Dungeon Siege'in yapımcıları olarak sizlere katıksız bir Hack'n Slash sunacağız. Uzaya çaresizlikle hayatı kalma savaşını bir anda yaşayacaksınız..."

Ne oldu? Fizik motoru olmayan, yer yer sorunlu garip gurup bir oyun çıktı Space Siege. Bize oyun içinde, önemli noktalarda seçim hakkı tanımaması ve kötü sunumuyla gerçekten hayal kırıklığıydı.

Varacak 1: Mortal Kombat vs. DC Universe

Ne dediler? "MK'nın eski atmosferi ve oyun dinamiklerini alıp oldukça popüler olan DC Universe karakterlerini de koyacağız. Dövüş dünyasına tamamen yeni bir soluk getirecek oyuncumuzda fatality'leri korumakla birlikte yeni dövüş hamleleri de ekleyeceğiz."

Ne olacak? DC evreni ve MK arasında bağlantı kuramadı çoğu oyuncu; benim gibi bazı iyimser olanlar ise -her şeye rağmen- Midway'e bir şans tanrı. Ancak sonuç şimdiden belli ne yazık ki; DC evreni hayranlarını çekmeye çalışacak, fatality'leri de saçma sapan bir hale sokacak.

Varacak 2: James Bond: Quantum of Solace

Ne dediler? "Entrikali bir senaryoda tüm gizlilik yeteneklerinizi sınavacak bir oyun yapıyoruz. CoD4 motoru kullanmanın yanında size gelişmiş bir yapay zeka da sunacağız."

Ne olacak? Artık filmlerinin bile sılmaya başladığı şu yıllarda, James Bond oyunlarının da kötü bir ününü olduğunu düşünürsek Quantum of Solace ticari bir oyun olacaktır. Saplama düşmanları ve bug'larıyla siz çileden çıkaracak olması da muhtemel.

Varacak 3: Red Faction

Ne dediler? "Çeşitli araç yelpazesи ve yapay zekanın üstünlüğü dışında ölümcül silahlara ve epik bir senaryoya da sahip Red Faction. En büyük özellikimiz yer şekillerini değiştirmeye imkanı verecek size gerçek dünyaya hayallerinizi birleştirme şansı tanımamız."

Ne olacak? Beta'sını denemişseniz biliyorsunuzdur; çok kuru bir oyun Red Faction. Klasik, boş vaatleriyle pek umut vermiyor açıkçası. "Nicht bestanden!"



ALLAH RİZASI İÇİN ŞU ADAMI ÖLDÜRÜN;
PARASI NEYSE VERİRİZ!

MULTIPLAYER

Yapımcılar yeni oyun ile seride multiplayer seçenekini eklemeyi planlıyor. Henüz bu konu üzerinde çalışıyor olasalar da dengeli bir multiplayer desteğinin olacağını iddia ediyorlar.

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

RPG türünü sevenler, 2000 yılında piyasaya çıkan ve son derece başarılı olan Majesty'yi bilirler. Microprose etiketile karşıma çıkan oyunu benzerlerinden ayıran önemli bir detay vardı; o da RTS ve RPG türlerinin birbiriley uyumlu hale getirilmesiydi. Yani hem binalar kurup şehirler oluşturuyor, hem de RPG öğelerini bolca görüyorduk. Orijinal bir oynanışa sahip olan Majesty çok tutulmasına rağmen, dönemin yapımcısı ve yayıcısı tarafından oyunun devamı konusunda bir çalışma yapılmadı. Hazırlanan ek paketten sonra da bir kenarda unutuldu gitti oyun. Şimdiye, aradan tam sekiz yıl geçtikten sonra oyunun hayranlarını mutlu edecek açıklama Paradox Interactive'den geldi ve Majesty 2'nin hazırlanmakta olduğu müjdeldendi. Farklı bir yapımcı tarafından hazırlanan oyunun, ilk oyundaki oyun tarzını aynen koruyacağı belirtiliyor. Majesty'yi Majesty yapan oynanışa müdahale edilmesi hata olurdu zaten.

Sağlam kale, sağlam cukkada bulunur Majesty 2'de amaç, dış tehditlere karşı sağlam bir şehir oluşturmak olacak yine. Şehri kurduktan sonra her türlü saldırıyı düşmanların başına ödüller koyarak engellememiz gerekecek fakat ödül sistemi tahmin ettiğiniz kadar basit bir şekilde işlemeyecek. Birkaz yaratık öldürerek özelliklerini arttırmış olan bir karakter, düşük seviyeye sahip bir yaratığı öldürmeye kalkışmacak; bu da düşük seviyeli yaratığın şehrde saldırmamasını kolaylaştıracak. Bu noktada yaratığın başına koyulan ödülün artması gerekecek.

Şehrimizde bulunan kahramanlar gibi, yaratıklar da her çarpışmadada özelliklerini geliştirebilecek. Birçok özelliği güçlü olan yüksek seviyeli bir

Bir dev çıktı meydane...





BİRİNCİ DİCEM

Umarım bu tip aksiyon sahne-lerinde fazlasıyla eğlenebiliriz.

yaratığa karşı gelebilmek için hem yüksek seviyeli bir kahramana, hem de yüksek bütçeli bir ödülü ihtiyacımız olacak. Başa çıkması zor olan yaratıklara karşı şehrin kahramanları güçlerini bireştirebilecekler. Yapımçı firma, oyuna bolca savaş kombinasyonu eklen-diğini söylüyor. Örneğin okcular yaratıkları uzaktan yiparırken, diğer kahramanlar yakın mesafeden kılıçlarını saplayabilecekler. Ayrıca oyunda yine büyütülerin de bulunacağını belirtmek isterim.

Oyundaki kahramanları biz yönetmeye-çeğimiz için bizim geliştirmemiz de pek mantıklı olmazdı. Bu yüzden yapımçı firma, karakterlerin yapay zekası üzerinde yoğun çaba harcadığını belirtiyor. Oyundaki her kahraman gelişmiş bir yapıyap zekaya sahip olacak ve gelişimini kendisi belirleyecek. Daha çok kullandığı ve ihtiyacı olan özelliğini kendisi hesaplayıp onun üzerine gidecek, çarpışmalardaki hamle kararlarını da kendi alacak. Öte yandan yeni combo'lar ve bü-yüler öğrenmeye hevesli olacak, ödüllerden kazandığı para ile şehrə inip yeni taktikler öğrenecek, yeni zırhlar ve silahlarsatin ala-cak. Oyundaki para döngüsü de bu şekilde işleyecek zaten. Karakterlerin satin aldığı her türlü materyal sayesinde para kazanacağız ve bu parayı düşmanların başına ödül koymak için kullanacağız. Elbette harcamalarımıza dikkat etmemiz gerekecek çünkü ödüllerin yanı sıra şehir için de yatırımlar yapmamız gerekecek. Paramız bittiğinde veya azaldığında, düşmanların başına koyabileceğimiz ödüller miktarı da düşecek; bu durumda düşmanları öldürmek için hiç kimse zahmete girmeyecek.

Mega kent > Oyun boyunca aynı kısır döngüde içinde hapis olacak değiliz. Yapacağımız her yatırım ile şehrimiz, daha doğrusu krallığımız büyümeye başlayacak. Bu büyümeye süreci sayesinde maddi konular da rahatlayacağız çünkü "nüfusun artması" demek, "vergi ödeyecek daha fazla insan" anlamına gelecek; haliyle yükü miktarda para kazanabileceğiz. Nüfusun artması kahraman sayısına da yansıyacak ve her kahramanın ihtiyaçları da bizim için para anlamına gelecektir. Tabii ki biz büyündükçe saldırıyla uğrama ihtimalimiz de artacak.

Şu ana kadar anlattıklarımı toparladığımız-

AYDINLIK TARAF

- ✖ Birbirinden farklı ve esprili kahramanların gelecek olması
- ✖ İlk oyunun verdiği tadı devam ettirebilecek olması

KARANLIK TARAF

- ✖ Ödül sistemi adaletsiz olabilir
- ✖ Düşmanı öldürmeyecek kahramanlar bizi cileden çıkarabilir
- ✖ Tekrar etme imkânlı olan oynanış

da, bizi bir süreliğine idare edebilecek bir oyun olarak gözüküyor Majesty 2. Yapımçılar bu durumu lehlerine çevirmek ve oynanış süresini artırmak için yeni şeyler keşfetme isteği oluşturmaya çalışıyorlar oyuncularda. Oyunun geleceği Ardania'yı titizlikle tasarlayan ekip, bu evreni geçmiş ve geleceği ile tasarlıyor, bunun üzerine de çeşitli senaryolar hazırlıyor.

Majesty 2'nin ekran görüntülerinden ve videolarından gördüğümüz kadariyla oyunun grafikleri günümüz çağına ayak uyduruyor. World in Conflict veya Company of Heroes grafiklerine sahip olmasa da basit bir strateji oyunu için son derece güzel grafiklere ve etkileşimli bir çevreye sahip olacak oyun.

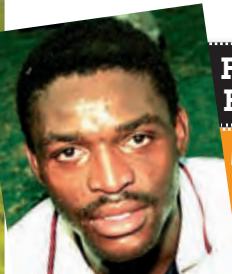
Majesty 2, ilk oyunun izinden ilerliyor gibi. RTS ve RPG türlerini bir kez daha buluşturacak olan oyunda, ilk oyundaki karakterlerin yanına bolca yeni kahraman, ekipman, kombinasyon ve yaratık eklenirken Majesty ruhunu tekrar yaşatabilme-riini diliyoruz. ☺

Sekiz sene önce piyasaya çıkan Majesty, oyun dünyasına güzel bir tat katmıştı. Aynı konuya bolca yeni karakter, düşman ve sağlam bir senaryo eklenmesiyle aynı tadı verecek gibi Majesty 2.

Şehrimiz bundan ibaret olacak.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETİĞİMİZ KÖŞE



Merhaba LEVEL okurları. Donanım ürünlerinden ve teknolojiden bahsetmekten sıkıldığımı fark ettim ve bu aydan itibaren -asıl ilgi alanım olan- futbolla ilgili yazılar yazmaya karar verdim. Bu yazıyı yazmadan önceki bir haftamı İstanbul'da geçirdim ve beni bu süreçte misafir eden Fırat'a teşekkür etmek istiyorum. Bu vesileyle de Ermenistan maçını bizzat onun evinde, Belçika maçını ise Şükrü Saracoğlu stadında izleme şansı yakaladım.

Ermenistan maçında gözüme çarpan ilk şey, Türk Milli Takımının ilk yarıda tutuk oyunuydu. Forvet hattında oynayan ve yakaladığı net fırlatıcı, seyircileri isyan ettirircesine harcayan Mevlüt'e kızımıyorum çünkü uluslararası tescübelerinin arzolduğu bilgisini aldım. Bu yüzden kötü vuruşlarını heyecanına bağlayabilirim. (Ayrıca zeminin de berbat olduğunu göz önünde bulundurmak lazımdır.) Neyse ki ikinci yarıda takımımız açıldı ve -ne olursa olsun kazanması gereken- bu maçı almayı bildi.

İkinci maçı yerinde izleme fırsatı bulmama heyecanımı katbekat artırdı. Şükrü Saracoğlu gerçekten mükemmel bir arena ancak tribündeki boşluklar ve heyecan eksiksliği beni fazlasıyla şaşırttı. Bir ülkenin milli takımı, Dünya Kupası elemelerinde, kendi sahasında bir maça çıkarken bu kadar mı seyirci toplar? Aslında bu durumun, Türkiye'deki spor kültürsüzliğinden kaynaklandığını açıkladı bana Fırat. Yine de "futbol aşkı" olarak bildiğim bir ülkede rastladığım bu tablo özü beni.

Seyirci problemini bir kenara bırakırsak, Türk Milli Takımı'nın bu maça da tutuk ve etkisiz kaldığını söyleyebilirim. Tutukluk daha kolay aşılabilcek bir problem ama takımın etkisiz görüntüsü ciddi bir problem. Yani, bir takımda yer alması gereken minimum yetenekli oyuncuya sahipsiniz ama bu futbolcular bir araya geldiklerinde problem yaşıyorlar. Arda'nın yalnız kalması ve bu nedenle tek başına bir şeyle yapma çabası, Emre'nin seri çalımları sonrası pas verecek birini bulamaması ve sol bekte oynayan oyuncunun (adını bilmiyorum) kendi sahasından ayrılmamaktaki israrı, Türk Milli Takımı'nı frenleyen ve etkisiz gösteren en önemli etkenlerdir. Sonuçta yenilen basit bir gol ve etkisiz baskın sonrası alınan beraberliği her iki takım da kabullenmelii. Avrupa Şampiyonası'nda izlediğim Nihat gibi bir oyuncunun sakat olması, takımı olumsuz etkileyen başlıca nedenlerden biriydi. Üstüne, İngiltere'de oynayan Tuncay'in da kısa sürede sakatlanması büyük bir şanssızlık oldu. Ayrıca adını hatırlayamadığım şu sol bek yerine daha aktif bir futbolcunuz yok mu? Eminim daha iyi ve hücumu destek verebilen oyuncularınız vardır. Fırat'ın "Türkiye - Almanya ve Fenerbahçe - Sevilla maçında çok iyiydi." dediği bir Uğur varmış mesela; bu maça neden oynamadı ki? Neyse; grubun favorisi İspanya ile oynayacağınız maçlar dışında sizin hala kolay gözükmüş. Türkiye ile Güney Afrika'nın Dünya Kupası'nda buluşması çok güzel bir tesadüf olur benim için. Her ne kadar bizim isimiz bir hayli zora girmiş olsa da...

Son notum da şu: Teknik direktörünüz Terim biraz daha sakin olmalı; her ne olursa olsun.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr



YAPIM Paradox Interactive

DAĞITIM Paradox Interactive

TÜRK Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği

WEB www.paradoxplaza.com**İŞİN EHLİ...**

Bir Oyun boyunca ürettiğimiz bilimsel teoriler ve projelerin yanı sıra bunlar üzerinde kimin çalışacağı oyunun gelişimini öndü sekillde değiştirecek. Her general ya da bilim adamı belli konularla uzmanlaşabiliyor ve o konuda ülkesini diğer devletlerden bir - iki gömlek yukarıya taşıyabilecek.

FANTASTİK BİR İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI ROMANI

Hearts of Iron III

Eminim birçoğunuñ için Hearts of Iron (HoI) ismi hiçbir anlam ifade etmeyecektir. Sonuçta, uzaktan bakıldığına güzelken nasibini almamış, küçükken altındaki o tanımlanamayan aparat nedeniyle kaykayçı zannettiğim ama daha sonra, poşetin içinde cansız yatan onlarca askerin komutani olduğuna kanaat getirdiğim, yeşil renkli oyuncak askerlere benzeyen birimlerden ve detay yoksunu bir haritadan ibaretmiş gibi görünen bir oyuna kim para ve zaman harcamak ister ki? Hele ki biraz ötede, Almanya ile Rusya arasında mekik dokuyup cepheye ölüm kusun ve sihirli saçılık paketleri sayesinde asia ölmeyen bir askerin gözünden tecrübe etme fırsatı varken ikinci Dünya Savaşı'ni. HoI gibi bir oyun en çok satanlar listesinin en alt basamaklarına gümüşün kararlı zindanlarında kirbaçlanmadır, öyle değil mi? Değil işte! HoI; diploması, ticaret, üretim, bilimsel araştırmalar ve daha birçok alanda oyuncuya düşünmeye, ülkenin geleceği ve savaştaki konumu ile ilgili hayatı kararlar almayı zorlayan, her şeyi kendi elleriyle yapmak isteyen oyuncular için ICON'08

İstanbul Üniversitesi'nde şenlik var!



kurgu, fantastik kurgu, rol yapma oyunları (FRP - RPG - RYO), canlandırarak rol yapma oyunlarını (LARP) ve benzer türdeki oyunları sevenlere, merak edenlere bu organizasyonu tavsiye ediyoruz. Detaylar için: <http://iubkfk.org/icon>

müthiş bir detay zenginliği sunan ve devletin kaderini bir şekilde ellerinize bırakın müthiş bir başyapitti. Ama tüm bu artılarına ve Muhammed Ali'nin tahribat gücü oldukça yüksek yumruklarına ("psikolojik baskıl" daha doğrusu) rağmen, özellikle çaylak oyuncuları çiğneyip tüküren zorluğunu ve öve öve bitirilemeyen detay zenginliğinin, zaman zaman oyuncuya boğacak raddeye gelmesi nedeniyle bir türlü hak ettiği ilgiyi göremedi. Ama artık Paradox da bunun farkında ve bu kez bazı şeyler değişiyor. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bu kez çok daha iddialı bir şekilde geliyor HoI.

Yenilikler sarmış dört bir yanımı>

Öncelikle, HoI'nın karmaşık ve tarih bilgisi gerektiren oynanışından ürküp oyuna bir türlü bulaşamayan ve benim de içinde bulunduğu güruba müjdeli haberı vereyim: HoI, artık eskisine nazaran daha az karmaşık! Sorunlu arabirim elden geçirilerek cıalanıp parlatılıyor, sayıları sonsuza uzanan komutlar zinciri derlenip toparlanıyor ve daha da önemlisi, artık savaşın tam ortasında makro yönetimle "sevişirken", nispeten daha basit gibi görünen işler yapay zekanın kontrolüne bırakılabilir. Her şeyi kendi elleriyle yapmak isteyen mazoslu HoI fanları kızmasın çünkü bu durum kendi isteşimiz doğrultusunda kullanabileceğimiz küçük bir opsiyon. Ancak bu detayın tadını tam olarak çıkarabilmemiz için Paradox'taki amcaların çok çalışıp gayet sağlam düşünen ve üç ögün ton balığıyla beslenen bir yapay zeka yaratması lazımdır.

İkinci büyük yenilikimiz ise artık müttefikimiz olan devletin sınırları içerişine mülteci bir üs kurabilecek olmamız. Nasıl mı? Diyelim ki altı yıldır can almaya devam eden savaş boyuca birçok yanlış karar aldı ve sınırlarımız giderek küçüldü; daha fazla dayanamayacağımız ortada. İşte tam bu noktada, her şeyi geride bırakıp komşumuz olan devletin sınırları içerişine ya da bulunduğu

AYDINLIK TARAF

- ✖ Daha rafine bir oynayış
- ✖ Yenilikler göz dolduruyor
- ✖ 150'den fazla seçilebilir devlet

KARANLIK TARAF

- ✖ Umarım işlerimizin bir bölümünü devredebildiğimiz yapay zeka sapıtmaz

muz coğrafyayla uzaktan yakından alakası olmayan lüksüz bir kara parçasına mülteci bir üs kurup küllerimizden doğabileceğiz. Bundan sonra ne yapacağınız ise tamamen size kalmış. İsterseniz ufak ufak gelişip eski topraklarınızı geri alabilir ya da tarih sahnesinde tamamen yeni bir role soyunarak savaşın gelişimini değiştirebilirsiniz. Zaten kendi içinde sonsuz olasılığa gebe bir oyundu HoI, bu eklenen özellik sayesinde her şey iyice çığırından çıkacak gibi görünüyor.

Bunun dışında serinin diğer oyunlarındaki bir çok özellik özenle korunuyor. Yine hangi devleti seçersek seçelim, o devlete en uygun saldırı ve savunma politikalarını belirleyip diğer devletlerle diyaloglarımızı sağlam tutmalıyız. Ama bu kez tanrıları ya da en azından Paradox'taki üstatlardır cıldırmış olmalı çünkü 150'den fazla seçilebilir devlet olacak oyunda! Bu gerçekten de oyuncunun tekrar oynamayı的积极性ini artırtır, muazzam bir rakam.

Word dokümanı ile paylaşırken düşüncelerimi, bir ampul parladı bulanık zihnimizi yeniden aydınlatma konusunda: Nasıl ki Firaxis, daha geniş kitlelere ulaşması için radikal kararlar alıp Civilization'ı hafif makyajlısıyla Paradox da onun izinden giderek oyunlarını geliştirdi ve yeniden tanımlıyor. İşin üzüci olan tek yanı ise bu yeniliklerin ne kadar iyi uygulanabileceğini görmek için uzunca bir süre daha bekleyeceğimiz.

Paradox geçmiş oyunlarında yaptığı hatalardan ders çıkarmış ve bu kez onları tekrarlamaya niyetli değil. O müthiş detay zenginliğini rafine bir oynayış içerisinde yedirmeyi başarırlarsa günlerimizi geleceğimize katacak bir oyun geliyor demektir.





YAPIM Rockstar San Diego
DAĞITIM Rockstar Games
TÜR Yarış
PLATFORM PS3, Xbox 360, PSP
ÇIKIŞ TARİHİ 10 Ekim 2008
WEB www.rockstargames.com/midnightclubLA

FREN Mİ? HİC KULLANMAYACAKSINIZ Kİ...

Midnight Club: Los Angeles

Olay aynen şu şekilde gelişmişti: Gone in Sixty Seconds adındaki film sinemalara geldi ve herkes, Nicolas Cage'in başrolünde olduğu bu filme koşar adım gitti. Son hız gidilen bu filmin çıkışında, sinemanın otoparkında ve hemen ardında yollarla yaşıyanlar ise "koşar adım" söz öbeğini göz yaşıları içerisinde bırakmaya yetecektür. Birinden bir zaman dilimiymi benim için.

Şahsına ait arabama bindikten birkaç saniye sonra otopark bir gürültü kaplamış, araçları terk edip gitmeye çalışan motorlardan çıkan ve araç sahipleri tarafından gaz kökleme metoduyla desibel seviyesi yükseltilen motor sesleri, araç sürücülerle birlikte tüm otoparkı ele geçirmiştir. "Hirs yapmak" olarak özetlenebilecek bu durumun hemen ardından otoparktan fırlayan araçlar (ve kullanıcıları), yollar birer savaş alanı gibi görerek birbirleriyle yarışmaya başlamıştı. Bu sırada ben de yolumda sadece saatte 180 km gibi son derece "normal" bir hızda ilerliyordum ve filmin etkisini sonuna kadar hissediyordum. Tam bu sırada, yanımda oturmaktak arkadaşımlı Bakı, "Tuna, koniler" dedi. "Koni mi?" diyemedim bile, öyle düşünün. Diyemedim zira belediyyenin alt geçit kapatma yöntemi olarak seçtiği, "Bırka koniye serpişti-relim söyle; gören görür nasıl olsa..." sisteminin eseri koniler bir anda önume çıkmıştı.

Arabayı sağa nasıl kırdığımı hatırlamıyorum. Konilerin üstüne süsleydim neler olacağını düşünmek bile istemiyorum. Şu an için tek düşündüğüm, Burnout Paradise'ın başına oturup Midnight Club: Los Angeles için sabretmeye çalışmak. (Ve yeni bir araba için seçeneklerimi tekrar gözden geçirmek...)

Nitrous Oxide in da house!> Filmler

AYDINLIK TARAF

- ☛ **Hızı sonuna kadar hissetmenizi sağlayacak olan oynanış sistemi**
- ☛ **GPS sistemi ve yeni yarış tipleri**

KARANLIK TARAF

- ☛ **Yarıştan yarışa koşmak işi monotonlaştırabilir**

kullanabileceğiz ve bu sayede checkpoint noktalarını önceden kestirebilecek ve hatta kısayolları da gözterek yarışta bir adım öteye gitmeye çalışacağız.

GPS sistemiyle birlikte oyunda yer alacak olan polislerde de akıllanıyor. Hız limitini aştığınızda, özel bir mülkiyete izinsiz girdiğinizde ve bir polis devriyesinin önünde herhangi bir kural ihlalinde bulunduğuınızda, polis bir saniye beklemeden peşinize düşüyor. Bu noktadan sonra dilerseniz cüzi bir ceza ödemeyerek polisten kurtuluyorsunuz veya onlardan kaçmaya çalışarak (Daha yüksek bir cezayı da göze alarak), şöhrət puanlarını toplayıp ve para ödemeden topulkuyorsunuz.

Otoban Kahramanı> Circuit Race adındaki parkur yarışlarının ve belirli bir sıralama olmadan checkpoint'lerden geçmemiz gereken Unordered Races'in dönüş yaptığı MC: LA, hangi yoldan gideceğimize bakmadan (Çizgisel bir yol yer alacak.), sadece trafiği dert etmemize neden olacak olan Freeway Races ve bir noktadan diğerine istedigimiz yolu kullanarak ulaşmaya çalışacağımız Red Light Racer adında yeni yarış tipleri de içerecek.

Çığır açan yenilikler yerine, Midnight Club'ın sahip olduğu tüm özellikleri geliştirme yoluna giden Rockstar, serinin son oyununu bu ay içerisinde piyasaya sürüyor. Eğer bir de konsolunuza bağladığınız, söyle en güzelinden bir direksiyon aparatınız varsa, işte o zaman... (O kadar heyecanlandım ki konuşamıyorum!) ☺

"Baba; arabayı bir versene ya!" cümlesini kullanmamak adına bir adet Midnight Club: Los Angeles satın alabilir ve sokaklarda yaşayamayacağınız - ve yaşamamanız gereken şeyler yaşayabilirsiniz. (Utanmasam oyuna şimdiden puan vereceğim.)

Polisler arabalarından indikten sonra gazi kokleyip olay mahallini terk edebilir ve "avacı" oyununda bir adım ileri gidebilirisiniz.



ELİMİ GÖRÜYORUM!

Midnight Club: LA'de araçların içi her aracı göre özel olarak hazırlanıyor. Ayrıca tüm araçların içini de dış gibi modifiye edebileceğiz.



YAPIM Replay Studios
DAĞITIM Gamecock Media Group
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, Xbox360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un İlk çeyreği
WEB www.velvetassassin.com

**HER ŞEY SADECE BİLİNÇİ YİTİK BİR
KADININ RÜYASIYDI ASLINDA...**

Velvet Assassin

Düşünün. Bundan 87 yıl önce doğduğunuzu, bir Fransız olan annenizle ve taksici babanızla mutlu bir çocukluk geçirdiğiniz düşünün. Ve sonra, büyüğünce bir kozmetik şirketinin departman bölümünü girdiğinizi hayal edin. Ulusal bayramlarınızdan Bastille Günü'nde bir askerle tanışın, ona tüm kalbinizle vurulun. 42 aşk dolu gününden fazla uzatmadan evlenin; beklemeye ne gerek? Güzel bir kız çocuğu doğurun; birkaç ay geçinceye kocanızın öldüğünü varsayıñ; lanet olası İkinci Dünya Savaşı'nın masum bebeğinizin hiçbir alakası olmadığı bir cephede sizden aldıklarını... Halbuki daha kızını görememişti bile asker Etienne Szabo...

Kendinizi komada görün, kocanızın sizi sarsan ölümüne karşı büyük bir dirençle hayatı sarılıp vücudunuzu İngiliz gizli servislerine sunduğunuzu hatırlayın gözünü bile açamazken. Bırkaç yıllık eğitim sonunda ölümcül bir ajan olduğunuz, ikinci görevinizden sonra yakalanıp idam edildiğiniz gelsin aklınıza; günümüz mü? Şu an hala komadasınız ve rüyanızda ailenizi görmek yerine kabuslar ve flashback'lerle boğuşuyorsunuz.

"Bu bir rüyaya neden uyanamıyorum?"> Acıklı bir hikaye değil mi, sonunda sadece komaya ulaşacağınızı bildiğiniz bir yolda -çoğunlukla gölgelerde saklanarak- ilerlemek. İkinci Dünya Savaşı'yla ilgili her şeyin oyununun yapıldığını düşündürünüz belki, yapılmadı.

BİŞİ DİCEM

Mükünse parlak deri modası
asla bitmesin!



AYDINLIK TARAF

- Muhteşem senaryo ve atmosfer
- Morfin özelliği
- Başarılı sunum ve ön hazırlık

KARANLIK TARAF

- ✖ Yapay zeka olmamış
- ✖ Fps sorunu

VIOLETTE'S DREAM

Bir çeşit blog görevi görüñ www.violettesdream.com sitesinde hem gerçek, hem sanal Violette ile ilgili bilgi ve bulmacalar bulunuyor; yapımcıların bir kısmının özel olarak liglendiði sitede çeşitli belgeler, fotoğraflar hatta bir üyenin bulduğu Nazi altınlارının hikayesiyle karşılaşabileceğiniz altınlarla..

oyunu sanatsal havası artıyor morfin sayesinde. Elbette vücudumuzdan da bir morfin sınırı var ancak bulduğumuz kutulardan da alabileceğimiz tecrübe puanlarıyla tipki gizlilik yeteneklerini gibi morfin sınırlımız da artabiliyor.

Aslında senaryosu ve Bilgi Kutusu'nda belirttiğim yan hikayesiyle çok etkileyici bir oyun VA, her tarafında artistik bir巡回 dârbesi var sanki. Yine de eksikleri yok değil elbette, mesela gözümüz en çok isiran hatası düşmanların çok salak olmasıydı. Şemsîye fikrim gerçekten işe yaramadı bu oyunda. Vaat edilenlere bakarsak düşmanlarımızın sesimizi duyabilmesi lazım ama dizimize gelen çimenlerde hazırlı hıçkırıkları bile onları alarma geçirmeyebiliyoruz.

Bir diğer eksî de videolarda özellikle patlama anlarında asrı düşen fps oldu; oyunun hala bitmediğini kabul ediyorum ancak VA'nın 2006 yılında Sabotage 1943 adıyla çıkışması olması gerektiğini unutmayın. Durmadan ertelendi bu oyuncu, artık gecikirse ayıptır diyorum ve oyunun Microsoft'un esfane seri MGS'ye karşı yaptığı başarılı bir hamle olmasını umuyorum çünkü sanatsal boyutun dışında teknik özelliklerin önemini olduğunu kanıtlamıştı Kojima bize. ☺

Splinter Cell'in basit ve eğlenceli havasının, MGS'nin sanatsal yönüyle İkinci Dünya Savaşı'na enjekte edildiği bir yapımlı Velvet Assassin.

Atmosferden biraz daha bahsetmek istiyorum, kuru binalar ve duvarlar arasında değil tüm işimiz. Alman getötleri arasında, Notre Dame de Paris'te ve hatta Hamburg Limanı'nda çeşitli görevler yapıyoruz. Yerlerde ölü cesetler (Posisyonları hiç gerçekçi değil ne yazık ki.), muhemelen Alman yaðımalamları sırasında pencereden fırlatılmış móbilyalar görüyoruz; bir çiglik veya baþırtı engelliyor bizi ilerlemekten, Nazi kontrolleri sürüyor olmalı...

Oynanıñ olarak ise her çeşit klasik stealth hareketimiz var; arkadan yaklaşma, ıslık calma, cesedi taşıma, bıçaklama, gerekirse tüfek ve tabanca kullanma... Olabildiðine çeşit katılmaya çalışılmış bu hareketlere. Bir Alman'ın belindeki el bombasının pimini çekip onun patlamasını izleyebiliyoruz mesela; bunun gibi 50'ye yakın animasyonumuz var.

VA'yi diğerlerinden ayıran en büyük farka bize bir çeşit bullet-time mod'u sağlayan morfinler. Dediğim gibi hala komadayız belki ama bu, hemşirelerin zor durumlarda bize yardım etmesine engel değil. Yer yer zamanı durdurup pozisyon almak için kullanabiliyoruz morfinleri, etraf beyazlaşırken akan kan hücrelerini görüyoruz ekranда;

Your Imagination Comes Alive!

2D/3D convertible monitor, TRIMON



TRIMON 2D/3D Convertible LCD Monitors show not only high quality 2D images but also perfect 3D images, making it ideal for 3D games, movies, design, scientific research, and presentations. Easily convertible 2D/3D modes, high contrast ratio, and the market's widest viewing angles will increase your satisfaction.

* For more details please visit Zalman's website. www.zalman.com



ZM-M190

ZM-M220W



GUMEN BİLGİSAYAR SAN.TİC.LTD.ŞTİ.

TEL 0 (216) 550 7701 - FAX 0 (216) 550 7702 Eğitim Mah. Avrasya İş Merkezi No:14/6
e-mail: info@gumengroup.com <http://www.gumengroup.com> KADIKOY / ISTANBUL

**CeBIT
eurasia
Bilişim
TÜYAP 07 - 12 EKİM 2008**
beraber ...
rake it with us ...
rechen sie mit uns ...
Holl 6 / Stand 413



YAPIM EA Games
DAGITIM Electronic Arts
TUR Simülasyon
PLATFORM PC
ÇIKIS TARİHİ 20 Şubat 2009
WEB thesims3.ea.com

SANAL HAYATIN "GELİŞEN" DÜNYASI

The Sims 3

Daha önce çok yazdım, çok söyledim. The Sims serisi adını duydugumuz ilk günden beri -özellikle- erkekler tarafından aşağılandı; hor göründü. Tüm bu aşağılamalara rağmen serinin hemen hemen bütün oyunları satış rekorları kırdı; milyonlarca insanın günlerce, aylarca monitörlerini süsledi. Hem bu kadar kötülenen, hem de bu kadar çok oynanan başka bir oyun yoktur herhalde oyun dünyasında.

Hal böyleyken The Sims 3 ilk defa açıklandığında çoğu oyuncu sevincini gizledi ve alttan alttan araştırmalara başladı. Sevincini göstermekten utanmayanlar ise göğüslerini gere gere oyunla ilgili ilk bilgilere yelken açtı. Ben ise garip hisler içindeydim zira The Sims serisinin tüm oyunlarını oynayan biri olarak bu serinin yüzeysellliğini hiçbir zaman sindiremedim. Bu siğlığın sanki hiçbir zaman asılamayacağını düşündüğüm için de The Sims 3 ile ilgili hiçbir şey beni heyecanlandıramadı bir türlü.

RENK CÜMBÜŞÜ



The Sims 3'te, Sim'imizi detaylı bir şekilde yaratabileceğiz de evimiz, eşyalarımız "küt" mü kalacak?! Tabii ki hayır; belki şekil açısından yine aşırı özgür olamayacağız ama evimizdeki her eşyanın, duvarın, yerin rengini çok çeşitli seçeneklerle değiştirebileceğiz. Haliyle bu renk özgürlüğü, yarattığımız ortamları özgünlüğünü artıracak. Ayrıca böylelikle, The Sims'teki ve The Sims 2'deki gibi eşyalarımızın rengini değiştirmek için internetten program indirmemiz de gerekmeyecek.

"Ha'ha ha, The Sims 2'deki sokak tipi satranç masasını değiştirmeden bu oyuna aktarmışlar. Ha ha ha!"



AYDINLIK TARAF

- ✖ *Yükleme ekranı olmadan mahallede dolaşma / sosyalleşme imkanı*
- ✖ *Simler'imiz için çok sayıda yeni karakter özelliği*
- ✖ *Çok daha detaylı bir karakter yaratma editörü*

KARANLIK TARAF

- ✖ *Devrimsel yeniliklere sahip olmaması*
- ✖ *Gerek grafikleri, gerekse oynanış sisteminin "yeni nesil"den uzak olması*

bir gelişme yok açıkçası. Karakterimizin vücut ve yüz şeklini yaratırken kullanabileceğimiz seçeneklerin sayısıartsa da oyunun grafiklerinin genel hatları nedeniyle yine bütün karakterler "kopya koyun Dolly" gibi duruyorlar.

Gelelim yarattığımız Sim'lerin kişilik özelliklerine... Oynayanlar hatırlarlar; The Sims 2'de bir hayat amacı, bizi olumlu - olumsuz yönde etkileyen durumları, burcumuzu ve "temizlik", "hareketlilik" gibi temel özelliklerimizi belirliyorduk. Ancak bu belirlediğimiz özellikler oyuna yeterince yansımıyordu. The Sims 3'te, yarattığımız karakterin kişilik özelliklerini için kombine edebileceğimiz onlarca seçenek olacak ve oluşturduğumuz karışımın sonuçlarını sosyal ilişkilerde, net bir şekilde görebileceğiz.

Yaklaşık beş ya sonra rafarda yer alacak olan The Sims 3, genel olarak bakıldığından insanı heyecandan coşturmayor ancak eminim ki oyun çıkar çıkmaz milyonlarca insan koşup alacak, saatlerce oynayacak ve sonra da "Bu da oyun mu canım; kız oyunu işte..." diyecek. The Sims'in kaderi bu...

Bu türde rakibi olmadığı için ağır adımlarla ilerlemeyi tercih edip, orta düzeyde yenilikler vaad eden The Sims 3'ün büyük ilgi göreceği kesin.



Eski çocukları arasında cüsse farkı yoktu; şimdi bu fark nedeniyle daha garip kavgalara şahit olabileceğiz.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC	KASIM		
EKİM			
A Vampire Story	Adventure	Autumn Moon	
Bully: Scholarship Edition	Aksiyon	Rockstar	
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive	
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	Electronic Arts	
Dead Space	Aksiyon	Electronic Arts	
Death Track: Resurrection	Yarış	Skyfallen Entertainment	
Disney's Sing It	Müzik	Zoe Mode	
Dynasty Warriors 6	Strateji	Omega Force	
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks	
Far Cry 2	FPS	Ubisoft	
FIFA 09	Spor	EA Sports	
Left 4 Dead	FPS	Turtle Rock Studios	
Heist	Aksiyon	inXile Entertainment	
Legendary	FPS	Spark	
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon / Adventure	Traveller's Tales	
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios	
MotoGP 08	Yarış	Capcom	
MySims	Simülasyon	Electronic Arts	
Pro Evolution Soccer 2009	Spor	Konami	
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Beemox	
Rhianmor: Curse of the Four Branches	Aksiyon	Arberth Studios	
Saint's Row 2	Aksiyon	Voltion	
Shellshock 2: Blood Trails	Aksiyon	Eidos	
Sword of the Stars: A Murder of Crows	Strateji	Kerberos Productions	
War Leaders: Clash of Nations	Strateji	Enigma Software	
X3: Terran Conflict	Simülasyon	Egosoft	
Yamaha Supercross	Yarış	Zoo Digital	
KASIM			
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software	
Call of Duty: World at War	FPS	Treyarch	
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	Action Forms	
Dynasty Warriors 6	Strateji	Omega Force	
Football Manager 2009	Spor	Sports Interactive	
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar	
Lord of the Rings Online: Mines of Moria	MMORPG	Turbine	
Madagascar: Escape 2 Africa	Aksiyon	Toys for Bob	
Men of War	Strateji	Best Way	
Metro 2033: The Last Refuge	FPS	4A Games	
Need for Speed Undercover	Yarış	Electronic Arts	
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft	
Steel Fury: Kharkov 1942	Simülasyon	D-Studio	
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics	
ARALIK			
Damnation	Aksiyon	Blue Omega	
OCAK			
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Voltion Damnation	
PS2			
EKİM			
Avalar: The Last Airbender - Into the Inferno	Aksiyon	THQ	
Bratz Gırz Really Rock	Aksiyon	THQ	
Crash Bandicoot: Mind Over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment	
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive	
Disney's Sing it	Müzik	Disney	
Dora the Explorer: Dora Saves the Snow P.	Aksiyon / Adventure	High Voltage Software	
EyeToy Play: Hero	Parti	Sony	
EyeToy Play: PomPom Party	Parti	Sony	
FIFA 09	Spor	EA Sports	
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Entertainment	
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Estranges Libellule	
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon / Adventure	Traveller's Tales	
MotoGP 08	Yarış	Capcom	
NBA 2K9	Spor	Visual Concepts	
NBA Live 09	Spor	EA Sports	
Pro Evolution Soccer 2009	Spor	Konami	
Bull Riding: Out of the Chute	Spor	D2C Games	
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Eurocom Entertainment	
SpongeBob SquarePants feat. Nicktoons	Aksiyon / Adventure	THQ	
Tak and the Guardians of Gross	Aksiyon	THQ	
Yamaha Supercross	Yarış	Coyote Console	
ARALIK			
Damnation	Aksiyon	Blue Omega	
OCAK			
RACE Pro	Yarış	SimBin	
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Voltion	
PS			
EKİM			
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software	
Disney Quiz	Eğlence	Disney	
Eternal Poison	RPG	Banpresto	
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	Electronic Arts	
High School Musical 3: Karaoke	Müzik	Disney	
High School Musical 3: Senior Year DANCE!	Müzik	Disney	
Need for Speed Undercover	Yarış	Electronic Arts	
Madagascar: Escape 2 Africa	Aksiyon	Toys for Bob	
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft	
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team	
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics	
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S	
ARALIK			
Ar tonelico 2	RPG	Banpresto	
Dragon Ball Z: Infinite World	Dövüş	Namco Bandai	
Shin Megami Tensei: Persona 4	RPG	Banpresto	
KASIM			
BioShock	FPS	Eden Studios	
Dead Space	Aksiyon	Electronic Arts	
Disney's Sing it	Müzik	Disney	
Far Cry 2	FPS	Ubisoft	
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks	
Fracture	Aksiyon	Day 1 Studios	
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Entertainment	
Heist	Aksiyon	inXile Entertainment	
Left 4 Dead	FPS	Turtle Rock Studios	
Legendary	FPS	Spark	
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon / Adventure	Traveller's Tales	
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios	
MotoGP 08	Yarış	Capcom	
NBA 2K9	Spor	EA Sports	
NBA Live 09	Spor	Konami	
Pro Evolution Soccer 2009	Spor	Eurocom Entertainment	
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Euromedia Entertainment	
Saint's Row 2	Aksiyon	Voltion	
Shellshock 2: Blood Trails	Aksiyon	Eidos	
To End All Wars	FPS	Chemistry	
WWE Real: 2008 World Snooker Champ.	Spor	Blade Interactive	
KASIM			
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software	
Call of Duty: World at War	FPS	Treyarch	
Far Cry 2	FPS	Ubisoft	
Gears of War 2	Aksiyon	Epic Games	
High School Musical 3: Senior Year DANCE!	Müzik	Disney	
Madagascar: Escape 2 Africa	Aksiyon	Toys for Bob	
Mortal Kombat vs. DC Universe	Dövüş	Midway	
Naruto 2: Broken Bond	Dövüş	Ubisoft	
Need for Speed Undercover	Yarış	Electronic Arts	
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron Entertainment	
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft	
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team	
This is Vegas	Aksiyon	Surreal Software	
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics	
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S	
ARALIK			
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment	
WET	Aksiyon	A2M	
OCAK			
RACE Pro	Yarış	SimBin	
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Voltion	
PSP			
EKİM			
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive	
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment	
FIFA 09	Spor	EA Sports	
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon / Adventure	Traveller's Tales	
Midnight Club: LA Remix	Yarış	Rockstar	
NBA 09 The Inside	Spor	EA Sports	
Neverland Card Battles	Kart	Attus	
Pro Evolution Soccer 2009	Spor	Konami	
Star Ocean: First Departure	RPG	Square Enix	
KASIM			
Football Manager 2009 Handheld	Spor	Sports Interactive	
Need for Speed Undercover	Yarış	Electronic Arts	
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft	
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S	
ARALIK			
Diabolik: The Original sin	Aksiyon / Adventure	Artematica	
Samurai Shodown	Dövüş	SNK Playmore	

HABER FAZLASI

- Diablo III'ün StarCraft II'den önce piyasada olacağının söyletileri yayılmıştı ki Blizzard devreye girerek bunun koskoca bir yalan olduğunu söyledi.
- Violetta Szabo'yu İkinci Dünya Savaşı'nda bir oraya, bir buraya sürükleyeceğimiz Velvet Assassin, 2009'un başına ertelendi; üzgünüz...
- EA, bir süredir GTA'nın dağıtımıcısı Take-Two'yu satın alma girişimindeydi fakat Take-Two'dan olumlu bir yanıt alamayınca pes etti ve firmanın yakasından düştü.
- Infinity Ward, Call of Duty 6 üzerinde çalıştığını ve oyunun 2009'da piyasada olacağını -bir kez daha- açıkladı. (Her hafta açıklıyorlar deli gibi.)
- Geçtiğimiz ay satışa sunulan Warhammer Online'in görsel yönetmeni Paul Barnett, oyunun ilk yılda bir milyon kullanıcuya sahip olacağının emin olduğunu açıkladı.
- Capcom, artık "belirli bir platforma özel" oyun üretmeyeceğini ve büyük

yapımların piyasadaki birçok platform için hazırlanacağını belirtti.

- Max Payne filminin yapımcısı olan Scott Faye'den yardım isteyen 3D Realms, bu yardımını Duke Nukem filmi için istediği açıklayınca, tüm oyun dünyası olarak sevinç nidaları attı.
- Tabula Rasa'nın yapımcısı NCsoft, Avrupa ofisinden 58 kişinin çıkarılacağını ve Avrupa ile Amerika çalışmalarının NC West çatısı altında toplanacağını açıklayarak tüm Tabula Rasa oyuncularını endişelendirdi. NCsoft ise bu endişelere gerek olmadığını, oyunun eski tadında devam edeceğini bildirdi.
- Artık çoğu insanın unutmuş olduğu Buffy the Vampire Slayer, bir MMO olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Öncelikle iki boyutlu bir Flash oyunu olarak piyasaya sürülmeli beklenen oyun, daha sonra üçüncü boyutu kavuşturacak. Joss Whedon'ın Firefly'in oyuna dönüştürülme projesi ise askiya alındı.

YAPIM Redwood Shores

DAGITIM EA

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIS TARİHİ Şubat 2009

WEB www.ea.com/godfather2



THE GODFATHER 2

Adaletin düzgün işlemediği yerde suç kaçınılmazdır. Suçun kaçınılmaz olduğu yerdeyse ayakta kalmanın en iyi yolu suç birlilikleri oluşturmaktır, kısaca çeteleşmektir. Çeteler sayıca çok olduğunda işler karışır. Bu gibi durumlarda zeki, cesur, sabırlı ve soğukkanlı çete reisleri her şeyi kendi lehlerine çevirebilirler. Tüm çetelerle başa çıkabilmek, organize suç zincirlerini sağlam tutarak suç dünyasını yönetmek ve gücü kendisinden sonraki aile fertlerine aktarabilmekse bir hünerdir ve bu hüneri sergilemeyi başarırsanız siz artık bir çete reisi değilsiniz demektir. Size dense dense "Baba" denir...

Kafaya silahı doğrultmak yeni bir ikna yöntemi olmama gerek.



Bizim, Türkçe'de "Baba" diye adlandırdığımız unvan The Godfather dünyasında "Don" adıyla anılıyor. Bu nasıl bir dünyaysa; avukatlık, doktorluk, mühendislik ve hatta siyasetçilik gibi meslekler degersizken Don olmak (Being "Don" Malkovich?) son derece prestijli ve sınırsız karizma faktörlü. Elbette madalyonun diğer yüzünde bir Baba'nın yaşadığı katlanılması güç acı ve ıstıraplar yatiyor ki Baba Üçlemesi'ni seyrettiğimizde -ya da en güzel Mario Puzzo'nun romanlarını okuduğumuzda- madalyonun her iki yüzünü de net



YÜZÜ YARALI BABA...



Oliver Stone'ın beyaz perdede kazandırdığı kurgusal karakter, Tony Montana, Brian De Palma'nın yönettiği Scarface'te doğum yeri olan Kuba'dan Florida'ya göç eder ve 43 yaşında Miami'de yaşamını yitirir. The Godfather 2'nin öyküsünde, Scarface ile ilginc bir paralellik var. Ailenizin Don unvanlı suç lideri Kuba'da bir çatışmada hayatını kaybettikten sonra işleri siz devralıyzorsunuz ancak her şeye sıfırdan başlamamanız gerekiyor. Oyunun başlarında Yahudi çete lideri Hyman Roth'tan gelen teklifi kabul ederseniz Florida'nın güneyine, Miami'ye taşınıyor ve Don unvanı almak için giriştiğiniz kutsal (!) mücadeleizi orada sürdürürsiniz. Kisaca, aramızda kalsın ama oyunun size çaktırmadan bitiği rol Tony Montana olmak (Being "Dony" Montana?).

olarak görebiliyoruz. Aynı şeyi oyunlar için söylemek pek mümkün değil; onlar daha çok işin aksiyon ve eğlence kısmına odaklanmak durumunda olduğundan, suç işlemenin yol açtığı dramları es geçmeye meyilli. (Mafyacılık oyunlarının tartışılmamasının temel sebeplerinden biri de bu zaten).

Baba Üçlemesi'ni izleyip Baba olmaya özenenler için "mafyalı" konulu aksiyon oyunları harika birer fırsat niteliğinde. Çünkü her şeyden önce, mafyalı oyunlarında Baba'laşmanız gerçek hayatı topu topu bir baltaya sap olabilmenizden bile fersah fersah daha kolay. Sözelimi The Godfather'da bir - iki günlük eforla koskoca bir şehrin tüm suç trafiğine hakim olabiliyorsunuz. Gerek ilk oyundaki, gerekse 2009 Şubat'ında piyasaya sürülecek olan The Godfather 2'deki temel amacınız bir an önce büyüğün Don unvanı alabilmek. Bunun için, bulunduğunuz kaotik şehirde üstlendiğiniz görevleri yerine getirerek prestij kazanmanız ve ayrıca etrafındaki bilumum işletmeleri, suç öbeklerini haraca bağlayarak "İşleri büyütmeniz" (extorting the business) gerekli.

Öldürmek sadece bir iş...> The Godfather 2'nin öyküsü ilk bakışta önceki oyunla ilintili gibi dursa da ana hatlarıyla filmden ve oyundan ayrılmıyor. Önceki oyunda olduğu gibi, siz Don olma yolunda emin



ilk oyundan alışık olduğumuz bir sahne ama daha güzel görünüyor.

adımlarla ilerlerken filmde gerçekleşen olaylardan bazıları çevrenizde cereyan ediyor ve tüm bu olayları film izler gibi izliyorsunuz. Yani Corleone ailesi yerli yerinde ve filmlerden aşina olduğunuz karakterler yine cirit atıyorlar ancak bu kez oyunculara çok farklı bir opsiyon daha tanınmış. Ailenizin en tepesindeki Don öldürülüdükteden sonra New York şehrinin tüm suç yükü sizin omuzlarınıza biniyor. Farklı olan şu; filmden animasyoncusu Hyman Roth'a görüşüğünüzde kariyerinize iki farklı alternatif yoldan birini tercih ederek devam ediyorsunuz. İlk alternatifiniz -önceki oyundaki gibi- Michael Corleone için çalışmak. İkinci alternatifinize enteresan: Hyman Roth'un teklifini kabul ederseniz Florida'nın güneyine, Miami'ye giderek işleri onuna birlikte çeviriyorsunuz. Bu iki alternatif aynı zamanda iki kocaman şehir anlamına geliyor ancak -henüz oyunun hangi noktasında göç gideceğiniz belli olmasa da- Küba'ya da yolunuz düşüyor.

Sonuçta The Godfather 2 bir değil tam üç farklı şehirde tozu dumana katmanıza olanak tanıyor. Şehirler asıllarına mümkün olduğunda uygun şekilde modellenmişler ve yenilenen grafik motorunun sayesinde gayet gerçekçi ve şık görünüyorlar. İlk oyunda özellikle bina içlerinin kötü tasarımları göze batıyordu ancak The Godfather 2'nin ekran görüntülerinde bu açığın nispeten kapatıldığını görüyoruz. Bunun dışında, şehirde gezinirken hiçbir şekilde ara yüklemeye karşılaşmamanız ilk oyunun övgü kaynak-



Adamımız suikast işinde Agent 47'yi aratmıyor.



"Ne bakıyor?"

AYDINLIK TARAF

- İlk oyunun üzerinde yapılan "GTA taklidi" yakıştırmasını unutturabilecek nitelikteki Don's View özelligi
- Dövüş sistemini daha gerçekçi kılacak olan BlackHand v2.0 yakın dövüş motoru
- Scarface ve GTA: Vice City fana tıkkını tatmin edebilecek olan alternatif kurgu

KARANLIK TARAF

- ✖ Önceli oyuna göre daha iyi olsa da yine sönükk ve donuk duran grafikler
- ✖ Geliştirildiği açıklanmayan yapay zeka
- ✖ Filmin, oyuna hakkıyla yedirilmemesi



minden daha doyurucu. Özellikle binalar, bina içleri, taşıtlar ve nesneler gözde hoş görünüyor. Yine de halen bir şeyler eksik gibi. Sözelimi karakterler Action Man oyuncaklarını andırıyor. Ayrıca grafikler genel olarak sönükk renklere sahip. The Godfather 2'nin grafiklerini yakın bir zamanda piyasaya sürelecek olan Mafia 2'nin grafikleriyle karşılaştırıldığında ne demek istediğimi daha iyi anlayabilirsiniz. Doğrusu Mafia 2 daha inandırıcı, fotoğraf gerçekçiliğine yakın duran bir görselliği sahib.

The Godfather'in ara videoları beklenilerimizi karşılamaktan bir hayli uzaktı. Bilhassa o kütük gibi hareket eden, tuhaf jest ve mimikleriyle kötü ötesi oyunculuk performansları sergileyen karakterleri unutmamız mümkün değil. Halbuki The Godfather bir film oyunu olma iddiası taşıyor ve daha da vahim bir 21. yy oyunu... Haliyle daha iyisi elbette mümkündü. Godfather 2'ye gelince; üzüllererek söylemeliyim ki karakter animasyonları konusunda hiçbir gelişme yok gibi. Oyunun ara videolarında rol alan karakterler yine kütük gibi hareket ediyorlar. Sadece -da-



gelişmiş grafikler sayesinde- eskisine nazaran daha iyi görünüyorlar.

Ve çalışmaz güzeldir...> İlk oyunla ilgili eleştirilerin belki de en önemli gerek öyküde, gereksiz oynanış sisteminde filmle yeterince bağlantı kurulmamış olmasıydı. Oyunu bu yüzden sī bulup GTA: San Andreas ya da Mafia gibi alternatiflere yönelmiş olanlar hiç de azımsanacak sayıda değil. Benzer bir durum Scarface filminin oyun uyarlamasında da söz konusuuydu. Her iki oyun da basit diyaloglardan ve kendini tekrar eden, filmlerden kopuk, sıkıcı görevlerden muzdarıptı. The Godfather 2 için daha makul bir vaat öne sürülmemiş olması bu konuda pek ümitli olmamamız gerektiği anlamına geliyor. Büyük olasılıkla Baba Üçlemesi'nden gelen motifler yine makyaj gibi duracak ve şehir içi görevlerde esasen GTA oynamaya devam edeceğiz.

İlk oyunda karşılaştığımız olsumsuzluklardan bir diğeri yapay zekanın son derece kötü olduğunu. Sözelimi peşinize takılan NPC'ler siz ölümle burun buruna gelseniz dahi avalaval manzarayı seyretilirler; arabanızı kaldırırma değil de yola park ettığınızda, diğer araçlar sollayıp geçmek yerine arabanızın arkasında sıralanırlar; polislerle dolu binaya tek başınıza saldırdığınızda siz bir polisi haklarken diğeri sizi izliyor ve silahına davranmak yerine copla saldırıyor; sağda solda karşınıza çıkan yarı çıplak kadınlar oldukları yerde, anlamsızca ve üstelik siz oyunu bitirene kadar, yorulmak nedir bilmeden ucubik dans figürleri sergiliyorlardı. (Oyunu açın bakın, halen orada duruyor o kadınlar!). Kisaca The Godfather'in NPC, figürler ve düşmanları zeka yoksunuydu. İlginç olan şu ki, The

OLAYLARA BİR DE DON GÖZÜYLE BAKALIM



The Godfather 2 sayesinde Don Corleone'lerin mafya dünyasına hangi perspektiften baktıklarını öğrenmiş olacağız. Oyunun getirdiği yeniliklerden biri olan Don's View ekranında, tipki bir üç boyutlu strateji oyunundaki gibi devasa şehrinizi tepeden izleyerek ahtapot kollarınızın nereklere kadar uzandığını görebiliyorsunuz. Bu size şapkanızı önünüze koyp "Şimdi ne yapmalıyım?" sorusuna daha makul bir yanıt bulmanız için iyi bir fırsat veriyor. Diğer ailelerin gerçekleştiği hamleleri de yine bu ekranда değerlendiriliyorsunuz. Kısaca Don's View bir sonraki adımda ayaklarınızın yere her zamankinden daha sağlam basacağını garanti ediyor. (Buna karşın, bu özelliğin oynanışa ne kadar katkı sağlayabildiğini ancak oyun elimize ulaştığında görebileceğiz.) Aynı suç aktivit-

teleri üzerine yoğunlaşmış yasa dışı kurumları (rackets) bir araya getirerek suç tekelleri (monopoly) oluşturmak Don's View'ın ana eksenini oluşturuyor. Sözelimi pek çok farklı uyuşturucu kaçakçısını ailenize bağlayarak işa ettiğiniz uyuşturucu tekelinin harita üzerinde ayrı olarak görebiliyor ve yönetebiliyorsunuz. Tekellerin en büyük avantajı bünyelerindeki işletmeler arasındaki siyasi jüriden doğan fahsi kazançları. Haliyle tekel ne kadar büyük olursa kazanç ve ödülleriniz o kadar yüksek oluyor. Tekelinez dahil edeceğiniz yasa dışı kurumların büyülüklükleriyle uygulayacağınız stratejileri ve her biri için kullanacağınız kaynakları belirliyor. Büyümek için ele geçirmeniz gereken dört tip kurum var:

Fronts: Bunlar berber dükkânı, kasap gibi küçük ama yasal işletmeler. Pek zorluysa da, tek başına dükkânlarını basıp haraca bağlayabiliyorsunuz. Aynı zamanda paranızı da aklayabiliyorsunuz.

Small Rackets: Arka planda ufak çapta suç aktiviteleri yürüten, buna karşın yasal görünen işletmeler. Tekellerinizi oluşturmaya başlıyorsunuz.

Medium Rackets: Orta ölçüde güç sahibi ve alenen yasa dışı faaliyetler yürüten elde edilmesi ve korunması nispeten daha güç kurumları. Yanınızda en az iki adam almadığınız sürece yanlarına yaklaşmamanız gerekiyor.

Large Rackets: Birkaz farklı bina üzerinden faaliyet yürüten bu devasa suç öbeklerine söz geçirebilmek için epey bir güçlenmeniz gereklidir. Ele geçirmek için de korumak için de elinizin altında küçük çapta ordular bulunuşması gerekiyor. Buna karşın getirileri de bir hayli fazla.



Silah modelleri öykünün geçtiği döneme uygun.



Pek çok görevde desteği ihtiyacınız olacak.

Godfather 2 de yapay zeka konusunda iddialı değil. Geliştiriciler bu konuda suskun kalmaya devam ediyorlar.

Ucunda ölüm olsa da...> The Godfather 2'nin üzerinde en çok durulan özelliği oynanışaambaşka bir perspektif kazandıran Don's View. Şehirlerin üç boyutlu projeksiyonları şeklinde özetleyebileceğimiz bu stratejik haritalarda sadece mevcut gücünüzü sinamakla kalmıyor aynı zamanda, yine haritalar üzerinde, birtakım stratejik karalarınızı hayatı geçirebiliyorsunuz. EA'den gelen açıklamalara göre Don's View özelliği sadece kozmetik bir unsur değil; oynanışta ön plana çıkarılan birkaç unsurla da ilişkili. Hatırlarsanız bir önceki oyundaki düşmanlarınızla giriştığınız mücadelerde görevler bazında yürüyordu. Yeni oyunda diğer ailelerin de bir ağırlığı olacak ve Don's View'ın getirdiği stratejik perspektif çerçevesinde mücadelenizi karşılıklı hamleler bazında yürüteceksiniz. Doğrusu bu özellik kulağa çok hoş geliyor ve en önemlisi oyuna Baba ruhuna uygun bir ağırlık kazandıracak gibi. Yine de Don's View'ın pratikte nasıl işlediğini göremeden kesin bir şey söylemek güç.

Yapımcı firmaların yenilikler arasında ön plana çıkardığı bir diğer özellikse BlackHand 2.0 adındaki gelmiş, yakın dövüş motoru. Hasımlarınızla yumruk yumruğa çarpışırken daha farklı ve gerçekçi figürler sergilemenize olanak tanıyan bu motor sayesinde The Godfather'ın en çok beğenilen yönlerinden biri olan adam pataklama işi tam bir şölene dönüşecek. Bir diğer taraftan; hakkında detaylı bir açıklama yapılmamış olsa da, ekran görüntüleri ve videolardan anlaşılacağı üzere, silah ve taşış yelpazesi de çok daha geniş tutulacak. Bu gelişmeleri üst üste koyarsak The Godfather 2'nin aksiyon yönünden ilk oyuna göre çok daha doyurucu olacağını söyleyebiliriz. ☺

The Godfather 2, ilk oyunu beğenenleri mutlu edecek birkaç yeniliği beraberinde getiriyor. Don's View özellikle klasik GTA oynanışına renk getirmekle kalmıyor, aynı zamanda oyuna farklı bir boyut kazandırıyor. Ancak yapay zeka, hikaye örgüsü, ara videolar gibi birkaç konuda endişelerimiz de yok değil. Umarız EA'ın bizleri şaşırtır ve oyuncunun piyasaya sürülmemesine kadar gelecek olan 5-6 aylık süre zarfında endişemiz giderir.

ÖZETLE BABA ÜÇLEMESİ...



BABA I (1972)

Marlon Brando'nun beyaz perdenin kült simalarından Don Vito Corleone'yi canlandırdığı bu giriş bölümünden New York'ta yasa dışı işlerle güç kazanmış İtalyan aileleri arasındaki savaşa tanıklık ediyoruz. Vito Corleone gelecek konusunda kaygılı ve ailesinin artık yasa dışı işlerden elini eteğini çekmesini istiyor. Bir suikast girişiminde neredeyse hayatını kaybedecek olmasına ve üstüne üstlü büyük oğlu Sonny'nin öldürülmesine rağmen barış istiyor. En küçük oğlu Michael'ı (Al Pacino) siyasete atılmaya ve aileyi yasal bir zemine oturtmaya teşvik ediyor ancak ne yazık ki diğer aileler Corleone'lerin yakasını bırakmıyorlar. Vito'nun bir domates bahçesinde, huşu içerisindeki ölümünün ardından Michael çözümü toplu bir temizlikte bulunuyor ve film ailennin sadık muhafizlarından Clemenza'nın Michael'ın elini öperek ona "Don Corleone" diye hitap etmesinin üzerine, Michael'in karşı Kay'ın bir hayli endişeli şekilde kapıdan çıkış yaptığı dokunaklı bir finale noktalıyor.



BABA II (1974)

Al Pacino'nun damgasını vurduğu bu bölümde Michael'ın 'Don' unvanıyla yaşıdıkları Vito'nun başından geçenlerin anlatıldığı flashback görüntüler aracılığıyla birbirine bağlanıyor. Aslında hiçbir şeyin değişmediğini açık bir şekilde görüyoruz. İhanetlerin, türlü entriliklerin, aile fertlerinin sarsıcı ölümlerin yarattığı sarsıntıların ardından Michael Corleone, Don olduğunu da olacağına da pişman bir hale geliyor. Buna karşın filmin akıllara kazınan final sahnesinde koltuğunda sessizce oturarak donuk ve sert bir bakış ekranı adeta delmesinden, Michael'in kafasındaki insansıyet salterini indirdiğini anlıyoruz. Bu bakış (Don's View?) yakın gelecekte düşmanlarına kan kusturacağına açık bir sinyalini veriyor.



BABA III (1990)

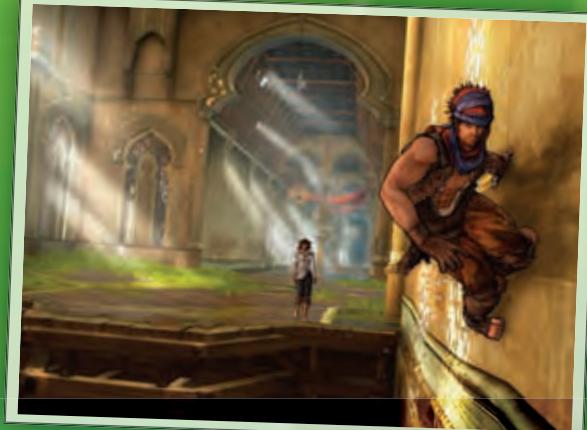
Üçlemenin en zayıf halkası kabul edilen bu bölüm 1979 yılında geçiyor ve 59 yaşına gelmiş olan Michael acımasızca savaş verdiği yıllar için derin bir pişmanlık içerisinde. O kadar yumuşamış ki oğlu Anthony'nin hukuk fakültesinden ayrılp bir opera sanatçısı olma kararını bile anlayışla karşılıyor. İlk bölümde ölen ağabeyi Sonny'nin gayrimeşru oğlu Vincent (Andy Garcia) bu bölümde bir anlaştı Michael'ın ilk bölümde başından geçen süreci tekrarlıyor. Anthony'nin opera performansı sırasında düşmanların sırayla öldürülüğünü izliyor. Vincent'in tertiplediği bu intikam suikastları ilk filmde Michael'ın giriştiği temizlik hareketine benzeyiyor. Bu arada Michael ailesinin zarar görmesini istemiyor ama kızının öldürülmesine de engel olamıyor. Filmin kapanış sahnesinde babasının ölümün hatırlatır biçimde, Sicilya'daki villasında harap ve bitap düşmüş bir halde son nefesini veriyor.





Vista ve Oyunlar

Vista'nın, 30 Ocak 2007'de piyasaya çıktığından bu yana gelişimi hiç durmadı. Bu gelişmeler sayesinde, XP'ye alışmış olan ve Vista'ya karşı önyargılı yaklaşan çoğu PC oyuncusu, yavaş yavaş Vista'ya geçiş yapıyor. Şimdi gelin, Vista'nın oyun performansına ve özelliklerine bir göz atalım. -ALİ GÜNGÖR



Doğru Bilinen Yanlışlar

XP'de oyunlar Vista'dakinden daha mı hızlı çalışıyor? Hayır, testlere göre aynı donanım özelliklerinde XP ile kıyaslanan Vista bize birkaç fps bile kazandırıyor. Üstelik bu durum günümüzün ortalama bir oyun bilgisayarı için geçerli. Sistem güçlendikçe, oyunların çalıştırıldığı çözünürlük yükseldikçe Vista'nın XP ile arasındaki güç farkı artıyor. Yani Vista'dan, yeni nesil oyunlarda daha iyi sonuçlar alınıyor.

Peki, o zaman neden Vista'da oyunların yavaş çalışıyorlarına dair bir yanlış var? Eski, diyelim ki 512 MB bellekli bir PC'de test yaparsak Vista'nın, XP'nin yanında daha düşük bir performans sergilediğini düşünürüz. Ancak bu noktada asıl düşük performansı sergileyen oyun ya da işletim sistemi değil; -işletim sistemi için yetersiz kaldığından- PC. Yani bu yanlış, Vista'nın piyasaya çıktıktı dönemdeki ortalama bir bilgisayarın güç yetersizliği yüzünden

örtaya çıkıyor. XP ile Vista kıyaslaması testin yapıldığı sistemin yaşına bakıyor.

Düzungün bir PC'de sağlam oyun oynamak isteyenler için Vista, XP'den çok daha yüksek performans sunuyor. Peki, o birkaç fps farkı, aynı donanımla vermesinin sebebi ne? Elbette ki Vista'nın teknolojik olarak XP'den ileri ve gelecek teknolojileri kaldırıacak, verimli çalıştırıacak şekilde hazırlanmış olması.

Vista'ya Ne Kadar Bellek Gerek?

Vista'nın, XP ile kıyaslandığında olumsuz yönde eleştirilen bir diğer özelliği fazla sistem kaynağı tüketmesiydi. Sistem kaynağından kasıt öncelikle bellek. Çünkü o dönemdeki RAM fiyatları bugüne göre çok yüksek kalmıyor. Vista'nın Aero arayüzü çok gösterişli ve sistem kaynağıiyor. Ayrıca Vista arka plan işlemlere ve programlara erişim süresini kısaltmak için ne kadar boş bellek bulursa

bunu kullanıyor. Şimdi bu durum XP'den kalma alışkanlıklarımıza ters düşüyor. XP'de kullanılan bellek kullanımdadır ve yeni bir işlem başlatmak ve bu işlemi düzgün çalıştmak için boşta bellek bulundurmak gereklidir. Vista bütün belleği kullanmasına ama boşta kalmasın, sık kullanılan yazılımlar hızlı başlasın diye çalıştırıldığı bu belleği de lazımlı olunca hemen boşaltıyor. Boşaltamadığı kısımda Aero arayüz ve başka zorunlu Vista parçalarından kaynaklanıyor ama bu durum, 1 GB ve üstü bellekli bir sistemde hiçbir sorun teşkil etmiyor.

Öyleyse, bellek konusunu ölçüp biştigimizde ne görüyoruz? RAM geçen seneye göre gerçekten ucuz. Yeni nesil oyunları oynamak için topladığımız bir bilgisayara da artık 2 GB'tan aşağı bellek takmıyoruz. Büyük çoğunluğun kullandığı 32 Bit XP'nin bellek kapasitesi 4 GB'ken, pek yaygın olmayan 64 Bit XP'nin kapasitesi 32 GB ama bunun ancak 4 GB'ı tipki 32 Bit XP'de olduğu gibi 32 Bit

Games for Windows ile Microsoft'un PC oyunculuğuna verdiği destek gerçekten önemli. Bir oyun platformu olarak PC'nin konsollarla başa çıkabilmesi için sadece güçlü donanım yeterli değil; bu donanımı kullanabilecek yazılım ve programcılık araçları da gerekiyor. Bayrağı artık Vista taşıyor; DirectX 10'dan beklenenler DirectX 11'de gerçekleşecek.

XBOX 360 DESTEĞİ TAM!

Windows Vista, Xbox 360'ı her şekilde destekliyor. Media Player bağlantısıyla Xbox 360'ı PC'ye bağlayabileceğiniz gibi Xbox 360 kontrol cihazlarını da PC'nizde kullanabilirsiniz. Kablosuz kontrolün yanı sıra kulaklık mikrofon seti ve hatta yarış direksiyonunu da PC'ye takmak mümkün.

PC ile Xbox 360 bağlantısını ister ethernet'ten, ister kablosuz olarak wi-fi (IEEE802.11 a/b/g) ile sağlayabiliriz. Bağlantıyı yaptıktan sonra, Xbox 360'ın menüsünden Media Center'ı seçip, Vista'ya da çevredekileri Media Center Editionları yani Medya Merkezlerini bulmasını söylüyoruz. Bağlantı gerçekten çok kolay ve konsol - PC ikilisinden bambaşka bir tat almamızı sağlıyor.

VISTA SERVİS PAKETİ 1

Bu yılın başında kullanıcılarla sunulan SP1, Vista'yı her alanda daha ileriye taşıdı ve birçok avantaj sağladı. SP1'in oyun performansı üzerindeki olumlu gelişmelerden bazıları şöyle:

- * SLI'da ikinci ekran kartının çalışmasına engel olan bug düzeltildi.
- * Grafik işlemleri için ekran kartının kullandığı belleğin, sistem belleğinde depolanmasıyla ortaya çıkan israf giderildi.
- * Çift monitörde oyunların ve test yazılımlarının yavaş çalışma sorunu çözüldü.



yazılımlarda kullanılıyor. 64 Bit Vista'da ise bellek limiti şartı bir şekilde 128GB! Yeni oyunlar da her geçen gün daha fazla bellek gerektirdiğine göre Vista bu açıdan XP'den çok daha iyi bir seçenek.

Belleğin Dünü ve Bugünü

Fallout yeni çıktığu günler, sene 97! Evdeki PC'mizde 8 MB RAM vardı ve o döneme göre bu bellek boyutu hiç fena değildi. Ancak Shady Sands'in batısından doğusuna, haritanın ikinci kısmına geçerken oyuncular yüklerdi. Biz ne yaptık? Gidip bir 8 MB RAM daha ekledik ve 16 MB'a ulaştık. Oyunda, haritalar arasında tıkır tıkır geçmeye başladık.

Sonraki senelerde de PC oyuncusu olarak bilgisayarımızı güncel oyunları dütgün hızlarda çalıştırıbsın diye devamlı upgrade ettik. RAM, özellikle pahalı olduğu için en büyük masraf kalemini oluşturuyordu. Devamlı ekran kartı değiştireceğimiz günlere gelmemize daha vardi.

Bugün ise RAM fiyatlarına bakıyorum ve fiyatların şartı derecede ucuz olduğunu görüyoruz.

Sözün özü, zaten yeni nesil oyunları oynamak için yeni bir ekran kartı almak durumundayız; yine yeni nesil oyunlar için en azından çift çekirdekli bir işlemcimiz olacak ve belleğimiz de yetip artacak. "Oyuncum" diyorsanız Vista'dan korkacak hiçbir seyiniz yok!

Neden Windows Kullanıyoruz?

Oynadığımız oyunlar nasıl çalışıyor? Oyun yapımcıları gelişmiş grafikler, dinamik ışık ve hava efektlerini, gerçekçiliği nasıl yaratıyor? DirectX'in en son sürümünü kullanarak! Biz nasıl oynuyoruz? Windows işletim sistemi kullanıyor, oyunlarla birlikte gelen DirectX'i kuruyor ve elbette uygun bir sisteme, -özellikle yeni teknolojilerle donanmış olan- bir ekran kartı takıyoruz.

Değişmeyen bir şey var, PC oyuncusu iseniz

Windows işletim sistemi kullanmak zorundasınız. PC oyunlarının tamamına yakını DirectX kullanıyor ve DirectX, Linux'ta yok. Windows 98'den bu yana Microsoft bu standarı oturttu ve kolluyor. Bu durum, PC oyunlarının aynı kulvarda koşmasını, bizim yazılım ve donanımımızın PC platformuna çababilecek bütün oyunlarla uyumlu olmasını sağlıyor. ATI ve Nvidia arasındaki sürücü farkları bize sorun çıkartabiliyorken bir de DirectX dışında standartlar olduğunu ve bunların çıkartabileceği uyumsuzlukları düşünün. Belki programcılar için daha çok seçenek olurdu ama biz PC oyuncuları olarak iyice kafayı kırardık herhalde.

En Son Nesil Grafikler

DirectX üç parçadan oluşur:

Direct3D, üç boyutlu animasyonların sunulmasını sağlar. Ekran kartı ile oyun arasındaki anahtar parçasıdır.

Windows Games Explorer oyunların kapak resimlerini otomatik olarak internetten indiriyor.





DirectDraw, iki boyutlu efektlerin oluşturulmasını sağlar. Bütün görsel yazılımlarla ekran kartı arasında iletişimi kurar. Oyunlar, 2D grafik programları ve Windows her zaman DirectDraw kullanır.

DirectSound ise bilgisayaramızdaki ses efektlerine, müzik dinlemeyi, film izlemeyi olanak sunar. Ses kartının çalışmasını sağlar.

Yani, Windows DirectX en son nesil grafikler, efektler ve sesler için gerekli. En son nesil ekran kartımız da ses kartımız da, en son sürüm yazılım olmadan istenen verimi sağlayamaz.

Vista'yla ilgili en büyük beklentiler DirectX 10'un getireceği yenilikler ve DirectX 10 destekli oyunlardır. Ancak DirectX 9 ile 10 arasında mimari farklar olsa da oyuncuları etkileyen pratik farklar çok gözü çarpmadı. Ayrıca DX10 artık Windows XP'ye de kurulabildiği için önemini biraz yitirdi. Fakat DirectX 11 geliyor. Tessellation, Multi-

threaded Rendering, Compute Shaders yani API olmadan grafik işlemciye doğrudan erişim ve Shader Model 5 gibi yeni, iştah açan özellikler olacak DirectX 11'de. Bunların tadını çıkartabilmek, en son oyunları en iyi grafiklerle oynayabilmek için elbette ki Vista'ya geçmek gerekecektir.

Kısacası, en son DirectX sürümleri Vista'ya göre hazırlanıyor. Yeni donanımlar ve yazılımlar Vista'ya uygun bir şekilde geliştiriliyor ve oynadığı oyunlarda en son grafikleri görmek isteyen oyuncular da sürücü sorunlarının giderilmesi ile artık Vista'ya geçiyor. Daha önce karşılaşılan sorunlar, eski PC'lerin özellikle de belleği az olan sistemlerin Vista'yı kaldırmamasından kaynaklanıyordu. Geçen bir buçuk yıl fiyatları, donanımları ve yazılımları; özetle her şeyi değiştirdi. PC oyuncularının hemen ve ille de Vista'ya geçme zorunluluğu yok ama bu geçişin çok mantıklı bir seçenek olduğu aşikar. [\[dev\]](#)

GELİYOR: DIRECTX 11

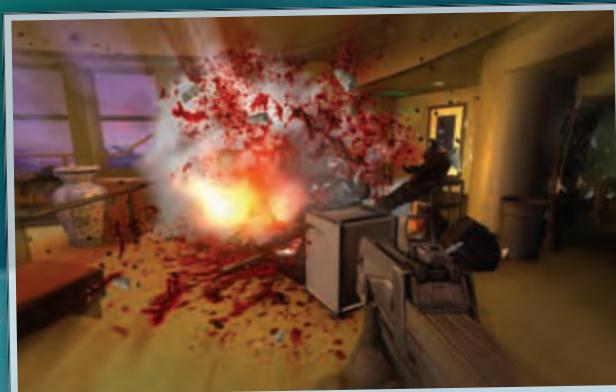
XP'de DirectX 11 kullanmak mümkün olmayacak. Sadece Vista ve daha sonra çıkacak işletim sistemleri, yani Windows 7 destekleyecektir. DirectX 11'in özellikle programcılar için bomba gibi özellikleri olacak. Haliyle bu özellikleri kullanacak oyuncular da bomba gibi olacak. İşte bu özelliklerden bazıları:

* Yeni Shader teknolojisi ile ekran kartı, paralel bir işlemci olarak kullanılabilecek.

* Çok çekirdeklili işlemcileri oyunlar daha iyi değerlendirebilisin diye Multi-thread yani çok şeritli kaynak kontrolü geliyor. İşlemciler çok çekirdeklili hale gelmeden önce Hyper-thread teknolojisinin işlemci verimini ne kadar artırdığını hatırlayalım!

* Tessellation ismindeki mozaik teknolojisi desteği. Bu özellik, yüzeyi kolay işlenecek parçalara bölgerek çok yüksek kalitedeli önceden render edilmiş sahneler ile gerçek zamanlı render edilen modelleri çok daha pürüzsüz ve gerçekçi bir şekilde kaynaştıracak.

İleri teknolojinin yanı sıra, Vista'nın derli toplu olması, aile kontrolü sunması, XP oyuncularının büyük çoğunluğunu sorunsuz çalıştırması ve Xbox 360 ile olan uyumlu da tercih yaparken önemli etkenler.



Windows Vista'yla beraber gelen oyular arasında satranç da var.





KIZDIRMAYIN SEFO'YU!

Görüntü itibariyle fazlaıyla sakin biri sayılırmı ama herhangi bir şey sinirimi bozduğu zaman da aniden parlar ve bağırip çağırmaya başlarım. Neyse ki bu anlarında çevremdeki en ufak bir şeye zarar verdiğim rastlanmamıştır. (Odamdaki yalnız geçirdiğim "sinir anlarıma" tanık olmadı tabii ki kimse.) Düşündüm, "Madem böyle bir özelliğim var ve zaman zaman oyun oynarken de gazlanıyorum; o halde bu durumu bir dosya konusu haline getirip size aktarabilirim" dedim. Hangi oyunlar, ne gibi durumlarda beni çileden çıkardı ve o klasik "klavye tahribatı" moduna soktu; buyurun, okuyun.



PRO EVOLUTION SOCCER

Yıllardır bayıla bayıla, ağızmdaki salayı akıta akıta oynamadığım PES serisi nasıl mı siniri mi bozuyor? Aslında Fırat ile oynamadığım zaman sinirim bozulmuyor; en azından bir süre öncesine kadar bozulmuyordu. Ne zaman ki Xbox 360'ta PES6 oynamaya başladık, sinir katsayılmak yükselmeye başladı. Aslında sinirimi bozan problemlerin bazıları, yillardır seride yer alan kronik sorunlardı ama... Örneğin, bir oyuncudan top kapmak için pres yaptığında, kontrol ettiğim oyuncunun rakip ile rakipeki top arasından geçmesi; savunmada adam seçme problemi; kaleciyle karşı karşıya kalındığında kaleciyi açarken kalecinin saçma sapan bir açıyla açılması ve tabii ki Fırat'ın takımı Barcelona'nın Eto'o'lu, Ronaldinho'lu ve Messi'li kadro-medigim problemler sonucu kriz geçiriyorum.

Sonuç: Fırat'a her maçın sonunda "Bir daha oynamam seninle" diyorum ve yine, yine, yine oynuyorum.

MIDNIGHT CLUB II

Midnight Club II'yi oynayanlar bilir; oyun bir hayli zordur ve yarışlar son ana kadar çekişme içinde geçer. Bir yarış boyunca hiç hata yapmazsanız, son ana kadar yarışı en önde götürürsünüz, havaya girersiniz ama son virajı alamazsanız birincilik uğar, gider. İşte bu yönüyle tam bir kriz kaynağıdır bu oyun. Ben de uzun süre oynamadığım Midnight Club II kariyerim boyunca birçok kez yarışı son anda kaybetmiş ve sinirlerime hakim olamamışdım.

Sonuç: Zamanında defalarca darp ettiğim klavyem nasıl oluyor da hala kullanılabılır durumda, şaşıyorum.



KIZDIRMAYIN FIRAT!

O gamepad'i kafanda kırarım Şefo...

Hayır yanı, nedir? Oyun oyun değil ki! (Virtua Tennis'ten bahsediyor. - Şefo) Çok fazla bug var. File önüne geliyorum; sağdan ya da soldan... Şefik ileride. Fileye uzak. Top geliyor; vole vuruyorum. Hop... Şefik'e doğru gidiyor! O bir vuruyor. Aşırıma... Hop! Üstünden... Ya da sağımdan... Solumdan... Her yerden! Bi' defa ben o topa vurdüğümde o top öyle gitmez! O kadar tenis oynadım. Üçüncülüğüm bile var! Ama gidiyor! Sadece o değil; top hiç dışarı çıkmıyor! Bilhassa Şefik'inikiler! Sonra ne o? 40 - 0... Hayır, set skoru değil; tüm maçların toplamı... Şefik 40, ben 0... 0... 0... 0... Bir maç bile alamadım! Alamadım! Çok yaklaştım ama olmadı! Allah kahretsin! AMA O GAMEPAD'I KAFANDA KIRARIM ŞEFO! GÜLME! GÜLME ULAN!!! - Fırat

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Peki, bu dünya güzeli oyunda nasıl sınırlenmiş olabileceğimi tahmin edebiliyor musunuz? Hiç mi başınıza gelmedi; hiç mi aynı görevi defalarca oynamak zorunda kalmadınız? (Her görevi bir kerede bitirdiğinize ihtimal vermiyorum.) Özellikle uzun olan ve zorlu çatışmalar içeren görevleri tüm dikkatime rağmen bitiremediğimde, serseri bir kurşuna hedef olduğumda veya bir anlığına dikkatim dağıldığında çok sinirleniyordum. Midnight Club II'deki kadar kriz geçirmiyordum ama gerçekten sinirleniyordum.

Sonuç: Ne yapıp edip oyunu bitirdim; ne bir ölü, ne de bir yaralı vardı çevremde.





NBA 2K8

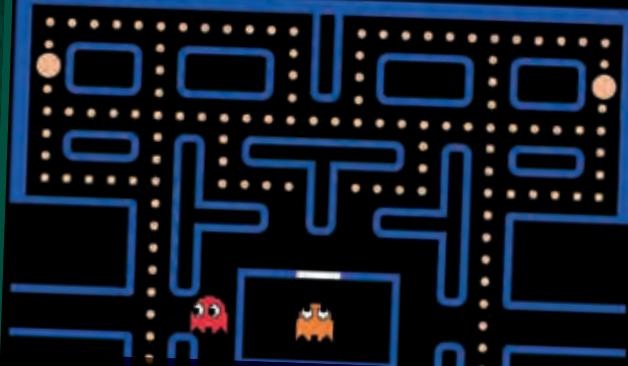
NBA 2K serisini keşfettiğimde basketbol oyunlarına bakiş açım tamamen değişmiş ve kendimi bu seride teslim ettim. Üstelik oyunu sadece oynamakla kalmadım, çevremdeki basketbol hayranı oyunculara da bir bir tavsiye ettim. Sonunda Fırat'ı bile bu seriyi oynamaya ikna ettim ve aramızda yeni bir rekabet alanı doğdu. Askere gidene kadar geçen süreçte Fırat'a karşı bariz üstünlüğüm vardı ama ben askerdeyken çalışmış olacak ki ben geldikten sonra -San Antonio Spurs'ü alarak- üst üste altı maç kazanmıştı. Bir türlü ona karşı koyacak, SAS'a ters gelecek bir takım bulamamışım. Hem sinir oluyor, hem de üstünlüğüm kaptırmanın üzüntüsünü yaşıyordum. Sonunda Houston Rockets'ı seçerek doğru tercihi yaptığımı anladım. Neredeyse Yao'ya hiç başvurmadan, sadece T-Mac'ı kullanarak bile maçları kazanabiliyordum. Bir tanesini geriden gelip, bir tanesini son anında, bir tanesini de büyük farkla kazandığım beş maçın ardından Fırat'ın sergilediği sinir anı, benimkileri gölgede bırakır niteliktedi.

Sonuç: Bir Xbox 360 gamepad'ının kol tuktan sektikten sonra ne kadar yükseğe çıkabileceğine şahit oldum.

FOOTBALL MANAGER 2008

Aslında Football Manager'ın hiçbir versiyonunu beni sınırlendirmemişti; ta ki Football Manager 2008 kariyerime Tuncay'lı Middlesbrough ile başlama kararı alana dek. Her Türk futbolseverin yapabileceği tercilerden birini yaparak Boro'yu seçmiştim. Amacım, Tuncay'ın yıldızlaşacağı bir sezonda Boro'yu yükselebilceği en üst noktaya taşımaktı. Sezon öncesi kampında takımı gayet iyi çalıştmama rağmen transferde istedigim oyuncuları bir türlü kadroma katamadım. Yine de kadroma güveniyorum ve en azından orta sıraların biraz üstüne çıkabileceğimi düşünüyordum. Ancak ne zaman ki hazırlık maçları başladı, sakın kalmayı başardım ve takımimin, resmi maçları ciddiye alarak başarılı sonuçlar alabileceğini düşünüyordum. Elbette ki kadroda birkaç değişiklik de yaptım. Sezon başladı, ilk resmi maçlarına çıktım ve yine hüsran, yine hüsran. İşin kötü yanyissa duruma bir türlü çare bulamamamdı. Bunca yıllık FM kariyerim bir sinirlenmiş, cınet geçirerek hayatın soğumuştu.

Sonuç: İlk defa bir FM kariyerimi yarı sezon bile oynamadan çöp kutusuna yolladım.

1UP**120**

PAC-MAN

Hangi oyundan bahsettiğimi bilmeyeniniz yok herhalde. Gayet sevimli bir görselliğe ve basit bir oynanışa sahip olan Pac-Man'ı sakin sakin mi oynadınız siz? Kendi adıma cevap ve küçük noktaları topluyordum. Hiçbir korkutucu yanı olmayan ve hatta zararsız görünen düşmanlarım da yavaş yavaş geziyorlardı labirentin koridorlarında. Ancak bir anda fark ettim ki işler bu kadar kolay ilerlemeyecekti. Noktalar azaldı, manevraları yapmam gereki ve düşmanlarım beni sıkıştırılmaya başladı. Oraya gidiyorum olmuyor, buraya gidiyorum olmuyor ve tek bir noktacık kalmışken haklarını tükeniyor. Niye ya?! Niyeee?!

Sonuç: Pac-Man, gerçekten de tarihin tozlu raflarına kaldırılmış bir oyundur benim için.

BASKA NELERE KIZARIM?

Sadece oyunlara kızımiyor, sınırlenmıyorum tabii ki. Bilgisayarın başından kalktığında da sınırimi bozan tonla şey var bu hayatı. Bakalım siz ne diyeceksiniz bu konulara...

YORUM YOK!

Ülkemizde sürüyle haber ve spor sitesi var; biliyorsunuz. Bu siteler popüler olmak ve hit'lerini artırmak için binbir türlü takla atıyor; bunu da biliyorsunuz. Atılan taklalar arasında abaza gençliğimizin ilgisini çeken fotoğraf albümleri ve haberler için oluşturulan yorum sistemi içinde geliyor. Fotoğraf albümleri kısmını Allah'a havale ediyor ve yorum sistemine gelmek istiyorum. Sırf birileri içlerini kusabsınlar diye oluşturulan bu yorum bölümünden insanlar birbirlerine hakaret etmeyeceğini kalmıyor, sonu ölüme sonuclandırılabilir tartışmalara giriyorlar. Sadece bu yorumların değil, yorumlara yataklık eden site sahipleri de birer suçludur benim gözümde. Öte yandan -hakaret kısmını bir yana bırakırsak- insanın mantık sınırlarını zorlayan yorumları okuduğumda da sınırı katsayılmış bir hayatı yükseliyor. Geçenlerde yabancı bir ülkede, içtiği karışık kokteyl yüzünden rahatsızlanan bir kızın haberini okudum. Kokteylli hazırlayan arkadaş saçmamış ve kız da mağdur olmuş ama yorum şu: "Zaten dinimize göre de içki içmek yasak; bundan sonra içki içmemeyi öğrenir kendisi" Böyle yorumlar yapan insanlarla aynı ırktan geliyor olamam!

SPOR SERVİSİ

Spor ve özellikle de futbol ile yakından ilgilenen biri olarak ülkemizde yapılabilecek en kolay işlerden birinin, futbol yorumculuğu olduğuna karar verdim. Neden mi? Çünkü sizin sınırlayan birileri yok ve her şey hayal gücünüzle sınırlı. Yalan haber yaptığınızda kimse sizden hesap sormuyor, birilerinin ağzından demeç yazdığınıza -en fazla- yalanlıyorsunuz. Bir gün bir spor sayfasında "Fenerbahçe Ronaldinho'yu transfer etti!" başlıklı haber okuyorsunuz. Başlığı atan kişinin, haberin neresinden salladığı da belli, ne amaçla salladığı da... Başka bir sektörde böylesine net bir yalan haber yapmanızın kılınıza bile dokunmuyor kimse. Futbolcuların ağzından yazılan demeçler, hayatı röportajlar, kişisel karalama çalışmaları ve canlı yayında yapılan hakertler gibi örnekler de hiçbir zaman cezalandırılmıyor; bu davranışları sergileyenlerin yanına kar kalıyor. Bu nasıl bir düzen arkadaşım?!

TOMB RAIDER

Lara Croft'u severim, beğenirim, güzel bir arkadaşımız kendisi. Oyunları da kendisi kadar güzel olmuştur her zaman; The Angel of Darkness (AoD) hariç. Aslında serinin geneli için söylenebilecek bir eksiz özellikten bahsedeceğim ancak bu "eksiz" AoD'de had safhaya çıkmış, çoğu oyuncuya güzelim Lara'dan soğutmuştur. Oyunda bir yere ziplamak ve ufak bir taşı tutabilmek için milim milim hareket ediyor, sonunda uygun noktayı bulduğumu düşünüp atlıyor ve maalesef ölüyorduk. Neden bu kadar kasıyorduk ki? Bu durumu daha kolay atlatamaz mıydık? Üstelik aynı yerde üst üste birkaç kez düşmek sınırlı sınırlı katıyor ve Lara'ya olan hayranlığımı çamurla sıvıyordu.

Sonuç: En nihayetinde Angle of Darkness, sabit diskimden en çubuk silinen oyunlardan biri oldu.







SPORE

Dünyanın en büyük parçacık fizigi araştırma merkezi CERN'de yapılan yüzeyin deneyinde, evrenin ilk yaratılış anı yeniden canlandırılıyor.

Canlandırılmış canlandırılmamasına ama ben ekranında bu 10 milyar Dolar'lık yatırımin bir sonraki aşamasına geçmişim bile. Çarpışmalar bitmiş, ortalık sakınleşmiş ve evrendeki ilk canlıları oluşturmak üzere biz bir meteora binmişiz, gezegenimize doğru yol alıyoruz. ☺

REHBER

Sıkı bir LEVEL takipcisilişeniz aynı zamanda sıkı bir oyunçuluk geçmişiniz olduğunu varsayıyorum. Spore için uyazılacak olan bir rehber okumadan da bu oyunda haritalar yaratabileceğinize eminim. Açıktası oyunun başına oturduğunuz akşam, beklemediginiz bir sürede oyunu bitirebileceğinizi göreceksiniz. Öncelikle hatırlatalım; bu oyunun asıl amacı onu bitirmek değil. Biz lüne de vakti kaybetmeden yaratılış hikayemize başlaçalım. Ama başlamadan önce, hiç unutmamanız gereken önemli bir uyarıyla uyanımızı kesiyoruz: Bu oyunda Auto Save özelliği bulunmamaktadır ve oyunдан çıkmadan önce oyununuza kaydetmelisiniz. Hikayemize kaldığımız yerden devam ediyoruz...

İlk karşılaştığımız konut ekranında EA hesabımıza alt bilgileri giriyoruz, yoksa hemen bir tane oluşturuyoruz. Bu şekilde oyunun tüm online içeriğine erişim hakkımız oluyor. Burada sizler nelerin beklediğini yeri gelince ayrıca anlatacağım. Küçük bir hatırlatma, oyunu toplamda üç kez aktive etme hakkınız var. Bu stratejik hata EA için çok büyük sonuçlar doğuruyor ki ona da ayrıca değindik. Galaksi ekranı karşımızda, gezegenimizi, oyunun zorluk seviyesini ve oyna hangi evrede başlayacağımızı seçiyoruz. Buradan ayrıca yaratım ekranlarına, oyun içi kütüphanesi olan Sporepedia'ya ulaşabiliyoruz.

EVRELER

THE CELL STAGE (Hücre Evresi)

Tek hücreli bir organizma olarak denizlerde yaşam mücadelemize başlıyoruz. Amacımız gelişimimizi tamamlayıp karaya çıkmak. Etobur ya da otobur olmak bizim seçimimiz bu aşamada. Çok hayatı bir karar olduğunu söylemeliyim. Ben şahsen her oyununda olduğu gibi barışçıl oynamak için otobur olmayı seçtim. İlk evrede her şey güzel, ama yaratık evresinde kendimi etoburların arasında dolaşırken yürüyen bir tavuk budu gibi görmeye başladım. İlerlemek gittikçe zorlaştı, vedalaşıp etobur olarak evrim teorisini bastan yaşaması seçtim. Amacımız başka bitkileri ya da diğer organizmaları çiğnerek DNA puanı toplamak, ya da meteor parçalarını parçalayarak yeni vücut parçaları kazanmak. Sonra organizmamızı Cell Creator ekranında fiziksel olarak geliştiriyoruz. Bu yaratılış ekranına girmek için Mating Call denilen karşı cinse serenat yapmamızı sağlayan bir tuşumuz var ki bunu diğer evrede de kullanılocakız. Diğer organizmaları avlamak için saldırıcı uzuvlarına, karnımızı doyurmak için yiyerek türümüze uygun bir ağız vehareket kabiliyetimizi geliştirmek için kimisi kuşruğa benzer, kimisi yüzgeç gibi çeşitli ilkel organları ihtiyacımız olacak. Burada organizmamızı yaptığıınız her ekleme, bir sonraki evrede de size bir özellik kazandırıyor. Tabii ki bu parçaları sonradan çakartıp puanlarını geri alabilir istediginiz gere dağıtabilirsiniz. Bunun dışında sadece görünüşünü etkileyeceler, fonksiyonu olmayan modifikasyonları da yapabilirsınız. Parça çeşitliliği açısından en basit olan bu bölümdeki varşasyonları bile anlatmaya başlarsam bu yazının tüm dergili kaplar. Bu yüzden yapılabileceklerini en iyi ihtimalle havalı güçünüzle bırakıyorum. Bu bölümde yediğe büyüyen, büyündükçe ölçek atlayan organizmamızın gelişimini ekranın altındaki cubuktan takip edebiliyoruz. Tüm kilometre taşlarını geçince oyun size artık karaya çıkmaya hazır olduğunuzu söylüyor. İster bir süre daha serbest stil yüzme devam edebilir, ister yaratığınıza bir çift ayak eklemeüp bir sonraki evreye gelebilirsiniz.

THE CREATURE STAGE (Yaratık Evresi)

Kendi oyaklarınıza üzerinde durmaya başladığımızda artık tek amacınızın yemek



Tribe Stage'de her şey basit ve güllük gülistanlık.

Bilimsel literatürde Spore, "eşeysız üreyen türlerde, küçük ve dayanıklı olan üreme hücresi" olarak tanımlanıyor. Baş kahramanının oyun ismini verdiği Spore, efsanevi oyun tasarımcısı ve Maxis firmasının kurucusu olan Will Wright'in oyun dünyasına sunduğu son armağan. Her biri zamanında yeni bir oyun türünü tanımlayan SimCity'nin ve The Sims'in yaratıcısı olan Wright, ilk kez adında "Sim" kelimesi geçmemen bir oyun ile karşımızda.

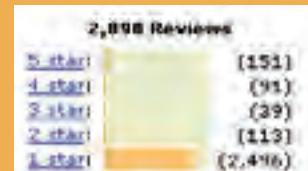
Biraz geçmişe dolelim ve The Sims serisini hatırlayalım. Serinin ilk oyunu Şubat 2000'de piyasaya sürülmüştü. Spore ile ilgili projenin başlangıç tarihiyse yine 2000 yılına denk geliyor. Dolayısıyla, The Sims'in hayatımıza yerlesmeye başladığı ilk günlerden beri Spore için kafa yorulmaya başlandı. Bir gerçek vardi; Will Wright, The Sims ile sadece bir oyun tasarlamıştı; tüm dünyadın oyun kavramı ile ilgili algısını baştan yaratmıştı. Bakin dikkat edin, "tüm oyuncuların" demişorum, tüm dünyadan bahsediyorum. Bugün annenize, babaniza ya da tam tersi çocuğunuza bile sorsanız belki de The Sims nedir, bilecektir. Will Wright'in asıl hedefinin mevcut oyuncular olmadığı çok açık; oyun oyuncuları ile cezpede edecek adımlar atıyor. Sıkı bir oyuncu olarak dokuz sene boyunca, The Sims gibi basit bir oyunu reddetmiş olabilir, hatta Spore çıktığında oyunu şöyle bir bakıp burun kıvırılmış olabilirsiniz. Ancak The Sims serisinin başarısı ortado; 16 Nisan 2008 itibarıyle seri, 100 milyon adet sattı ve yine aynı sene beş daldal Guinness Dünya Rekorları Kitabına girdi. Spore'un da benzer bir başarıyı yakalayacağı aşikar.

Bir oyun, üç paket, tüm evren...> Spore evreniyle ilk karşılaşmanızın başında, oyunun demo'su vesilesiyle gerçekleşti.



Ancak bu kez Wright'ın yapacağına çıktı ve "oyun demosu" ile ilgili genel beklentilede ayları bir şekilde "Spore Creature Creator" adıyla bir paket yapılmıştı. Normalde bir demo'dan ne beklersiniz? Oyunda bir level üzerinden sınırlı bir yere ya da zamana kadar oynamanıza izin verilir. Bununla ilgili yaşadığım en güncel ve komik tecrübe FIFA 09 demo'sunda yaşamıştım. Tam da "Ne güzel; exhibition modu olsa da en azından maç yapılabiliyor; başka neye gerek var ki..." demiştim. Sonra maçın süresinin iki dakikayla kısıtlı olduğunu görüp hayallerim yıkılmıştı. Böyle bir demo'da, iki kişilik bir maçı düşününse; arkadaşlarınızla birbirinize girmeniz işten değil. Ne dijorduk? Evet, Spore ve demo. Dijecigim o ki ben bir demo başında bu kadar uzun süre geçirilebileceğini bu paketle öğrendim. Tam sürüm oyununda yer alan yaratık tasarım editörü, orijinalinin 7/25 detay seviyesinde olmasına rağmen ilgi çekerek bir havaya sunulmuştu. Oyun piyasaya çıkışına kadar tam üç milyon yaratık, Spore evreninde yerini almıştı bile. Oyunu bir anlama,

DRM FACIASI



EA'ın Spore için kullandığı DRM sistemi olan SecuRom, yıllarca beklenen bir oyunun nasıl sunulması gerektiğine çarpıcı bir örnek olarak karşımızda duruyor. Spore oyununun satın alınältan sonra yalnızca üç kez aktive edilebileceği gereçileyle yüzleşen oyuncular, kitlesel bir tepki göstererek ilk günden itibaren ürünün Amazon.com'da satışının yapıldığı saufajra, sayısı 2000'i geçen ve oynaya bir yıldız veren "olumsuz

yorumlar yazma" uyarına giriştiler.

Sonuçta Spore, ilk günden bir yıldız olan bir oyun durumuna düştü. Bunu takiben ilk önce gizli bir el tarafından Amazon.com'daki tüm yorumları silindi bir anda. Daha çok tepki doğuran bu hareket sonucunda ilk önce Amazon, teknik bir hata olduğunu belirterek yorumları geri getirdi, daha sonra EA, yanlış anlaşılmış olmalarına üzülerek aktivasyon sayısını beşçe çarparakını ve oyunu satın alan kişisel, aktivasyon haklarını harcamadan, kurduğu bilgisayarda deaktiv etmesini sağlayacak bir yama yapılmayaçağını duurdu. İşten geçmişti; torrent sitelerinden gelen bilgilere göre Spore bir anda, sınırlı kadar korsan kopusları en çok indirilen oyun olarak tarihe geçti.



Creature Creator paketiyle hatırlı sayıları vakti geçirdikten sonra ise oyunun tam sürümlü piyasaya iki farklı paket halinde sunuldu. Standart Spore paketinin yanında, Spore: Galactic Edition ismiyle bir de özel paket piyasaya sürüldü. Galactic Edition'da farklı olarak bulunan bonus materiyaller ise söyle: Making of Spore ve National Geographic Channel tarafından hazırlanan How to Build a Better Being belgesel DVD'si, The Art of Spore kitabı, bir poster ve Prima Games tarafından yayınlanan 97 sayfalık bir Galactic Handbook. Paketleri kıyaslamak

istersek satış verilerine bakabiliriz. Galactic Edition'ı inceleyen kişilerin 7/8'i bu paketi satın aldığı, 7/5'inin standart pakete yetindiğini, 7/8'inin "Bana yaratık yaratmak eter" deyip Spore Creature Creator'i satın aldığıne söyleyebiliriz. Ama en ilginci 7/5'lik bir çoğulluğun WoW: Wrath of the Lich King'i satın olmuş olması. Demek ki Warcraft fanatikleri bile en azından "Bu Spore da neymis bakalim?" diyebilirler. Edinebiliyorsanız bu oyunun Galactic Edition'ını almanız önerim. DVD içerikleri aradaki farka kesintikle degecektir.



piyasaya çıkmadan birkaç ay önden başlanılmıştı. Çok akılçılıcı bir pazarlama hareketiymi bu. Ha bu arada, yol kazaları da olmadı mı? Tabii ki oldu. Spore Creature Creator ile birlikte bazı kurucz oyuncular bu editörü kullanarak pornografik görüntülerde yaratıklar tasarlama ve paylaşımı sunmaya başladılar. Yayımlanmamış olsa da bu yaratık tasarımlarının bir kısmını görevimiz gereği inceledik; çok sert mesajlar içermiyor, daha çok eğlence amaçlı yapılmış, tabir yerindeyse "soft" tasarımlar. Electronic Arts tabii ki bizdeki gibi bir hoşgörü lüksüne sahip olmadığından bu tasarımları yayından kaldırıcı ve ilgili kişileri yazılı olarak uyardı.



"Ana Jikri çıkaralım" diyoruz Spore, tek hücreli bir canlıların elinden tutup onu uzay çağına kadar taşıyacağımız, geniş bir oyun. Oyun içindeki hikayemiz beş ana evreden oluşuyor: Hücre, Yaratık, Kabile, Uygarlık ve Uzay. Bu evrelerin her biri, belirgin bir şekilde farklı bir oyun türünü temsil ediyor. Will Wright ilk evrenin Pac-Man, ikincisinin Diablo, Üçüncüsünün Populous ve dördüncüsünün Civilization tadında olduğunu söyleyorum. Bu farklılaşmaya çok belirgin bir şekilde hissediyorsunuz. Buradaki en önemli eksikslik, beş farklı tür olmaya çalışırken hiçbir tür kendi içinde mükemmel seviyesine ulaşamıyor olması. Her evreli atlattığınızda, bir öncekiyle ilgili tam tatmin olamıyorsunuz. Spore'a bu sebeple "bir deneysel çalışma" dersek çok da haksızlık etmiş sayılıyoruz. Her köşeden bir FPS ya da MMORPG oyununun şı-



digi bugünlerde Electronic Arts açıkçası bir risk almış. Genel kabul gören türleri bir kenara bırakıp oyunculuk sektörüne yeni bir bakış açısı getirmeye çalışmış.

Boş bir tuval ve bir palet; gerisi size kalır Spore evreninde artık yapımın rolünün ikinci plana atıldığını ve içeriğin neredeyse tümünü oyuncunun kendisinin tasarladığını görüyoruz. Klasik bir laf olacak ama Spore aslında bir amaç değil, bir arac. "Peki, nasıl oluyor da içerik oyuncu tarafından yaratılabilir?" dediğimizde oyuncunun kalbi olan editörlerden ve planlama araçlarından size bahsetmeliyim. Oyunda beş farklı Spore Tasarım Editörü bulunuyor: Cell Creator, Creature Creator, Outfitters, Building Creator ve Vehicle Creator. Bunların dışında Tribal Planner, City Planner ve Colony Planner olmak üzere üç farklı planlama editörü mevcut. ↗

alternatif



Eğer oyundaki yaratık muhabbetinden sıkısanız sadece şehir kurmayı ve yönetmeyi konu alan SimCity 4'ü oynuyup hâlâ hazırda kurulmuş olan düzen üzerinden devam edebilirsiniz. Fazla çabancılık çekeceğini sanıyorum çünkü SimCity 4 de bir Will Wright yapımı.

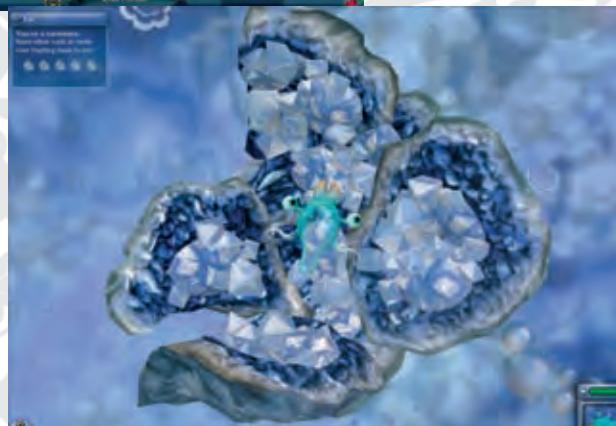
ve büyümek olmadığını, artık sosyal bir yaratık olduğumuzu anlıyoruz. Bu bölümde görevlerimiz var bunlar ekranın sol üst köşesinde gösteriliyor. Yalnız degilsiniz, bu görevler başka türlerle yaklaşıp onları sectığınızdeki yaklaşımınızla bağlı olarak veriliyor. Dostça veya düşmanca, seçim bazi çok düşman türler hariçinde size bırakılmış. Bu karar karakterinizin hangi yönlerini geliştirmeniz gerektiğini etkiliyor. Otobur iseniz diğer yaratıklarla sosyal ilişkilere girmeli, onları şarkılar söyleyerek, dans ederek ya da pozlar vererek etkilemenizin. Ve hâri şaka yapmıyorum gerçekten is bu şekilde yürütüyor. Tabi bunun için yaratığınızı sosyal yeteneklerini geliştirecek şekilde geliştirmelisiniz. Mesela daha iyi dans edebilen bacaklar veya parlak tüyler, süslü boynuzlar! Etobur olmak ise burada size heycanlı bir vur, öldür, sindir politikası izleme sansı veriyor. Savaşçı bir yaratık için de hasar veren bol dikenli boynuzlar, penceler ve benzeri organlar eklemek gerekiyor. Öldürdüğünüz ya da sosyal ilişkiye girdiğiniz yaratıklardan yeni özellikler açılabiliyorsunuz. Savaşçı bir tür olmak istemiyorsanız da bu parçaları etraftaki fosilleri toplayarak açılabiliyorsunuz. Buntar dikkatınızı çekmesi için hafifçe parlıyor.

Bu arada hücre evresindeki tercihlerimiz bize yeni özellikler kazandırdığını görürüz ve evrim yolundaki her kararın zincirin bir halkasını oluşturduğunu anlıyoruz. Etobur bir hücre, yaratık evresinde karşılaşıldığı yaratıkları kaçırın bir kükreme gücü kazanınca, otobur bir hücre yaratıkları kisa bir süre paralize eden bir şarkı mırıldanabiliyor. Tüm yapabildiklerimiz sosyal iletişim ve saldırı başlıklarında altıda yer alan çoklu sa-yıdak özelliğlerini belirlemenin yanı sıra bunlar level bazlı olarak yaratığımızı geliştirdiğimiz yönde ilerliyor ve kuvvet kazanıyorlar. Ne yalan söyleyelim, evrime ilgili tüm buntarı bir yana bırakıp yaratığının fiziksel görünüşüne değiştirebileceğiniz son evredeniz. Ne yapacaksınız bu epe bitmeden yapın, benden söylemesi. Görevlerimizi çaptık, işlerimizi sosyalleşme veya karın doğurmaya yöneltiyorduk, tamamladık, yuvamızdan başka dişarlara göç rotalarını da tamamladık mı ve nihalet sonraki evrede geçiyoruz.

THE TRIBE STAGE (Kabile Evresi)

Ateşi buluyoruz, alet edevat kullanmaya başlıyoruz ve en önemli başımızı sokabıleggimiz bir evimiz, bir köyümüz var artık. Artık sadece tek bir yaratıkton sorumlu olduğumuz mutlu mesut günler geride kaldı. Şefimiz başta olmak üzere köyümüzdeki tüm yaratıkları kontrol edebiliyoruz ve oyun hafif stratejije dönüştüyor. Amacımız kısa bir süre sonra türmeye başlayacak olan diğer kabilelerin totemlerini elde etmek. Kabileler arası iliski sosyalleşmesi, saldırısı, hediye verme ve çiçekçilik calma eylemlerile sınırlı. Artık saldırıp her şeji yerle bir etmek mi istersiniz yoksa sıkıcı da olsa diplomasisi mi seçerseniz orası size kalır. Burada belirtmemeliyim ki oyun sizin zorlanmadır, bol bol yaratık ekranlarında gezinebilirsiniz. Yaratığınızın fiziksel yapısı sabit kalınak üzere giyimle ilgili eklemleri yapabilir, kullanacağınız aksesuarları belirleyebilirsiniz. Bu giysiler topluşturulucak, savaşçılık gibi farklı özelliklere de artı veriyor. Oyunun RTS özelliği basit bir kaç yapı türü ve karakter upgrade'leri ile sınırlı tutulmuş. Komik bir detay, ilk defa bir üniteyi üretkenen "babı" butonuna bastığımı hatırlıyorum. Evet, hala yumurtadan çıkışıyoruz. Basit bir kaç taktik savaştan sonra zorlanmadan totemlerimizi topluyoruz ve bu evreyi tamamlıyoruz.

THE CIVILIZATION STAGE (Uygarlık Evresi) ↗



Bu evreye başlarken bir şehir merkezi ve bir kara aracı tasarılaması gerekiyor. Artık uzuvalarla ulaşmak çok. Mimari ve mekanik yaratıcılığınızı ortaya dökebilir ya da hazır tasarımlardan birini kullanarak başlamayı seçebilirsiniz. Bu evenin ilerleyen aşamalarında şehirde yer alacak diğer binaları da siz tasarlama imkanı bulacaksınız. Fabrikalarla üretiminizi kuvvetlendirebilir, eğlence mekanlarıyla halkınızın mutluluk seviyesini artırabilirsiniz. Bunun yanında oyunun bu döneminin başlangıcındaki kara aracınızı çaptığınız gibi bir gemi ve bir de uçak tasarılaması gerekecek. Bu araçlardaki efekt eklentilerinin çok başarılı olduğunu söylemeliyim. Şu da olsun, bu da olsun derken araçları bir disko lambasına benzetmemeniz öneririm.

Uyguluk evresinde dünyada artık sadece bizim ırkımız ama pek çok devlet var. Türemüzü tek devlet altında birleştiğimiz veya başta bir devlette dünyayı ele geçirmek gibi basit ve küçük bir amacımız var. Yüzeyde ve açık denizde bulabileceğiniz geyzileri araçlarınızla ele geçirdikçe bu noktalar size para getirecek (İlk harvester'ımı bımaç için Dune ile 16 senे önce kullanmışım). Bu parayla yeni binalar inşa edebilir, yeni araçlar satın alabilir ve gücüne göre katabilirsiniz. Para kazanmanın diğer yolu da şehirlerde fabrika, yerleşim ve eğlence merkezlerini dengeli bir şekilde kurmak. Haritadaki şehirleri ele geçirebilir, onlarda ticaret rotaları oluşturabilir, hatta ticaretiniz belki bir osama mağazısında satın bile alabilirsiniz. Her yıldırım yoğunluğu farklıdır. Sonuçta tüm şehirleri "bir şekilde" ele geçirince artık bu dünya bize yetmez diyoruz uzay çağına adım atıyoruz.

THE SPACE STAGE (Uzay Çağı)

Bir meteor ile giriş yaptığınız atmosferi, artık kendi tasarılayacağınız uzay gemisiyle terk edebiliyorsunuz. Hani başından beri sizlerle olan upatıklarınız var ya, artık onlara yalnızca video konferansla konuşabiliyorsunuz. Ölçüğün ne boyutta genişlediğini anlamanız için mouse ile esaslı bir zoom out yapmanız lazım. Yüzeşe yakın giderken, yaratıcıları çıplak gözle görebiliyorsunuz. Sonra uzaklaşıkça ilk önce gezegeni, daha sonra içinde bulunduğuñun güneş sisteminin ve son olarak güneş sistemlerinin de içinde yer aldığı galaksiyi görüyorsunuz. İşte bu açık uçlu evrende aldığınız görevleri gerçekleştirmek için bir o yana bir bu yana seyahat edip duracağız. Buradaki görevlerin diğer böltümlere kıyasla daha eğlenceli olduğunu söyleyebiliriz, tadını kaçırmamak için detaylarına girmeyeceğim. Bu galaksi sideki gezegenterle kuracağımız ilişkilerde ise tabii ki stratejinizi siz belirliyorsunuz. Askeri, ekonomist, kolonist ya da araştırmacı bir yaklaşımı grecenizin ilişkilerde esas amacınız bu kez gezegenleri etki alanımıza alıp tüm galaksiyi ele geçirmek. Aklınıza hemen şu soru gelebilir, "Galaksi de gezegen bırakmadım ele geçirmedik, peki ya şimdi ne olacak?" Evet can alıcı bu sorunun cevabı basit. Oyun bitiyor. Will Wright'in bile hayal gücü bir yere kadar değil mi? Bu kadar açık uçlu olma ıddiasındaki bir oyun bitince insan tabii ki şaşırımdan edemiyor.

VE SON

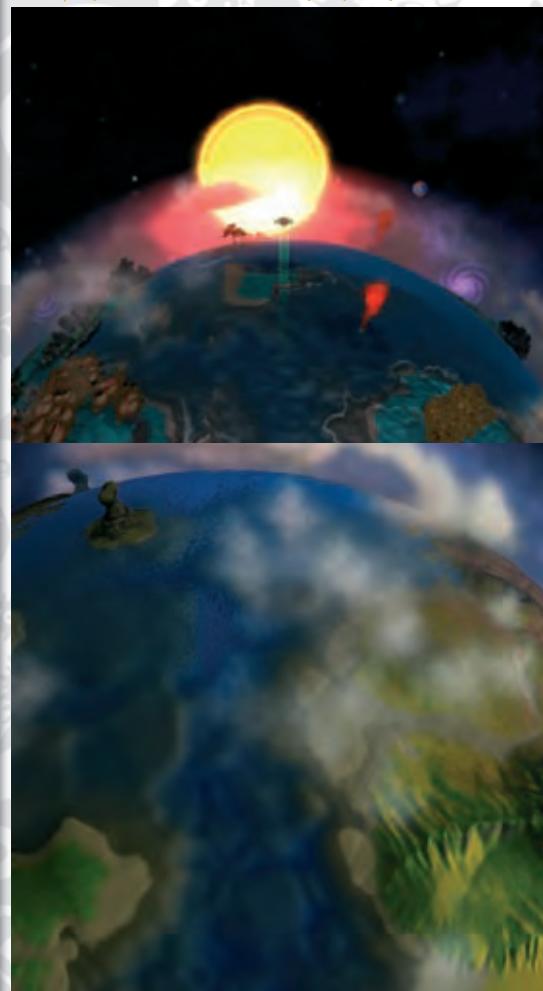
Tek hücre olarak başladığımız evrim macerası, içinde bulunduğumuz galaksiyi de ele geçirdiğimizde sonlanıyor. Burada oyunun asıl amacının hikayeyi tamamlamak olmadığını anlamak ise zor değil. Asıl oyun, oyunun içinde saklı diyebiliriz. Sporepedia ismini verdığımız oyun içi ansiklopedimiz, oyunun oşenkon çalan online paylaşım ortamı, yaratıcı, araç ve bina editörlerine dönmemekten başka caremiz kalmıyor. "İyi de The Sims oynarken oyun bitmiyor, hayatı devam ediyor." dedığınızı duyar gibiyim. Burada The Sims adı altında piyasaya sürülen onlarca farklı eklenti paketinden ve oyunun sürekli yeni içerikle beslendiğini unutmayalım. ☺



Bakalım yüce Rabb'im buna ne diyecek...

Planlama editörlerini isimlerinden anlaşılabileceği gibi, bu editörleri herhangi bir RTS oyunundakine benzer ama daha yüzeysel bir şekilde kullanabiliyoruz. Tasarım editörleri ise oyunu bu aşamada farklı kılan ve yaratıcılığınızın ön plana çıkarıldığı ekranlar. Bu ekranlarda hücreniz, yaratığınız, binalarınız ve araçlarınız çok detaylı bir modelleme paleti kullanılarak tasarlana bilir. Bu palet, hücre ve yaratık evrelerinde size altın bir tepsiyle sunulmuş olur tabii ki. Yoksa evrinin ne önemi kalır, değil mi? Mükemmel tasarıma ulaşmak için ihtiyaç duyacağınız hücre ve vücut parçalarını ilk önce kazanmalısınız. Daha sonra harcayağınız DNA puanlarınız ya da şehir kaynaklarınız ile sürekli tasarımanızı değiştirip geliştirebilirsiniz. Belki fark etmeyeceksiniz ama bir sonraki evrede geçtiğinizde aslında bu tasarım paletinin yarısını bile almamış olacaksınız. Bu yüzden oyun, evre atlattıktan sonra olsa da olsa da size içinde olduğunuz evreni bitirmek isteyip istemediğinizi mutlaka soruyor. İlk başta kendinize hakim olamıyorsunuz, "Evet evet, geçelim bir sonrakine" diyorsunuz sürekli ama oyunun sonuna geldiğinizde başınızı öne eğip "Bu oyunu baştan oynamalıymış" diyorsunuz.

Her şebe hükmeden tek kitabı: Sporepedia!> Yaratılan



o kadar çok içerik var ki Spore evreninde tüm bunların bir şekilde saklanması ve sınıflandırılması gerektiği çok açık. Burada size Spore evreninin tümünü içinde barındıran dev ansiklopedimiz, Sporepedia eşlik ediyor. Yaratılan her yaratık, bina, araç, uzay gemisi ve kısaca oyununda ne varsa burada saklanıyor ve sonuca karşımıza ıçuszubacsız bir paylaşım ortamı oluşturuyor. Bir anlama "Sporepedia, Spore evreninin kalbi" diyebiliriz. Editörlerde tasarladığınız her şey My Creations adı altında toplanıyor ve buradan dilediklerinizi Share seçeneğiyle halka arz ediliyor. Sporepedia içerisinde aynı zamanda tüm aktivitelerinizin işlendiği My Spore isimli bir de profil saflanız var. Burada online evrendeki istatistiklerinizi ve tasarımlarınızı görüntüleyebiliyorsunuz. Bu olağanüstü bir Facebook havasına bürünmeye başlayacak gibi; gerisini keşfediniz birakıborum.

Oyun basit...> Hükreden, yaratıcı; oradan şehirlere, uygurlıklara ve uzay çağına kadar ulaşıyoruz. Yaratıcılığınızın sınırlarını zorladık ama şartırtıcı bir şekilde Spore ile ilgili en çok karşılaşacağınız yorum hiç şüphesiz oyunun çok yüzeysel olduğu olacaktır. Peki, bu kadar detaylı bir oyun nasıl oluyor da yüzeysel olarak nitelendirilebilir? Öncelikle bu yorumun haklı olduğunu açıkça



Vista'da Spore

Spore şirin mi şirin bir oyun, özellikle The Sims sevenler bu oyuna bayılacaklardır. Vista'da Spore yeni nesil grafiklerine ve animasyonlarına rağmen orta halli bir sisteme gayet güzel çalışıyor. Olay aslında programcıların işi kotarmak taki becerilerinde yatıyor. Oyun yapımcıları yaptıkları

oyunun kodunu düzeltip akıcı hale getirmeye ne kadar çok vakit harcansa bizim ihtiyaç duyacağımız sistem gereksinimleri de o derece azalıyor.

Vista'da oyun oynarken sürücülerle bağlantılı sorun yaşamamak için DirectX 10'a ilave olarak DirectX 9.0c

Runtimes'in kurulu olması gerektiğini unutmuyan DirectX 9'dan 10'a geçişte yaşanan temel sıkıntı bunun ihmali edilmesi ve akabinde insanların "Neden oyunu çalıştırıramıyorum" diye patlamasıdır.



FORUMLARDAN ALINTILAR

Spore ile ilgili çok şey yazıp çıktı, bir de oyunu satın alanları dinleyelim...
(Aşağıdaki yorumlar, Spore oyununun satışının yapıldığı sitelerde yer alan müşterileri yorumlarından derlenmiştir.)

Evrim kelimesinin oyunda öneği kalmamış, ümegin; yaratığınıza istediginiz sahada bacak ekleme, değerleri daha yüksek olan tek oyaklı bir yaratıkta hızlı koşmaçaktır. Bu oyun sistemi ile bir yaratık yaratmak, plastik bir bebegi giydirmekten farklıdır. (erich)

DRM faciası. Oyun eğlenceli görünüyor ama daha önce hiçbir oyunumu bu şekilde "kiraladığım" için satın almayı düşünmüyorum. (ben)

Spore, oyun tasarımda gerçekleştirilmiş çok başarılı bir deneyim çalışma. Oyunca birçok içeriği kendisi yaratabiliyorken diğer oyuncuların gerçekleştirdiği

mlinolarca farklı ek tasarım, otomatik olarak kullanımlına sunuluyor. Siz zahmet edip bir şey indirmiyorsunuz, oyun bunu sizin için yapıyor. (crolf)

Burada kendinize sormanız gereken soru şu: The Sims oyununu beğeniyor musunuz? Eğer cevabınız "evet" ise bu oyun tam size göre, "hayır" ise uzak durun. (jason)

Eğer haval gücünüz yok ise bu oyun kesinlikle size göre değil. (anubis)

BU oyunun, 1983'te bilgisayarımı ilk açtığım günden bugüne kadar bledigim türden bir oyun olduğunu söylememiyim. Spore'un çok kolay olduğu yönündeki esterlirlere gelince; oyunındaki ilk dört eyle, oyunun en derin ve detaylı olan son bölümünde hazırlık amaçlı tutorial bölümleri olarak tasarlannmış diyebiliriz. (donald)

yor. Buradan çıkaracağımız sonuc şu: Hardcore oyuncu profili bu oyunundan pek de haz almayacağı. Ancak oyun, diğer yanda çok daha geniş bir kitleyi hedefliyor. Tipki The Sims serisinin hedef aldığı geniş kitle gibi...

Oyun basit, görselleri daha da basit > Oyundaki beş temel evreni rehber kısmında asama aşama takip edebileceksiniz ama ben size biraz da olsa oyunun genel atmosferinden bahsetmek istiyorum. Oyunanış sisteme benzer bir şekilde, görsellik de son derece basit işlenmiş. Modellemelere ait detay seviyesinin, oyunun kendisi gibi "üzeysel" olduğunu söyleyebiliriz. Yer yer poligonları bile sayabiliyorsunuz. Electronic Arts gibi bir oyun devinin, bu yaratıkları en az kapağımızdaki güzellikte tasarılabilecek kapasiteye ve teknik altyapıya sahip olduğunu biliyoruz;

BÜYÜK TRANSFER: SOREN JOHNSON

Electronic Arts'ın Nisan 2007'de transferini gerçekleştirdiği Spore ekibine katıldığı Soren Johnson, Civilization III ve Civilization IV'teki yapıyı zekâlı tasarımları ve oyun zamanda Civilization IV'te Lead Designer konumuna yükselen bir strateji uzmanı. Hardcore seviyedeki bir strateji geçmişine sahip olan Johnson, Spore ile "RTS-Lite" diye tanımladığı ve hayatında daha önce hiç RTS oynamamış oyuncular bile içine alabilecek bir tasarımın oluşmasına katkıda bulundu. Burada tasarıldığı yapıyı zekânın asıl amacı, klasik bir strateji oyununda olduğu gibi, sizin haritadan silip atmak olmadığı. Yapayı zekânın bilinci olarak yüzeyselleştirildiğini açık açık söyleyen Johnson, buna rağmen oyunu yine de kendi isteğiyle bir zorluk seviyesi seçimin eklendiği bilgisini de belirtti. Ekibe katıldığında oyunun büyük kısmının geliştirilmiş olması nedeniyle oyunca etkisinin sınırlı seviyede kaldığını düşündüğümüz bu transferin, serinin geleceğinde önemli roller üstleneceğinden eminiz.

peki, sorun nedir? Aslında bu bir sorun sayılsın mı bilemiyorum ama oyunun grafik motoru bizim farkında olmadığı, şekilde farklı önceliklere hizmet ediyor. Buntaların başında, editörde ekleğimiz her uzun başarılı bir şekilde yaratığa konumlandırılmas için yapılan hesaplamaların olduğu kesin. Spore, öncelikleri adına birçok alanda geri kalmaktan çekinmeyecek bir oyun. Modellemelerin basıtlığını bir kenara bırakırsak Spore, görsel açıdan, renklerin ve efektlerin kullanımı açısından insanı yakalayan bir oyun. Kolay anlaşılır grafikler ve basit geometriler, aslında oyunun oynanabilirliğini üst seviyeye çeken önemli unsurlar. Bir de bu oyunu 7'den 77'ye herkesin oynamasının planlandığını düşünürsek belki olumsuz eleştirilerimizden vazgeçebiliriz.

0 halde yapmamız gereken, kendimizi Will Wright'a teslim etmek ve olacaktarı bekleyip görmek. Ben kendi adıma, Spore evreninde yerini alıyorum. Büyüyük bir planın parçasıymış artık. ☺

25.000.000

dolar

Sadece üç kez aktive edilebilen oyun, EA'lı piyasadaki ilk haftasında 25 milyon Dolarlık bir kâya uğradı.

8

evre

2005 yılında yapılan sunumda, oyunun sekiz evreden oluşacağı açıklanmıştı: Molecular, Cellular, Creature, Tribal, City, Civilization, Terraform, Galactic.

25

yüzde

Spore Creature Creator, orijinal oyunda kullanabileceğiniz parça çeşitliliğinin sadece 7,25'ine sahipti.

22.203.101

tasarım

Bu çarzı hazırladığım esnada kontrol ettim; oyuncuların tarafından yaratılmış olan yaratık, araç ve bina tasarımlarının toplam sayısı 22 milyonu geçti.

SPORE

ARTI Bir Will Wright oyunu olması, açık uçlu yapı, kusursuz bir işkelet sistemiyle desteklenen yaratım editörleri, eğlenceli içerik

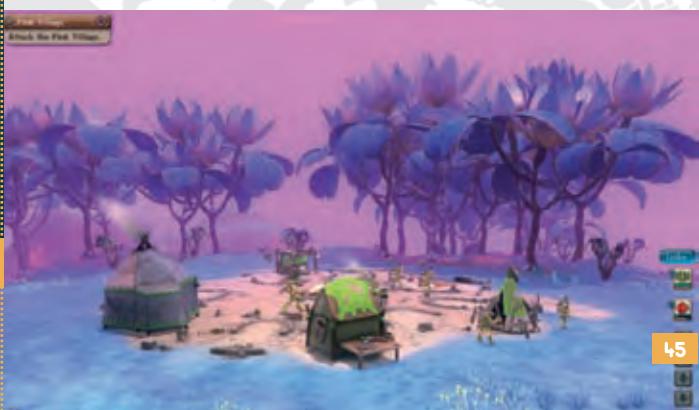
EKSİ Ömrünün kısa olması, sıkı oyuncuları doğurmayaçak zorluk seviyesi, oyunanış sistemindeki aşırı basitleşik ve yüzeysellik

YAPIM Maxis
DAİRİM Electronic Arts
TÜRK STRATEJİ / SIMÜLASYON
DİĞER PLATFORMLAR DS, Mac, Mobil
WEB www.spore.com
TÜRKİYE DAĞITICI -

SimCity ve The Sims'ten sonra Will Wright imzası taşıyan Spore, bu oyuncularla yükselttiği çitrayi yeniden oluşturabilecek mi, bunu zaman gösterecek. Ancak oyun, yaratıcılık faktörü dışında biraz "çocuk oyuncağı" sayılabilir.

7,9

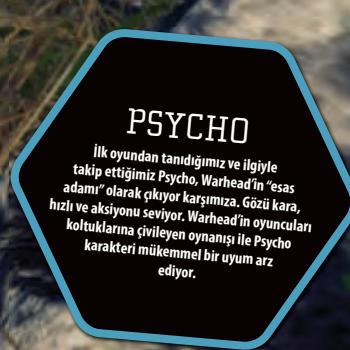
Ekranda askeri bir deniz aracının kapım aşamasını görüyorsunuz.





CRYYSIS WARHEAD

Crysis'in finalinden sonra birçoğumuz daha fazlası için beklemeye başlamıştık. Neyse ki adaya dönmek için uzun süre beklemek zorunda kalmadık. Bu kez, buzlarla kaplı tropik adamızda olup bitenleri Psycho'nun nano-suit'i içinde yeniden yaşıyoruz.



AJANDA

SAYI: 139
SAYFA: 10

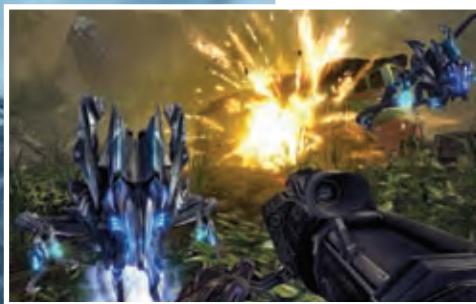
olmamız. Crysis’i oynadıysanız -muhtemelen- efendi askerimiz Nomad’dan çok, kafasına esen yapan, patavatsız Psycho karakterini benimsenmişinizdir. CW’deki ana karakterimizin bizzat Sergeant Psycho Sykes olması, Crytek’in de bizimle hemfikir olduğunun en büyük kanıtı. Psycho, bozuk ağız, kayda değer esprî anlayışı ve emir dinlemez doğası ile lakabını sonuna kadar hak eden bir Amerikan askeri klişesi. (Kendisinin İngiliz olmasını rağmen.) Yine de bu onu oyun dünyasının en eğlenceli ve canlı karakterlerinden biri yapmakta alıksızıyorsunuz. Üstelik Psycho, karizmatik görünmeye çalışmıyor, sadece aklından geçenleri söylüyor. Crysis’te, üçüncü türle yakınlaşmadan hemen önce “He ya, uzay filmi çekmeye geldik sanki.” demesi de Psycho’nun gamsız ve alaycı mizacının bir kanıtı. CW’nin oynanış dinamikleri de Psycho’nun hareketli mizacıyla tatmin edici bir uyum içerisinde neye ki. Daima hareket halinde ve daima aksiyonun kalbindesiniz.

CW, çalışmak için Crysis’e ihtiyaç duymuyor.

Sandbox oyunlarından hoşlandığım söylemenemez pek. Kilometrekarelere genişlikte bir alanaya “sürükle - bırak” marifetiyile yayılmış yüzlerce baraka ve onlarca üssün arasında ilerleyip benzer tipteki düşmanları vurmamın beklentiği oyulara daima şüphesle yaklaşmışım. Far Cry ise akıllı düşmanları ve yüksek zorluk seviyesinde ezbere bağlamayan taktiksel oynanışı ile bu önyargımı yıkımdı. Ardından gelen Crysis ise Far Cry’da deneyip sevdigim tüm oynanış öğelerini daha güzel grafiklerle birleştirerek sunuyordu. Yine de “Sandbox Laneti” zaman zaman etkisini hissettiriyordu. BioShock’ın Rapture’ındaki gibi, her detayın özenle tasarlandığı bir dünyadan sonra,

sürükle - bırak dünyasında sakin ve bol tekrarlı bir oynanışın ağırlığını zaman zaman hissediyorum. Crysis’i severek oynamış olsam da Sandbox Laneti ile Crysis Warhead’de de karşılaşacağımı tahmin ediyordum. Bu noktada Yerli Kardeşler’in beni oldukça şarşıttığını gururla söyleyebilirim. Crysis Warhead (CW), sandbox dünyasını hızlı ve kesintisiz aksiyonla birleştirin, mouse tutan elinizin avucunu terletecek sıkı bir macera. Üstelik Crysis’den daha güzel görünüyor.

“Psikopat” bir oyun deneyimi> CW, Crysis’teki olaylara paralel bir zaman diliminde geçiyor. Tek farkı ise bu kez Psycho’nun macerasını yaşayacak



alternatif



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Sürükleyici oynanışı ve etkileyici atmosferi ile her FPS'nin yegane alternatifi olan CoD4, hala denemediyseniz çok şey kaçırmanız başarılı bir yapım.

➲ Böylece sadece CW'yi oynamak için Crysis'i de tekrar kurarak sabit diskinizin büyük bir bölümünü feda etmek zorunda kalmıyzınız. Ancak Crysis'i henüz oynamadıysanız CW'den önce denemek isteyebilirsiniz zira oyun, senaryo açısından olup bitenler hakkında bilgi sahibi olduğunuzu varsayıyor. Ayrıca Psycho'yu kontrol ettinizin bir oyun deneyiminden sonra Crysis'in Nomad'i, emekli bir muhasebeci kadar tatsız gelecektir. CW, üçüncü şahıs perspektifi kullanılarak hazırlanmış ara videolarla birlikte geliyor. Oyuna başlamadan hemen önce Psycho'nun, nano-suit'inin özelliklerini kullanarak yaptıklarını görüyoruz. Kendi halinde yolunda ilerleyen bir nakliye kamyonuna yetişmek

icin nano-suit'inin maksimum hız özelliğini kullanan Psycho, yolda pusu kurmuş olan Kuzey Kore askerlerini yine nano-suit'inin marifetiyle temizledikten sonra yola devam ediyor. Crysis'in aksine, CW'ye issız bir sahilde mehtabı seyrederek başlamıyorsunuz. Uçağı düşürülen Psycho, enkazdan çıkışır ve bombardıman seslerinin arasında yola koyuluyor. Sinematik anlatım açısından CW'nın Crysis'den daha başarılı olduğunu söylemek mümkün. Oyunun sonunda olup bitenleri bilmenize rağmen ara sahnelerde ve gerçek zamanlı olaylarda heyecanlanmaktan kendinizi alamıyorsunuz; kısa bir süre sonra da CW'nın aksiyon dozaju yükseltilmiş oynanışını keşfetmeye başlıyorsunuz. Öncelikle hedef noktalar arasındaki mesafeler kısaltılmış; böylece sık sık yolunuza kesen devriyelerin ve düşman askerleriyle dolup taşan barakaların içinden geçmek yerine daha büyük ve daha sıcak çatışmalara giriyorsunuz. Böylece

sık sık bir - iki askeri ortadan kaldırırmak için aracınızdan inmek ve bunu her 50 metrede bir tekrarlamak zorunda kalmıyorsunuz. CW sizi daima yoğun bir aksiyon ortasında bırakıyor ve çok daha konsantre bir içeriğe sahip. Daima önemli bir şey yapıyor ve pek çok düşmana karşı zorlu mücadeleler veriyorsunuz. Aynı şey uzaylı dostlarınızla yaşayacağınız temaslar için de geçerli. Dalgalar halinde üzerinize geliyorlar ve ayakta kalıp dayanmak için tüm becerilerinizi kullanmanız gerekiyor. CW'nın kurgusu kadar, geliştirilmiş yapay



Vista'da Crysis: Warhead

Hem Vista'ya, hem de Crysis'e sistem gereksinimleri konusunda haksızlık ediliyor biraz. Vista için bu ayki Vista ve Oyunlar yazımızı okumayı unutmayın. Enfes bir arabirim olan Aero'nun tek ihtiyacı, aslında biraz bellek takviyesi ve gerekli güncellemelerin kurulması. Crysis'e gelince, en son teknolojinin bir bedeli olmalı, değil mi? Siz donanım olarak ne verirseniz onu sonuna kadar kullanıyor

oyun ama isterseniz detaylı grafik ayarları ile oynayarak gerekiği kadar kesintiye gidebiliyorsunuz. Yani Crysis'i ve -uçuk bir sisteminiz olmasa da- Crysis Warhead'ı güzel bir ayar çekerek rahatlıkla oynayabilirsiniz. Örneğin; ben evde 128 MB bellekli GeForce 7900 ekran kartım, 2 GB RAM'ım ve Intel 3 Ghz HT tek çekirdek işlemcim ile Vista'da çatır çatır oynuyorum. Bu gayet ekonomik bir sistem.

Crysis Warhead, Crysis'ten daha iyi görünüyor ve aynı sistemde daha hızlı çalışıyor. Yine de tavsiyemiz bu oyunu sağlam bir sistemde ve Vista'da oynamanız çünkü oyunun grafikleri XP'de "High" ile sınırlıken Vista'da "Very High" seçeneği açık. High ve Very High arasında gözle görülebilir bir fark var.



zekası da dikkat çekiyor. Koreller ormanda çok daha iyi kamuflaj oluşturuyor ve dağılarak sizi kuşatıyorlar. İlk bölümde ufak bir barakaya saklandığında önce etrafımı sardılar, ardından bir el bombası ile köhne sığnağımu üzerinde yıktılar. Patlamak üzere olan araçlardan uzak duruyor ve yalnız hareket etmiyorlar. Crysis'teki yapay zeka efsileriyle CW'de pek karşılaşmıyoruz. Yakın mesafede sizi görmezden gelebilen makineli tüfekler haricinde oldukça zeki ve tehlikeli düşmanlarla karşılaştım. Uzaylılar ise Crysis'te olduğundan çok daha tehlikeli bir hal almış; hızlılar, vur kaç tarzı saldırular yapıyor ve asla önonüzde sakince süzülmüyorlar.

Serbest stilde savaş...> Nano-suit'inizi gardırobunuzdaki askıdan indirebilirsiniz zira CW'deki en büyük silahınız bu giysi. Nano-suit'e herhangi bir eklenti yapılmamış olsa da giysisinin özelliklerini -Crysis'ten idmanlı olduğunuz için- çok daha ustalıkla kullanabiliyorsunuz. Nano-suit'inizin modlarını kullanma biçiminiz oynayış tarzınızı doğrudan etkiliyor. Yine de tanıtım videolarında izlediğimiz biçimde hareket etmek pek kolay değil. Maksimum hız ile düşmanın yanına koşup maksimum güç ile boğazından tutarak, onu arkadaşlarının üzerine fırlatma girişimleriniz sık sık diğer askerler tarafından kevgire çevrilmenizle sonuçlanıyor.

Açıkçası CW'nin düşmanları bunları yapabilmeniz için fazla zeki; kolay kolay bir araya gelip "Hadi, üstümüze ağır bir şey fırlat." der gibi bakmıyorlar. Bu yüzden zırhınızın tüm özelliklerini uyumlu bir biçimde kullanıp temkinli bir biçimde ilerlemeniz ve emektar pelerin modunu sık sık kullanmanız, sağlığınız açısından oldukça faydalı olacaktır. Yine de CW sizi asla tek bir plana bağlı kalmaya zorluyor. Gizlilik içerisinde ilerleyebilir, vur kaç yapabilir veya risk alıp ortaklı birbirine katabilirsiniz. Bu esneklik, iyi nişan alan ve hamlelerini akıllıca yapan düşmanlar ve yoğun aksiyon ile birleştiğinde, ortaya savaşmaktan asla yorulmadığınız bir yapıp çıkıyor. Crysis oynarken de oldukça heyecanlı anlar yaşamışım ancak CW'dekilerle karşılaşıldığında hepsi oldukça sakin kalıyor. Çift SMG sayesinde üzerinize yağan uzaylıları uzakta tutmaya

MULTIPLAYER

Warhead, Crysis'teki multiplayer seçeneklerine ek olarak, herkesin nano-suit'ini kuşanarak mücadele edebileceği team deathmatch modu içeriyor. Ayrıca Crysis'teki haritalara ek olarak yeni haritalar da içermeyecek. Oyuncular nano-suit'in özellikleri kullanmaya teşvik eden harita tasarımları, klasik deathmatch seanslarını daha eğlenceli hale getiriyor. Fazla lag olmaması da önemli bir artı.

çalışırken, zırhınızın güçlerini yenilemek için çaresizce siper alacak bir yer arıyorsunuz. Buz tutmuş palmiyeler mermilerinizle dağılrıken ve patlamalarla sarsılrıken tek hissettiğiniz, hayatı kalma içgüdüünüzü yakarışları ve adrenalin oluyor. CW'deki bir savaş yalnızca bir diğerinin başlaması için bitiyor. Buna rağmen asla sıkılmıyor ve düşmanlarınızla satranç oynar gibi kapışıyorsunuz. Gerçekten de CW'den sonra oynayacağınız FPS oyularından beklenenlerini bir üst basamağa çıkaracak bir temposu var oyunun. Oyun süresini uzatmakta başka bir işe yaramayan koridorlar veya şehirlerarası yolculuklara taş çıkaran sıkıcı araç sahneleri (Half-Life 2; orada olduğunu biliyorım!) CW'de yok. Onun yerine, süren içinde katılan çam balı kadar yoğun, "sürükleme" sıfatına yeni bir boyut katacak kadar kesintisiz ve tatmin edici bir aksiyon var. Üstelik araç kontrolleri daha rahat ve mantıklı bir hale getirilmiş.



**ROKETATAR**

Emektar roketatarınızı bazı uzaylılar ve helikopterler için saklayın; ne zaman işe yaraya çağını bilemezsiniz.

**5****bilgisayar**

Tüm yasadışı hareketlere karşı Crysis Warhead, tıpkı Spore gibi size en fazla beş bilgisayara kurulum yapma hakkı tanıyor.

21**harita**

Oyun, yedisi yeni olmak üzere toplam 21 tane haritaya sahip.

40**lira**

Crysis Warhead'in ülkemizdeki satış fiyatı 40 YTL.

10**ay**

Oyun, Crysis'ten tam 10 ay sonra piyasaya çıktı.

Sistem dostu Crytek, CW'nin daha iyi grafiklere sahip olacağını ancak sistem ihtiyaçlarının düşürüleceğini söylediğinde buna inanmamak zorlanmamışım. Bu yüzden, CW'nin gerçekten de Crysis'ten daha rahat çalıştığını ve daha güzel grafiklere sahip olduğunu keşfettiğimde ufak bir şaşkınlık yaşamaktan kendimi almadım. CW'nin dokuları çok daha güzel görünüyor; su, metal ve organik yüzeyler ve hatta elinizdeki silah dahı daha iyi görünüyor. Üstelik sanat yönetmenliği adına da daha üstün bir başarıdan söz etmek mümkün. CW'nin adası çok daha canlı ve etkileyici duruyor. Eğer Crysis'i orta ve yüksek grafik ayarlarında oynatan bir bilgisayarınız varsa CW'yi yüksek ayarlarda rahatlıkla oynayabilirsiniz. Orta seviye donanıma sahip olan kullanıcılar da CW'nin güzelliklerinden daha az fedakarlık yapabilirler. Yine de bu, çözünürlüğü son seviyeye kadar yükseltip, AA açıkken tüm grafik ayarlarını en üst seviyeye ayarlayabileceğiniz anlamına gelmiyor.

Ancak "gölge ve fizik ayarlarını kısaltarak oyunu DirectX 9 modunda çalıştırın" fikri genellikle mutlu sonla bitiyor. CW, bir optimizasyon mucizesi yaratmıyor ancak sisteminizin karşılığını kesinlikle veriyor. Böylece gelişmiş bir grafik teknolojisi kullanan bir yapıp için optimizasyon notu gayet başarılı; üstelik Crysis'in aksine AMD - ATI kartlarıyla daha uyumlu çalışıyor.

Crysis Warhead, hayatında oynadığım en etkileyici FPS oyularından biri. Yaklaşık yedi saat içerisinde bitmesi biraz üzücü ancak böylesine hızlı bir oynanışı daha uzun bir oyun süresine yaymak, oyunun sürükleme özelliğine zarar verebileceğinden bunu pek dert etmiyorsunuz. Oyunu bitirdiğinizde eğlenceli multiplayer seçeneklerinin sizi beklediğini bilmek de içiniyi rahatlatacaktır. Ayrıca CW, tekrar tekrar oynamak isteyebileceğiniz bir potansiyele sahip. CW, yaptığı her şeyi en iyi şekilde yapıyor ve oyun dünyasında sıkı bir macera

yaşama şansını hiçbir zaman reddetmeyeceğimizi bir kez daha ispatlıyor. Oldukça makul bir fiyat ve tamamen Türkçe olarak piyasaya sürülen CW, salonunuzun duvarındaki çerçeveden mezuniyet resimlerinizi çıkartıp Psycho'nun portresini asmanızı sağlayacak kadar başarılı bir yapımdır. Seni seviyoruz Crytek!

CRYYSIS WARHEAD

ARTI Heyecanlı ve sürükleyici oynanış, harika grafikler, başarılı optimizasyon, eğlenceli multiplayer seçenekleri

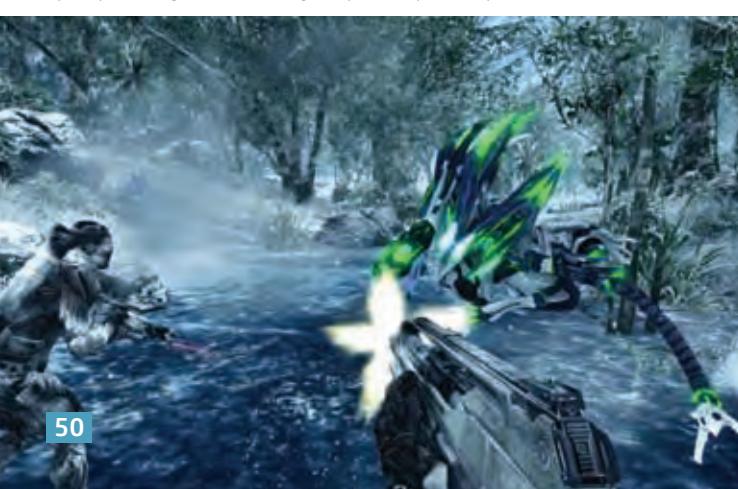
EKSİ Kısa oyun süresi

YAPIM Crytek
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.crysiswarhead.com
TÜRKİYE DAGITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Tüm zamanların en sürükleyici FPS oyularından biri olan Crysis Warhead'de, yalnızca grafiklerine kapıldığınız görsel bir şovdan çok daha fazlasını bulacaksınız.

MİNİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

9,5



kripton ALTERNATİF GİYİM



İstanbul Bakırköy
Ebuziya Cad. No:21 Kat:1
0212 543 58 44

Ankara Optimum AVM
Kat:2 No:206/B 0312 280 78 67

Merkez 0212 539 21 50
www.kripton.cc

DON'T PISS
ON ME



...KAFANA GÖRE



X-RAY

S.T.A.L.K.E.R.'ın grafik motoru olan X-ray, 1.5 güncellemesiyle birlikte DirectX 10 destekine ve bu sayede çok daha etkileyici bir görselliğe kavuştu.

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

Ruslar yine devrim yaptı

Mart 2007'de, beş yıllık bir programlama çabasından sonra piyasaya çıkan ve aslında beş yıl boyunca hakkında yapılan söylemlerle herkesin bekler olduğu ama "çok beklenen oyunların hayal kırıklığı yaşaması" deneyimlerimize dayanarak güzel olacağına dair fazla da umudumuzun olmadığını S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, oyun piyasasında müthiş bir şok yaratmıştır. Bilgisayar oyunları ilk kez kendini gösterdiği günlerde orada olan, 1980'den itibaren neredeyse piyasaya çıkmış her oyun cihazı ile oynamış, 26 yıldır bir oyun için çizilen aşıften, yapılan reklamdan veya yayınlanan ekran görüntüsünden bile nasıl bir rezalet veya şaheser ile karşılaşacağımızı tahmin eder olmuş, çok bilmış ve ukala bir oyun sever olarak ben dahi, etkileyici, sürükleyi ve güzel bir oyun ile karşılaşacağımızı

düşünmüyordum, anlaşılmazı zor, karışık kontrolleri ve kullanıcı düşmanı arayüzü ile bir "Rus yazılım piyasası denemesi" ile karşılaşacağımıza sinyordum ama LEVEL'in tüm yazarları olarak oyunun başından kalkmadık. Maalesef yazılım kodunun iyi optimize edilmemiş olmasından kaynaklanan bol bug'lı, bol yamalı ve kendini ancak piyasaya çıktıktan altı ay sonra temiz bir oyun sınıfına yükseltebilen bir yapıp olmasını saymazsa Shadow of Chernobyl, oyun dünyasında bir devrimdi. Sizsin beraber yaşıyan, hatta sizden bağımsız yaşıyan çok geniş bir oyun evreni içinde RPG öğeleri ile zenginleştirilmiş, FPS'türünde, zengin içeriği, diyalogları, hikayeleri, inventory sistemi ve harita sistemi ile oyun, bugün deli gibi reklamı yapılan ve herkesin ağızının suyunu akitan Far Cry 2'nin veya Fallout 3'ün beş yıl önce yapısına başlanmış "ambalajı gösterişiz" bir öncülüyüdü ve çıktıktan hemen sonra, onu incelerken bug'ları sebebiyle notunu kırın video oyun basınının kırık notlarına rağmen (Sadece LEVEL'da 90'ın üzerinde not almıştı.) iki yıl içinde iki milyon adet satarak ve aceleci oyun incelemelarının nasıl büyük bir haksızlık ve yanlışlık olduğunu herkese kanıtlayarak, asıl olanın, okurun ve oyuncunun ilgisi, hatta bir oyundaki bug'ların değil, oyunun içeriğinin önemli olduğunu kanıtlı haline gelmişti.

Eklenti değil, yeni oyun > Bu ay ise bir yıldır beklediğimiz eklenti paketi Clear Sky piyasaya çıktı ki Clear Sky, alışılmış bir eklenti paketi değil, başı başına, kendi başına bir oyun. Çalışmak için ilk oyuna ihtiyaç duymazken, akılıca bir tasarımla, hikayeyi merak edenleri ilk oyunu oynamaya yönlendiren bir senaryonun üzerinde kurulmuş. İlk oyunda konu edilen hikayenin öncesindeki gelişmeleri ve ilk oyunda karşılaştığımız o garip dönemin nasıl gelişğini, nasıl o hale geldiğini anlatan Clear Sky, sadece hikaye olarak değil, teknoloji ve oynanış olarak da ilk oyundan çok ilerde bir deneyim sunuyor.

Her şeyden önce DirectX10 ile çalışan oyun, bu açıdan baktığımızda piyasadaki ender DirectX 10 oyunlarından biri olarak görselliğyle büyülüyor. Rusya'nın, Çernobil faciasından sonra ortaya çıkan ve nereden geldiği belli olmayan acayıp bir fenomen ile mutasyona uğramış acayıp yaratıklarla dolu bataklıklarından, seyre doyum olmayan ormanlarına, terk edilmiş kasabalarına ve köylerine kadar pek çok etkileyici mekanı oyun alanı olarak belirleyen Clear Sky'da, güneşin doğusundan batısına ve yeniden doğusuna

alternatif



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Hikaye bakımından Clear Sky'in devamını konu alan Shadow of Chernobyl, 2007'nin Mart ayında piyasaya çıktığında FPS türünde bir çıkış açmış, RPG öğeleri ve serbest oynanışı ile oyuncuları tam yüreğinden vurmuştu. Clear Sky'ı bitirdikten sonra merakınızı yenemeyip oyunu kuracağınızın emin gibiyiz. ("Emin gibi olmak" ne demek?)



Vista'da S.T.A.L.K.E.R.: Clear Skies

Shadow of Chernobyl ile Clear Sky'ı teknik açıdan kıyasırken aslında geçen bir yılda Vista ve DirectX 10'un kattıklarını anlatıyor olacağız.

Shadow of Chernobyl'de atmosferin etkileyici olmasından büyük pay şüphesiz çorak toprakları örten kasvetli gökyüzüydü. Hava durumu, ışık ve sesler harikaydı. Yağmurda bir ağaçın altında dalların altında oluşup yıldırımlı rüzgarın içinde büyütlenen gölgeler çok etkileyiciydi. Ama oyuncuların

genel olarak karanlığı. Clear Sky'da hikaye gereği gökyüzü açık ve yeni efektlere eskiinden daha da etkileyici.

DirectX 10'a göre rafine edilmiş yeni grafik modülü sayesinde oyuna en uç, en son görsel efektler ve teknolojiler dahil edilebiliyor. Volumetrik aydınlatma sayesinde oyunun genel gerçekçilik seviyesi oldukça artmış. Modeller daha gerçekçi ve gölgeler de daha iyi. Her karede ortalama 800.000 poligon var! Bazı bölgelerde 2.5 milyon poligon!

Clear Sky'ın yapımcıları yeni API ile çalışmayı seçerek geleceğe yatırım yaptıklarını söylüyorlar. En son DirectX'11 kullanıp teknolojik deneyler yapıyor, oyuna yeni özellikler katıyorlar. Oyunu kattıkları bir yana DX10 ve Vista'nın getirdiği yenilikler sayesinde DirectX 11'e geçişin çok rahat olduğunu da belirtmeden geçmiyorlar.



1/2

oran

Clear Sky'daki oyun alanının yarısı ilk oyundaki mekanların elden geçirilmiş halinden oluşuyor.

77
puan

Oyunun şu ana kadar aldığı notaların ortalaması bu. Şaşılacak şey! Yine hakkını yiyorlar garibim. Tamam, bug'lар var ama oyunu bir de diğer yörülerinden değerlendirin.

2.000.000
adet

İlk oyuncunun iki yıl sonundaki satış rakamı. Reklamsız ve göstermeyecek bir biçimde piyasaya çıkan Shadow of Chernobyl'in satış başarısı, Far Cry 2 gibi oyuncuların doğmasına neden oldu desek yalan olmaz.

3.000.000
adet

Clear Sky'ın bir sene içinde satmasını beklediğim rakam. Peki neden? Nereden uyduydum bu rakam? Zira onu bekleyen iki milyon insan var zaten ve bir milyon da yeni oyuncu kazanırsa, dün-yayı "düm Dümüz yürü ve önde çikanı vur" tarzı beyniniz oyuncuların kurtaracağına inanıyorum. Yapımcılar işığı görecekler. Amin!

ÇERNOBİL



26 Nisan 1986 tarihinde meydana gelen ve "Çernobil Faciası" olarak isimlendirilen olay, belki de insanların tarihinin en çarpıcı sürecini başlatmıştır. Google'ı açıp "Çernobil" kelimesini arattığınızda karşınıza çıkacak olan fotoğraflar, bu felaketin tüm savaşlardan daha kötü bir tablo ortaya çıkardığını anlamanızı sağlayacak. Eğer bu aramayı yapacağınız kendinizi iyice hazırlayın.

kadar, tüm günü mükemmel ışık ve gölgeler animasyonları ile yaşarken rüzzgarden yağmurda dek her hava oyununu da oynamış etkileyecik biçimde hissediyorsunuz.

Faciadan sonra bölgede ortaya çıkan anomaliler, gözle görülmeye zor ancak içine girdiği canlıyı sıkıştırır, ezip, parçalayıp öldürür ama arkasında -dünyada doğal olarak bulunmayan- değerli maddeler bırakır bir yapıya sahipler. Oyunumuz da bu maddelerin, yani "artifact"ların peşinde koşan, onları bulup satarak kar elde etmeye çalışan ve "Stalker" ismi verilen hazine avcılarının hikayesini konu alıyor. Bir stalker olarak, bölgedeki diğer stalker grupları ile savaşıyor veya diploması kurup anlaşıyor ve amacına ulaşmaya çalışıyorsunuz. Ancak ilk oyundaki genis oyun alanında çok daha geniş olan yeni oyun alanı, tek başına hayatına kalabilmek için fazlasıyla zorlu bir mücadele

gerektiriyor ve bu yüzden, amacını ulaşabilmek için kendinize dost gruplar edinip onların dertleriyle ilgilenecek, sempatilerini kazanmak, bu sayede de silah, mühimmat ve bilgi kaynaklarından yararlanarak hedefinize doğru ilerlemek zorundasınız.

Win Win Sıçueşen> Yapımcılar bu noktada çok güzel bir oyun sistemi kurmuşlar ve sizin tek başınızda ramboculuk oynamak yerine, dost stalker gruplarıyla ortak operasyonlar yapmaya sevk etmeler. Onlarla beraber haritadaki stratejik bölgeleri ele geçirip, bölgeleri dost grupların hakimiyeti altına soktuğça, ulaşabildiğiniz silah ve mühimmat çeşitliliği artıyor ki bu da daha zor bölgelerde hayatı kalmanız için gerekli teçhizatı ulaşmanızı sağlıyor ve aynı zamanda uygulayabileceğiniz stratejileri etkiliyor. Örneğin; sniper tüfeği olmaksızın, elinizdeki shotgun ile yakın mesafeden çatışmak zorundayken, sniper tüfeği buluduktan sonra, ekipiniz saldırdırı düzenlerken siz uzak ve güvenli bir mesafeden ciwersiz düşmanlarınızı tek tek avlama lüksüne kavuşabiliyorsunuz.

Elbette oyun, serbest oynanıza izin verdiği ve sizden bağımsız olarak kendi kendine gelişip yaşadığı için, bir kez ele geçirildiğiniz bölge, koruma altına almazsanız düşman gruplarının eline geçiyor veya saldırmak istediginiz bir bölgeyi başka bir grubun saldırdı ele geçirdiğini görebiliyorsunuz.

Loot peşinde koşmaya son> Peşinde koştuğunuz artifact'lar ise oyuncunun en önemli bileşenlerinden biri. Üzerinde taşıdığınızda size değişik bonus'lar kazandırın bu fenomenler, mermilere karşı daha dayanıklı olmanızı, kanamanızın durmasını ve radyasyona bağılığınıza artırıbileceği gibi tam tersi etki de yapabiliyor. Aynı zamanda

iyi de para ettikleri için bunları çevredeki tüccarlarla satarak kazandığınız parayla yeni mühimmat almak isteyebiliyorsunuz. Ayrıca, düşmanlarınızın üzerinden çıkan alet edevat ve mühimmat da ticaretin konusu olabiliyor ancak bu kez, ilk oyundakinin aksine, bu loot'lar çok büyük paralar etmiyor. Yani oyunu "düşman öldürüp para kazanarak yeni silahlara satın almak" üzerine oynamanızın önüne geçmek isteyen yapımcılar, oyuncuya gözü para hırsı büyümüş bir katil olmaktan çıkarıp tam anlayımlı bir stalker, yani hazine avcısı yapmak istemişler, dolayısıyla, düşman gördüğünüzde, "öldüreyim de üzerinden çikanları alıp satıym" manyağı yaşamadan artifact'ların peşinden gidiyorsunuz ve düşmanla karşılaşlığınızda gereksiz gerginlikten kaçınmak için yolunuzu değiştirip saklanarak ilerlemeyi tercih edebiliyorsunuz.

Sesleri ve müzikleri de son derece başarılı olan oyuncuların atmosfere sokmakta ve hikaye boyunca sürüklemekte yine başarılı olmuş ve oynamayı kesinlikle hak ediyor ancak daha piyasaya çıkışlı birkaç gün olmadan dört yama yayınlanması neden olan bug'ları, yine birkaç ay boyunca oyuncuların canını sıkar gibi. Dolayısıyla oynamaya başladan önce makul bir süre kendinize hakim olabilirseniz ardı ardına çıkan yamalarla oyun kodunun optimize edilmesini bekledikten sonra tertemiz bir oyun deneyimi yaşayabilirsiniz. Zira, hatırlıyorum da ilk oyuncu iki ay oynadıktan sonra çıkan çok önemli bir yamanın, bütün eski save dosyalarını geçersiz kılip oyuncuları sifirdan oyna başlamaya zorlamasından ve benim de o iki ay hiç yaşanmamış这样 tüm oyuna yeniden başlayacak zamanım olmamasından dolayı -malumunuz, dudaklarından bal akan, sert kiş geceleinde parlayan yıldızlar gibi gözler seyre doyulamayan, tatlı sohbetlerinde kaybolup gitmek isteyeceğiniz afet-ül dilberlerin varlığında kendimi unut ve tüm zamanımı güzel dilberlere vakfedem bir adamım- oyunu yamasız ve bug'lı haliyle bitirmek zorunda kalmışım ve pek de canım sıkılmıştı. Dolayısıyla, yakında çıkacak Fallout 3, Far Cry 2, hatta Precursors ve White Gold ile birlikte FPS alanında bir devrim yaratılan Clear Sky'ı herkese tavsiye ediyorum. ☺

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

ARTI DirectX 10 tabanlı yeni grafikler, geniş oyun alanı, serbest oynanış, sürükleme yolu sistemi, kadın olsa mükemmeli sevgili olacak yapısı

YAPIM GSC Game World
DAĞITIM Deep Silver
TUR FPS / RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB cs.stalker-game.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Yine bol bug'lı olarak piyasaya sürülmeli, cıcmı ayları bittilerden sonra şımarık ve bencil bir yapısı olduğu ortaya çıkan kabus bir kadınla evlenmeye benzeyen

Oynamın, oynatın, övün, sevin ve destekleyin ki bir daha o çocuk oyununa benzeyen "düm-düm git, önüne geleni vur" şeklindeki dandırık konsolvari oyuncularla karşılaşmalım ve yapımcılar bu türde, zengin içerikli, özgür oynanışı, sanat eseri görünen oyuncularla karşımıza çıksınlar.

9,5



RACE '07

GTR Evolution, oyunculara bir paket halinde sunulmuş. Paketin içinde, World Touring Car Championship'in resmi oyunu olan Race '07 ücretsiz olarak geliyor. Böylece 2006 ve 2007 yılında FIA WTCC altında yarışan tüm resmi araçlar ve pistler oyuna dahil oluyor.

GTR EVOLUTION

Asfalt ağlamıyor! Sadece gözüne toz kaçı, tamam mı?

Hiz kimileri için olduğu gibi, benim için de büyük bir tutku. Lakin bu tutkuya abartmak her zaman pek de iyi sonuçlar vermiyor. Hatta her zaman değil, hiçbir zaman iyi sonuçlar vermiyor. Malum, benzin fiyatları da ateş pahası iken, geriye kalan en temiz seçenek oturup güzelce gerçekçi bir yarış oynuyor oynamak.

Aslında, buraya kadar her şey çok toz pembe. Sıradan bir "Dışarıda gezeceğine, otur evinde kendin coş, eğlen" atraksiyonu... Fakat iş tam burada değişiyor çünkü bu noktada gerçek bir evrim söz konusu. GTR Evolution, yarış simülasyonlarındaki evrimi gerçekleştirirken, gerçekçiliği ön planda tutuyor. Yani gerçekçilik ön planda olduğundan oyunu oynarken hız tutkunuzu tatmin ediyor olması, aslında oyunu oynamak için başı başına bir sebep. "Oyun" diyorum ama GTR Evolution oldukça ciddi bir yarış simülasyonu.

alternatif



RACE DRIVER: GRID

Colin McRae Rally serisiyle felegin çemberinden geçen tecrübeli Codemasters'ın oyunu olan GRID, oldukça sağlam bir yarış oyunu ve GTR Evolution'ı. Ayrıca, Şefik'in geçen ayı Flatout incelemesinden sonra iki ay üst üste alternatif olmayı başardı!

"Kadran kapatmak her yiğidin harcı değildir" > Uzun yıllardır çıkan söylemlerle Gran Trusimo'nun PC'ye çıkması bir yılan hikayesi olmuşken, PC'de ciddi anlamda bir Grand Prix simülasyonu oyunu olmaması büyük bir eksikti. Dürumu fark etmiş olacak ki SimBin GTR serisini piyasaya sürdü. Konsolda Gran Trusimo ile rekabete giremeyecek olan GTR serisi büyük ilerleme kaydetti ve serinin devrim niteliğindeki son sürümlü GTR Evolution, birçok yenilikle birlikte piyasaya sunuldu. Yenilikler arasında, hasar motoru, modellemeler ve geliştirilen grafikler yer alıyor. Tüm bunların yanı sıra, alınan lisanslarla beraber oyundaki lisanslı araç sayısı da artış göstermiş. Aston Martin DBR9, Audi R8 GT Concept, Dodge Viper Coupe, Corvette C6.R, MNW M3 GTR, Gillet Vertigo ve Marcos Marcorelly GTC gibi canavar modelleri kullanma fırsatına sahibiz.

GTR Evolution'ın en büyük artısı, gerçekten de bir yarış simülasyonu olarak addedilebilmesi. Çünkü yarış oyunlarından alısağlığımız o arcade tarzdan çok uzaklarda. Oyuna alışmak ciddi anlamda zaman istiyor. "Piste ineyim, birinci olayım" diye bir şey yok. Hatta klavyeyele oynarken, bunun için önce ustalaşmanız gerekecek. Yanlış anlaşılmışın, kontrollerin zorluğundan değil, oyunun zor olmasından kaynaklanan bir şey bu. Direksiyon ile oynamak da iyi bir alternatif. Özellikle debriyajı olan, profesyonel bir direksiyon ile oynadığınız zaman GTR Evolution'dan alacağınız zevk kat be kat artıyor. Ancak bu konuda da ustalaşmanız gerekiyor. Araba kullanırken

nasıl debriyaj hassasiyeti konusunda tecrübe edindikten sonra alışma sürecini atlattığınızda; GTR Evolution'da da aynı öyle.

Rüzgar gibi geçti... > GTR Evolution, toplam 12 sınıfta yer alan çeşitli araçları barındırıyor. Bunların yanı sıra, konsept modelleri sürmesi de zevkli. Ancak oyundaki lisanslı araç sayısı yine de az. 40 farklı pist ise yeterli, çünkü değişken hava koşullarıyla birlikte, bütün pistlere hakim olmanız uzun zamanı alıyor ve böylece sıkılmayorsunuz. Hava koşullarından bahsetmişken hava koşullarının değişken olması da çok güzel bir ayrıntı olarak yer almış GTR Evolution'da. Bu koşulların sürüsünüze, aracınızın süspansiyonuna etkisi de oluyor. Hatta kameraları araç kabının içini gösterirken, görüş mesafenizi kaybettiniz zamanlar bile oluyor; Silecekler yağmur - camur demeden, hızlıca çalışmasına rağmen.

NURBURGRING'DEN SEVGİLER!



Nürburgring, kısaca Ring, Avrupa GP'lerine ev sahipliği yapan dünyaca ünlü bir pist. Almanya'nın Nürburg kentine, Cologne'nın 90 km güney-

batısında, Mainz'in 100 km kuzeybatısında yer alıyor. Değişik varyasyonlarla birbir kategoride yarışa ev sahipliği yapan pistin en ünlü güzergahı, GTR Evolution'da da bulunan Nordschleife (Kuzey halkası) pisti. Pistte yol alırken tarihi Nürburg kalesi ve Eiffel dağlarının eşsiz güzellikini izleyebiliyorsunuz.



O hızla bariyerlere giren aracın sadece tamponun ve tekerinin çıkışması inandırıcı değil ama hasar motoru geliştirilmiştir.

Oyundaki kamera açıları da serinin önceki oyunlarına göre değişmiş. Özellikle yarıyı bitirdikten sonra gösterilen tekrarlarda kamera mod'lari çok iyi şekilde ayarlanmış, oyunda bug'lara rastlamayıp da hoş oldu.

Bir sonuca varmak gerekirse, GTR Evolution, PC platformunda oynayabileceğiniz en iyi yarış simülasyonları listesine en üst sıralardan giriş yaptı. Verdiğiniz parayı boşça çikartmayacağı gibi, Gran Trusimo PC'ye gelene kadar gönül rahatlığıyla oynanabilir. END

GTR EVOLUTION

ARTI Güçlü ve tok oynanış sistemi, simülasyon kavramının hakkını vermesi

YAPIM SimBin
DAĞITIM SimBin
TÜR Yarış
DİĞER PLATİFLAR Yok
WEB www.gtr-evolution.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

MİNİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

EKSİ Lisanslı araç sayısının az olması

Gran Trusimo'nun PC'ye çıkışıyla ilgili bitmek tükenmeyecek bilmeyen dedikodulardan sıkılanlar için, mükemmel bir yarış simülasyonu.

9.2



alternatif



SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS

Murder in the Abbey ile Simon the Sorcerer 4, genel özellikleri itibarıyla benzer oyunlar bu yüzden eğer bu iki oyundan birini oynadıysanız diğerine yatay geçiş yapabilirsiniz.

MURDER IN THE ABBEY

Tanrı'nın unuttuğu dağın tepesindeki ünlü bir manastırda, gizemli katilin peşinden koşuyoruz

Bundan yaklaşık beş ay önce, Simon the Sorcerer 4'ü incelerken piyasa-daki adventure oyunlarının titiliğinden ve kalitesizliğinden bahsetmiştim. Doğruyu söylemek gerekirse sırı bu yüzden Murder in the Abbey'in kapak resmini haber sitelerinde görürne hiç ilgimi çekmemiştir. Birinci nedeni son zamanlarda "cinayet" temali kalitesiz birkaç adventure oyunu çıkmıştı, ikincisi ise kapaktaki gizemli keşif tipinin oyun ile yakından uzaktan alakası yoktu. (Oynamadıkta sonra anladım her şeyi.) Sonra her şey Şefik'e "Ne var ne yok?" dememle gelişti. "N'olsun, Murder in the Abbey var" deyince (Ben "iyidir senden n'aber'i tercih ederdim.) kaderden kaçmanın imkansız olduğunu anladım.

"Kaza" dedikleri cinayet olabilir> Oyun yükledikten sonra ilk demo ile beraber oyunun yapımcılarının isimleri bir bir geçmeye başladı. Böyle bir durumda genelde ne yaparız? Esc'ye basar geçeriz fakat basiretsiz bir adventure oyunu için (Oyna başlamadan evvel öyle düşünüyordum.) müzik harikaydı. Ne olduğunu anlamadan müziğe dalmam ile

SÜBYAN KEŞİŞ BRUNO



Ailesinin küçükken fazla ekmekle beslediğini düşündüğüm, ilerde ünlü bir keşif olma hayalleri olan saftorik çocuğumuz. Leonardo'ya yardım etmekten çok, ayak bağı oluyor.

beraber grafiklerde bir gariplik sezdim. Hiç de kapakta göründüğü gibi kötü durmuyordu. Cel shading'den nasibini almış grafikler çok renkli ve ilginçti. Karakter modellerinin 3D, arka planın 2D olması oyna değişik ve güzel bir hava katmıştı. Güzelim müzik eşliğinde demo'yu izlerken bilge keşşimiz Leonardo de Telado ve onun 14 yaşındaki çıraklı karlı, dar geçitte ilerken gizemli bir tipin keşimizini üzerinde kocaman bir kaya yuvarlamaya çalışması ile olaylar gelişti. İlkimiz bu tehlikeyi atlattıktan sonra sarp kayaların üzerine kurulmuş manastırın kapısının önüne vardı. Belli ki birileri buraya gelmemizi istemiyor.

Manastırındaki amacımız Anselmo adındaki kapıcının ölüm nedenini araştırmak. Çoğu keşfin bunun bir kaza olduğunu düşünmesi ise cinayeti aydınlatmaya çalışırken zorlanacağımızı gösteriyor. Oyun, point & click türünde bir adventure. Mouse'un sol ve sağ tuşunu kullanarak oynuyoruz. Sol tuş Leonardo'nun eşyalar hakkında fikir sunmasına ve bir eşyayı başka bir eşya üzerinde kullanmamızı yararken, sağ tuş ise diğer karakterlerle konuşmamıza ve sabit bir eşyayı kullanmayı denemeye ya da almaya yarır. Yani oynanış sistemi gayet basit. Mouse'u ekranın üstüne getirdiğimiz zaman eşya çantamızı açılması da oldukça pratik bir şekilde hazırlanmış. "M" tuşuna bastığımızda ise ekrana gelen haritadan gideceğimiz yeri seçerek hızla hareket edebiliyoruz. Oyun benzerlerinin aksine millimetrik piksel avcılığı istemiyor. Çünkü arka plan gerçekten bellı bir özen gösterilerek hazırlanmış için bir eşyanın dikkatinizden kaçma olasılığı çok düşük. Zaten eşyanın üzereine gelince hemen ismi belirdiğinden etrafı araştırmak çok kolay bir hale geliyor. Ama...

Katil kim? Aşçı mı, yoksa kütüphaneci mi?> Anselmo'nun ölümünün nede-

nini araştırmak için tam yetkili olduğumuzdan manastırındaki herkesle konuşarak ipucu toplamaya çalışıyoruz. Bu konuşmalar ciddi bir şekilde uzun ve oyunun araştırma bölümünden daha çok zaman alıyor. Oyun bazı soruları zorak sormak zarında bırakıyor, yani siz konuştuğunuz kişiye istediğiniz an "Haydi Selametle" diyemiyorsunuz. (Keşis ya, o yüzden.) İlla ki o soruları soruyorsunuz. Ayrıca konuşmaların yüksek seviye İngilizce gerektirdiğinin of altını çizmek lazımdır. Eğer oyunu bir çizgi film izler gibi seyretmeye göze alıysanız herhangi bir sorun olacağını sanmam. Fakat olayları hızlı bir tempoda gelişmesi ve her sahnenin heyecan dolu olması gibi bekletileriniz varsa bu uzun konuşmalar feci şekilde oyuncuya sikabilir.

Oyunun en büyük eksisi olarak bu uzun konuşmaları ve bu konuşmalar nedeniyle sekteye uğrayan akılçılığı sunabilirim. Seslendirmelerin çoğu güzel yapılmış fakat çırak Bruno için aynı özenin gösterildiğini söyleyemeyeceğim. Müziklere zaten tek bir kötü laf edemem çünkü -araştırmalarma göre- oyunun müziklerini Prag Şehri Sen-

LEONARDO'NUN CİLESİ



Neden keşf ettiğim bakını Leonardo'nun yüzünde görüyoruz. Yaşıtları Haçlı Seferleri'nde malı götürmüştiken kendisi halen manastır köşelerinde bulmaca çözüyor. Çöze çöze kafasında saç kalmadığını da hemen belirtirim.

foni Orkestrası icra etmiş. Grafiklere de büyük emek harcadığını -bir kez daha- belirtmemeliyim. Sırf bu nedenlerden dolayı, bazı oyun sitelerinin verdiği 3,5 ya da 4 gibi rakamları harcanan emek adına çok acımasız buldum. Murder in the Abbey'in adventure severlerin göz ve kulak zevkini tatmin edeceğini eminim. O yüzden bu oyuna mutlaka bir göz atmanızı tavsiye ediyorum (Not: Efkarılıym; Magic the Gathering Online'ı bir süredir oynamıyorum, geçenlerde girdim. Çok kötü sopaladılar. Hemen bir Counter destesi hazırlamam lazımdır.)

MURDER IN THE ABBEY

ARTI Özenerkek hazırlanmış grafik ve müzikler, tadında bulmacalar

YAPIM Alcachofra Soft
DAGITIM Crimson Cow
TÜR Adventure
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.theabbey-game.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Ciddi şekilde uzun tutulmuş diyaloglar, diyaloglar nedeniyle monotonlaşan hikaye örgüsü

Diğer mecralardaki birtakım acımasız puanlara aldırmayın. Murder in the Abbey, adventure türünü seven herkesin göz atması gereken bir oyun.

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

7,9

SONBAHAR...

Bir ay boyunca hiç mi bir şey olmaz? Bir yaprak bile kırıdamaz mı? Bekledik bekledik ancak Star Wars: The Force Unleashed ve Rock Band 2 çıktı karşımıza, başka da bir şey olmadı.

Tabii ki durgun geçen bir ayın faydası da olmadı değil. Mesela emektar PS2'mi dövüş oyunu dışında bir aktivite için de kullanma imkanına kavuştum. "Yakuza 2 ile yatıp Yakuza 2 ile kalktım" desem yeridir. Yakuza'dan kendimi siyirdiğim zamanlarda da gitariydi, davuluydu, bir şeyle çalıp komşuların kafasını ütüledim Rock Band 2'yle.

Anlayacağınız sonbahar dışarıda değil, bizzat benim evimdeydi. Kişi gelse de dağa gitsek, snowboard yapsak... (EA de yeni bir SSX hazırlıyor...) (Evet, keşke... - Elif) END

SONY PSP

"PSP'yle kuş tutsak, olur mu ki..." - Sony

PSP güzel alet. Bu konuda tartışmayı düşünmüyorum lakin kimse PSP'yi sevmiyor. Buradaki "kimse", sen, ben değil; büyük oyun firmaları. Firmaların, ellerindeki isimleri PSP'ye uyarlamadıklarından şikayetçi olan Sony Worldwide Studios başkanı Shuhei Yoshida, Sony'nin Resistance, God of War ve Buzz! gibi isimleri PSP'ye başarıyla uyarladığını (ve uyarlamakta olduğunu) ve ortaya çıkan sonuçlardan da gayet memnun olduklarını söylüyor. Tüm oyun firmalarını PSP için oyun hazırlamaya çağırın Yoshida, ne olursa olsun geleceken ümitli. Bunda da bu ayın ortalarında piyasada olması beklenen yeni PSP'nin katkısı büyük. PSP-3000 modeli, içinde mikrofon barındıran, PSP Slim kadarince olan ve ekran parlaklığını önceki PSP modellerine göre katbekat iyi olan makyajlı bir PSP. Makyajlı diyorum lakin yenilenmiş ekran gerçekerten o kadar iyi gözüküyor ki elinizdeki PSP Slim'i bile değiştirmek isteyebilirsiniz. (Açık havada PSP oynamayı deneyip de ekranда hiçbir şey göremediginizi hatırladınız mı?) PSP'yle ilgili bir haber de D3D Publishing'den geldi. Puzzle Quest'in dağıtımıcı, bundan sonra Puzzle Quest'i bir UMD olarak satılmayacağını, parasını verenini internetten indirebileceğini açıkladı. PSP'nin oyunlarının bu şekilde satılması hem oyunlara daha hızlı ulaşmamızı sağlayacaktır, hem de bizi yanımızda UMD taşımaktan kurtaracaktır. (8 GB'lık memory stick'ler de piyasada zaten.)



SKATE 2

"Tony Hawk'ın yokluğundan yararlanma" sanatı

Tony Hawk'a ne olduğunu bilen var mı? Ne yeni bir oyunundan haber var, ne de kendisinden... Umutorum ki başına bir şey gelmemiştir; severim kendisini.

Ne var ki konumuz Tony Hawk değil, kayakın ta kendisi, Skate. Skate 2'nin çıkışına daha çok var ama oyunla ilgili önemli detaylar ortaya çıkmış durumda. Mesela, oyunun kontrol şeması aynen korunuyor fakat bu şema Skate 2 ile birlikte genişliyor. Yani, analog stick'lerle yapacağımız hareketlerin sayısı artış göstermeyecektir. Örneğin, ilk oyunda iyi bir zamanlamayla yaptığımız, "Kaykay köprüünün altından geçsin, ben köprünün üstünden atlayayım ve sonra kaykayın üstüne ineym" hareketi artık belirli bir tuş kombinasyonuya gerçekleştirilebiliyor. Hareketlere gelen yeniliklerin

yanında, kayakımızla dolabileceğimiz alanlarda da çeşitli yenilikler söz konusu. Hayır, yeni mekanlardan bahsetmiyorum; asıl yenilik bu bölgelere serpiştirilmiş nesnelerde. Gerçek hayatı, ekstra bir alet kullanmadan, bir noktadan diğerine taşıyabildiğiniz her türlü nesneyi, Skate 2'de de taşıyabileceksiniz. Bunu elbette ki peyzaj düzenlemesi için yapmayacaksınız; kendinize rampalar kurmak ve combo bölgeleri oluşturmak için katlanacaksınız onca zahmete. İşin güzel tarafı, binbir zorlukla -belki de kolayca- oluşturduğunuz bu rampaları, kendi ellerinizle bozmadığınız sürece her zaman o şekilde göreceksiniz. Konsolu kapatmak, emeğinizi silip göremeyecek. "EA, FaceBreaker gibi bu oyunu da batırmasın" diye umuyor ve Skate'i herkese önererek bir sonraki habere doğru yavaşça ilerliyorum.



NINJA BLADE

Hayır, Ninja Gaiden II'yle bir alakası yok

Xbox 360'a özel bir oyun duyurduğunda hepimizin içini bir sevinç kaplamıyor mu? (Bunu anket olarak sunabiliyoruz.) Bu sefer kahramanımız Masanori Takeuchi ve elinde tuttuğu oyun da Ninja Blade'den başkası değil. "Lütfen karıştırmayın; bu oyunun Ninja Gaiden II ile hiçbir ilgisi yok!" diye başlıyor sözlerine Takeuchi ve "Ninja Gaiden" ve türevleri genellikle aksiyon sahnelerini yavaş çekime taşıyan, hızlı ve zaman zaman aksak ilerleyen oyuncular." diye ekliyor. "Bizim amacımız ise oyuncuya bir aksiyon filminin içine bırakmak ve tüm kontrolü oyuncuya vermek." sözleriyle Ninja Blade'in neye benzeyeceğini bir ölçüde anlatıyor Takeuchi.

Oyunda Ken adındaki bir ninjayı kontrol edeceğiz ve Ken, hikayede ilerledikçe yeni ve birbirinden farklı işlere yarayan güçler kazanacak. Oyunu Ninja Vision adındaki bir güçle başlayacak olan Ken, bu özellik sayesinde çevredeki gizlerin farkına varacak, düşmanla-

rının zayıf noktasını ortaya çıkartarak onlara karşı daha etkili saldırı hareketleri geliştirebilecek. Ninja Vision'ı her saniye kullanmamamız için de birtakım kısıtlamalar olacağını da öğrenmiş bulunuyoruz.

12 saatte yakın tek kişilik mod ve Xbox Live ile alaklı multiplayer mod'ların da yer alacağı Ninja Blade'in fragmanı nette bir yererde izlenmeye bekliyor.



WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

Taktiksel düşünme; sadece hareket et!

Bu ay konsol dünyasından, sektörle haberlere pek yer veremedim zira bahsettiğim gibi büyük bir dingenlik vardı piyasada. Tüm konsol firmaları

yan gelip yattı, kendilerini tatil ertesi rehabete (Bu da neye artık...) bıraktı. Konsol firmaları tropik içeceklerini yudumlarken, THQ boş durmadı ve sitesinde bir ilan verdi: Warhammer 40K evreninde geçecek olan, kanlı bir oyun için eleman aranıyor. (Seri katıl mesela.) Bu ilanın hemen öncesi ise bir Warhammer 40K videosu internette dolanmaya başlamıştı ve kod adı Space Marine olan bir oyunun neye benzeyeceğini göstermişti.

Karanlık, gotik mimarinin eseri yapılarla bezeli bir alanda ilerleyen Space Marine askeri, vahşetin en yüksek derecesine tanık olmuş cesetlerin arasından yürüyor ve çevresini kolaçan ediyor. Düşmanları kısa sürede onuna bulusuyor ama sanılanın aksine, makineli

tüfekler yerine yakın dövüş silahları konuşuyordu. Yavaş çekim sahneler eşliğinde parçalara ayrılan düşman askerleri, oyunda makineli tüfeklerin sadece yakın dövüş öncesi yenecek olan bir aperatif olacağının simgesi gibiydi. Kendini şehirden dışarı atmayı bașaran Space Marine askeri ise umuda değil, kaosun tam ortasına ilerlediğini fark etmemiştir; sayısız Chaos askeri, tüfekleri ve yakın dövüş silahlarıyla onu beklemekteydi.

Anladığımız kadaryla Gears of War'un "Siper almadan da olur" versiyonu olarak tabir edebileceğimiz, aksiyon kısmı daha ağır basan bir oyun olma yolunda ilerliyor Space Marine ve PS3 ile Xbox 360 için hazırlanıyor. Yakında kokusu çıkar; hele bir durun...



ŞEFİN LİSTESİ

Tüm konsolları resmen üst üste dizdim bu ay. (PS3 en üstte.) Her birinde oynayacak bir şeyler vardı; durgun geçen zamanın en heyecanlı dönemlerini yaştılar bana.

PS2

Yakuza 2

Herhalde PS2'de bundan sonra daha iyi bir oyun olmayacak. Yakuza 2, Japon kültürünü sempati duyanların uçurak, adventure / aksiyon oyunu severlerin koparak, PS2 sahiplerinin de iki elleri kanda bile olsa almaları gereken bir oyun olmuş.

PS3

FaceBreaker

Bu oyunu incelemeyecek olsam bu kadar süre oynamazdım. Gerçekten bu ayın en bertat oyunu olmayı başardı. Üstelik arkasında EA de var; nasıl oldu ki bu?

Xbox 360

Rock Band 2

İzninizle su satur yazdıktan sonra iki el Dream Theater, bir el de Pearl Jam calacağım. Müsaadenizi istiyorum.

PSP

Buzz! Master Quiz

İlk defa LEVEL'da bir oyun incelemesi okuyup bir oyunu oynamaya başladım. Buzz! ile genel kültürümün ne kadar zayıf olduğunu görünce de oyunu fırlattım attım bir yere.

VE DIĞER BAŞLIKLER //

- id Software, üstünde çalıştığı yeni FPS oyunu Rage'in, Xbox 360 için iki diskte sunulacağını, o kadar veriyi tek DVD'ye sıkıştırmanın imkansız olduğunu söyledi.

- Xbox 360 ve bu sisteme ait bir GTAIV sahibi olan herkesin sabırsızlıkla beklediği "GTAIV DLC" (İndirilebilir güzellikler.) Aralık'ın sonlarına doğru yayına girecek.

- Sadece PS3 için hazırlanmakta olan ve benim gibi J-RPG fanatığı insanların ağızlarının suyunu akmasına neden olan White Knight Chronicles, 25 Aralık'ta Japonya'da piyasaya çıkıyor; buralara ne zaman ugrayacağı ise belirsiz.

- Ekim ayında piyasada olması beklenen Tom Clancy's EndWar, 7 Kasım'a ertelendi ve böylece Resistance 2 ile çakışarak ölüm fermanı imzalanmış oldu.

- Activision Blizzard, 2010 yılına kadar piyasadaki Guitar Hero oyunlarının, şu andanın üç katı kadar olacağını belirterek herkesi bu kervana davet etti.

- God of War III'ün senaristi Marianne Krawczyk, yaptığı açıklamada oyunun senaryosunun 120 sayfaya yakın olacağını söyledi. Buradan anlıyoruz ki sağlam bir hikaye bizi bekliyor.

- Xbox 360'ın teknik donanımındaki hataları rahatça dile getiren Microsoft çalışanı Robert Delaware isinden oldu. Xbox 360'ın, üç kırmızı ışık hadisesinin yanında başka birçok aksaklığını bulduğunu belirten Delaware, içini rahat olduğunu söyleyerek, beş parasız bir halde evinin yolunu tuttu.

- MK vs. DC karakterleri tamamıyla açıkladı. Buna göre MK dünyasından Baraka, Jax, Kano, Kitana, Liu Kang, Raiden, Scorpion, Shang Tsung, Shao Khan, Sonya ve Sub Zero; DC tarafından ise Batman, Catwoman, Darkseid, Deathstroke, Flash, Green Lantern, Joker, Lex Luthor (?), Shazam, Superman ve Wonder Woman oyna katılım gösteriyor.

- Mamma Mia! adlı, ABBA'yı konu alan filmin gösterime girmesiyle birlikte oluşan "gaz"ı Sony havada yakaladı ve PS2 ve PS3 için piyasaya çıkacak olan, Singstar ABBA'ya dönüştürdü. ABBA şarkılarını haykırarak söylemek isteyenlere duyurulur.



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

İyiliğin veya kötülüğün önemini hiçe sayan Güç, sadece onun değerini bilenlere hizmet eder. Ve bu görkemli kavrama ulaşmak için seçeceğiniz yol, sizi ya karanlık tarafa çeker ya da karanlık taraftan sadece bir süreliğine uzak tutar...

PlayStation 3





PC 131



alternatif


DEVIL MAY CRY 4

Jedi'larla, işin kılıçlarıyla ve gücün karanlık tarafıyla hiçbir ilgisi olmasa da oynanış sistemi olarak bir hayli SW: The Force Unleashed'e benziyor DMC4'ye hatta oynamış olarak çok daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Aksiyon oyunlarına meraklısanız, kaçırmayın.

Kuru kuruya Star Wars oyunu oynamaz. Önce gideceksiniz, altı bölümün birden alacaksınız. Bunları bir hamlede (iki güne yayarak) izledikten sonra The Clone Wars animasyonunu izleyeciksınız. Masa bacağı, ağaç dallı, vileda sopası gibi nesneleri birer işin kılıcı olarak görmeye başladığınızda kivama geldiniz demektir. "Ah yavrıım, gözlerin kan çanğı olmuş; al bir mandalina yel!" diye üstünüze üstünüze gelen annenizi, Force Push ile itelemeye çalıştığınızda ise gücün karanlık tarafını seçtiğinizden apaçık ortaya çıkacaktır. (Güçün diğer tarafını tercih edenler Force Push'u mandalinalar üzerinde kullanarak annelerini, evi cinlerin bastığına inandırıracaktır.) Bütün bunlarla bir sonuca varamayan ve kendini bir Darth Maul, bir Luke Skywalker sanan kişi, sonunda bu enerjisini bir oyuna harcamalıdır ki işte bu noktada Star Wars: The Force Unleashed devreye girer. Kendini Sith'in ve gücün karanlık tarafının kollarına bırakın oyuncu, artık özgürdür. Gücü dilediğince kullanabilemkete, istediğini

yıldırım yağmuruna tutabilmektedir ve Darth Vader'in yanında, geleceğe güvenle bakmaktadır. "Bu mutlu birey neden ben olmamayım?" diye düşünüyorsanız gelin, bu serüvende bana eşlik edin; size anlatacağım çok şey var.

Öksüz ve yetim> Galen Marek ismini pek fazla duymayacaksınız çünkü onun adı Starkiller. Darth Vader'in, doğru düğün kimsenin tanımadığı, tanyanların kısa süre sonra unutmak zorunda kaldığı (Öbür dünyada hafızaya ihtiyaç yok.), hizmetkarlarından birisi o. Kırmızı renkteki işin kılıcı, akrobatic hareketleri ve gücün karanlık tarafına ait yetenekleriyle, son derece dikkat çekici bir karakter. İşin güzel tarafı ise bu karakter tamamıyla sizin kontrolünüzde olması. Ama önce başa sarıp Marek'in hikayesine bir göz atalım. (Buraya geriye sarma efekti girin.) (Girdik "çinim"; merak etme sen. - Elif)

Bundan yaklaşıklık 16 yıl önce, Marek ancak "Ebe, übe, ebegümeci" diyebiliyorken, Darth Vader ve askerleri Marek'in tüm ailesini öldürüyor. Marek de güme gidecekken Lord Vader'in gözleri parlıyor (Ama biz göremiyoruz.) ve emrindeki bir grup askeri tek bir hareketle ortadan kaldırarak Marek'i evlat ediniyor.

Marek, tüm bildiklerini Darth Vader'dan öğreniyor ve eğitmeli Sith'in iddialı isimlerinden birisi olduğu için kısa sürede gelişiyor; Jedi'lara kafa tutacak kıvama geliyor. Darth Vader'in emriyle (Ona da Darth Sidious emrediyor.) galaksideki Jedi'ların peşine düşen Starkiller, bir süre sonra kendini daha büyük bir oyunun içinde buluyor.

Duygu, biraz duygular...> Starkiller lakaçı anti kahramanımızın neden felilik felilik Jedi kovaladığını bu sayfalarda yer alan bir kutuda anlattım. O Jedi senin, bu Jedi benim; galakside dolanan Starkiller'in



FORCE LIGHTNING

Force Lightning'i üçüncü seviyeye tarsanız epey güçlü saldırılar gerçekleştirebilir, oyuncun ilerleyen bölümde işleri kolaylaştırmayı size.


AJANDA
SAYI: 138
SAYFA: 26



İşte tipik bir anime sahnesi. O eğimde koşmayı deneyin de bakın nasıl kapaklıyorsunuz yere.

öyküsü, Shaak Ti'yi bulduktan sonra ilginç bir yöne de sıyor. Senaryo üzerinde LucasArts'ın bayağı uğraşlığını rahatlıkla söyleyebilirim. Kendim pek fazla Star Wars fanatığı olmasam bile ara sahneleri ve oyunun ilerleyışı, beni bile etkiledi; oyunu oynadıkça neler olacağını merak eder oldum. Episode III ile Episode IV arasındaki kopuk konuların bu şekilde ölüme gelmesi gerçekten benim için sevindirici oldu; Lucas Amca'ya buradan teşekkürlerimi sunuyorum.

"Jedi avcılığı" görevimize başlama hevesiyle oyuna adım attığımız anda bizi bir sürpriz bekliyor. Starkiller'i görmeyi beklerken, parmaklarımızın ucuna Darth Vader'in ta kendisi bırakıyor. Wookie'leri birer oyuncak bebekmiş gibi ugurumdan fırlatabilen Vader, sorunsuz bir şekilde hedefine doğru ilerliyor ve evet; hedefi Marek'ten başkası değil. Marek'e ulaştıktan sonra da biraz önce bahsettiğim konu vuku buluyor ve bir sonraki bölümde Starkiller kontrolümüzde.

TÜM JEDI'LARA ÖLÜM!



Starkiller lakkaplı karakterimizle neden Jedi'ların peşine düştüğümüzü kendinize sordunuz mu? Hayır, Darth Vader istiyor diye değil. (Ama gidip de 13 bacaklı, sadece A ve Z harflerini kullanarak konuşan bir yaratık bulmamızı istese, yine de korkudan bunu yapardık.) İmparator Palpatine'ın emri üzerine galaksiden türüm Jedi'lar bir bir temizlenmeye başlıyor ki bunu zaten üçüncü

bölümde, Sith'in İntikam'ında görmüşük. Palpatine, Darth Sidious olarak tüm galaksiye hükümetmeyi planladığı için öndeği en büyük engeli, Jedi'ları ortadan kaldırma planını hayatı sokağın. Anakin Skywalker'ı Darth Vader adıyla hizmetkar haline getirdikten sonra, 501. Clone Trooper alayını da emrine vererek onu Jedi Temple'ye yolluyor ve "Great Jedi Purge" adıyla bilinen olayların başlangıcına imzasını atıyor. Yoda ve Obi Wan Kenobi'nin kurtuluğu bu katliamda sayısız Jedi öldürülüyor ve Palpatine bir adım daha ileri giderek, senatoda Jedi'ları hain olarak ilan edip galakside barınmalarını içine güleştirmeye. Kurtulan Jedi'ları Darth Vader ortadan bir bir kaldırınarak Starkiller'i da bu önemli görevde dahil etmemi ihmali etmiyor. Ünlü Jedi ustası Shaak Ti ve nicesini ortadan kaldırınarak Darth Vader değil, onun öğrencisi Starkiller oluyor.

bırakılıyor.

Bu konuda iki adet sıkıntı oldu. Birincisi, Darth Vader'in pelerini neden onu ele geçirmeye çalışan bir "ortakyaşar" (Ortak yaşama durumunda bulunan canlı. - Türk Dil Kurumu) gibi davranışları. Bakın dikkat edin, pelerinin fizik modellemesi gerçekten bir acayıp. Vader sabit durduğunda bile "Haha hihi" efeğiyile yerinde duramıyor pelerin ve durduğu yerde kırkıdanıyor. Bu ömensiz bir detaydı ama gözüme takıldı işte. Asıl siz attan düşmüş durumuna getirecek olan konu, Darth Vader'in hemen ardından, henüz hiçbir güç sahip olmayan Starkiller'ın kontrol etmek. Az önce kılıcımızı fırlatıyor, Wookie'leri elektrik akımına maruz bırakıyor, taşları kafalarına geçiriyorlandı; şimdîne oldu? Kisacısı olmadı pek. LucasArts'ın böyle bir seçim yapma nedenini de anlıyorum aslında; oyunda RPG öğeleri var ve karakterimizi geliştirebiliyoruz ama Darth Vader'i bir anda bırakmak pek de kolay olmuyor.

Karizmayı elden bırakmadan...> Konuya artık oynanış sistemine getirmenin vakti geldi. (Geçiyor bile!) Öncelikle karakterimize nereden baktığımıza göz atalım. Tam arkasından; yani third person kamerası ile birlikteyiz. Şimdi elindeki silahlara bakalım. Evet, bir adet işin kılıcı. Bunun dışında bir şey yapamıyor mu bu genç adam? Yapabiliyor elbetle ki ama bunun için zamanı ihtiyaç var. (Bu konuya aymama az kaldı.)

The Force Unleashed'in oynanış sistemi tamamıyla aksiyona dayalı. Taktik, bulmaca vb. kafa yoran aktivitelerin hiçbirine yer verilmemiş. Ha, yeri geliyor belirli noktalara ulaşmak için bir şeyler açıp kapatmanız, öünüze platformlar oluşturmanız gerekiyor ama bunlar da pek yorucu sayılmaz. Bu aksiyon dolu oynanışla biraz zaman geçirdikten hemen sonra anlıyorsunuz ki siz aslında bu oyunu oynamışsınız. Hatırlarsanız, seneler önce Psi-Ops adında bir oyun piyasaya çıkmıştı. Bu oyun,



OYNAYAMIYORSAN, OKU!



Kendinizi gerçek bir Star Wars fanatığı olarak adlandırmışsanız, Sean Williams'ın imzalı The Force Unleashed romanını kaçırmamalısınız. Starkiller'in hikayesini takip eden roman, Sean Williams'ın usta kalemi ile canlanıyor ve kitabı bir oturulta, sanki bir film izlermişsiniz okuyuyorsunuz. 19 Ağustos'ta piyasaya çıkan ilk hafif roman The New York Times ve Publisher's Weekly'in "En Çok Satanlar" listesinde bir numaraya oturdu.

Kitapta Starkiller'in hareketlerini tasvirinden çok, bu hareketleri neden yaptığına ve duygularına yer veriliyor. Özellikle Juno Eclipse ile olan münasebi (Aşk!) gayet ılgıcı. Oyunda üstünde pek durulmayan Juno, kitapta büyük bir yer kaplıyor.

Sanıyorum ki bu kitap henüz Türkçe'ye çevrilmedi ama eğer sağlam bir İngilizce'ye sahipseniz, Amazon'un yolunu tutun.

benim PS2'de oynadığım en eğlenceli oyunlardan biri olmuştu fakat nedense Psi-Ops'un kıymeti pek bilinmedi. Telekinetik güçleri olan bir adamı kontrol ettiğiniz oyunda, düşmanlarınız da dahil olmak üzere birçok "şey"i havalara kaldırıp istediğiniz yöne fırlatabiliyordunuz. The Force Unleashed'de de, Starkiller'in Force Grip gücünü kullanarak aynı şeyi yapıyorsunuz; nesneleri ve Stormtrooper'ları kaldırıp sağa - sola fırlatıyor ve bu sanki çok büyük bir yenilikmiş gibi eğleneriz. Bunu yapmadığımız zamanlarda ise Starkiller'in işin kılıçıyla düşmanlarına combo'ları art arda diziyor, kazandığımız diğer Güç'leri de birer büyümüş gibi kullanıp yolumuzu açıyoruz. Bunları da zaten God of War'da, Devil May Cry'da yapmadık mı? Yaptık tabii ki. Anlayacağınız, bu oyunun oynanış sistemi birkaç oyunun karışımından oluşmuş. Hayatında bu kadar net kopyalanmış ve harmanlanmış bir oynanış sistemi görmedim. Bu kötü bir şey değil ama kutuları kaldırıp birisinin

- Arkadaşım; buraya gelir misin bir dakika?
- Sanki başka seçenekim varmış gibi...



Bu tip büyük düşmanların enerjisi azaldığında, onlarla bir "tuşa hızlı basma" mini oyununa adım atacağınız. God of War'la karşılaşıldığında bayağı kolay olan bu oyunlar, çok sık aksiyon sahneleri getiriyor ekran'a.



DIGITAL MOLECULAR MATTER & EUPHORIA

"Yeni bir Star Wars oyunu geliyor!" haberileyi birlikte Digital Molecular Matter (DMM) ve Euphoria teknolojileri de gündeme oturmuştu hatırlarsanız. DMM ile tüm nesneler gerçek hattaki özelliklerine kavuşacaktı ve Euphoria da gelişmiş karakter animasyonları getirecekti.

Oyuna dönüp baktığımızda bu teknolojilerin oyunun genelinde pek de etkili bir biçimde yedirilemediğini görüyoruz. Euphoria teknolojisi, Rockstar'ın GTAIV'teki kadar başarılı olmadığı gibi basit Ragdoll fiziğiyle karşılaşmamıza neden olmuş. DMM ise, Euphoria ile karşılaşırca daha iyi iş çıkıyor. Mesela Space Siege'deki gibi, normalde 100 kilodan fazla olması gereken bir nesne bir tekmede bir köşeye uçup gitmiyor. Bu nesnenin yanına gittığımızda onu yerinden kırıp daşıymayı ve Force Grip ile onu kullanmak istedığımızda de ağırlığını hissediyoruz. DMM'nin her türlü nesneye uygulanması olması ise büyük bir eksİ. Örneğin bir ağaç eğip bükebilirken, hemen ötesindeki bir başkasına hiçbir şey yapamıyorsunuz. DMM daha çok, gerekli noktalarda kullanınsın, fazla kurcalanmasın diye oyuna eklenmiş bir teknoloji bence. Bir noktaya ulaşmak için platform oluşturmanız ve kendinize yol açmanız gerekiyor. DMM; daha fazlası için Havok zaten görevini yerine getiriyor.

kafasına gömmek sanksi ilk defa bu oyuna birlikte gündeme gelmiş gibi bir hava yaratıldı ve bu beni rahatsız etti. Tamam, bir Stormtrooper'ı Force Grip ile yakalamak, havaya kaldırıkmak, elektrik şokuна uğratmak ve ardından beynine hemen yakından geçmeyece olan bir Tie Fighter'ı saplamak eğlenceli; ama yeni değil! (Bu konuda mutabık herhalde.)

Bunca düşmanla uğraşmanın bize getirdiği ise yeni hareketler ve yeni güçler. Force Talents, Force Combos ve Force Powers olarak üçen ayrılan karakter geliştirme bölümünde, seviye atladıkça kazandığımız puanları harcayabiliyoruz. Oyun boyunca kazandığımız puanlar her türlü gücümüzü geliştirmeye yetmeyeceği için nasıl bir karakter istediginiz karar verip ona göre davranışınız gerekiyor. Tank gibi dayanıklı ama işin kılıcı kullanımında yerlerde süren bir karakter mi isterisiniz; işin kılıcıyla harikalar yaratın ama sinek gibi avlanan bir karakter mi; yoksa her yönden dengeli ama büyük işler başarmayı pek beceremeyen bir kahraman mı? Seçim tamamıyla sizin ama benim fikrimi soracak olursanız, işin kılıcınızın verdiği hasarı artırmaya, Force Repulse gücünü maksimuma taşıtmaya ve içinde yıldırım gücü bulunan combo'lara sahip olmaya çalışmalısınız.

Hepsi mi aptal olur? > Yapay zekadan bahsediyorum elbette ki. Etrafımızdakiler hiç akıllı değil. Hem de hiç. Saldırmanız için bekliyorlar, rutinlerini tekrarlıyorlar ve çoğu zaman sadece ölmek için yaratıldıklarını kanıtlayacak biçimde davranıyorlar. Yapay zeka konusu ise canımı sıkan bir etken sayılmazdı bile zira oygun geneliyle ilgili bir sorunum var: Tokluk hissinin bulunmaması.

Bir God of War'da, bir Devil May Cry'da, karakterin elinde bulunan silahın herhangi bir saldırı hareketinden sonra düşmanın buluştuğunu çok iyi hissedersiniz. The Force Unleashed'de ise işin kılıcı kime deðiyor, bir combo nerde başlayıp nerde bitiyor, hiç belli değil. İşin kılıcının da geometri, neden her Force Push ile itlediğim karakter metrelere öteye bir tüymüş gibi uçuyor ve bir duvara çarpanca her tarafa ayrı oynuyor? (Bazları yere düştükten sonra düz zeminde kvirarak kayıyor.) Shaak Ti adlı Jedi ile dövüşürken mesela, kadını bir ittim, o mayın senin, bu mayın benim, hepsine temas ederek, patlayıcı patlayıcı bölgenin bir diğer ucuna çıktı ve sonunda da öldü. Eğer yere düştüğünde sabit kalabilseydi bunların hiçbirini başına gelmeyecekti. Zavallı!

Bu tokluk hissinin olmayı, her türlü nesnenin ve düşmanın bu dünyadan dışında yaşıyormuşçasına (Senaryoya göre öyle zaten ama fizik motoruna göre gayet gerçekçi olmaları gerekiyor.) hareket etmesi, görünmeyen boşluklara düşmemize neden olan bug'lar ve bahsi geçen teknolojilerin oyunda zayıf kalması, The Force Unleashed'in beklenilerin altında bırakıyor ve hayal kırıklığı yaratıyor. Eğer bu kadar tantanasi yapılmamış olsaydı bu oyuna daha az bekleniyile yaklaşır ve sonuçtan memnun da kalabilirdik ancak şu haliyle sadece bir kez oynanıp bir kenara konacak, sıradan bir oyun Star Wars: The Force Unleashed. (Star Wars'un hatırına oyuna yüksek puan verdigimi de belirtmek isterim.)



HER ŞEY SIRAYLA!

Stormtrooper'lar zararsız ve acıç düşmanlar olduğu için işe murtaka diğer düşmanlarınızı haklamakla başlayın!



CeBIT
eurasia
Bilişim

7-12 Ekim 2008
3.Salon / 431

53,10
USD+KDV

PC 141

10
dakika
Darth Vader'in elle-rinize bırakıldığı ilk bölümün uzatıldığınız kadar uzatın, 10 dakikanın aşağı oynamayı; onu bir kez daha bu kadar güclükten ne zaman kullanırsınız, bilmeyorum.

20
Stormtrooper
Zavallı
Stormtrooper'lar işin kılıcınız ve Güç'ünüzü karşısına ancak birkaç saniye dayanabiliyor. 20 tane olsalar bile...

30
metre
Yaklaşık 30 metre ötedeki bir yaratık, elindeki sınırlı bozucu silahla sizi yoruyor mu? Hemen onu hedef alın, Force Grip gücünü kullanın ve onu yakınına çekerek işin kılıcınızla buluşurun!

400
kilo
Yere çakılmış olan bir uzay gemisinden fırlayan, yaklaşık 400 kiloluk jet moturuyla kaldırıp şu karşısındaki devin kafasına geçirmek kim istemez... Starkiller bunu yapabiliyor; hem de hiç zorlanmadan.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

ARTI Lucas tarafından yazılmış olan senaryo, Starkiller'in karanlık tarafa ait güçleri, karakterini zi geliştirebilmek imkanı.

YAPIM LucasArts

DAĞITIM LucasArts

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360, Wii, PSP, DS

WEB www.lucasarts.com/games/theforceunleashed

TÜRKİYE DAĞITICI -

EKSİ DMM'nin ve Euphoria teknolojilerinin oyuna iyi yedirilememesi, çoğu mekanın Star Wars evrenine ait değilmiş gibi durması, sıradan olması, "tokluk" hissi vermemesi

Diğer Star Wars oyunlarının içinde "iyi" olarak nitelendirilebilecek bir oyun. Ancak daha iyi, özenli ve detaylı hazırlanmış olsayı- di klasik olabilir.

7,1



ROCK BAND 2

Neden sonra anladım ki, Rock grubum gerçek bile değilmiş...

Xbox 360



A J A N D A

SAYI: 140
SAYFA: 16

Belli Survivor, Eye of the Tiger'ın çalışmalarını yürütürken bu parçanın boksla ilgili bir filmde kullanılacağı konusunda olasılıklar hayal etmişti. Duran Duran, Hungry Like the Wolf ile uzun süre hatırlanacağını biliyordu. Dünyanın en iyi

metal gruplarından biri olduğunu gösterecekti Megadeth, Peace Sells parçasıyla. Ve Metallica, Battery ile akıllardan silinmeyecek bir müzik keyfi yaşatmayı hedeflemiştir; Metallica, Battery'nin, ismini uzun süre hatırlatacak parçalardan biri olduğundan emindi.

Ne var ki bu grupların -ve daha fazlasının- aklında kesinlikle bir "dijital oyun" a malzeme olmak yoktu. "Oyun" dediğin, çelik çomak, saklambaç ve türeviydi o zamanlar. İcra ettikleri sanatın kendilerini tatmin etmesi, konserlerde insanları coşturması ve onlara para kazandırması birincil hedefleriyydi. Tabii



ki teknoloji her zaman olduğu gibi yapacılarını yaptı ve "eski"yi, "kendi halinde"liği kendi bünyesine katmayı başardı. İnsanları

a l t e r n a t i f



GUITAR HERO III

Şayet ki Rock Band 2'yi bir ay sonra inceleseydik burada Guitar Hero: World Tour'un adını görecaktınız lakin şu haliyle Rock Band'e en yakın oyun, sadece gitar çalabildiğiniz Guitar Hero III. Eğer bu tür adım atma niyetindeyseniz World Tour'u beklemenizi tavsiye ederiz.

SAVAŞTAKİ YERİNİZİ ALIN!

O Xbox 360'ı internete bağlamadıysanız, bilin ki Rock Band 2'nin önemli bir bölümünden mahrum kalmışsınızdır. Battle of the Bands adındaki yeni online mod, isminin aksine, iki rock grubunu büyük bir karşılaşmada yan yana getirmiyor; onun yerine Xbox Live'ı bir arenaya döndürerek tüm Rock Band 2 oyuncularını bir skor mücadeleşiniyor. Harmonix, günlük olarak güncellediği müsabakalarla, bazen bir parçada hangi grubun en yüksek puanı alacağını gündeme getiriyor, bazen de grupların bir parçada nota kaçırmadan ne kadar ileri gidebileceğinin sınavını gerçekleştiriyor. Buna benzer birçok karşılaşma, günlük ve haftalık olarak oyunculara sunuluyor ve hatta bazen daha da spesifik kurallarla karşılaşılıyor. Örneğin sadece gitaristlerin katılabildiği, bir grupta mutlaka davulcunun bulunmasına ve belirli bir parçanın sadece Expert zorluk seviyesinde çalınmasının gerektiği karşılaşmalar da Battle of the Bands'in içeriği karşılaşmalar arasında. Günlük karşılaşmalarla yarışırken, diğer oyuncular arasındaki durumunuzu gösteren bir göstergede sizi hırslandırma ve daha iyi çalışma konusunda yardımcı oluyor.



miyorum; benim bu kadar eğlenmemi sağladıkları sürece harcadığım tüm para helal-i hoş olsun be!
(Roman Hero isteriz.)

Bu bir aşk şarkısı değil! Söyledebileceğim tek bir şey var ki bu yazımı yapmak biraz benim için. Hevesimi oyundan almadım, almadım. İki dakika bıraksan da bir parça daha çalsam gelsem? Olmaz mı? Olmaz biliyorum.

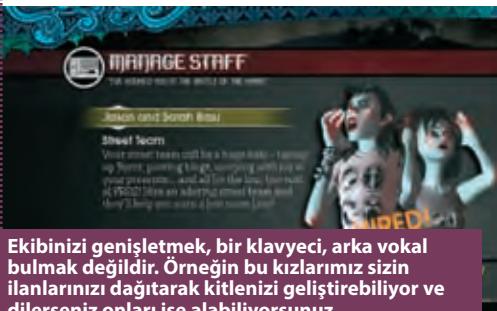
Bir kere, yeni 84 parça var ki hepsi birbirinden eğlenceli. Tabii %30'u umurunda bile olmadı ama dinlerken umurumda olmayan parçaları çalmak bile bir yerde keyif veriyor. Siz de eminim her parçada, bir öncekinden aldığınız zevki alamayacaksınız fakat seçenekiniz o kadar fazla ki öyle ya da böyle tatmin olacaksınız. Eğer bu 84 parça yetmiyorsa, kısa bir süre sonra indirilebilecek olan 20 adet bedava parça moralinizi yerine getirebilir. Daha da güzel, ilk Rock Band oyunundaki tüm parçaları ve indirdiğiniz tüm şarkıları da ayen Rock Band 2'de kullanabiliyorsunuz. Toplama kaçı adet parça kavuşturdığınızı ise "Rakamlar Oyun" bölümümüzde görüp kısa süreli şok yaşayabilirsiniz.

Parçaların her biri hakkında tek tek yorum yapmaya ne zamanım, ne yerim, ne de aklim yeter ama size sunu söyleyebilirim ki Rock Band'le karşılaşırınca, çoğu parçanın artık daha tutarlı olduğunu görüyorum. Gitaristler için "Hammer On" bölümleri artırılmış, vokalleri düzeltilmiş ve zorluk seviyesi "fazla basit"ten "normal"e çekilmiş parçalar, bu oyunu -sürekli söylediğim gibi- olmasa gereken kivama getirmiştir. Özellikle zorluk seviyesindeki problemler başarılı bir şekilde aşılmış. Hayır, her parça zor değil. Onun yerine, Expert zorluk seviyesinde parmaklarınızın düğümlenmesine yol açacak, davul pedalını yerinden oynatacak türde parçalar oyuna eklenmiş ki bunların çoğu da tahmin edebileceğiniz gibi metal şarkılar. (Veya metal

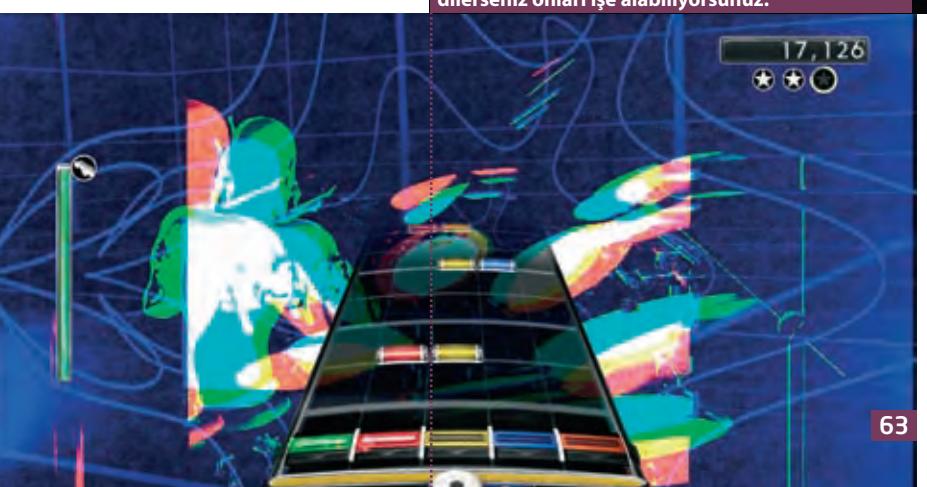
türde. "Metal müzik" demeye de sevmiyorum; "metal türü" demeyi de. Sadece "metal" yazsam; o zaman da havada kalacak. O kadar dertliyim ki...)

Seç ve oyna İlk Rock Band'de her hesabın bir karaktere, her karakterin de bir enstrümana bağlı olması bence saçma bir düzendi. Yapımcılar da ne türlü bir "tikanmaya" yol açtıklarını anlamış olacaklar ki ikinci oyunda durumu epey basitleştirmiştir. Artık dilediğiniz karakterle, dilediğiniz enstrümanı çalabiliyor ve hatta grubunuzdaki herhangi bir karakteri -eğer o an o karakteri kontrol edecek biri yoksa- yaratmış olduğunuz karakterlerle değiştirebiliyorsunuz.

Bu kadar çok "karakter" lafi etmişken, karakter yaratma bölümünün uğradığı değişikliklere de biraz göz atalım. Evet, attık ve bitti. Hiçbir şey olmamış gibi mi davranışım? Belki yapımcılar bu bölüm üzerinde hiç uğraşmadıkları içindir; ne dersiniz? (Alaycı bir bakış attım ☺)



Ekinizi genişletmek, bir klavyeci, arka vokal bulmak değildir. Örneğin bu kızlarınız sizin ilanlarınızı dağıtarak kitlenizi geliştirebiliyor ve dilerseñ onları işe alabiliyorsunuz.



Tüm bu fotoğraf hadisi, karaktere dövmeye yapıstırma mevzusu, kendinizi Xbox Live'a atacağınız önem kazanıyor.



APARATLAR

Microsoft ve Sony, sistemleri için üretilen Rock Band 1 ve 2 aparatlarının bu ay içerisinde çıkış olacak olan Guitar Hero: World Tour ile uyumlu olduğunu açıkladı. Microsoft buna ek olarak, enstrümanların Konami'nin müzik oyunu Rock Revolution ile de uyumlu olacağı belirttiyor.

konserlerden aldı, evlerine yolladı. Arkadaşları sokaklardan aldı, kapalı mekanlara itti. Enstrüman çalmak için seneler harcanması gerektiği gerçekini hiç saydı ve Rock Band'ı getirdi karşımıza. Artık bir James Hetfield olabiliyor, kendimizi Dave Mustaine gibi hissedebiliyor ve yeteneklerine hayran kaldığımızı bu insanların yerine gecebiliyorduk. Hepsi daha büyük bir eğlence ve firmanın cebine girecek -daha fazla- para içindi. Fakat onları suçla-

HERKES SAHNEYE!



Bu fotoğraf Rock Band 2'nin, Penny Arcade tarafından düzenlenen PAX fuarında görüntüldü. Kendini sahneye atan bir grup, gerçek bir Rock grubuya edasıyla favori parçalarını çaldı ve sahneyi terk etti. İste

bu, tam olarak Harmonix'in Rock Band ile amaçladığı şey: İnsanların bir araya gelip deliller gibi eğlencesi. Bir grup oyuncu Rock Band'ın içeriği parçaları en iyi şekilde çalmak için debelenirken, bir diğer grup sadece eğlencesine, "No Fail" modunu da devreye sokabiliyor. Yeni nesil eğlence bana kalırsa ne PS3'ün ne de Xbox 360'ın getirdiği grafik teknolojisindeki yenilikler değil; tam olarak Harmonix'in Rock Band ile oyun dünyasına kazandırdığı. Daha da iyisi, bu fotoğrafı sahneyi, bizzat yaşama imkanınız olacak gibi gözükmüyor. Bu heyecan verici haberin detayları için bizimle kalın!



ŞARKINI SÖYLE!

Gitar çalarım. Bas da çalarım. Davul desen, rüzgar gibi eserim ama iş vokale geldiğinde aşağı ıslatmış çocuk gibi pusup kalırım bir köşede. Geçenlerde bir heves, evde de kimse yokken, taktim mikrofonu Xbox 360'a, açtım Red Hot Chilli Peppers'dan Give it Away'ı ve başladım söylemeye. Artık ne kadar başarısızsam, Easy zorluk seviyesinde bile şarkının sonuna ulaşamadım. Bu "mutsuz" anımı anlatmak istemiyordum aslında; bahsetmek istedığım konu, Rock Band 2'nin şarkı söylemek insanlara kıyak geçtiği yönünde olacaktı. "Talky" bölümleri olarak adlandırılan ve sizden konuşmanızı isteyen bölüm, ilk Rock Band'de tam bir baş ağrısıydı ama burada işler çok daha kolay. Artık sadece tek bir kelime yüzünden koskoca bir satın heba etmiyor ve biraz yetenekle (Bende olmayan şey) dilediğinizce söyleyorsunuz sözlerinizi.

• Su an.) Harmonix kendisini parçalara, yeni sahne tasarımlarına ve yeni oyun mod'lara adamış olacak ki karakter yaratma bölümünü bu seferlik es geçmiş. Eh, artık "Rock Band 3'e kismet" diyor ve konuyu hemen diğer oyun mod'lara bağlıyorum.

World Tour kısmında da maalef bir yenilik yok. Artık başımız da kendi başına yolunu cizebiliyor ama bunu dışında World Tour'da yine dünyanın bir ucundan diğer ucuna giderek konser vermenin ötesini yapmıyoruz. Yalnız bu defa, çeşitli yardımcılar kiralayarak daha çok para kazanabiliyor, normal şartlar altında karşımıza çıkmayacak olan Rock Band 2'ye

özeli, farklı olan mod'un adı Tour Challenges. World Tour ve Tour Challenges, aynı ortak amaca hizmet ederek yüksek seviye parçaları açmanızı sağlıyor. Bu iş Tour Challenges'da nispeten daha kolay ve nispeten daha zevkli. Birçok farklı karşılaşma (Sadece metal, sadece 80'ler, sadece başlangıç parçaları vb.), siz fazla sıklmadan, art arda konserlere çıkışmanızı sağlıyor. Daha da iyisi, Xbox Live! üzerinden indirdiğiniz parçalar, bu karşılaşmalara uygun olduğu takdirde, direkt olarak ilgili karşılaşma başlığının altına yerleştiriyor ve oynanabilir oluyor.

Davul soloları; bekleyin geliyorum!> Rock Band'ı gitar çalmak için alan oyuncuların sayısının pek fazla olduğunu düşünmüyorum açıkçası. O iş için Guitar Hero var ve bayağı da iyi bir iş çıkartıyor. Bence Rock Band'in en önemli tercih edilme sebebi, davul çalabilme imkanı sunması. Üstelik davul çalmak, işin içine bir de pedal -ve buna bağlı olarak ayak- girdiği için



300 parça

Rock Band 2'nin İçerisindeki 84 parça + çok kısa bir süre sonra bedava yayımlanacak olan 20 parça + 54 adet Rock Band 1 parçası + indirilebilir parçalar = 300 şarkılık dev liste!

4 kilo

Judas Priest'in Painkillers'ını ve Steely Dan'ın Bodhisattva'sını Expert'te çalmak için yaklaşık dört kilo verdim.

89.95 dolar

Rock Band 2'yle paket halinde değil ama ayrıca satılmakta olan, daha az ses çıkaran ve vurus hızına duyarlı davulların fiyatı 90 Dolar civarında.

4 yıldız

Expert zorluk seviyesinde birçok parça da dört yıldızın üzerine çakmadığında göre, Harmonix oyunu geliştirme yönünde başarılı.



Artık kendinize setlist'ler hazırlayabiliyor ve seçtiğiniz parçalardan bir liste yaratarak bu parçaları art arda çalabiliyorsunuz.

ROCK BAND 2

ARTI Yepyeni parçalar, RB1 parçalarını aynen kullanabilme imkanı, Battle of the Bands online oyun mod'u

EKSİ World Tour mod'u üzerinde fazla uğraşılmamış olması, büyük yenilikler içermemesi

YAPIM Harmonix
DAGITIM MTV Games
TÜR Müzik
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Wii
WEB www.rockband.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Yanılmamızı istemem; bu oyun ikinci bir Rock Band değil. Sadece Rock Band'ın ilk aşaması olması gereken hali. Bu demek değil ki Rock Band 2 "saçma" bir ürün. Aksine, her müzikseverin edinmesi gereken, mükemmel bir paket.

9

Ekim sayısı yine dopdolu

Sakın kaçermayın!

DVD
7 tam sürüm yazılım

CHIP
10/2008 www(chip.com.tr)

Web'den para kazanmak ister misiniz?
Google AdWords ve AdSense ile fırsat ayağınıza geliyor!

Notebook'a ince ayar
Laptop'unuzun performansını artırabilirsiniz

Bilgisayar kursu: CHIP ve Çizgi TAGEM işbirliği ile

Dev eğitim serisi

TAM 67 VIDEO

BIOS ayarlarından Windows kurmaya, bilgisayar güvenliğinden web uygulamaları geliştirmeye kadar her düzeyde onlarca konuya Harvard eğitmenlerinden izleyerek öğrenin. Tümü DVD'de!

Harvard Üniversitesi'ni evinize getiriyoruz !

ClickArt 750,000
30 YTL değerinde

A'dan Z'ye Joomla!
15 YTL değerinde

TAM SÜRÜM: Web tasarımcıları için eksiksiz bir grafik ve font galerisi

TAM SÜRÜM: Pratik web tasarım yazılımını A'dan Z'ye izleyerek öğrenin

Her bütçeye uygun PC tavsiyeleri

iDEAL PC

Giriş seviyesi, ev sineması, internet, oyun ve profesyonel kullanım için en iyi PC konfigürasyon tavsiyeleri

Teknomarketler karşı karşıya

MediaMarkt, Teknosa, Electro World ya da Darty: Teknoloji ürünü satın almak için en iyi market!

+ 50 CPU ve 50 grafik işlemci

XP bunlardan nefret
Windows ile sorun yaşamamak için bu 10 şeyi

Aman patron görme

İş yerinde e-postalardan web sitelerine herşeyini izleniyor olabilir. CHIP'in ipuçlarıyla korunun.

DEV EĞİTİM HİZMETİ

HARVARD ÜNİVERSİTESİ

ClickArt 750,000

Joomla Eğitimi

Q&D BlankImage Express 3

Antivirus Norton Anti-virus

TrustPort Anti-virus

PC Security 1.0

DB

Ekim sayısı bayilerde

Uluslararası Bilişim Fuarı
Teknolojileri - Test

7 - 12 Ekim 2008
Tiyatro - İstanbul

Salon No: 6 Stand No: 107

CeBIT
eurasia
Bilişim

DB



YIKIM

Oyun alanında gördüğünüz -kayalar dışındaki- her şey, tekrar ediyor, her şey yok edilebilir. Kurşun yetmezse roket, roket yetmezse top atışı, bombardıman, C4... Tadını çıkarın, yıkında kısırıya gitmeyin.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES



Ortaya alevli bir şey

Muhterem Ramon Solano, kağıt üzerinde basit gibi görünen bir kurtarma görevi sonrası hükümeti devirip, sinirli bünyesini tepeye oturtup, kiraladığı paralı askeri kazıklamaya karar verip, bir de üstüne adamcağızı (duruma göre kızcağız) kıçından vurunca yepyeni bir düşman



edinmiş olur. (Üstelik bu, iş açısından felaket bir karar olur.) Öte yandan Venezuela'nın yer üstünde volta atan bikini güzelleri, Karayıpler'e nazır sahilleri, palmiye ağaçlarıyla bezeli tepeleri ve yolları ile yer altında sobelenmeye bekleyen petrol rezervleri, onları pek de barışçıl ve insancıl kullanmaya niyeti olmayan bu şahsin eline geçer. Buraya kadar pek sorun yok, lakin Solano petrolü kendine saklamaya karar verince herkes ayaklanır. Venezuela halkı henüz Gloria al Bravo Pueblo'yu söylememeyi bitirmemişken kurşunlar sıkılmaya başlar. Tam o esnada kiçində pansumanıyla, göbek adı tehlike olan, terso tipleri kahvaltıda yiyan, attığını



vuran gözü pek kahramanlarımız, Solano'ya hesabı -her ne pahasına olursa olsun- ödemeye niyetlenirler.

Bu paralı askerler ne yapar? > Mercs 2, bir "kum havuzu" oyunu. GTA misali bir alan, o alan içinde çeşitli görevler, görevlerin bitirilmesi durumunda elde edilecek bol para ve çeşitli ekipmanlar var. Bunların hepsi, bir amacı gerçekleştirmek için elbetle: Solano'yu alaşağı etmek. Fakat bunun için önce oyun-daki çeşitli fraksiyon ve gruplar ile iş yapmalı, onların güvenlerini kazanmalı, cephanе ve mühimmat depolamalı ve Solano'yu izole etmek için yandaşlarını teker teker avlamalıydı.

alternatif



GRAND THEFT AUTO IV

Hareket serbestliği sunan "kum havuzu" oyunlarının en şöhretli ve en iyisi olan GTA IV, Mercs 2'de aradığını bulamayanlara ilaç gibi gelebilir. Üstelik Xbox 360'a özel olarak hazırlanan ve yeni bölümler içerecek olan indirilebilir içerik de GTA IV'ü bitirenleri yeniden konsol başına ortırtacaktır.



İşte soğuk intikam böyle yerin.

Oyunun başrolünde Universal Petroleum adında, Birleşik Devletler tarafının desteklenen özel bir petrol şirketi, Çin tarafından desteklenen, aşırı solcu "Venezuela'nın Halkı Özgürlendirme Ordusu" (kısaca P.L.A.V.) ve kimsenin sevmediği, denizde yakaladığını soyup soğana çeviren Jamaikalı Korsanlar var. Oyunun ilerleyen dönemlerinde işin içine Müttefik Uluslar (AN) adı altında Amerika ve Çin katılıyor. Oyun alanı, bu grplardan kaçıyla irtibata geçtiğimize bağlı olarak açılıyor. Bu alan içinde istediğimiz yere gitmekte özgürüz ve düşmanlarımız da bizi engellemekte özgür elbetle.

Yardım edin! > Ewan, oyun sırasında özel görevleri yerine getirerek saflarımıza kattığımız yardımcılarımızdan biri, helikopter pilotu ve oyun boyunca en çok dostluk kurduğumuz kişi. Zira her görevde en az bir - iki defa ona ihtiyaç duyuyoruz.



PANDEMIC STUDIOS



Oyunu henüz almamış oyunculara referans olması açısından Pandemic'ı mercek altına alayım dedim. Mercenaries serisinin yapımcısı olan Pandemic Studios, daha önce farklı, ilginç ve başarılı bazı yapımlarla çıktıktı oyuncuların karşısına. Firmaların geçtiğinden projelerden bazalar sunular; *Destroy All Humans!*, *Full Spectrum Warrior*, *Lord of the Rings: Conquest*, *Star Wars: Battlefront II*.

gerçek. Kazık gibi ortada duran düşmanları aşağı etmek gayet kolay. Mercs 2 hiç de zor bir oyun değil aslında.

Manzara nasıl?> Mekanlar, atmosfer ve çevre oldukça iyi. Yıkıntıların arasında, terk edilmiş başkentin ottoyol köprülerinin altında, savaştan kaçmak için evlerinden olmuş insanların terk ettiği eşyalarla dolu arası sokaklar, esintiyle nazik nazik sallanan palımliyelerle dolu olan güneşli sahiller,



Diğer yan karakterler, Venezuela'nın hak ettiğini bulamamış tamircisi Eva Navarro ve Misha adındaki profesyonel -ve sarhoş-jet pilotu. Eva, oyun süresince sağda solda bulduğumuz kırmızı kutulardan çıkan yedek parçaları kullanıp birtakım araçlar inşa ederken, Misha ise boyumuzu aşan engelleri bombardımanlar sayesinde yeryüzünden silmekte görevli. Bu engeller; duvarlar, tanklar, top baryaları, roketatarlı tetik meraklısı gençlerle dolu kışlalar, kapalı kapılar ve kale misali korunaklı sijanıklar şeklinde çıkalıyor karşınıza. Siz de oyun tarziniza göre -taktiksel bir biçimde- gereken yerleri cerrahi müdahaleler, bombardıman veya lazer güdümlü füzeler ile ortadan kaldırabilir ya da Ewan aracılığıyla alana keskin nişancı tüfekleri ve RPG'ler indirerek nabza göre şerbet verebilirisiniz. Öte yandan oyun içinde gördüğünüz her aracı çalabiliyor ya da ödünc alabiliyorsunuz. Evet, her araç kullanıma hazır; motorlar, arabalar, kamyonlar, tekneler...

Gelelim düşmanlara. Açık konuşmak gerekirse pek bir şey yaptıkları yok oyun boyunca. Yani tamam, alarma koşup kişilileri uyandırıyor, sizi rapor edip takviye güçlerin helikopterlerle gelmesine sebep oluyor ve tanklarla attıklarını vuruyorlar ama iş piyadeliye gelince yan çiziyorlar. Yapay zeka çok etkileyici değil, bu bir



endüstriyel makineler ve fabrikalar ile dolu alanlar, kulelerindeki alev sütunlarıyla post apokaliptik kalelere benzeyen petrol platformları, gecekondu evleri ve tarihi binalardan müteşekkil sahil kasabaları... Yaratılmak istenen atmosfer başarılı. Göze hitap eden çok şey var; her ne kadar grafikler çok iyi olmasa da. Seslendirmeler ise oldukça iyi. Yapımcıların isim yapmış aktörlerle çalışması ve seslendirmelerle müziklerin atmosfere ve gidişata ayak uydurması olmasi sevindirici.

Beni gençlerin beynini yıkayıp anarşist mesajlar veren biri gibi mimleyecek olan annelerin ve babaların varlığından haberdar olmama rağmen açkıyıorum: İlk defa tamamıyla yok edilebilir bir çevreyle karşılaşıyoruz Mercs 2'de. Duvarlar yıkılabilir, ağaçlar yakılıp kül edilebiliyor, binalar -gökdeleler dahil- dündüz edilebiliyor. Dikkat gerektiren konu şu: Roketatarlı hasımlar etraftaysa ya da yakında top bataryası bulunuyorsa üzerinde bulunuguñ zeminin bañınızın üzerine çökmesi işten bile değil. Aslında oldukça eğlenceli bir durum bu. Bombalar ve mermiler her yeri cehenneme çevirirken siz, yıkılan bir kalede, binada veya petrol platformunda, güvenli bir yere kendinizi atmaya çalışacaksınız. Uzaktaki bir düşman size zor anlar mı yaşıyor? Çağırıın bombardıman desteğini ya da bir topu ele geçirip nişan alın, yerle bir olsun her yer.

Son düzlük> Siz görevden görevde koşarken ortalıkta kimsenin sizi beklemedğini göreceksiniz çünkü petrol için müthiş bir savaş verilmekte. AN ile Çin, Universal Petroleum ile P.L.A.V., Korsanlar ile karasularına giren herkes ve hepsi ile Venezuela ordusu kapışıyor. Cipler vizir vizir ortada dolanıp birbirine ateş açacak, askerlerle dolu kamyonlardan oluşan konvoylar bir yerlere yetişmek için yollarda yanınızdan geçecek, helikopterler sisli gökyüzünde konteynir taşıyacak veya devriye uçuşları yapacak ve tanklar da pozisyon almak için manevralar yapacak. Venezuela oldukça kaotik bir ülke ama bunu seveceksiniz.

3**asker**

Oyunuda kontrol edebi-leceğimiz paralı asker sayısı üç.

99.56**dolar**

Yazının yazıldığı anda petrolün varil fiyatı 99.56 Dolar idi.

130**araç**

Oyunuda kullanabi-leceğimiz araç sayısı 130'un üzerinde.

916.445**km²**

Mercs 2'ye ev sahipliği yapan Venezuela'nın, Güney Amerika kıtasının kapladığı alan.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

ARTI Tamamen yok edilebilir çevre, oynanış rahatlığı, tekrar oynanabilirlik

EKSİ Rakiplerine göre vasat grafikler, kötü yapay zeka, yeterince derin olmayan oynanış

YAPIM Pandemic Studios

DÄĞİM Electronic Arts

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3

WEB www.mercs2.com

TÜRKİYE DAĞITICI

Sadece yıkıp yok etmenin zevkini yaşamak için bile alıp oynanabilir; üstelik bitirdikten hemen sonra yeniden oynamaya başladığım ilk oyun oldu.

8.5



FACEBREAKER

EA ağızımızı değil ama şevkimizi kırdı

Oysaki ne kadar çok eğlenecektik. Arkadaşımızı eve çapırıp suratlarını ortasına ortasına vuracak ve eğlenceli acı çıktıklarla birleştirerek mutlu günlere doğru yol alacaktık... Yoğun bir günün ardından, okulda, iş yerinde yaşadığımız stresi unutmak için ekranların başına gelecektik. Fazla taktiksel düşünmeden, sırı eğlencesine birilerinin yüz hatlarını tekrar biçimlendirecektik...

Boksun ne demek olduğunu değil, boksun komik yönünün görecektik. Birbirinden "zıpzıp" karakterlerin, birbirinden garip hareketlerine katkıda bulunacak ve normal bir boks müsabakasında tanık olamayacağımız sahnelerde yelen açacaktır...

Ve fakat EA ağabeyimiz, nedeni belirsiz bir şekilde, hevesimizi kuraşlığımızda bıraktı. Animasyon ekibine milyon dolarlar ödemeyi seçti; oyun mekanikini kur'an ekibi ise aç bırakı, sırtlarından sopayı eksik etmedi -diye düşünüyorum-. Durum böyle olunca da ortaya pek güzel gözükmen ama oynamayan, oynandıkça adamı yoran, yordukça adamı sınırlendiren ve gerçek anlamda birilerinin suratını dağıtmaya isteği uyandıran bir oyun çıkmış oldu. EA' bir gros tonluk "haymaker" çakası geliyor ama saygımdan yapmıyorum. (Evet, saygımdan...)

Ringin kuralları> Diyelim ki bir heyecan ekranın başına oturdunuz, Brawl For It All mod'ıyla turnuva heyecanına katıldınız ve hoşunuza giden karakterlerden biriyle maceraniza başladınız. Ben diyeyim 10, siz deyin 20 dakika sonra ne kadar amaçsız bir aktivite içinde olduğunuzu anlayacaksınız.

FaceBreaker, boksu absürt bir anlatımla ekrana getirmeye çalışan bir "BİRAK! BEN KENDİM YAPARIM..."

Oyunun size sunduğu, hazırda var olan karakterler pek tat vermeyecek. Daha doğrusu, zaten eğlenceli olmayan oyunda bir aktiviteye ihtiyacınız var ve bunu da karakter yaratma bölümüm ile kapatmayı deneyebilirsiniz. Eğer bir adet PlayStation Eye aparatına sahipseniz kendi fotoğrafınızı çekip karakterinize oturtabilir veya internetten bulabileceğiniz herhangi bir insanın fotoğrafını da aynı şekilde boksörünüzün suratına gömebilirsiniz. Bunun ardından karakterinizin boyundan, kaş rengine kadar her türlü özellikle uğraşabileceğiniz lakin dişi bir karakter yaratma hevesinde olanlara nedense daha az seçenek sunulmuş. Görsel yönünden tatmin olduktan sonra, karakterinize bir de dövüş stil (Buna da "stil" demeye bir şahit ister.) seçiyorsunuz ve salıyorsunuz karakterinizi er meydانا.

veya internette bulabileceğiniz herhangi bir insanın fotoğrafını da aynı şekilde boksörünüzün suratına gömebilirsiniz. Bunun ardından karakterinizin boyundan, kaş rengine kadar her türlü özelliğe uğraşabileceğiniz lakin dişi bir karakter yaratma hevesinde olanlara nedense daha az seçenek sunulmuş. Görsel yönünden tatmin olduktan sonra, karakterinize bir de dövüş stil (Buna da "stil" demeye bir şahit ister.) seçiyorsunuz ve salıyorsunuz karakterinizi er meydana.

yardım ama bu esprili tarzını sadece görüntüde sunuştı yakalayabilmiş; oynanış sistemi o kadar monoton ve başarısız ki...

Bahsettiğim turnuva mod'unda, çeşitli kemerler almak için belirli sayıda rakibi, her birinde rakibi üç kez nakavt etmeniz gereken karşılaşmalarla yenmeye çalışırsınız. Bunu yaparken de boks dilinde alt ve üst yumruk olarak tabir edilen (Yalan söyleyorum.) yumrukları kullanıyoysunuz. Üstelik daha da iyisi, bu yumrukları "haymaker" adıyla bilinen güdü vuruşla birleştirebiliyoruz!

Ve böylece size FaceBreaker'in tüm özelliklerini anlatmış oldum. Şimdi sessizce evlerinize dağılıbilsiniz.

GÖZÜM MÜ KANLANDI?

Sayısız yumruk yemiş bir insanın çehresinin değişmesi düşünülemez ve FaceBreaker'da da her dayak yiyen karakterin bir süre sonra kası patlıyor, gözü akıyor, çenesi yamuluyor ve bu değişimini eş zamanlı olarak takip edebiliyoruz.

alternatif

FIGHT NIGHT ROUND 3

Hala, hiç düşünmeden alınıp oynanabilecek bir oyun. FaceBreaker kadar renkli ve gayri ciddi bir oyun değil ama o denli kaliteli ve eğlenceli ki kendinizi gerçekten bir boksör gibi hissetmenize yol açabiliyor.

Kaçamıyorumsan, saklan!> Art arda yumrukları dizerken, rakibiniz de aynılığını yapmak isteyeceği için ya gard almanız gerekecek, ya da bu yumrukları savuşturmanız. Yani neymiş; yumruk at, yumrukları savuştur ve bu böyle sürüp gitsin.

Saniyordum ki her karakterin kendine has bir dövüş stil olacak, farklı tuş kombinasyonlarıyla farklı farklı hareketler yapacağız, ilginç bitiş hareketleriyle düşmanınızı havalara fırlatıp yere çakılmalarını sağlayacağ... Buların hiçbir FaceBreaker'ın muhteviyatına girdiği gibi, oyun sadece "Kim yumruğa daha hızlı basarsa, maçı o kazanır" düşüncesi üstüne kürkülmüş. Bir de buna yapay zekanın insan üstü (E yapı tabii ki.) refleksleri ve bazı karakterlerin dengesiz hareketleri eklenince oyun, iki arkadaşın bile eğlenemeyeceği kadar can sıkıcı bir hale gelmiş.

FaceBreaker'in tek göz alicı noktası olan grafikleri ise bu bayağılık karşısında parlayamıyor. Animasyonlar ve karakterler üzerindeki uğraş hemen kendini gösteriyor fakat iki tuşla oynanan bir oyunda grafik olsa ne olur, olmasa ne olur...

Hiç yalanım yok, FaceBreaker'in iyi bir oyun olmasını gönülden diliyordum. Fragmanlarıyla olsun, içeriğiyle olsun, gayet heyecan uyandırıcı bir oyndu fakat fos çıktı. Evet, FaceBreaker kel, fodul ve fos bir oyun. Lanet olsun!

FACEBREAKER

ARTI Renkli ve kaliteli grafikler, karakter ya-ratma seçenekleri

YAPIM EA Canada
DAĞITIM Electronic Arts
TUR Dövüş
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, Wii
WEB www.easports.com/facebreaker
TÜRKİYE DAĞITICI -

EKSİ Üstü başı dağınık oynanış sistemi, karakterlerin arasında önemli farkların olmaması, yetersiz multiplayer mod'ları

Gerçekçi bir boks müsabakasından (Fight Night) alınının akıyla çık-mayı başaran EA, çok daha kolay bir şekilde siyrlabi-leceği bir projede yüz üstü kapaklıyor.

3,8



INFINITE UNDISCOVERY

Do, re, mi; bu dünya çok yeni...

Son yılların en kaliteli grubusunuz, albüm-leriniz milyonlar satıyor, konser biletleriniz kapişılıyor. 150.000 kişilik bir stadyum konserine çıkıyzınız, uğultular, çığlıklar, eller, siyah tişörtler... En sevilen sarkınızın en zor solosunu atıyzınız, kalabalık çıldırılmış durumda. Sonra; sonra bir şey oluyor ve kolay sayılabilenek riff'lerde tekliyorsunuz. Notalar teker teker kaçıyor, solo'da yaptığınız her şey unutulmuş, kalabalık kendini kontrol cihazını yerden yere atar halde buluyor...

İşte Infinite Undiscovery'yi en iyi şekilde özetleyeceğim durum bu... Şaşkınlık ve hayal kırıklığı...

Fa, sol, la; her yerde var bir hata> Ana karakteriniz Capell aslında büyük bir savaşçı falan değil; korkak söylemeyecek, rahatına düşkün bir flüt sanatçısı, Robert Jordan'ın aşıklarını aklı getiriyor başlangıçta. Ancak Capell'i sıradanlıktan çıkarılan şey şu anda insanlığın Order of the Chain'e karşı tek umudu ve lideri olan Sigmund ile olan benzerliği. Sigmund, kötüler tarafından aya uzatılan zincirleri teker teker kırın bir tip, biz de ona katılmakta gecikmiyoruz elbet.

Mancınıği kontrol etmeniz gereken, can sıkıcı bir mini oyun.



Capell'in dışında oyun boyunca daha pek çok karakter katılıyor grubumuza, hatta daha ilk yarı saatte dört kişiyi tamamıyoruz; genele baktığımızda 18 civarında grup arkadaşımız oluyor. Bunun oyuna derinlik kattığınısa kolay kolay söylemeyeceğim; çeşit kattığı doğru ancak IU'nun diyalog sistemi bir Baldur's Gate'in ya da Mass Effect'in yarısı kadar olamayacağ için çoğuya adam gibi ilişkiye giremiyor. Bir yerden sonra bırakın onların hayatlarını öğrenmeyi "Hafif sen kimsin ya?" tepkileri bile verebilirsiniz üyelerimize.

Savaşlarda yazı başında bahsettiğim gibi gerçek zamanlı olarak oynanıyor, hatta bu iş biraz abartılmış; öyle ki eşyalarınıza ulaşır sağlığınıza artırıracak şeyler kullanmak tam bir işkenceye dönüşüyor. Back tuşuna basıp arkadaşlarınızla çayır çimene oturmanız gerekiyor menüye girmek için, savaşa mola veremediğinizden takdir edersiniz ki bu özelik tamamen oyun dışına kalyor; sadece Y tuşuna basarak sağlık büyüsü veya eşyası isteyebiliyorsunuz, o da yan karakterler hala yaşıyorsa. Oyun boyunca yapabileceğiniz combo sayısı da elin parmaklarını geçemediğinden IU dövüş konusunda sıradanlıyor; Fable'in yakın dövüşleri de çok iddialı değildi belki ama büyüğünün onun kadar pratiğe indirgendiği oyunları zor bulurduğunuz azından...

Dövüşleriniz gerçek zamanlı olduğundan diğer karakterleri yönetmeniz de sadece birkaç emre, bir de "köprüleme" özelliğine kalıyor. Bu özellik sayesinde

grup üyelerimizle ilişkiye girip onların özeliklerini kullanabiliyoruz; ama dediğim gibi savaş sırasında zaman ayrılamayacak bir şey bu. Yapay zeka da nispeten iyi oynadığından sadece bulmaca ya da gizliliği dayalı noktalarda kullanıyorsunuz bu özelliği.

Si, do, re; rastladım aynı hataya kaç kere> Aslında buraya kadar yazdığım eksilerine bile katlanabilirdim IU'nun, ne de olsa başarılı RPG oyunları günümüzde eser miktarda rastlanan bir seydi (Eser miktarda kalıcı çikolata paketleri arkasında yazar, hep kullanmak istemiyorum.). Ne var ki oyun en büyük hatası kisa bir süre içinde gösterdi; sorun IU'da hiçbir yönlendirmenin ve navigasyonun olmaması. Birakın Fable'in teleport, Mass Effect'in galaksi haritası özeliklerini oyunun bir yön belirtme sistemi bile yok. Spoiler olmasın diye oyun başından örnek veriyorum; acil bir mesaj alarak Sigmund tarafındaki bir kaleye çağrılıyorsunuz. Yer doğuda diye tarif ediliyor, yüzeyel haritanızı açıp rotanızı doğuya çeviriyorsunuz. Bir ormana girip en az 15 dakikada öbür uca ulaşıyorsunuz, en doğu noktaya meğer oyna başladığınız haphishaneymiş; kaleye ortaklıktan yok. Etrafı dolaşıyorsunuz, yine yok. En sonunda abuk sabuk bir yerde (Üstelik doğuda bile değil!) bir geçit olduğunu fark ediyorsunuz. Üstelik kaledeki her şeyi yaptıktan sonra da işiniz bitmiyor. Flütünüzü kullanmanız gereken yerler var; hem de tek ipucunuz çevreden mi oyundan mı geldiği belli olmayan birkaç notayken. Onu duyamazsanız tüm yolu geri tepiyorsunuz bir şeyi kaçırdığınızı düşünüp.

Aslında çok kötü bir oyun değil IU; senaryosu, grafikleri, seslendirmeleri... Hepsinde bir özen var; sadece çok büyük noktalarda yapılan hatalar oyunu katlanılamayacak bir konuma getiriyor. Mass Effect yan görevleri için de aynısını düşünmüştüm, Too Human'ın tamam için fikrim buydu; siz en iyisi Fable 2 için beklemede kalın; ayrıca hoşça kalın. ☺

alternatif



FABLE

Senaryo üstünde tam hakimiyetiniz, olaylarda etkiniz olsun istiyor; "Büyüylere hakim olım, yörüm bulmaktı sıkıntı çekmeyeceym" diyorsanız; kısaca gerçekten eksiksiz bir yapıp arıyorsanız Fable ilk oyunuyla Live Marketplace'de sizi bekliyor. Biraz daha sabrederseniz Fable II de geliyor zaten.

INFINITE UNDISCOVERY

ARTI Güzel senaryo, Capell renkli bir kahraman, bol yan karakter desteği

YAPIM Tri-Ace
DAĞITIM Square Enix
TUR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.infiniteundiscovery.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Yönlendirme ve navigasyon sıfır, sıradan dövüş sistemi, savaş sırasında menüye girmenin zorluğu

Infinite Undiscovery'nin eksikleri göze batmanın çok ötesinde, göz çıkarabilir cinste. Ama "Ben tüm eksikleri görmezden gelebileirim" der seniz başarılı bir oyun yatıyor derinlerde; çokooor derinlerde.

6.1



YAKUZA 2



Yürüyorum Osaka sokaklarında; peşimde bin bir düşünce...

Japonya'ya henüz gitmedim ama gideceğim; bu kesin. Japonya'ya gittiğimde Yakuza'yla karşılaşacak mıymış? İşte bu kesin değil. Peki bunu ister miyim? Elbette. Kendi kendime mi konuşuyorum... Siz öyle sanın!

Japonya'da fellik fellik Yakuza arayacağımı düşünmüyorsunuz herhalde zira onları nerede bulacağımı çoktan öğrenmiş bulunuyorum. Birkac sene önce, "Yakuza" adlı oyunla Japonya sokaklarında gezmİŞ, tüm kısayolları öğrenmiş, belirli bir yaşın üstündeki insanların girebileceği her türlü mekana adım atmış ve Japon halkının isteklerine kulak kabartmış idim. Olan biten, beni tatmin etmemiştir çünkü daha fazlasını istiyordum ve niyet bu dileğim

YAKUZA 3



Yakuza 2'yi bittirdikten hemen sonra gözünüz bir başka Yakuza oyununda olacak. Şimdi; bir iyi, bir de kötü hâberim var. Yakuza 3 adında bir oyun, hazırlık aşamasında fakat bu oyun sadece PS3 sahiblerine sunulacak. İkinci oyunun kaldığı yerin hemen ardından başlayacak olan Yakuza 3, Kazuma'nın Okinawa ve Tokyo arasında mekkik dokumasını konu alacak. Birçok konunun netliği kavuşturacağı oyunda grafikler elbette PS3 kalitesine yaraşır biçimde tasarlanıyor ve Amusement Vision, özellikle Japonya'nın gece hayatının ekran'a birebir yansıması için uğraşıyor. İnsanların gruplar halinde hareket ettiği, taksilerin birbiriley yarıştığı, sokakların barların ıskılılarıyla parıldadığı, rengarenk Japonya geceleri (Gerçekten Japonya'ya gitmem lazım.) oyuna aynen yansıtılacak. Dövüş ile macera bölümleri arasındaki geçişin, yükleme zamanı olmaksızın gerçekleşeceğini ve kamera kontrolünün tamamıyla oyuncuya bırakılacağı Yakuza 3'ün çıkış tarihi ise kesinlik kazanmadı.

gerçekleşti. Yakuza 2 ile tekrar Tokyo'ya ve hatta Osaka'ya gitme imkanı buldum. Öylesine mutluyum ki tarifi mümkün olmayan bir coşkuyla Japonya'ya uçak bileti alverdim! (Galeyana gelmek adını verdigimiz...)

Geçmişin izleri> Tam bir yıl sonra... 365 gün sonrasını konu alıyor Yakuza 2. Kazuma Kiryu, artık çete muhabbetinden sıkılarak yeni bir hayatı başlama hevesine giriyor ama olmuyor; barış bozuluyor, olayın içine Koreliler karışıyor ve Kazuma bir kez daha insanların kafasını kaldırırmada patlatmak üzere hareketeciliği geçiriyor. Senaryo, özellikle bu konu etrafında dolaşıyor fakat Yakuza'yi Yakuza yapan en büyük etken, yani senaryo, bu kadar basit değil. Size detayları vererek oyun zevkinizi mundar etmeyeceğim ancak büyük bir başarıyla hazırlanan senaryo ve yan hikayeler, Yakuza 2'nin PS2'nin son dönemde çıkan en iyi oyunlarından biri olmasını sağlıyor. Olayın dövüş ve aksiyon kısmı da gayet güzel ama bu oyunu, aksiyonu doruk noktasında hissetmek için almak istiyorsanız kararınızı bir kez daha gözden geçirmenizi tavsiye ederim.

Dişlerim... Hepsini mi döküldü?> Kazuma, Yakuza'da kaldığı noktadan devam ediyor serüvenine. Belki bir yıl boyunca kolunu kırıdatmadı ama düşmanlarıyla karşılaşınca tekme - yumruk saldırmayı gayet iyi beceriyor yine. Yakuza 2'de -aynen Yakuza'da olduğu gibi- Kazuma pek fazla "havalı" hareket yapmıyor. Daha gerçekçi bir şekilde, yumruklarını dirsek ve diz vuruşlarıyla birleştiriyor ve dövüşükçe artan Heat Meter'ıyla da çevre elemanlarını (kaldırım taşı, posta kutusu, bisiklet, perde, duvar



alternatif

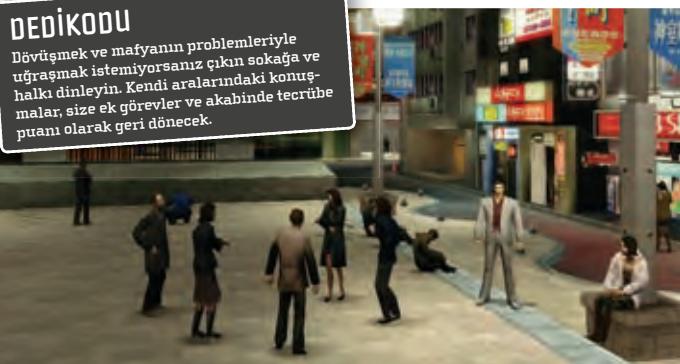


PERSONA 3: FES

Yakuza'ya pek iyi bir alternatif olduğunu düşünmüyorum ama eğer Yakuza kadar kaliteli fakat onun gerçekliğini fantastik ögelere birakan bir oyun ariyorsanız Persona 3'ten iyisini bulmanız mümkün değil.

DEDİKODU

Düvüşmek ve mağyanın problemleriyle uğraşmak istemiyorsanız čikin sokağa ve halkı dinleyin. Kendi aralarındaki konuşmalar, size ek görevler ve akabinde tecrübe puanı olarak geri dönecek.



gibi) kullanarak rakibine büyük hasar veren artistik hamleler yapıyor. Özellikle güçlü düşmanlara karşı işe yarayan bu hareketleri uygulamak için, bir dövüşe girdikten sonra çevrenize bir bakın ve nerede ne var, neyi kullanabilirsiniz, hemen saptayın.

Dövüşlerin tek amacı, oyuncunun senaryosuna uygun aksiyon sahnelerini yaşamak değil; her dövüş size tecrübe puanı olarak geri dönüyor. Bu puanları daha sonra Kazuma'nın

özelliklerini geliştirmek için kullanıyor ve dövüşmenin ne kadar anlamlı olduğunu anlıyorsunuz. Senaryoya uygun dövüşlerin yanı sıra yan hikayelerden, halka yardım etmek suretiyle gerçeklestirdiğiniz görevlerden de tecrübe puanı kazanabiliyorsunuz.

Belki hepiniz HD'ci oldunuz (Bu gruba ben de dahilim.) ama eğer bir PS2 sahibiyseniz Yakuza 2'yi es geçmemeni siddetle tavsiye ediyorum. Tabii ki önce Yakuza'yı oynamak akıllica olacaktır ki evet, önce Yakuza, ardından Yakuza 2 ve sonra da Japonya! Ikmashou yo! ☺

YAKUZA 2

ARTı Japon kültürünü yansitan, etkileyici senaryo ve yapılacak tonlu iş

YAPIM Amusement Vision
DAĞITIM Sega
TUR Aksiyon / Adventure
DİĞER PLATİFORMLAR Yok
WEB www2.sega.com/gamesite/yakuza2
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

EKSİ Yeni nesille birlikte, yükleme sürüelerine tahammül etmek içiye zorlaştı, dövüşler biraz daha heyecanlı olabilirdi

"PS2 ölüdüğün!" diyenlere tokat gibi yanıt... Yakuza 2, PS2'nin ölüdigini, Japonya'nın ve Japon kültürünün sadece anime'den ve manga'dan oluşmadığını da kanıtlayan bir yapım.

8,4



"Evet sevgili hocam, bu pozisyonda da gördüğümüz üzere bel ağırlarının en büyük sebeplerinden birisi snooker. Arkadaki de oturmuş zaten..."



Ken Dohe

Shaun Murphy

1 0 (1) 0 0

Shaun Murphy

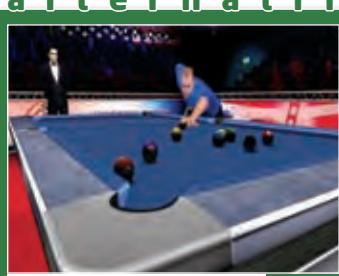
WSC REAL 08: WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP

Siz gidemiyorsanız, Snooker size gelsin...

Başından belirteyim; WSC Real 08 çok derin ve detaylı bir oyun değil. Fakat basit sıfatını da hak etmiyor. Aslında, oyunun ismini ilk duyduğumda piyasadaki birçok "masa oyunu simülasyonu" gibi oldukça basit, siğ bir oyunla karşılaşacağımı zannediyordum. Fakat platformumuzun PSP ve oyundumuzun da resmi bir oyun olması standartların biraz daha yükselmesini sağlamış sanırım.

WSC Real 08 oyuncuya günümüze önemlidir, dünya şampiyonu olan snooker oyuncuları ile oynama şansını sunuyor. Mark Williams, Peter Ebdon, John Higgins, Stephen Maguire not aldığım isimlerden sadece birkaçı. Tabii ki bu rakiplere karşı

alternatif



WORLD SNOOKER CHALLENGE 2007

Piyasada birbirinden kötü onlara bilardo ve snooker oyunu varken WSC Real 08'e kalite olarak en yakın alternatif, geçtiğimiz sene oynadığımız ve yine Blade Interactive'in imzasını taşıyan World Snooker Challenge 2007.

Şu istekayı tutuşa bak; sonra "Örtüyü ben yırtmadım hocam!" dersiniz...

oynamak her baba yiğidin harcı değil. Hele bu oyunda çok iyi değişmeniz yapay zekanın ve fizigin resmen size karşı çalıştığını düşünmeye başlıyorsunuz. Bu yüzden gerek tek kişilik, gerekse de multiplayer mod'larda ağızınızın payını almamak istiyorsanız alıştırma modu'nda biraz zaman geçirmenizde ve oyunu iyice öğrenmenizde fayda var. Ondan sonra oyuna daha motive olmuş bir şekilde devam edebiliyorsunuz. Aksi takdirde, buz kesilebilirsiniz. Kendimden biliyorum.

Oyunumuz, ta atarı oyunlarından beri izometrik kamera ile bizi atmosferden soyutlayan eski bilardo ve snooker oyunlarının düştüğü hataya düşmeyerek, arada bir etrafı göz atmamıza imkan tanıyor. Şöyle ki; vuruş yapmak istediğimiz noktayı seçmek için masanın etrafında dolaşma, eğilip isteka ile açı ayarlama gibi ayrıntılar mevcut. Oyunumuz tüm bunları first person kamerası ile yansıtıyor. Bunun yanında etrafı göz attığımızda, seyircilerin ve rakiplerimizin tepkilerini, davranışlarını da görebiliyoruz. Ayrıca ortamdaki ışık kullanımı da oyuncuya resmen bir snooker müsabakasındaymış gibi hissettirmeye yetiyor. Her ne kadar grafikler için uşarışmış gibi

SNOOKER TARİFİ



Özellikle İngiltere'de çok popüler olan snooker; 3,6'ya 1,8 metre boyutlarındaki masalarda, 22 (Bir beyaz, 15 kırmızı, altı farklı renk) topa oynanır. Oyunun amacı beyaz topu kullanarak tüm topları ya da rakibinize göre daha çok topu deliklere sokarak daha yüksek puan toplamaktır. Amerikan bilardosuna göre çok daha geniş masalarda oynanan snooker'in istekası da Amerikan bilardosuna göre daha incedir ve deliklerin köşeleri Amerikan bilardo-suna göre çok daha sıvıdır. Bu yüzden deliklere top sokabilmek daha zordur. Her köşeye dört, uzun kenarların ortasına iki tane olmak üzere altı adet top kurallara uygun olarak belli bir sıralama ile deliklere sokulur. Sokulan topların puanlarına ve cezalara göre rakibinden çok puan alan oyuncu o raundu kazanır. En çok raunt kazanan oyuncunun galibi olur.

gözükse de oyunumuz görsel olarak pek etkileyici değil maalesef. Fakat iş görür mü? Eh, görür.

Oyunda ilerledikçe ve başarılı olduktça, geliştirdiğimiz oyun tekniklerine göre belli isimler alıyoruz. Bu isimler daha çok oyun tarzımıza yönelik derecelendirmeleri belli etmek için kullanılıyor. Böylece online mod'da oynarken daha dışımıza göre rakipler seçme şansı elde edebiliyoruz.

Sözün özü; her ne kadar hiçbir simülasyon, gerçeginin yerini tutmazsa da WSC Real 08, piyasadaki bu türdeki diğer oyunlardan daha gerçekçi bir atmosfer ve oynanış sistemi sunuyor oyuncuya. En azından geçen seneki oyununun

altında ezilmiyor. Ama belirtelim ki oyunumuz hala hatasız, "Olmuş bu!" denebilecek kivamda değil.

Evet; kafa göz yarmadan, kalpleri kırmadan bir yazının daha sonuna geldik. "Simülasyonlar her iki taraf için de daha güvenli" dememiş miydim? Ben etrafta kırılmış isteklalara ya da şışmiş gözlü vatandaşlara rastlamıyorum. Neysse, diyeceğim o ki; WSC Real 08 gerçek snooker'a hasret kalan yürekler için hasretlerini yatırtıracak hoş bir alternatif olabilir. Malumunuz, her yerde snooker oynayabileceğiniz bir mekan bulmak zor. (Ya da ben İzmirli olduğum için mi böyle düşünüyorum?) Bunun dışındaki topluluk ise büyük bekâtlar içine girmemek kaydıyla oyunu göz atabilirler. ☺

WSC REAL 08: WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP

ARTI Gerçek snooker yıldızları, keyifli sayılabilen oynanış sistemi

YAPIM Blade Interactive

DAĞITIM Deep Silver

TÜR Spor

DIĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3, Xbox 360, DS, Wii

WEB Yok

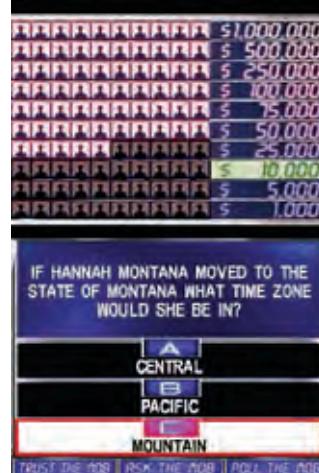
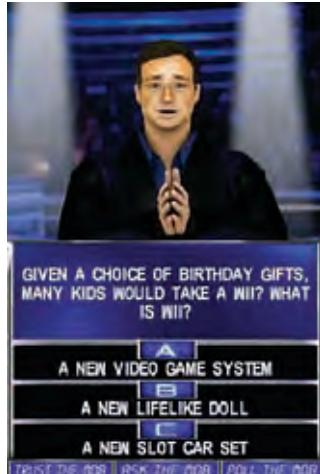
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Çok dar bir kesime hitap etmesi, oyunun ömrünün kısa olması

WSC Real 08, bu türe ilgisi olmayan oyunculara göre sıkıcı ve anlamsız; türün müdadımları için ise vasatın üzerinde bir yapım.

6,4





1 VS. 100

Adamsanız teker teker gelin

Evet, işte hayatımın oyunu, işte hayatımı özetleyen oyun: 1'e karşı 100. Tüm hayatım boyunca yaşadığım eşitsizliğin, karşımı çakan düşmanların, engellerin, dertlerin kısaca ifadesi budur sevgili LEVEL okuru. Şimdi size kalkıp bu sıkıcı oyunu anlatmak istedim ama onun yerine, belki merak edeniniz olur diyerek kendi sıkıcı hayatımın bahsetmek istiyorum biraz. Ben, tam 101 çocuklu bir aileniñ 101. çocuğu

olarak dünyaya gelmişim sevgili LEVEL'ci. Rahmetli babacığım çok çapkin olduğu için kısacık hayatına 101 evlat siğdırmayı başarmış ki bu rakama ulaşmak için de, zamanında mahallede eski bir arkadaşıyla 1'e 100 iddiaya girmiş ve nhayet iddiayı kazanmış ama sonra arkadaşını bulamamış ve kazandığı parayı alamamış. Üstelik 100 kardeşim de son çocuk ve evlatların en küçüğü olduğum için hep şımartıldığımı

düşünüp bana karşı büyük öfke beslemiştir ki bu bakımdan hayatım ilk yıllarından itibaren 1'e 100 bir hayat mücadeleyle karşılaştığımı söyleyebilirim. Sonuç olarak yıllarca bu şanssız ve kadersiz durumdan çok çektiğinden sonra, sokak kavgalarında 1'e 100 kalmaktan, tartışmalarla 100 kişinin karşısında tek başıma kendimi savunmak zorunda kalmaktan o derece biktim ki bir gün üzümdeki bu laneti kaldırırmak için kalkıp bilge

bir teyzeye danıştım. Lakin teyze şöyle bir bana baktı ve tek cümle etti ki olaya bakışım ve algılıyım tamamen değişti: "1'e 100 lanetini bozarım ama 100 tane kadını da istemediğine emin misin?"

Yaşasın tatlı dudaklarından ballar akan cihan dilberleri. ☺

YAPIM Umurumda değil
DAĞITIM Zerre İlgiilenmiyor
PLATFORM DS diyorlar



HARVEST MOON: ISLAND OF HAPPINESS

*Mutluluğun hasat mevsimi geldi
ama rekotemiz rezil*

H iç düündünüz mü? Nereye koşturuyorsunuz, ne için koşturuyorsunuz, tüm bu karmaşanın, hoplayıp ziplamanın, çalışıp çabalamanın sonu nereye varacak? Sonunda ne gececek elinize, hiç düündünüz mü? Hayır, düşünmediniz çünkü hepinizin

yaşı henüz çok küçük, değil mi? O zaman siz genç arkadaşımızı doğrudan diğer sayfaya alalım; ben şu 30'luklara sormak istiyorum. Evet canım, sana soruyorum, doğrudan sana hitap ediyorum, bak buraya, iyi dinle, kulağını aç. Nereye koşuyorsun arkadaşım? Ne verecekler sana sonunda, ödül mü? Madalya mı takacaklar? Tüm bu çalışmaların sonunda ne gececek eline, şehrin banliyölerinde inşaatına yeni başlanmış bir kooperatifin 20 katlı ve 500 komşulu binasından ikinci göz odası bir sosyal konut dairesi mi? Yaşılığında oturup komşu dairedeki çiftlerin kavgasını dinleye dinleye son günlerini yaşayıp, sana öğretilen kurallara, uymaya zorunlu kilindiğin geleneklere, göreneklere, nedenini sormadığın evliliklerine, koşturmalarına, iş hayatında başını ezip, söylenenlere upyap, düzenin içinde kaldığın için aldığı ödülünle mutlu bir biçimde veda mi edecekseň hayatına?

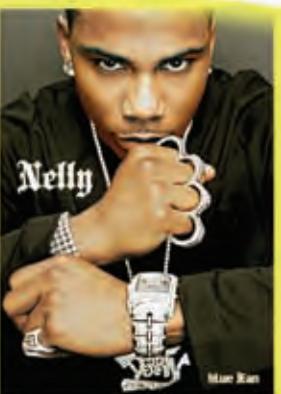
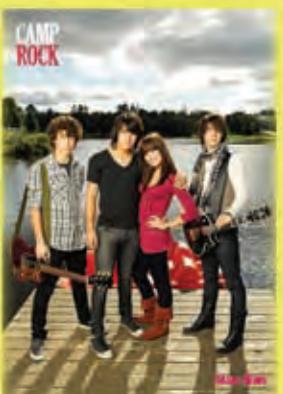
Bunun için mi çalışıyorsun, bunun için mi didiniyorsun, bunun için mi sabahın gece yarısına ve yine sabaha ve yine gece yarısına kadar hayatını işine adamış, hayatını bitmek tükenmek bilmez isteklerine yetişmeye çalıştığın karına adamış, çalışıp çabalayıp bir tarafını yürüyorsun?

Sana kötü bir haberim var dostum: Mutluluğun hasat zamanı geldiğinde bütün ürünlerin çürümüş olduğunu göreceksin, elinde bir kurus etmeyen bir çöple "Ama bana böyle söylememiştii." diyeceksin, sana kimin ne söylediğini de kimse durup araştırmayacak, geçen yılının acısını çıkarmayacak, yitip giden yılının intikamını almayacak. Adını hatırlayan birkaç eski arkadaşın gelip dört kolluya yüklenecək. ☺

YAPIM Sana ne
DAĞITIM Bana ne
PLATFORM DS

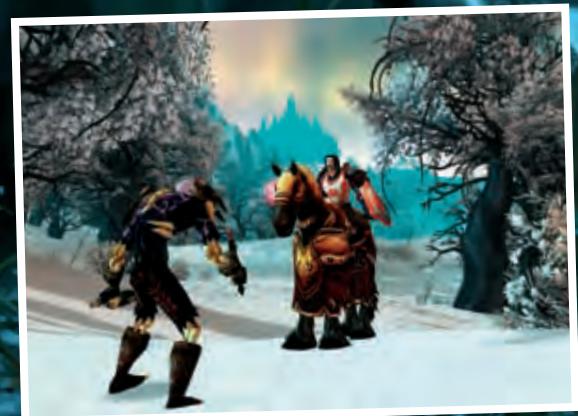


2 Dergi + 4 Poster



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING SINIFLAR

Uykusuz geceler, terk eden kız arkadaşlar, alınan kilolar...

Vakıt bu kadar daralmışken 80. level'in yeteneklerini inceleyerek, WotLK'de karakterlerimizin neler yapabileceğine göz atmak istiyorum. Yerimiz dar olduğu için Priest, Warrior, Rogue ve Death Knight gibi onde gelen sınıfları inceleyeceğim. Ayrıca belirtmek isterim ki burada yazdıklarım oyun piyasaya çıktığında değişmiş ya da tamamen kaldırılmış olabilir. Lafi daha fazla uzatmıyorum ve ilk olarak Priest ile başlıyorum.

PRIEST

Düşünüyorum da, oyun daha çok PvE'den PvP'ye mi kayıyor ne... Çünkü eskiden en önemli iyileştirici sınıflarından biri olan Priest'in, PvP ağırlıklı Disciple ağaçına büyük bir ilgi gösterilmişken Shadow ve Holy için ne yazık ki aynı şeyi söyleyemiyorum. Disciple ağaçındaki önemli noktalara göz atalım.

Rapture, Disciple Sonunda Priest iyileştirme büyülerinin mana tutarının ne kadar yüksek olduğunu farkına varmış olacaklar ki bu yeteneği ağaç eklemeşler. Artık Greater Heal, Flash Heal ve Penance bastığımızda, iyileştirdiğimiz miktarın %2,5'i bize mana olarak geri döiyor. Ayrıca Divine Aegis ve Power Word: Shield'in önlediği hasarın da %25'i kadar mana kazanıyor. Küçümsenek rakamlar değil fakat kusura bakmayın ama hangi karakterin üzerinde Mortal Strike varsa onu iyileştirmeye çalışmak çok gereksiz olduğu için fazladan iyileştirme yapmak ancak sunumuzu erteler. Düşman, Warrior dışında başka bir DPS ise kesinlikle işe yarayacaktır.

Divine Aegis, Disciple Kritik iyileştirmelerimiz, iyileştirdiğimiz miktarın %30'u kadar gelen hasarı önlüyor. Priest ile kritik iyileştirme şansınızın %5 ile %10 arasında dolaştığını düşünürseniz (PvP içiniyoruz) çok etkili olmayan ama tutarsa güzel iş yapacak bir yetenek. WotLK'de Priest crit şansı artarsa tadından yenmez.

Test of Faith, Holy PvE'cilerin ağını sulandıracak cinsten bir yetenek. İyileştirmeyi %15 artırırken, sağlığı %50'nin altında düşen yandaşımıza kritik iyileştirme yapma şansımızı %16 artırıyor.

Guardian Spirit, Holy Tank kullanılan raid'lerde Holy Priest almak artık kaçınılmaz olacak. Kapışmanın en kritik anında kullanılması gereken bir büyү. Tankı hedeflediğiniz ve Guardian Spirit'i 10 saniye boyunca çağırıldığınız zaman, tankın aldığı iyileştirme büyüler %40 artıyor ve olur da tank ölüse Spirit kendisini feda ederek tankın ölmesini engelliyor. Ekstra %40 iyileştirme ortadan kalkıyor ama Spirit, gitmeden önce tankın toplam gücünün %10'u kadar iyileştirme sağlıyor. Kesinlikle "10 numara" bir büyү.

WARRIOR

TBC'den evvel Warriorlar'ı Paladinlar bile evire çevire döverdi. İş yapan Warriorlar'ın üzerinde ise High Warlord seti ve arkasında iyi bir şifacı olurdu. TBC geldi, durum değişti ve görünün o ki ecizi katılımımız, WotLK ile daha da korkuluş bir rakip haline geliyor. İnadına Fury Warrior oynattığım zamanları ve yediğim dayakları çok iyi hatırlıyorum. Öyle görünüyor ki yeni yetenekler sayesinde artık daha çok fury oyuncu göreceğiz.

Heroic Leap, Fury Rakibiniz iyi oynuyor ve hem charge'dan, hem de intercept'ten kaçmayı başardı. O zaman neden yanına ziplamıyoruz? Bu özellik, Diablo'daki Barbar sınıfının aynısı. Rakibinizin yanına ziplayıp onu iki saniyelikine bayıgn hale getiriyor, ayrıca silahınızın %50 kadarıyla hasar veriyorsunuz.

Titan's Grip, Fury Artık çift elle tutulan balta, topuz ve kılıçları tek elimizle tutabileceğiz. Bu özellik ilk duyurulduğunda saldırı hızının yavaşlayacağı söyleniliyordu fakat şu anki haliyle bu yavaşlama durumu ortadan kaldırılmış.

Sudden Death, Arms Improved Disciples tamamen değiştirilmiş ve yerine SD gelmiş. Artık verdığımız her crit hasanın -karşı tarafın gücünün %20'nin altına düşmesine bakmaksızın -%30 şans ile execute'yi tetikleme olasılığı var. Warriorlar çok can yakacak çok!

ROGUE

Bence WoW'un en zevkli, en detaylı ve oynaması en heyecanlı karakteri. Her ağaçta çok ciddi değişiklikler var. O yüzden şuna ya da buna ağırlık verilmiş diyecek.

Turn the Table, Assassination Partimizde her kim parry, block ya da dodge yaparsa combo puanlarını kullanarak yapacağımız hareketin crit vurma ihtimali %6 artıyor.

Cut to the Chase, Assassination Bence bu yeteneğin yeri combat olmalı. Eviscerate ve Envenom crit'lerimiz, Slice & Dice yeteneğimizin süresini maksimum derecede artırmayı, ancak kılıç kullanan Roguelar'ın işine yarar, hançer kullananların değil.

Stay of Execution, Combat Sağlığımız %35'in altına düştüğü zaman aldığımız zarar %15 düşüyor ve sağlığımız sanki %100'müş gibi farz ediliyor. Bir nevi Cheat Death denilebilir. Baş belası kılıç Rougelar'ı öldürmek çok zor olacak.

Murder Spree, Combat 10 yard içindeki bir düşmanın gölgelerinden diğerine geçiyoruz. Her iki silahlı birden, her biri yarım saniyede, toplam beş saldırı yapana kadar vurabiliyoruz. Mutilate'in değişik bir türü denilebilir. Özellikle kumaş zırh giyenleri çok zorda bırakacak bir özellik.

HEY PALADIN!

Paladin'ımızı unutmamalı! Holy Paladin'ın belki biraz üzülebilir fakat Blizzard yaptığı son açıklamada öncelikle DPS'e, sonrasında Tanking'e ve son olarak Healing'e önem sırası verdiği söyledi. TBC'de ciddi ve çok mantıksız bir biçimde ezilen DPS Paladin'ının doğusu bu yeni ek paket ile olabilir. (Yoksa Paladin'ımı mı kassam?)

Shadow Dance, Subtlety Aniden görünmez oluyor ve dokuz saniye boyunca, her üç saniyede bir görünür olup sonra tekrar kayboluyor. Bu şu anlama geliyor: Dokuz saniye boyunca zamanlama iyi yapılrsa -ve biraz da Thistle Tea yardımıyla- hedefi ambush sayesinde delik deşik edebiliriz.

Slaughter from the Shadows, Subtlety Backstab'ın ve Ambush'un enerji miktarını %15 düşürerek, yukarıda anlatıldığımız delik deşik etme durumunu daha da kolaylaştırıyor.

DEATH KNIGHT

İlk kahraman sınıfımız hakkında Blizzard'ın yaptığı en tatmin edici açıklama, tank ağırlığı fazla olan bir karakter olacağını. Diğer karakterlerden üstün olmayacağı da sözlerine ekliyor. Blizzard fakat bir - iki yeteneğe baktıktan sonra bu düşüncelerinde ne kadar samimi oldukları tartışılar hale geldi.

Anti Magic Zone, Unholy Büyüye karşı büyük bir kalkan oluşturuyor. Bu kalkanın içindeki tüm parti arkadaşımız büyülerden %75 daha az zarar görüyorlar. Bu kalkan 30 saniye boyunca duruyor ve 10.000 gibi ufak bir meblağ tutuyor.

Master of Ghouls, Unholy Ölüm kaldırma büyüsü ile canlandırdığımız Ghoul'ları bir pet gibi kullanabiliyoruz.

Hunger in Cold, Frost DK'nın 10 yard çevresindeki tüm isisi yok edip ve düşmanları buza hapsedip 10 saniye boyunca hiçbir hareket gerçekleştirmesine izin vermiyor. Hastalık tarzi büyülerin dışında hasar veren herhangi bir etken, buzdan kurtulmalarını sağlıyor. PvP'de çok can yakar, PvE'de ise kritik bir noktada yapılrsa zor durumda kalan partinin yaralarını sarmaya yardımcı olabilir.

Mark of Blood, Blood Bir düşmanın üzerine bunu takırouz ve ne zaman ki o düşman birine hasar verirse hedefin toplam gücünün %2'si kadar sağlık kazanmasına neden oluyor.

Maalesef DK'nın büyülerini bilmediğimiz için yetenek ağaçında adı geçen çoğu özelliğe boş boş bakıyoruz. Konu DK'den ayrılmışken ben halen Gnome'dan ya da Tauren'den DK olmaması gerektiğine, Blizzard'ın bu konuda çok kötü bir şaka yaptığına inandırmak istiyorum kendimi. (Mundar edecekler dünyası!) Yerim az olduğu için önemli özellikleri diliş döndükçe açıklamaya çalıştım. Ne yazık ki diğer sınıflar hakkında pek bir şey yazamadım. Eğer olur da Fırat gelecek ay için biraz daha yer verirse detaylı bir şeyle yazabilirim. Bahsettiğim yetenekler konusunda daha çok şey deşikebilir, eklenebilir, çakılabilir; demedi demeyin. ☺

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING GÖREVLER

Herkesin bir Ölüm Şövalyesi olacak

Ölüm Şövalyeleri "ne açık olan The Scarlet Enclave'deki görevlerin adım adım dökümünü veriyoruz. Bu rehber ile kolayca 58'e ulaşacaksınız. Yalnız şimdiden uyaralım: Bu bilgiler beta'dan olduğu için oyun çıktığında değişmiş olabilir. Yine de Blizzard'ın bu görev serisinde çok büyük bir değişikliğe gideceğini düşünmüyorum. 55'ten değil de 56'dan anlatmaya başlama sebebimizse baştaki görevleri kendiniz yaparak Ölüm Şövalyesi'ni bizzat öğrenmeniz.

No Where to Run and Nowhere to Hide Görevi Crypt of Remembrance'da Prince Keleseth veriyor. Gidip Major Quimby'i öldürerek ve kayıtları alacaksınız. Major Quimby güneyde, saat kuleli binada bulunuyor, kayıtlar da tam yanında, 52.4 71.0 koordinatlarında. Yalnız herkes karakterin spawn olmasını bekleyeceğinden buranın çok kalabalık olacağı kesin.

How to Win Friends and Influence Enemies

Prensten alacağınız silahları takip yine güneye iniyor ve Scarlet Crusaderlar'a vuruyorsunuz. Burada amaç, karşınızda kini öldürmekten çok, elinizdeki silahlarla vurmak. Biraz zaman alsa da eninde sonunda birisi konuşuyor.

Behind Scarlet Lines Burada gideceğiniz yer New Avalon'un güneyinde, Chapel'in ötesinde, tepede. Sakın yolu izleyip batıdan çıkmayın. Tam koordinat 56.2 80.6.

The Path of the Righteous, Brothers in Death, Bloody Breakout

New Avalon'da kaleye gidiyorsunuz. Kalenin bodrumundaki Ölüm Şövalyesi'ni kurtarıp orada kalın. Gelen NPC'leri kestiğinizde (High Inquisitor) düşen kafayı alın. Burada kimin kestiği fark etmez, her durumda kafayı alabilirsiniz. Daha sonra, kurtardığınız adama kalenin girişine kadar eşlik edin. Sonra yukarı çıkıp her kalede generalin bulunduğu yere gidin ve oradaki generali kesin. Bu general de spawn olduğundan etraf kalabalık olacaktır.

A Cry for Vengeance Chapel, handan çıkışınca hemen solda.

A Special Surprise Bu görevden itibaren görevler oldukça keyifli olmaya başlıyor. Hemen arkada bulunan kulübedeki tutuklulardan

birini infaz etmeniz gerekiyor. Burada herkes seçtiği ırktan bir tutukluyu öldürüyor. Eğer fırsat bulursanız tutuklunun konuşmasının tamamını okuyun; oldukça duygulu bir konuşma yapıyor.

A Sort of Homecoming

Ambush at the Overlook Haritada, doğuda patika gibi işaretlenmiş yerde saklanın. Siz saklanınca kurye çıkacaktır. Kuryeyi öldürüp geri dönün.

A Meeting with Fate, The Scarlet Onslaught Emerges Kılık değiştirdiniz! Hemen güneydoğuya gidip, elit birliklerin arasından geçip gemilerin olduğu yere inin ve mesajı komutanlara verin. Sonra hana geri dönün.

Scarlet Armies Approach Portal'dan girip Acherus'a gidin ve mesajı iletin.

The Scarlet Apocalypse Lich King ile konuşun. Yeri aşağıda, Death's Breach'te.

An End to All Things Oyundaki en eğlenceli görevlerden biri. Boruyu çalınca gelen bineğe bineceksiniz ve bir anda arayız değişecek. Bineği bizzat siz yöneteciksiz ve düşmanlara ate yağıdırıp balista oklarından ve okçularдан kaçacaksınız. Burada amacınız hem piyadeleri, hem de balista'ları yok etmek.

The Lich King's Command Direkt kuzeydoğuda ki mağara girip geçitten geçecek ve oradan da güneye yönelik Browma Hill'e gireceksiniz.

The Light of Dawn İşte bu görev anlatılmaz, yapılır. Şimdiye kadar WoW'da gördüğünüz tüm görevleri unutun. Bu görevi tekrar tekrar yerine getirmek için iki - üç defa Ölüm Şövalyesi kasanlar var. Anlatmayacağım, siz oynayıp göreceksiniz. Bu görevle iyi tarafa geçtiğinizi söyleyiyim, o kadar.

Taking Back Acherus, The Battle for Ebon Hold Gate açıp Acherus'a gidin ve ikinci kata çıkıp orayı temizleyin. Patchwerkler'i diğer oyuncularla beraber öldürün.

Where's King's Walk Oyunun hikayesine uyan bir güzel görev daha. Krala kadar yürüken halk üstünüze pislik atıp size hakaret edecek; ta ki kral sizin bir müttefik olduğunu açıklayınca kadar. Tüm bu görevlerin sonunda level 58 olacaksınız ve normal görev zincirine devam edebileceksiniz.



SONUNDA ARTHAS!

Blizzard'a attunement'leri kaldırmak yetmemiş olacak ki acı bir itiraf daha geldi: "Illiidan'ı herkesten gizleyerek hata ettiğim ama Arthas için böyle olmayacağı; çeşitli görevlerde Arthas karşınıza çıkacak." Hayır, o zaman Arthas kışkırtmasını görmek için yüzlerce saat karakter kasan insanlar ne olacak? Çok kızıyorum bu Blizzard'a ama seviyorum da keratayı. Bir türlü bırakamıyorum WoW'u. (Yardım ediin!)



BAĞIMSIZ

Ancient Quest of Saqqarah

Mısır'ın renkli gizemi...



Artık beni yakından tanıyorsunuz. Tanıdigınıza göre art arda temcit pilavi misali aynı tür oyunları buraya konuk etmemi sevmemiği de biliyorsunuzdur. Ve fakat bilmek durumunda olduğunuz bir başka konu var ki o da muhteviyatında "renkli taş" konsepti bulunan bağımsız oyunların, piyasadakilerin %79.2'sini (İstatistikle dalga geçmeyen.) oluşturması. (Ve sırada Barney Stinson ekolünden küsuratlı bir istatistik daha... - Doruk C.) Dolayısıyla, her ne kadar istemesem de bu oyunlara yer vermeme gerekiyor ama sanırım bu devrin de sonuna yaklaştık.

Böyle söylüyor olmanın yegane nedeni kısaca "Saqqarah" olarak adlandırılabilirceğimiz bu bulmaca oyununun göz kamaştıracak kadar kaliteli oluştu. Her zaman görsel sanatlara karşı ilgim olmuştur ve göze hitap eden bir ürün, kullanışta bir işe yaramasa da dikkatimi çeker. Saqqarah'ı hazırlayan görsel ekibi de buradan öyle bir öpüyorum ki yanlış anlaşılmaları mahal verecek kadar iddialı bir sevgi bu.

Saqqarah o kadar güzel tasarlanmış, o kadar güzel efektlerle donatılmış ki ekrana boş bırakken buldum kendimi zaman zaman; oyundan son derece uzak bir noktada durarak... Daha sonra oynanışa da dikkat edeyim dedim ve Codeminion'ın bu konuda

da son derece başarılı hareketlerde bulunduğu gördüm ve gözlerim iyice kamaştı.

Aynı Zuma'daki gibi farklı tapınaklarda bulmaca avına çıktığımız oyunda rengarenk taşlarımız ve bunları konu alan birbirinden farklı bulmacalarımız bulunuyor. Bir bulmaca türünde üç tane aynı renkte taşı yan yana getirmek taşların bulunduğu bölgeli aydınlatırken bir başkasında verilen tabloda taşların yerini istediğimiz gibi değiştirmek ve niyetinde bulmacayı çözmek bizi başarıya götürüyor. Çoğu bulmaca türünde işimizi kolaylaştıracak güçler de bize yardımcı oluyor ve aynı bir RPG oyundunda olduğu gibi oyunda ilerledikçe bazı yeteneklere süresiz olarak kavuşabiliyoruz; bu da bulmaca çözmenin monotonluğunu gideriyor.

Spandex Force'u, Bejeweled'i, onu rafa kaldırmanın vakti geldi; devir artık Saqqarah devri! (Üstelik ekstra paketlerle devamlılığı da sağlanacak.) ☺

YAPIM Codeminion
WEB www.saqqarathegame.com
FİYAT 19.95 Dolar

9,4



Time of War

Hayat zaten kendi başına bir savaş değil mi?

Böyle manalı spotlar yazmıyorum... Adeta kendimi bir kaşık suda boğasımla geliyor. Ama klişe sözlerle dolu dünyamızda, klişelerle dolu o kadar çok konu var ki... Oyunlar da bunlardan bir tanesi ve Time of War'u da bu gruba dahil edebilir... dik. Ama ben onu bu gruba söyle dahil etmiyorum, bu oyun bağımsız klasmanına girdiği için ayrı bir kulvarda yarışıyor ve bu kulvar için de hiç fena sayılmaz.

Oynanışını zamanının başarılı oyunlarından biri olan Crusader'a benzetebileceğimiz Time of War, kahramanımızı görevden görevde sürüklediğimiz bir oyun yapısına sahip. Cismini görmedigimiz bir bayan, sadece sesiyle bizi komuta ederek, "Şunu yap, şunu öldür, o bilgisayarı kaldır, halıyı yıka, gelirken toz bezi al..." gibi emirler veriyor ve biz de paşa paşa bunları yerine getiriyoruz. Görevler arasında ise elbette bir takım eli silahlı adamlar karımıza çıkıyor ama onlardan korkmuyoruz çünkü izometrik görüntünden onları gayet net secebiliyoruz ve silahlarımız da yeterince güçlü.

Aslına bakarsanız ne görev, ne senaryo; bu oyunda yapımcı firmanın üstünde durduğu en önemli konu silahlar olmuş. Tabancasından

makineli tüfeğine, roketatarlarından lazer silahına kadar envai çeşit silahı sahip olma imkanınız bulunuyor. Silahları ele geçirdikten sonra da dilediğiniz gibi kullanıyor ve düşmanlarınızın etrafında dönerken onları yere yiyyorsunuz. İlk bölümlerde tabancalı, tüfekli adamlar ve ilkel taretlere karşı savaşıırken ilerleyen bölümlerde Üçüncü Dünya Savaşı'nda göreviniz kadar büyük bir kuvvetle karşılaşırsınız.

Grafiksel açıdan pek tatmin olmasa da bu ayın "büyük" oyunu Space Siege'i de denedikten sonra bağımsız ellerde böylesine bir çaba olmasını takdir ettim. Space Siege'e o kadar para vereceğime alır Time of War oynamam yani. Siz de böyle yapın; karlı çıksın. (A'ların üstündeki şapkalar geri mi dönsel?) ☺

YAPIM Oniric Games
WEB www.timeofwargame.com
FİYAT 19.99 Dolar



8,1

BEDAVA

Trampoline

Zipladıkça zıplayası gelenlere...

Bazı villa sahiplerinin bahçelerinde bulunan birtakım "kavramlar" vardır. Bunların arasında yüzme havuzu, ufak bir şelale, bahçivan, köpek kulübesi ve basketbol sahası "normal, olması gerekenler" olarak nitelendirilebilir. Çocuk çocuğa kavuşmuş villacıların ise bahçelerinde mutlaka bir trambolin bulunur ki sabı sübyn evladımız metrelerce havaya fırlayıp kafasını rahatça kirabilsin.

Her neyse, bu konuyu onlar düşünün bizse bu tehlikeli aktiviteyi oyunlarda yaşayalım. Birkaç sene önce bir jimnastik salonunda bir süre trambolinle çalışmışlığım var ve size bu tecrübeyle sabit olarak söyleyebilirim ki ortada, "Ohooo, fırlıyorsun havaya kaçı metre; burguları saltoları ben de atarım!" diye bir durum yok. Trambolin hareketleri gerçek hayatı olduğu gibi bu oyunda da zor ama biraz gayret, biraz dikkat ile yarattığınız karakterinizi havada şekilden şeke sokabiliyorsunuz. Her türlü kombinasyon size puan olarak geri dönüyor ve bu hareketleri



öğrenmek için genişçe de bir Campaign mod'u bulunuyor. Newton fizik motorunun nİmetlerini de sergileyen Trampoline, size zevkten takılalar attırmayacak belki ama öyle ya da böyle takla atacağınız kesin... ☺

TÜR Simülasyon
YAPIM Walaber
WEB www.walaber.com

7.1

Cosmos Quest: To Find a Sun

Adventure oyunu oynamak da zor iş...

Sierra'nın Space Quest'inden esinlenerek (Kopyalanarak?) hazırlanan "bir" oyun sanıyorsunuz Cosmos Quest'i ama yanıldığınız ufak bir nokta var; Cosmos Quest bir değil tam "üç" oyunculuk bir seri. (Devamının gelme olasılığı da var hatta.)

Daha önce bu seride hiçbir şekilde yer vermediğimiz için önce ilk oyunla yola çıkalım dedik ve Güneş'i bulmak üzere macera-mıza adım attık. Şimdi yapmanız gereken yerde duran hortumlu

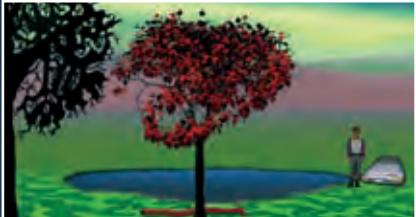
nasıl kullanacağınızı bulmak, bir sonraki alana geçince ne yapacağınız hakkında fikir sahibi olmaya çalışmak ve bu oyunda ne yapmanız gerektiğini anlamak olacak.

Pek kullanıcı dostu olmayan Cosmos Quest, karakterinizin dört farklı hareket gerçekleştirmesine izin veriyor. Yürümek, bir nesneyi kullanmak, konuşmak ve incelemek bu oyunda yapabileceklerinizin tümü.

Yıllar öncesinin oyunları olmalarına rağmen bir Day of the Tentacle'dan, Monkey Island'dan kötü gözüken oyun, bedava olması ve adventure türünün müdafimlerine hitap etmesiyle oynanabilir bir oyun olmuş. Denemesi bedava!

TÜR Adventure
YAPIM Ilia
WEB www.cosmos-quest.com

7.3



Fancy Pants Adventure: World 2

Şefik buldu, Fırat oynadı, ben yazdım

İşte her türlü çalışma ortamında görmek istediğimiz bir hareket: Şuncacık oyunu ancak üç kişi toparlayabildik ama iyi ki de bunu başarmışız zira pek eğlenceli bir oyun var elimizde.

Bir flash oyunu olmasına rağmen çoğu "profesyonel görünümlü" oyuna taş çıkartan bir oynanışa ve görselliğe sahip olan bir yapılmış FPA. Öyle ki sadece karakterin animasyonlarını izlemek bile keyif veriyor insana. Nihayetinde oradan oraya koşan, sürekli zıplayan, duvarlardan seken, havada yön değiştirip başka bir yöne ilerleyen bir karakterin salyangoz kabukları toplamasını sağlıyoruz. İlk bölümlerde, "Eee, beni ne öldürerek ki?" diye sorarken buluyorsunuz kendinizi; sonuçta birkaç yaratık size zarar veremez ki... Fakat sonrasında bir bakıyorsunuz, langır lungur koşarken en ufak bir hatalızda boşluğa yuvarlanıp her şeye en baştan başlamışsınız.

Tam anımlıyla bir platform oyunu olarak özetliyorum bu

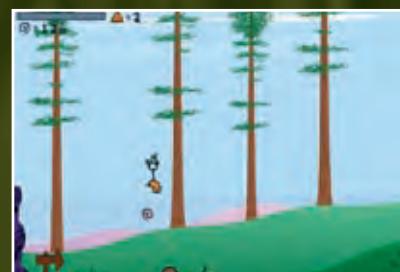
oyunu ve herkese şiddetle tavsiye ediyorum. Bakın, hem Şefik de üşenmedi; arabirim falan hazırladı bir şeyler yaptı. Uğraştı çocuk; kırmayın, etmeyin. ☺

TÜR Platform

YAPIM XGen

WEB www.xgenstudios.com/play/fancypants2

9



Weave 3D

Öndeği engeli takip et!

Daha geçen gün Ace Combat'ta, başlıklı felsefeyi kullanan bir bölüm oynadım; uçağımı bir tünele sokmak zorunda kalyordum ve burada son derece dikkatli olarak ölüme çıkan engellere çarpmamaya çalışıyordum. Bu işlemi birkaç kez gerçekleştirmem gerekiği için de bir yerde mutlaka dikkatim dağılıyor ve en yakındaki metal plakaya bodoslama giriyyordum. Bunu niye anlattım; çünkü canım sıkılıyor... Hayır. Çünkü Weave 3D aynen bu oynanışa sahip. Bir uzay gemimiz var ve bunu sadece mouse kontrolüyle bir tünelde ilerletmeye çalışıyoruz. Bu sırada ölüme bir çok engel çıkarıyor. Çıkan engelleri aşılığa puan kazanıyor ve bir başka seviyeye atlıyoruz. Seviyeler değişikçe oyuncu zorlaşıyor; o zorlaştıkça biz sınırleniyor ve akabinde oyuna lanet edip bilgisayarı kapatıyoruz.



Son derece basit bir oyun belki Weave 3D ama bu oynanmayı hak etmediği anlamına gelmiyor. Denemekten zarar gelmez. ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Walaber

WEB www.walaber.com

7

Güncellemeye Rehberi

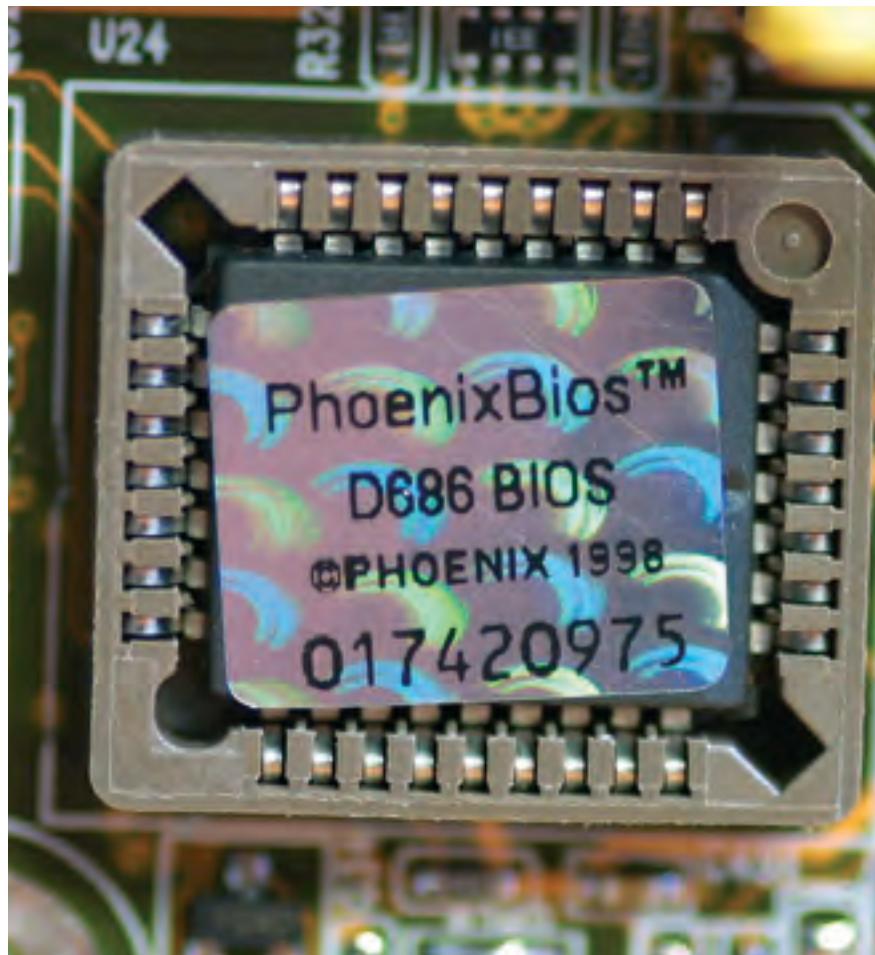
Donanım sayfalarımızın sevgili mü davimleri; yeni bir dosya konusu ile "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş olarak karşınızdayım. W.A.S.D. Oyuncu Profilleri belgeselimizi izleyenler bilirler, Yayın Yönetmeni'miz Fırat Akyıldız bir kullanıcı tipinden bahsediyor ve şöyle diyor: "Eğer bir programı güncellemelerse kafayı yiyebilirler." İşte bu cümle tam anlamıyla beni ifade ediyor. (Ben de varım! - Şefik) "Güncellik benim hayat felsefemdir." desem yeridir. Bilakis, daima güncel kalmanın şimdiye kadar hiçbir olumsuz yanını görmedim. Zararsızlığı bir yana, yararı çoktur; özellikle sürücü güncellemeleri, beraberinde performans ve birçok yeni özellik getirir. Güncel olmak faydalıdır.

İşte bu yazıda, siz sevgili donanım mü davimlerine en güncel sürücülerini ve BIOS'ları nasıl ve nereden indireceklerini adım adım açıklayacağım.

En Güncel Ekran Kartı Sürücülerı	
Ekran Kartı	Sürücü Sürümü (20.09.08)
ATI Radeon HD 4000 Serisi	Catalyst 8.9
ATI Radeon 9250 Serisi	Catalyst 6.11
nVidia GeForce 9 Serisi	ForceWare 175.19
nVidia GeForce GTX 200 Serisi	ForceWare 177.41

Ekran Kartı > Oyuncular için en önemli bileşenlerden biri olan ekran kartı ile güncelleme dosyamızı başlayalım. Öncelikle ilk adım, ekran kartınızın marka ve modelini öğrenmek olacaktır. Bu iş için GPU-Z adlı aracı kullanabilirsiniz. Aracın en son sürümünü www.techpowerup.com/downloads/SysInfo/GPU-Z/ adresinden indirdikten sonra çalıştırın. En üst kısımda kartınızın modeli yazacaktır. Örneğin; benim ekran kartım için "ATI Radeon HD 4000 series" yazıyor. Kartımızın markası ATI olduğuna göre -ve bu kartı üreten firma da AMD olduğuna göre- AMD'nin internet sayfasına doğru kısa bir yolculuğa çıkmak istiyorsanız. Adres satırına www.amd.com yazdıktan sonra site açılacaktır. Buradan "Support & Drivers" bağlantısına tıklayın. Açılan sayfadan da "Graphics Support" bölümü altındaki "Get Latest Drivers" ("Latest" kelimesi beni benden almıştır her zaman.) seçeneğine tıklayın. Şimdi karşınıza çıkan sayfadan ise ilk olarak işletim sisteminizi seçmeniz gerekiyor. Bir sonraki seçenek ise ekran kartınızın tipi; GPU-Z bunu bize söylemiş olduğu için doğrudan Radeon seçeneğini seçip bir sonraki adıma geçiyoruz. Son adımda ise kartın modelini seçmek. Burada -biliyorsanız- doğrudan kart modelini veya -bilmeyorsanız- kartın serisini seçebilirsiniz. Sonuçta her iki durumda da yolunuz aynı sürücüye çıkacaktır. Biz Radeon HD 4850 serisini seçiyoruz ve "Go" diyerken sürücünün yolunu tutuyoruz. Sonuç olarak karşımıza 8.9 sürüm numarasına sahip Catalyst sürücü paketi çıkıyor. Artık kalan iş, eski sürücüyü sildikten sonra bu paketi indirip kurmak. Eğer altı aydan beri güncellemeye yapmadıysanız -kartınıza bağlı olarak- bu güncelleme ile %10 ila %40 arası bir performans artışı gözlemlleyebilirsiniz.

nVidia için de benzer bir güncelleme yolu mevcut fakat nVidia'nın sunduğu araçlar sayesinde güncelleme işlemi daha kolay halledilebilir. Öncelikle nVidia için GPU-Z ile kartın modelini tespit etmek şart değil. Eğer ekran kartınızın nVidia (halk arasında GeForce diye bilinir.) olduğundan eminseniz doğrudan www.nvidia.com/Download/Scan.aspx adresine hücum edin. Burada karşınıza çıkan penceleri onayladıktan sonra sisteminiz taranacak ve ekran kartınızın modeli belirlenecek. Daha sonra yine bu karta ait en son sürücü karşınıza çıkacaktır. nVidia'nın anlaşmasını kabul ettikten sonra sürücüyü indirip kurabilirsiniz. Eğer ekran kartınızın türü belirlenemezse paniçe gerek yok; eski yöntemlere başvurabilirsiniz. GPU-Z'i çalıştırın ve kartınızın modelini öğrenin. Ardından www.nvidia.com/Download/index.aspx adresine girin ve "Option 1" altından seçimlerinizi yapmaya başlayın. Burada Vista kullanan ve ekran kartı 8800 GT olan bir kullanıcının seçmesi gerekenleri işaretleyerek örnek vereceğiz. Product Type: GeForce, Product Series: GeForce 8 Series, Operating System: Vista 32 Bit ve Language: English US şeklinde seçimlerinizi yaptıktan sonra "Search" butonuna tıklayın. Ekran kartınız için en son sürüm sürücüyü böylece bulmuş olduğunuz; indirip kurabilirsiniz.



Anakart Yonga Seti > Anakartınızın üzerindeki yonga seti, sistemin performansından sorumlu bileşendir. Bu yüzden bu bileşene ait sürücülerin güncellenebilmesi genel sistem performansına büyük katkı sağlamaktadır. Anakartınızın yonga setini öğrenmek için www.lavalys.com/products/download.php?ps=UE adresinden Everest adlı programı indirerek başlayabilirsiniz. Programı kurduktan sonra Anakart / Çipset yolunu izleyin. Örneğin; bizim sistemimizde "Kuzey Köprüsü: Intel Bearlake P35" olarak geçiyordu, yani yonga setimiz Intel. Bu durumda Intel'in sitesine girip gerekli en son sürücüyü indirebiliriz, hatta Everest'i kapatmadan sayfayı aşağıya kaydırıldığınızda, "Sürücü Yükleme" seçeneğinin karşısındaki bağlantıya çift tıklamanız Intel'in sürücü sayfasına taşımaya yetecektir siz. Söz konusu support.intel.com/support/chipsets/ adresi açıldıktan sonra çipsetinize bağlı olarak çipset modelini seçmeniz gerekiyor. Örneğin; P35, 3 serisi bir yonga seti olduğu için listeden "Intel® 3 Series Chipsets" seçeneğine tıklyoruz ve açılan sayfadan "Driver Downloads" altındaki "Intel® Chipset Software Installation Utility" bölümünden bulunan "Download" bağlantısına tıklyoruz. Buradaki bütün bağlantılar aynı yola çıktıığı için farklı bir yonga setinin karşısındaki bağlantıya tıklamanız herhangi bir sorun teşkil etmeyecektir. Daha sonra işletim sisteminde seçerek sürücüyü indirme sayfasına adım atıyoruz. Artık sürücüyü indirip kurarak daha verimli bir sistemin tadını çıkarabilirsiniz.

BIOS > BIOS güncelleme, iyi bilen biri yapmazsa karmaşık ve riskli bir işlemdir. Bu yüzden bu işi otomatik yapan yazılımlar vardır ve işi bu yazılımlara bırakmak çoğu kullanıcı için en iyi seçim olacaktır. (Bu işi yanlış yapıp anakartınızı bozmanızı istemeyiz.) Gelin, anlatma-ya GigaByte ile başlayalım. Bu firmanın, BIOS güncelleme işlemini otomatikleştirmek için geliştirdiği aracın adı @BIOS. Aracın son sürümüne www.gigabyte.com.tw/Support/Motherboard/Utility_List.aspx adresinden ulaşabilirsiniz. Aracı indirdikten sonra kurmanız ve yeni sürüm için kontrol etmeniz yeterli. Daha sonra güncelleme işlemini tek bir tıkla ile gerçekleştirebilirsiniz.

Bir başka anakart devi de Asus. GigaByte, Tayvan'da @BIOS'u yaparken tabii ki Asus da boş durmuyordu. Asus'un bu konuda geliştirdiği aracın adı Asus Update. Aracı, Asus anakartları ülkemize getiren Çizgi Elektronik'in internet sitesinden (portal.cizgi.com.tr/software/program.aspx?id=139) temin edebilirsiniz. Aracı indirip kurduktan sonra -GigaByte örneğinde olduğu gibi- birkaç tıklamayla otomatik güncelleme yapabiliyoruz.

MSI'ı da unutmadık. MSI'nın çözümüye -kurulan bir yazılımdan ziyade- web üzerinden çalışan bir uygulama. Live Update adını taşıyan bu platform, anakartınıza göre otomatik olarak hem sürücülerini, hem de BIOS'u tespit ederek kurulum yapıyor. Bu hizmetten yararlanmak için global.msi.com.tw/index.php?func=html&name=liveupdate_check adresini ziyaret etmeniz yeterli.

Herhangi bir soru veya sorununuz olursa donanim@level.com.tr adresine bir mail atmanız yeterli. Hep güncel kalmanız dileğimle

Logitech Driving Force Pro

Yallah şoför yallah...

Test merkezinin duvarları arasında, yine sıradan bir gün geçerken, dokuzuncu kattan bir sesleniş duyдум. "Receeep.." diye derinden gelen bu ses, beni Logitech'ten gelen ve PlayStation 3 için tasarlanmış olan bir oyun direksiyonunu, teste çağırmıştı. İşin içinde "Logitech", "direksiyon" ve "araba yarışı" kelimeleri olunca DVD ve sabit diskleri hemen bir kenara bırakıp fırladım PS3'ün başına. Hic vakit kaybetmeden direksiyon kutudan çıkarıp PS3'e bağladık. Ardından güzel bir araba yarışı aramaya başladık. Şefik hemen Gran Turismo 5'i bulup çıktı. Ancak oyunda parası olmadığı için ancak Ford alabildik. Açıksıza Gran Turismo 5'te Ford ile Logitech Driving Force Pro'dan beklediğimiz verimi alamadık. Baktık ki bu böyle olmayıacak, hemen Burnout Paradise'ı açtık ve tekrar direksiyon başına geçtik: Oh be, dünya varmış! Burnout, direksiyon ile mükemmel bir uyum sağlayınca testi olması gerekiği gibi uygulamaya başlayabildik.

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki cihaz ile oyun arasında mükemmel bir uyum söz konusu. Örneğin, oyunda kullandığınız aracın direksiyonu sadece bir tur dönebiliyorsa, normalde iki büyük tur dönen Driving Force Pro, bu durumda otomatik olarak kendini bir tura göre sınırlıyor. Bu sayede boşuna direksiyon sallamıyorsunuz; oyunla gerçek

hayattaki direksiyon hareketleri birbirile uyumlu oluyor. Driving Force Pro'nun plastikten yapılmış olan özel bir kaplaması var ve bu sayede elleriniz kaymadan, direksiyon üzerinde iyi bir tutuş ve kontrol sağlıyorsunuz. Birçok yerde "titreşim" olarak geçse de ben bu özelliğe "güç geri besleme" yani Force Feedback diyeceğim. Zira titreşim, amaçsız gerçekleştirken Logitech'in sunduğu deneyim tamamen üzerinde bulunduğuunuz zemine ve yaptığıınız harekete göre mantıklı bir şekilde gerçekleşiyor. Kum ile asfalten farkını birleştiren şekilde hassas değişim gösteriyor. Yaşıdalımız keyfi



açıklamak için şunu söylüyorum: Herhangi bir rampadan zipladığınız anda direksiyondaki Force Feedback kesiliyor ve gerçek hayatı gibi direksiyonu çok rahat sağa sola hareket ettirebiliyorsunuz. Fakat lastikler asfaltı öper örmez, (Minibüsü olduğuk bu arada.) Force Feedback tekrar devreye giriyor. Yine herhangi bir nesneye çarptığınızda bunun araca olan etkisi hemen direksiyona geri besleme olarak etki ediyor. Çarpmalarında ise Burnout'ta yavaş çekim efektyle beraber direksiyon uzun süre sarsılmayı sürdürür. Bu esnada dikkatimizi çeken masanın bile sarsılmasıydı, cihazda oldukça kuvvetli bir Force Feedback Motoru mevcut. Pedallardan da bahsetmeden geçemeyeceğim; durduktan yerde gazı köklerseniz araç buna patinaj çekerek yanıt veriyor. Fakat şöyle hafif tatlı bir (!) gaz verirseniz yavaş bir kalkış yapabiliyorsunuz. Manuel vites mevcut ancak direksiyon ile beraber vites kullanmak size zor gelirse vitesi iptal edip daha rahat oynayabilirsiniz. Cihazın üzerinde, PS3 kontrol kolunda bulunan bütün tuşların yer aldığından da belirtmekte fayda var.

Kısacası, Driving Force Pro'nun destekleyen oyunlarla birlikte kullanıldığında mükemmel bir sürüş deneyimi sundugu rahatlıkla söyleyebiliriz. Asfaltı ağılatmaya hazır olun!

FİYAT 170 Dolar + KDV İTHALAT Logitech

WEB www.logitech.com.tr

Logitech Cordless Mediaboard Pro

PS3'e özgürlük...

PlayStation 3 daha ilk çıktılarından beri Sony, cihazın sadece bir oyun konsolu değil, aynı zamanda bir çok ortam merkezi olduğunu vurguluyor. Blu-Ray film izlemek, Yellow Dog Linux işletim sistemi ile çalışmak ve internette sörf yapmak bu çoklu ortam özelliklerinden sadece birkaçı. Fakat tüm bu işlevlerde sanal klavye kullanmak, deveye hendek atlatmaktan daha zor. Sony de ürünün birlikte bir klavye hediye etmediğine göre, gidip adam gibi

bir klavye alıp sanalından kurtulmak yine kullanıcısı düşüyor. İşte bu noktada Logitech Cordless Mediaboard Pro gözbe çarpıyor. Bluetooth üzerinden bağlanan ürün PS3 için özel olarak tasarlanmıştır.

2.4 Ghz kablosuz bağlantı ile PS3'ten 10 metreye kadar uzakta kullanılabilirliğiniz ürün iki kalem pille çalışıyor. Ince ve sık olan ürün aynı zamanda oldukça hafif.

Tasarımcılar ürünü hazırlarken PS3 kullanıcının PlayStation ağında kolayca do-

laşabilmesini amaçlamışlardır. PS3 hesabınızı yönetme, mesajlaşma esnasında kontrolcüyü parçalamadan yazı yazabilme, internette bir adres yazacağım diye cinnet geçirmekten kurtulma ve PS3 menüler arasında kolayca dolaşabilme ürünün size sağlayacakları en önemli özellikler arasında geliyor.

Cihazı PS3'e bağlamamız o kadar kolay oldu ki bir an "Acaba bağlayamadık mı?" diye paranoid olduk.

İlk olarak touchpad ile PC'deki mouse kullanım keyfini PS3'te de yaşamış olduk. Menüler arasında özgürce dolaşmakambaşa bir şey. Film izlerken de Cordless Mediaboard Pro büyük kolaylık sağlıyor. Artık filmi ileri almak için gamepad'deki bütün tuş kombinasyonlarını tek tek denemenize gerek yok. Cihazın üzerindeki çoklu ortam tuşları sayesinde tüm bu ihtiyaçlarınıza anında ulaşabiliyorsunuz. Yine özellikle The Elder Scrolls IV: Oblivion gibi oyunlarda da Cordless Mediaboard Pro büyük bir kolaylık sağlıyor. İleride, klavye ve mouse destekleyen oyun sayısı arttıkça cihazın daha da geniş bir kullanım alanı olacaktır. Son olarak Cordless Mediaboard Pro'yu evinizdeki Home Theater PC için de kullanabileceğiniz belirtmemizde fayda var PS3'te gereksiz yere ter dökmem istemiyorsanız bu ürünü mutlaka deneyin.

FİYAT 84,70 Dolar + KDV İTHALAT Logitech WEB www.logitech.com.tr



Microsoft SideWinder X6

Tek klavye ile dünyaya hükmedin!

SideWinder markasını ilk defa Compex'te görmüştüm, o zamanlar Microsoft'un yeni çıkan SideWinder direksiyonu, beraberinde Midtown Madness 2 ile birlikte tanıtılıyordu. Gerçekten çok güzel günlerdi. Microsoft her zamanki gibi çok yenilikçiyydi. Force Feedback ile direksiyon konusunda da ne kadar başarılı olduğunu kanıtlıyordu. Bu başarılar ile firmanın donanım departmanı çeyrek asır yaşını devirdi. Dile kolay 25 yıl... Tabii ki bu sürenin firmaya kazandırdığı en büyük şey tecrübe oldu. Şu anda elimizde bulunan X6 klavyede ise bu 25 yıllık tecrübeyi görmek mümkün.

SideWinder X6 oyuncular için o kadar güzel özelliklerle donatılmış ki uğruna mağazalardaki diğer bütün klavyeleri kirabilişiniz. İlk olarak cihazın 30 adet programlanabilir macro tuşunun olduğunu belirtelim. Bu tuşları zekice bir yöntemle kullanan firma, kullanılabılır macro sayısını üç ile çarparak bir hamlede 90'a çıkarıyor. İçin en güzel tarafı ise bu tuşlara yapacağınız atamaları doğrudan oyunun içinden yapabilmeniz.

Klavyenin şüphesiz en önemli özelliği ise ister sağ, ister sol tarafa takılabilen nümerik tuş takımı. Üstelik bu tuş takımındaki bütün tuşların çoğuna macro atayabildiğinizi de hatırlatalım. Tuşların alttan aydınlatması da var ve çok sık görünmenin yanında geceleyin ışıklar kapalıken veya UPS'niz varsa elektrikler kesildiğinde tuşları göremediğinizde de çok işe yarıyor. Ayrıca bu arka aydınlatma, programlanabilir tuşlar için turuncu renkte ışık veriyor; siz de bu sayede onları kolaylıkla ayırt edebiliyorsunuz.

X6'nın üzerindeki multimedya kontrol takımı eksiksiz bir görsellik sunuyor. Buna ek olarak biz oyuncuların, özellikle de FPS oyuncularının, parmaklarını pek üzerinden ayırmadığı W, A, S, D, tuşlarının önünde de onları diğer tuşlardan ayırt eden noktacıklar var. X6'da yazı yazmak ise oldukça keyifli, tuş dizilimi ve klavye yapısı oldukça ergonomik, tuşların sertliği yazı için çok uygun.

Sonuç olarak oynadığınız oyunlara tam anlamlı hükmemetmek ve bu şıklığın keyfini sürdürmek için SideWinder X6 alınacak klavyelerin oldukça başında yer alıyor. 

FİYAT 80 Dolar + KDV İTHALAT Microsoft WEB www.microsoft.com.tr



Microsoft SideWinder X5

Batmobile geri döndü!

Hayır, Kara Şövalye'den bahsetmiyoruz; bu defa geri dönen Microsoft'un SideWinder ailesinin en son üyesi; SideWinder X5 mouse. Bize Batmobile'ı andıran X5, sanki Halo'daki Master Chief ve Mazda Senku konsept arabadan esinlenerek tasarlanmıştır. Uzun geniş şeklinin hacimli bir avuç içi desteği mevcut. Bunun yanı sıra, kauçuk benzeri yan tutacaklar ve siyah, parlak dış yüzey kaplama ise X5'in görünümüne karizma katıyor. Karanlıkta parlayan kırmızı ışıklar da ortamı çok güzel süslüyor.

X5, her ne kadar geçen yıl aramıza katılan SideWinder'a benzese de, lüks özelliklerin çıkartılarak fiyat bakımından hafifletilmiş bir model. Bu sürümde LCD ekran, ayarlanabilir ağırlıklar ve sökülebilir teflon kaplamalar yok. Ancak önemli özellikler yerinde duruyor. Anında DPI değiştirme tuşları, iki adet dikey yan tuş ve tabii ki en önemlisi çok iyi tarama yapabilen bir lazer algılayıcı... Hassasiyet ayarını isterseniz 200 DPI kadar düşük bir seviyeye indirebilir ya da 2000 DPI'ye kadar çıkartabilirsiniz.

X5'in üzerinde tam dokuz adet tuş mevcut ki bunlardan beş tanesi akıllı yazılım IntelliPoint sayesinde kolayca programlanabiliyor. İki yan tuş ve üç adet anında DPI değişim tuşlarının yanında, Vista'da Oyun Gezginini açan bir de hızlı başlat tuşu mevcut. Yine MMORPG oyuncuları için de kaydedilebilir macro'lar ve anında 180 derece arkaya dönebilmeniz sağlayan özellikler FPS oyunlarında size büyük avantaj sağlıyor. Özellikle Team Fortress 2'de ajanların siz arkadan bırakmasını istemiyorsanız anında arkanıza dönerken sobe yapabilişiniz. Sonuç olarak X5, sunduğu özelliklere ve önceki sürüme göre fiyat avantajıyla siz "SideWinder oyuncu ailesine" katılmaya davet ediyor.

FİYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Microsoft WEB www.microsoft.com.tr



Sapphire HD 4870 X2 2048 MB

Kara Şövalye

Pikselya topraklarında uzun zamandır nVidia hüküm sürüyordu. Bir gün, kod adı RV770 olan Kara Şövalye, bu gidişata son verip hükümdarlığı yeniden geri almak için Piksel Krallığı'na karşı savaş ilan etti. Kara Şövalye, daha önce aldığı yenilgilerden edindiği tecrübelerin de yardımıyla bu kez savaş meydanına çok daha güçlü çıkmıştı. Düşmanının 1400 milyon transistörüne karşı, Kara Şövalye bu defa 1912 milyon transistör ve yepyeni silahlar ile donatmıştı kendini. 240 gölgeli savaşçıları olan düşman, Kara Şövalye'nin 1600 gölgeli savaşçıları karşısında aciz duruma düşüyordu. Savaş başlığında pikseller vertexleri kesip bitiyordu adeta. Ortalık doku, kan ve revan içindeydi. 1 GB hafızası olan düşman, Kara Şövalye'nin 2 GB'lık GDDR5 hafızasının yanında unutkanlıya yakalanmış gibiydi. Düşmanın saatte 600 Mhz hızla ilerleyen çekirdek birimleri, karşılıkla Kara Şövalye'nin 750 Mhz'lık çekirdek birimlerini görünce demir yumruk yemiş gibi oldular. Çaresizlik içinde kırınıp ne yapacağını şaşırınca düşman, bu kez iki ayrı birimden oluşan 1107 Mhz'lık, toplamda 2214 Mhz'de koşan bellek frekansı savaşçılarını devreye sokmuştu. Dediğin ya, Kara Şövalye tecrübeliydi diye, hiç çekinmeden hamlesini yaptı; dört ayrı birimden oluşan ve her biri 900 Mhz'lık, toplamda 3600 Mhz'lık Kara Şövalye bellek frekansı birimleri, düşmanın üstünde adeta bir dolu gibi yağdırdı. Tam bir katliamdı... Kopan tekneller, ölen gölgeli birimleri, yerde kıvrılan pikselcikler ve bitik düşmüş çekirdek savaşçıları. Savaşın galibi Kara Şövalye bu defa dersine çok iyi çalışmıştı fakat savaşta çok önemli bir ayrıntı gözükecekti. Kara Şövalye, birimler arasında saniyede beş gigabit hızla getir - götür işleri yapan ve adı Crossfire SidePort olan bir yardımcı birlik getirmiştir beraberinde fakat nedense bunu hiç devreye sokmadı. Bu taze gücün, gelecekte çıkacak olan bir başka savaş için hazır beklettiği su götürmez bir gerçekti.

Tahtı kolayca ele geçiren Kara Şövalye, elde ettiği esirler ile kendi savaşçıları arasında "gladyatör dövüşleri" düzenlemeyi de ihmal etmedi. İlk dövüşün adı Call of Duty 4 idi. Savaş alanı 1920x1200 olarak ayarlandı, 4xAA ve 16xAF silahları çekildi. Kiyasiya süren mücadele bittiğinde ise düşmanı saniyede 87.3 hamle yapmışken Kara Şövalye birimleri 98.4 hamle ile açık ara galip gelmişti. Bir sonraki dövüşün adıysa Company of Heroes idi. Savaş alanı ve silahlar birebir aynı olmasına karşın bu defa saniyede 262.7 hamle yapan düşmana karşı, Kara Şövalye birimleri tamı tamına 337.8 hamle ile adeta gövde gösterisi yaptı. Bir dövüş bitiyor, bir başkası başlıyor. Sıradaki dövüşün S.T.A.L.K.E.R. olmasına karar verildi. Zorlu bir mücadele başladı ve başlar başlamaz da Kara Şövalye askerlerinin galibiyetiyle sonuçlandı. Saniyede 75 hamle yapan düşman, saniyede 104 hamle yapan rakibi karşısında fazla dayanamamıştı. Gün boyu süren diğer savaşlar sonunda tüm esirler öldü. Pikselya toprakları uzun süreliğine Kara Şövalye'nin egemenliği altında kalacaktı artık. ☺

FİYAT 570 Dolar + KDV İTHALAT Penta, Datagate

WEB www.penta.com.tr

	GeForce GTX 280	RadeonHD 4870 X2
Shader birimi	240	2x 800
ROP'lar	32	2x 16
GPU	GT200	2x RV770
Transistörler	1400M	2x 956M
Bellek boyutu	1024 MB	2x 1024 MB
Bellek veri yolu	512 bit	2x 256 bit
Çekirdek frekansı	602 MHz	750 MHz
Bellek frekansı	1107 MHz	900 MHz
Fiyat	475 Dolar + KDV	570 Dolar + KDV



SAMSUNG T240 24" Full HD

BİR TAŞLA İKİ KUŞ

HD çığlığını almış başını gidiyor. 720p ve 1080p yüksek çözünürlüklü videolar, izleyenleri adeta ekrana mıhlıyor. Olaya biz oyuncular açısından bakarsak Full HD oyun keyfine doyma olmayacağı söyleyebiliriz. Samsung'un yeni T serisi monitörleri ise sanki bizim için üretilmiş. İşe ürünün desteklediği 1920x1200 Full HD çözünürlük ile başlayalım. Samsung, EA ile anlaştı mı, bilmiyoruz ama yakında çıkacak olan Red Alert 3'ü bu monitörle oynarsanız tek ekranada tüm birimleri komuta ederek bir savaş lordu olabilirsiniz. T240, 5 ms tepki süresiyle de mermileri bile görmenizi sağlayacak kadar hızlı. (Bu açıdan FPS oyuncuları için de rahatlıkla kullanılabilir.) HDMI, DVI ve VGA çıkışlarını bir arada sunan Samsung, adeta "Hangi ekran kartını kullanırsan kullan, fark etmez." diye bas bas bağırrıyor. Ürünün sunduğu 1000:1 kontrast oranı (20000:1 dinamik) sayesinde, film izlemek ile oyun oynamak arasında gide gele kafayı yiyebilirsiniz. Ürünün tasarımını bir cümleye sıkıştırıp Samsung'dan dayak yemek istemiyoruz, bu yüzden mağazaya gidip bu şaheseri yakından görmenizi tavsiye ediyoruz.

FİYAT 499 Dolar + KDV İTHALAT Koyuncu Elektronik WEB www.koyuncu.com.tr

ORTA SIKLIKTE YENİ BOKSÖRLER

Şu sıralar ekran kartı piyasasında üst sınıf kartları görmekte bıktısanız bu haberimiz tam size göre. 380 Watt harcayan canavarlardan sonra, nVidia'nın 9500 GT modeliyle piyasaya giriş yapması hem düşük bütçeli kullanıcıların, hem de HTPC sahiplerinin çok hoşuna gidecektir. 9500 GT'yi ele alan ilk firmalardan biriye BFG. Firmanın piyasaya sunduğu 9500 GT gayet iyi bir fiyat / performans oranına sahipken ömrü boyu garantiye kaçırmayacak bir fırsat.

MSI GX 620

LAPTOP'TA OYUN VAKTİ

Tüm sorulara cevap olabilecek bir ürün var elimize: MSI GX 620. İlk olarak işlemciye göz atalım. En son teknoloji Centrino 2 sayesinde %20 daha uzun pil ömrü sunan GX 620 ile fazladan iki boss daha kesebilirsiniz. Çift çekirdekli ve 2.0 Ghz hızında çalışan Core 2 Duo P7350 işlemci ile neredeyse tüm oyuncuları hiçbir takılma olmadan oynamak mümkün. 4 GB bellek ile neler yapabileceğiniz ise tamamen sizin hayal gücünüz kalmış. Gelelim GX 620'yi "oyuncu bilgisayarı" yapan bileşene: 9600M GT 512 MB. Evet, yanlış duymadınız, 9600 GT. Bu ekran kartı ile 1280x800 çözünürlükte Crysis'i bile -hem de en yüksek ayarlarla- ağlatabilirsiniz. Üstelik eğer 15.4" ekran size dar geliyorsa cihazın HDMI veya VGA çıkışı sayesinde bu sorunu da aşmak mümkün. MSI'yi standart laptop'lardan ayıran bir özellik daha var: Turbo tuşu. Bir oyuna girerken bu tuşa basarak gücü salıverebilir ve oyundan çıktıktan sonra da Eco tuşuna basarak her şeyi normale döndürebilirsiniz. eSATA, FireWire ve 1 Gigabit ethernet port'u olan ürünün kırmızı renkteki tasarımını ise Ferrari'yi andırıyor.

FİYAT 1400 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB www.kont.com.tr

İTALYANLAR REKOR PEŞİNDE

Italian Shark OC takımı, elindeki DFI marka DK P45-T2RS PLUS anakart ve Core 2 Duo E8600 işlemci ile Super PI 1M hesaplamasını sadece 6.875 saniyede gerçekleştirek dünya rekoruna imza attı. Rekor kırma için E8600 işlemciyi 6562 Mhz'ye çıkarın Çizmeliler, bu hız için işlemciye 1.968 Volt vermişler. Yapılan denemelerde ısı oluşumunu engellemek için sıvı nitrojen kullanan Shark OC takımı, öyle görünüyor ki bu rekoru daha da geliştirebilecek yeteneğe sahip.



GIGABYTE GA-MA790GP-DS4H

BELLEK HIRSIZLIĞINA SON

Oyuncular, bütünsel grafik kartlarını duyduklarında köşe bucak kaçarlar fakat GIGABYTE'nın GA-MA790GP-DS4H modeli, bu alışkanlığı değiştirecek türden bir anakart. HD 3300 grafik işlemcisi her ne kadar "giriş" seviyesinde olsa da, birçok oyuncunun kasasında bulunan -sözüm ona 512 MB- ekran kartından çok daha iyi bir performans sunuyor. Açıkçası bu anakart, dünyanın en hızlı bütünsel grafik yongasına sahip. Bu ekran kartı ile Crysis'in en yüksek ayarlarla oynamak mümkün değil fakat üzerinde bulunan 128 MB bellek sayesinde oynayamayacağınız oyun yok. Büyünsel bir ekran kartı belki de ilk defa -gerçek anlamda- sistem belleğini sömürmeden kendi belleği ve gücü ile tüm oyunları çalıştırabiliyor. Üstelik DirectX 10 gibi son teknolojileri de içinde barındıran HD 3300, yeni oyunlara da müzikalık yapmıyor. Anakartın asıl hitap ettiği kesim ise HTPC kullanıcıları, yani oturma odanız için sessiz, az güç tüketen ve 1080p HD oynatabilen bir sistem toplayacaksanız GIGABYTE GA-MA790GP-DS4H, şu an alabileceğiniz -istisnasız- en iyi ürün. HDMI, VGA ve DVI çıkışlarını aynı anda sunabilen GA-MA790GP-DS4H'yi rahatça LCD televizyonunuza bağlayabilirsiniz.

FİYAT 199 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB www.kont.com.tr



DVD'den sabit diske teknik

Bu ay "İnbaksık" sizden gelen maillerle adeta bombardımana tutulmuş gibiydi. İlk defa iki sayfa barajını aşık; artık yeni rekorlar bekliyorum. Öncelikle bu yoğun ilginize teşekkür eder, başınıza gelen bunca sorun için de üzgün olduğumu belirtmek isterim. Ama hiç merak etmeyin "okurcanlarım". Ben "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş tüm bu sorunları çözmek için ta kızıl gezegen Mars'tan Dünya'ya geldim. Ben bu yazıyı yazarken henüz aklımdan harç parası yattı mı, bu sene kaç ders alacağım gibi dertler geçmiyor fakat siz okurken büyük ihtimalle okul başlamış olacaktır. Onun için derslerinizi aksatmayın ve bilgisayar sorunlarını da kafaniza takmayın. Bakalım bu ay, başınıza neler gelmiş...

S: Merhabalar, yeni bir bilgisayar alıyorum. Bütün parçaları "LEVEL Donanım"ı takip ettiğim için kolayca seçebildim. Teşekkür ediyorum kılavuz olduğunuz için. Tek problemim "Vista mi, XP mi?" sorusuna cevap bulamamam. Biliyorum bununla ilgili çok fazla yazı yazdırınız. Vista'nın performansının kötü olduğunu söyleyiniz ve Vista'yi kullanan herkesin söylediğleri de bu doğrultuda. Ama bu performans düşüklüğü yedi yıldır kullandığımız XP'ye devam etmemize değer mi? Açıkçası çok sıkıldım XP'den ve MAC kullanan arkadaşlarımın renkli dünyalarını kıskanıyorum. Ama göz göre göre de büyük bir performans kaybına girmek istemem sizce hangisini seçmeliyim? Alacağım sistem 2000 YTL civarında; (Sadece kasa) yani oldukça güçlü bir PC. Acaba bu kayıt güçlü PC'lerde daha çok mu göze batar? Görkem Yöntem C: Merhabalar, sevgili Görkem öncelikle her ne kadar editörlerimizin Vista ile yıldızı pek barışık olmasa da ben sıkı bir Vista kullanıcısıyim. Açıkçası Windows 7 çıkanca kadar da Vista'yi kullanmaya devam edeceğim. Vista'nın performansından yakınan arkadaşlar genelde ilk sürümü kullandıkları için böyle düşünüyorlar. Bu gayet doğal zira Vista Prematüre doğan bir işletim sistemi. Fakat artık Service Pack

Recep Baltaş sunar servis

C: Sevgili Ahmet, öncelikle bir konuya ağırlık getirelim: Ekran kartlarında eğer bellek miktarına aldanırsan sonuç tam bir hırsız olur. Evet, bu konuda daha önceden yaptığım incelemelere bakarak ne demek istediğimi anlayabilirsin. Örneğin 1 GB belleğe sahip paylaşımı bir kart, 256 MB paylaşimsız belleğe sahip olan ayrı bir karttan yaklaşık 5 kat daha yavaştır. Yani bellek, siz sevgili kullanıcıları kandırmak için oynanan bir oyundan ibaret. Önemli olan nedir peki? GPU, yani grafik işlem birimi. Benim sana tavsiyem bu sıralar piyasaya yeni girmeye başlayan Centrino 2 mimarili ve 9600 GT ekran kartına sahip olan ürünlerde göz atman. Bu ürünlerde genelde 250 GB sabit disk, 3 GB RAM, 2 Ghz ve üstü Core 2 Duo işlemci ve bir laptop için inanılmaz bir performans sunan 9600 GT ekran kartları mevcut. ATI tarafında ise HD 3650 tercih edilebilir.

S: Merhabalar sevgili LEVEL ahalisi. "Hepinize kolay gelsin" diyor ve sorularıma geçiyorum. Bir PC sahibiyim. Ekran kartım GeForce 8600 GT 512 MB; 2 GB RAM, Asus M3N78-EMH HDMI anakart ve AMD Phenom 2.6 Ghz işlemci sahibim. Şu sıralar Company of Heroes oynamaktayım. Normalde oyunda bir sorun yaşamıyorum ama oyun arada sırada takılıyorum ve hata raporu veriyorum. Bunun nedeni ne olabilir? Bu problem bilgisayarı ilk aldığım zamanlar yoktu. İkinci sorum şu: Bu sisteme Crysis'i orta ayarlarında oynuyorum. Bilgisayarı ilk aldığımda sorun çıkmıyordu. Geçen günlerde DVD'de verdiğiniz sürücüyü kurdum. Oyunda bazı takılmalar yaşadım. Bu neden olabilir? Cevaplarsanız çok sevinirim. Murat Sakal

C: Sevgili Murat, öncelikle ekran kartı haricinde güzel bir sistemin olduğunu söyleyebilirim. Company of Heroes benim de çok sevdigim ve "şaheser" olarak adlandırılabilceğim bir oyun. Yaşağın sorunlara gelince... Bu problemlerin oyunun güncel olmadığından dolayı kaynaklandığını düşünüyorum. En son yamaları <http://cohpatch.relic.com/>

index.html adresinden indirebilirsin. Fakat yamaların toplam boyutunun yaklaşık 2 GB olduğunu da hatırlatayım. Crysis'i bu ekran kartıyla zaten üst ayarlarda oynaman maalesef pek mümkün gözükmüyor. Oyunlardaki takımlar sürücülerden olabileceği gibi, sistemin yavaşlamasından da olabilir. Sanırım uzun zamandan beri kullanıyorsun sistemi; format zamanı gelmiş. Ekran kartının en son sürücüsünü ise http://www.nvidia.com/object/winxp_175.19_whql.html adresinden temin edebilirsin. Fakat bu sürücüyü kurmadan önce eski sürücüyü silip sistemi yeniden başlatmayı sakın unutma.

S: Öncelikle selamlar. Mühim bir sorunum var: Anakart seçemiyorum. Yeni PC toplayacağım. Bilgisayarçı "GIGA-BYTE EP35C-DS3R" diyor; benim de kafama yattı. DDR2 ve DDR3 desteği aynı anda var ama PCI-E 2.0 desteği yok. Bir de ASUS P5Q iP45'i düşünüyorum; DDR3 desteği yok ama DDR2 1200 Mhz ve PCI-E 2.0 destekliyor. Sizce hangisini seçmem gerekiyor? Sistemin diğer parçalarını da yazıyorum ATI HD4850 (Bunun için de bir firma önerisineniz iyi olur.) Intel Core 2 Duo E8200 1x2 GB Kingston DDR2 800 Mhz 250 GB Seagate 7200 rpm 600 W'lik gerçek güç kaynağı markasını hatırlamıyorum. Şimdiden yardımlarınız için teşekkürler; kendinize iyi bakın. *Yiğit Gör*

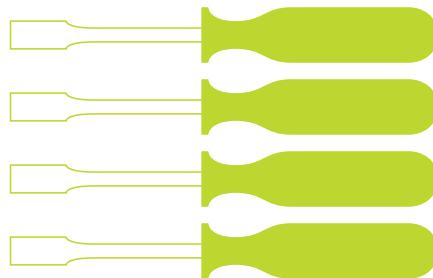
C: Merhaba Yiğit, anakart en önemli bileşenlerden biri ve bu bileşeni alırken ileriye dönük bir yatırım yapıyormuş gibi hareket etmek lazım. Açıkçası DDR3 desteği şu anda pek önemli değil. Fakat PCI-E 2.0 desteği önemli. Anakart olarak benim tavsiyem GIGA-BYTE'in GA-EP45-DS3 modelidir. P45 yonga setli ürün performans için biçilmiş kaftan. Ekran kartı için ise Sapphire'in Toxic modelini almanız tavsiye ediyorum. Zira üzerinde Zalman soğutucu bulunan bu kartın soğutması çok başarılı. Cevabına son vermeden önce, bellek seçiminizi gözden geçirmeyi de unutmaman gerektiğini belirtmeliyim. Performans için daha high-end ürünler tercih etmelisin.

S: Merhaba Recep Abi. Umarım iyisindir. Sana beş tane sorum olacak: 1. Neden monitörlerde Widescreen olması kötü? 2. Neden monitörlerin tepki süresi düşük olmalı? 3. Fiyat - performans açısından en iyi anakart hangisi? 4. Satın alma tablosundaki ürünleri fiyatları ile yayımlarınız mı? Bu benim ilk mail'ím; umarım yayımlanır. Biraz heyecanlı olduğumdan cümleleri biraz saçma kurdum; bu yüzden özür dilerim. BüTÜN LEVEL çalışanlarına çok teşekkür ediyorum. Sağlıklı kalın. *Furkan Tokaç*

C: Merhaba Furkan. Bomba gibiyim. Hemen sorularını cevaplıyorum. Widescreen her oyun tarafından desteklenmediği için pek tavsiye etmiyorum. (Hatta zamanında "Widescreen destekliyor" diye piyasaya çıkan Bioshock'un bile

aslında Widescreen desteklemediği ortaya çıktı.) Aslında bu durum değişti fakat yinele sorunlar mevcut. Bu yüzden ben pek sıkak bakmıyorum Widescreen'e. Üstelik artık 24" 1900x1200 Full HD monitörler var. (Samsung T240 gibi.) Bu tür monitörler tercih edilebilir zira 1900x1200 ideal bir çözümürlük. Tepki süresini şöyle açıklayım: Silahını sağa - sola sallarken silahın arkasında bir gölge görmek istemezin veya koşan Ronaldo'nun arkasında bir de hayaletini görmek pek hoş olmaz. İşte tepki süresi ne kadar düşükse monitör görüntülerini o kadar hızlı göstererek, ghost etkisini engeller. Fiyat - performans açısından en iyi anakart GA-P35-DS3. Ayrıca heyecana gerek yok; bak bitti bile tüm sorular. ☺

"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretetsiz yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 9xx Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P3X / AMD RS7X 6bit LAN / e-Sata	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Phenom X3	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad / Extreme /AMD Phenom Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4670	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 /GTX 280 / 9800 GTX+
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor [RAID 0/1]
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC**SPORE**

Aşağıdaki kodları oyun sırasında Ctrl, Shift ve C tuşuna basarak açacağınız konsola girin. Konsolu kapatmak için Esc tuşuna basın.

addDNA: DNA miktarınız artar.

moreMoney: Civilization ve Space aşamalarında paranız artar.

levels -unlock: Ana menüden yeni oyun açarken tüm aşamaları seçebilmenizi sağlar.

killAllhints: Oyundaki tüm ipuçlarını siler.

freeCam: Serbest kamera modunu açar.

refillMotives: Sağlığınıza ve motivasyonunuz dolar.

unlockSuperWeapons: Civilization'ınıza uygun tüm süper silahlar açılır.

styleFilter -filmNoir: Oyun siyah - beyaz görünür.

styleFilter -oilPaint: Oyun yağlı boyalı efektiyle görünür.

styleFilter -none: Oyun normal görünür.

help: Tüm komutlar listelenir.

**EURO TRUCK SIMULATOR**

Belgelerim'deki "Euro Truck Simulator" klasöründe yer alan config.cfg dosyasını Notepad ile açın. Açılan metinde `uset g_console "0"` ibaresini `uset g_console "1"` ve `uset g_developer "0"` ibaresini `iset g_developer "1"` şeklinde değiştirerek dosyayı bu haliyle kaydedin. Oyunu açtığinizda "é tuşuna basarak gireceğiniz konsola aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

cheat money: Paranız artar.

edit: Harita editörü açılır.

**TOY GOLF EXTREME**

Oyuna girdikten sonra Options menüsünden, Password bölümüne gelin ve aşağıdaki kodları girin.

DDBBAC: Salonu açar.

BBACDC: Tavan arasını açar.

DBABAC: Mutfağı açar.

AADACA: Yatak odasını açar.

Eat the Heat (10 puan): Aynı anda hızlanmaya ve durmaya çalışın.

Gone Shootin' (20 puan): Fiona'nın challenge'larından birini bitirin.

Hail and Kill (20 puan): 50 tane objeyi vurarak yok edin.

Highway to Hell (10 puan): Üç farklı yarış kazanın.

Holy Smoke (20 puan): 50 tane objeyi bomba ile yok edin.

Little Savage (20 puan): 50 tane objeyi roketatar ile yok edin.

Partners in Crime (50 puan): Bir arkadaşınız ile co-op modunu oynayın.

School's Out (20 puan): Tutorial'ı tamamlayın.

Shoot to Trill (20 puan): 25 headshot yapın.

Tattooed Millionaire (25 puan): 1 milyon Dolar toplayın.

The Hero and the Madman (50 puan): Oyunu bitirin.

**SMASH COURT TENNIS 3**

Aşağıdaki Gamerscore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

All Lessons Complete (50 puan): Tüm kursları tamamlayın.

Challenger (30 puan): Challenger seviyesinde Arcade Mode'u tamamlayın.

Pro (40 puan): Pro seviyesinde Arcade Mode'u tamamlayın.

Legend (50 puan): Legend seviyesinde Arcade Mode'u tamamlayın.

Local Player - 10 Matches (50 puan): Exhibition Mode'da 10 maç oynayın.

Online Beginner (20 puan): Bir online maç kazanın.

Online Player - 5 Matches (25 puan): Beş online maç oynayın.

Online Player - 20 Matches (25 puan): 20 online maç oynayın.

Online Player - 50 Matches (30 puan): 50 online maç oynayın.

Pro Tour - Doubles Rank 1 (30 puan): Pro Tour Mode'da çiftlerde birinci sıraya yükselin.

Pro Tour - Mixed Doubles Rank 1 (30 puan): Pro Tour Mode'da karışık çiftlerde birinci sıraya yükselin.

Pro Tour Mode Completed (100 puan): Pro Tour Mode'da teklerde bir yıl boyunca birinci sıradan kalın.

Pro Tour - Event Competitor (15 puan): Pro Tour Mode'da bir turnuvaya katılın.

Pro Tour - Singles Rank 10 (20 puan): Pro Tour Mode'da teklerde ilk 10'a girin.

Pro Tour - Singles Rank 100 (20 puan): Pro Tour Mode'da teklerde ilk 100'e girin.

Pro Tour - Singles Rank 200 (20 puan): Pro Tour Mode'da teklerde ilk 200'e girin.

Pro Tour - Sponsorship (15 puan): Pro Tour Mode'da bir sponsor ile anlaşın.

Pro Tour - World Champion (30 puan): Pro Tour Mode'da Smashcourt World Championships'ı kazanın.

Return King (30 puan): Online'da Return King ödülünü alın.

Service King (30 puan): Online'da Service King ödülünü alın.

Volley King (30 puan): Online'da Volley King ödülünü alın.

XBOX 360**MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES**

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Armageddon It (20 puan): 20 tane bina yıkın.

Balls to the Wall (20 puan): Winching Challenge'ı üç kez kazanın.

Be Quick or Be Dead (10 puan): 50 tane düşman şoför vurun.

Billion Dollar Babies (25 puan): 1 milyar Dolar toplayın.

Digital Man (20 puan): Tüm ekipmanları açın.

PSP



NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES 2: THE PHANTOM FORTRESS

Aşağıdaki karakterleri açmak için yanlarında yazanları aktif hale getirin.

Hidden Mugenjo: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.
Itachi: Hidden Mugenjo'nun 30 katını tamamlayın.
Itachi: Heroes modunu Insane zorluk seviyesinde bitirin.
Jiraiya: Heroes modunu Hard zorluk seviyesinde bitirin.
Jiraya: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.
Kabuto: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.
Kisame: Hidden Mugenjo'nun 30 katını tamamlayın.
Kisame: Heroes modunu Insane zorluk seviye-

sinde tamamlayın.

Orochimaru: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.
Orochimaru: Heroes modunu Hard zorluk seviyesinde tamamlayın.
Sasuke: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.
Shizune: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.
Third Hokage: Hidden Mugenjo'nun 30 katını tamamlayın.
Tsunade: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.
Tsunade: Heroes modunu Hard zorluk seviyesinde tamamlayın.



CASTLE CRASHERS

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için yanlarında yazanları yapın.

Animal Handler (20 puan): Tüm hayvanları toplayın.
Arena Master (15 puan): 40 rank maçlarını kazanın.
Glork (15 puan): 20 rank All You Can Quaff maçlarını kazanın.
K.I.S.S. (15 puan): Multiplayer'da dört prenses öpücüğu toplayın.
Maximum Firepower (10 puan): Mancınığı kullanarak maksimum güç ile şövalyeyi fırlatın.
Medic! (10 puan): Tüm dostlarınızı hayatı döndürün.
Melee is Best (15 puan): Hiçbir sihir kullanmadan bir boss'u yenin.
The Traitor (20 puan): Bir boss'u, onun kölelerinden biri ile yenin.
Traditional (20 puan): Oyunu herhangi bir karakter ile bitirin.
Treasure Hunter (20 puan): Gömülü olan 10 objeyi bulun.

Karakterleri açmak için aşağıdaki görevleri yapın.

Alien Hominid: Sabit diskinizde Alien Hominid oyunu varsa bir achievement kazanın.
Barbarian: King's Arena'yı bitirin.
Beekeeper: Oyunu Barbarian ile bitirin.
Black Knight: Oyunu Grey Knight ile bitirin.
Brute: Oyunu The Eskimo ile bitirin.
Civilian: Oyunu Peasant ile bitirin.
Eskimo: Icy Arena'yı bitirin.
Fencer: Oyunu Mechanic ile bitirin.
Grey Knight: Barbarian Boss'u yenin.
Mechanic (Gear Knight): Oyunu Blue Knight ile bitirin.
Ninja: Oyunu The Red Dragon Knight ile bitirin.
Peasant: Peasant Arena'yı bitirin.
Periwinkle Knight: Volcano Arena'yı bitirin.
Red Dragon Knight: Oyunu Orange Knight ile bitirin.
Royal Guard: Oyunu Green Knight ile bitirin.
Skeleton: Oyunu Red Knight ile bitirin.
Thief: Thief's Arena'yı bitirin.

GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED 2

Aşağıdaki Gamerscore'ları kazanmak için yanlarında yazanları yapın.

Unlocked All Modes (25 puan): Tüm oyun modlarını açın.
Magpie (15 puan): Tek bir oyunda 500 geom toplayın.
Millionaire (15 puan): Tek kişilik modda bir milyon puan toplayın.
Phobia (15 puan): Geom almadan 1000 puan toplayın.
Smile (25 puan): 2, 4, 11, 15, 17, 18, 19



PS3



PIXELJUNK EDEN

Aşağıdaki görevleri yerine getirin ve ödülleri kazanın.

500 Dead Pollen Prowlers (Bronze): 500 Pollen Prowler öldürün.
All Gardens Clear (Bronze): Her bahçeden birer Spectra toplayın.
All Spectra Found (Silver): Her bahçedeki tüm Spectra'ları toplayın.
Ten Minute Grimp (Bronze): Bir bahçedeki beş Spectra'yı 10 dakikada toplayın.
The Hundred Thousander (Bronze): Bir bahçedeki 100 bin poleni toplayın.
Zero Wasted Pollen (Bronze): Bir bahçedeki tüm seed'leri hiç polen kaçırmadan toplayın.
Three Play Ping Pong (Bronze): Üç kişilik modda iki grimp arasında trapez atlayışı yapın.
All Seeds 01 (Bronze): 1. bahçedeki tüm seed'leri açın.
All Seeds 02 (Bronze): 2. bahçedeki tüm seed'leri açın.
All Seeds 03 (Bronze): 3. bahçedeki tüm seed'leri açın.
All Seeds 04 (Bronze): 4. bahçedeki tüm seed'leri açın.
All Seeds 05 (Bronze): 5. bahçedeki tüm seed'leri açın.
All Seeds 06 (Bronze): 6. bahçedeki tüm seed'leri açın.
All Seeds 07 (Bronze): 7. bahçedeki tüm seed'leri açın.
All Seeds 08 (Bronze): 8. bahçedeki tüm seed'leri açın.
All Seeds 09 (Bronze): 9. bahçedeki tüm seed'leri açın.
All Seeds 10 (Bronze): 10. bahçedeki tüm seed'leri açın.
Combo Ten (Bronze): Pollen Crowler X10 kombo
Combo Fifteen (Bronze): Pollen Crowler X15 kombo
Fifteen Crystals (Bronze): Tek ziplayısta 15 kristal toplayın.



TNA IMPACT!

Aşağıdaki karakterleri Story Mode dışında seçebilmek için yanlarında yazan görevi yerine getirin.

Black Machismo: Story Mode'da onu yenin.
Brother Ray: Story Mode'da TEAM 3D'yi yenin.
Eric Young: Story Mode'da Eric Young ile takım olduğunuzda çıkacağınız maçı kazanın.
Jay Lethal: Story Mode'da onu yenin.



Metal Gear Online

Metal Gear Solid (MGS) serisi, dördüncü oyunu ile sona ermiş olabilir ama Metal Gear Online (MGO) daha uzun bir süre oyuncuları oyalayacağı benzıyor. Konami, ortalama iki ayda bir oyuna yama çıkarıyor, yenilikler getiriyor ve bu da demek oluyor ki bir süre daha MGO ile haşır neşir olabileceğiz. Oyun oldukça basit görünen ama oynadıkça ustalaşabildiğiniz yegane oyunlardan biri. Bu yazında oyunun önemli kısmını oluşturan yetenekleri ve MGO'nun genel dinamiklerini anlatacağımız.

MGO'yu oynayabilmeniz için öncelikle bir karakter yaratmanız gerekiyor. Her hesapta sadece bir bedava karakter yaratıbiliyorsunuz ve bu karakterin görünüşünü sonradan değiştiremiyorsunuz. Birden fazla karaktere sahip olmak için ek ücret ödemeniz gerekiyor. Oyunun menüsü oldukça sade ve "Personal Data" bölümünden birçok istatistik ile klan ve arkadaş arama gibi seçeneklere ulaşabilirsiniz. Personal Data bölümündeki Appearance, Rewards ve Skill Settings en çok gireceğiniz bölmeler olacak. MGO'yu oynadıkça puan kazanıyor ve bu puanlarla Reward Shop'a giriip -puanınızın yettiği ölçüde- dilediğiniz eşyayı alabiliyorsunuz. Oyuna ilk girdiğinizde, Appearance kısmında çok fazla seçenek bulamayacak ama puan kazandıkça üstünüzdeki eşyaları değiştirebilme imkanına sahip olacaksınız.

YETENEKLER

MGO'da oyun tarzınıza en uygun yetenekler seçmek ve bunları savaş alanında efektif bir şekilde kullanmak oldukça önemli. İki "kapalı" olmak üzere toplam 17 farklı yetenek arasından dört tanesini seçmeniz gerekecek. Bu kapalı yetenekler de oyundaki bazı mini görevleri tamamlayarak açılacak. Yeteneklerden kısaca bahsetmek gerekirse:

Handgun+: Oyunda iki silah taşıyabiliyoruz; bir ana silah, bir de tabanca. Bu yetenek sayesinde tabancaya ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltabiliyorsunuz.

SMG+: SMG türündeki silahlarla ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltan bir yetenek.

Assault Rifle+: Assault Rifle türündeki silahlarla ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltıyor.

CQC ile rakibi yere serdikten sonra gerisi kolay.

Shotgun+: Shotgun türündeki silahlarla ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltıyor, aynı zamanda pompalama işleminin daha hızlı gerçekleşmesini sağlıyor.

Sniper Rifle+: Sniper Rifle türündeki silahlarla ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltıyor, aynı zamanda sürgüleme işleminin daha hızlı gerçekleşmesini sağlıyor.

Hawkeye: FPS görüşündeki zoom'un mesafesini artırıyor.

Surveyor: Hedefe kilitlenme mesafesini artırıyor.

Quarterback: El bombalarının daha uzun mesafelere atılabilmesini sağlıyor.

Trickster: Tuzakların daha hızlı kurulabilmesini sağlıyor.

CQC+: Bu yetenek ile yakın dövüşte rakibi yakalayıp ona zarar verebiliyorsunuz.

Blades+: Bıçaklarla yaptığıınız saldırılarda daha hızlı gerçekleşmesini sağlıyor.





FREE BATTLE MI, AUTOMATCHING MI?

Ben oyunu ilk oynadığım zamanlarda sürekli Automatching yapıyordum. Yalnız MGO'da Automatching ile gündüz saatlerinde bir oyuna katılabilmek, Temmuz ayında sağlam bir oyunun piyasaya çıkması kadar ihtimal dışı. Bu yüzden gündüzleri Free Battle'a girmek daha mantıklı. Ayrıca normal maçların Automatching ile beşer dakika süregünü belirtmiştim; Free Battle'da ise oyun süresi 15, 20, hatta 30 dakikayı bulabiliyor. Öte yandan Free Battle'da, bağlanabileceğiniz server'ların bağlantı gücünü de görebiliyorsunuz. Automatching'i seçtiğiniz zaman -sizin seviyenize uygun olsun diye- Meksika'ya veya Japonya'ya bağlayabiliyor oyun sizi. Bağlılı hizınız da ister istemük düşük oluyor; vurdugunuza zannettiğiniz adam aslında iki saniye önce yanınızda gelip sizi CQC ile yere sermiş bile...

Runner: Daha hızlı koşabiliyorsunuz.

Monomania: Saldırığınız düşmanları gösteriyor. Mesela; düşman kırmızı takımdaysa ateş ettiğiniz müddetçe kipkirmızı oluyor ve duvarın arkasına geçse bile birkaç saniye daha bu şekilde görünüyor. Ayrıca SOP sistemi kullanılarak bu bilgi takımınızla paylaşılabilir.

Sixth Sense: Tuzakları görebilme yeteneği.

Narc: Size saldırın veya size doğru hedef kilitlenmesi yapan düşmanları görebilme yeteneği. Ayrıca SOP sistemi kullanılarak bu bilgi takımınızla paylaşılabilir.

Scanner: Bu yeteneği kullanmanız için CQC+’ya sahip olmanız gerekiyor. Rakibi yakaladıktan sonra Üçgen tuşuna basarak Scanning Plug adlı iğneyi ona batırabiliyorsunuz.

MGO'da bir kutunun içine gizlenerek yürüyebiliyorsunuz. Kapalı olan yeteneklerden birini, kutu içinde bir saat gezerek açabiliyorsunuz ve bu yetenek, kutu içinde yürüme hızınızı artırıyor. Kapalı durumda bulunan diğer yeteneği açmak için de savaş alanında bayıgn bulunan 50 takım arkadaşınızı uyardırmamanız gerekiyor.

Oyna başlarken tüm bu yeteneklerden dört tanesini seçebiliyorsunuz çünkü hepsi Level 1. Bu yetenekleri kullandıkça seviye artıyor ve herhangi bir yeteneğin 2. veya 3. seviyesine ulaşabiliyorsunuz. Diyelim ki bir yeteneğin ikinci seviyesine ulaşınız; bu yeteneğin ikinci seviyesini seçince başka bir yeteneği atmanız gerekebilir çünkü her yeteneğin bir degeri var. Bazı yetenekler Level 2 ile olsa fazla değerli olmayıpiliyor; bazlarıysa tam tersi. Bunun dışında bazı yetenekler tahmin ettiğiniz kadar kullanışlı

olmayabiliyor. Basit bir örnek vermek gerekirse; oyunda ana silahı taşıırken daha ağır hareket ediyorsunuz. Runner yeteneğinizi etkili bir şekilde kullanmak için ya el bombasına ya da tabancaya geçiş yapmanız gerekiyor ama bunu yaparken -doğal olarak- zaman kaybediyorsunuz. Bu durumda runner'in pek bir anlama kalıyor. Runner yeteneğiniz Level 3 olursa belki o zaman, verdığınız puana değerbilir ama bu kez de yeteneğin değeri artmış olacak ve onu kullanmak için başka bir yetenekten vazgeçmiş olacaksınız.

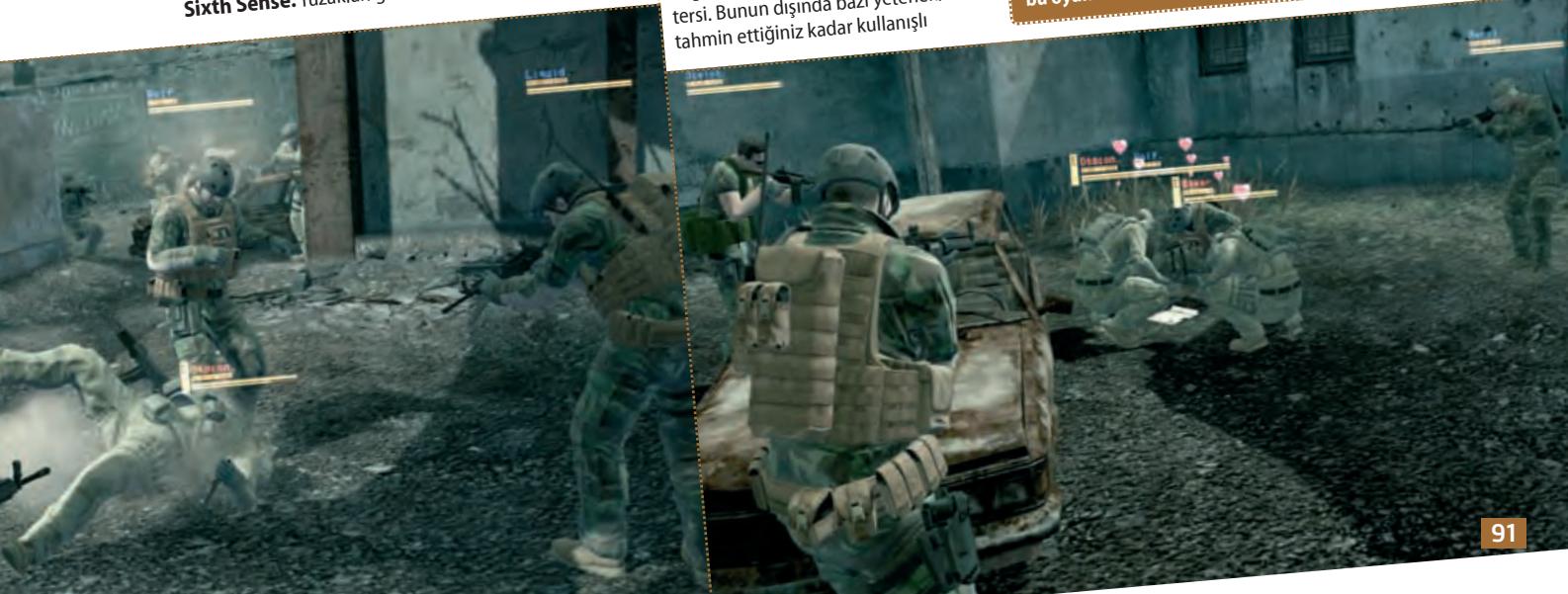
MOD'LAR

Yeteneklerden bahsettiğim sonra savaş alanına doğru yol alalım. Lobi seçme ekranına girdikten sonra dört seçenek göreceksiniz: Automatching, Free Battle, Training ve Survival. Automatching'de dilediğiniz mod'da, sizin seviyenize uygun rakiplerin bulunduğu haritayı açıyor oyun. Free Battle'da oyuncuların açtığı oyunlara katılabiliyorsunuz. Survival ise ek bir ücret ödenerek açılıyor.

Automatching yaptıktan sonra istediğiniz mod'u seçip arama yapabiliyorsunuz. Oyunda yedi farklı mod var ve en çok tercih edilenler her zamanki gibi Deathmatch ve Team Deathmatch. Bunları açıklamaya lütfen görmüyorum ve Rescue mod'unu geçiyorum. Rescue mod'unda harita üzerinde bulunan iki eşya (Gekko) var; bir takım bunları koruyor, diğer takımsa bunları alıp kendi üssüne kaçırmaya çalışıyor. Capture mod'unda ise haritada bir tane Gekko var ve her

SABIR

Bu oyunu iyi oynamak için gereken en önemli özellik. Diğer oyunlara kiyasla MGO'da sabırlı davranış çok önemli. Yazı içerisinde oyun sırasında ölmənin getirdiği dezavantajlardan bahsettim; bu yüzden oyunda sabırın etkisi hâkim. Eğer siz bu anlayışa uymazsanız oldukça zorlanacaksınız. MGO'da az önce ateş ettiğiniz ama kaçan bir düşmanı yakalamamanız diğer oyunlara kiyasla daha zor. Onun peşinden gideyim derken başka biri tarafından avlanmanız an meselesi. Yazında derbelittiğim gibi öldürmeyi değil, ölmemeyi düşünmelisiniz bu oyunda. "Sağlamcı"lar için iyi haber!





Oyunda böyle çatışmalar nadiren oluyor.

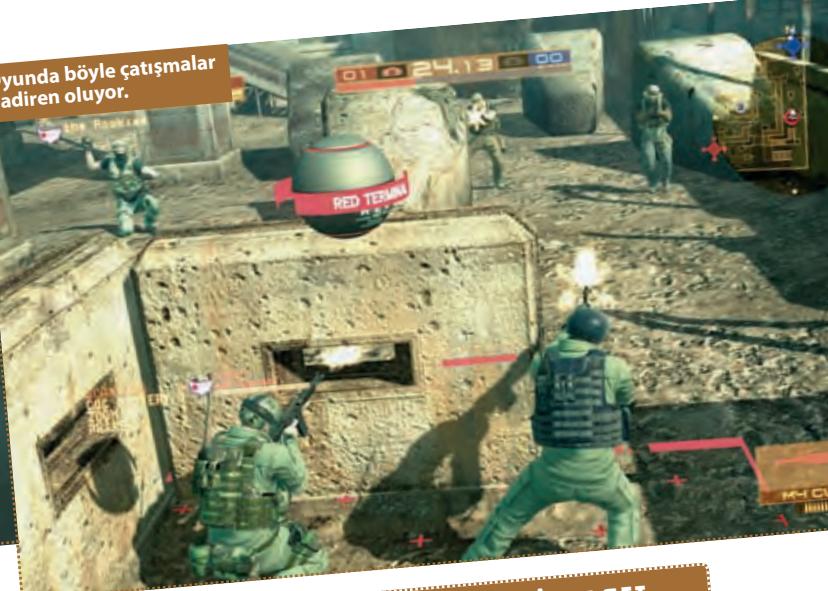
iki takım da bunu alıp kendi üssüne götürmeye çalışıyor. Takımlardan biri Gekko'yu kendi üssüne götürdüktен sonra 30 saniye boyunca koruyabilirse oyunu kazanıyor.

Sneaking mod'u Team Deathmatch ile benzer bir seçenek. Burada farklı olan şeysse OctoCamo'su ile savaş alanında dolaşan Snake. Snake'i herhangi bir oyuncu oynayabiliyor ve gerçekten haritada çok zor görülmüyor. Base mod'u ise -birçok online oyundan bildiğimiz- üs ele geçirme mod'u. Takımlar ne kadar fazla üsse sahipse o kadar çabuk galibiyete ulaşıyor. MGO'da oynanabilir son mod ise Sneaking ve bu mod benim favorilerimden biri. İki takımdan biri gizlenme mod'unda, diğeri ise normal mod'da oynuyor. Gizlenme mod'unda olan takım normal silahları kullanamıyor, sadece bayıltmaya yönelik silahları kullanıyor. Yine bu mod'da da Gekko var ve gizlenen takım bunu alıp kendi üssüne götürmeye, diğer takımsa korumaya çalışıyor.

Bütün mod'larda oyun süresi beş dakika ve çalışmada birer dakikalık iki raunt sonunda oyun bitiyor. Bana göre bu süre oldukça az. Benzer oyunlarda bu kadar sürede birçok şey yapılabılır ama MGO'da yapılamıyor.

Oyunun ranking sistemi biraz acımasız. Öldüğünüz zaman sizden iki puan kesiliyor, öldürdüğünüz zamansa üç puan alıyorsunuz. Asist bonus'u yok, headshot bonus'u iki puan, diğer bonus'lar da oynadığınız mod'a göre değişebiliyor. Eğer bir oyunda dört kere öldürüp altı kere ölürseniz alacağınız puan sıfır

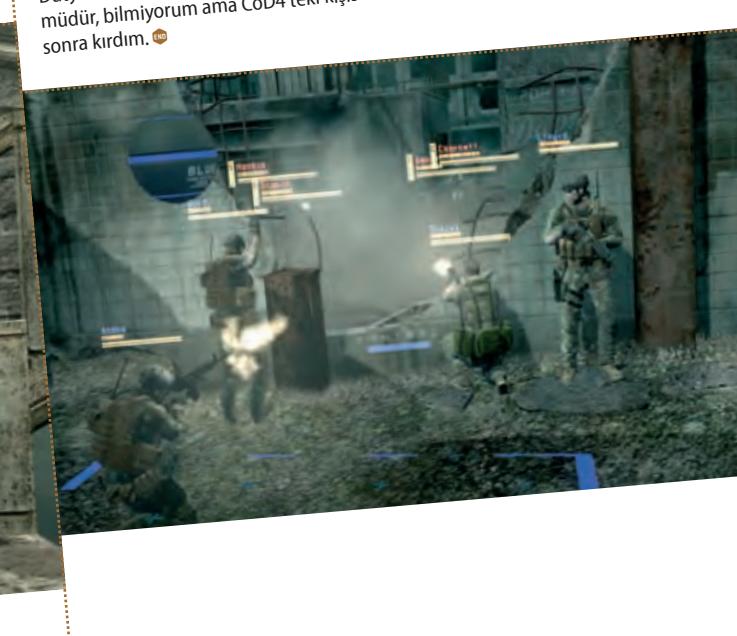
olarak. Bir kere öldürüp hiç ölmeyin, daha iyi. Bunun açıklaması şu: MGO'da öldürmekten önce ölmemeyi düşünmek gerekiyor. Oyuncular da genelde "pusuya yatıyorum, yavaş oynayıyorum, aman ölmeyeyim" yaklaşımı içerisindeler. Beş dakikalık oyunda da -haritanın büyüklüğüne de bağlı olarak- çok fazla çatışmaya girmeyebiliyorsunuz. Benim gibi, aksiyona tam gaz dalmayı seven bir oyuncusunuz MGO'nun tarzı sizin açıqlayabilir. Bunun üstüne bir de oyunda sağlığınızın hiç artmadığını söylesem? Evet, hiç artmıyor. Bu da demek oluyor ki üst üste üç -dört- çatışmadan canlı çıkma ihtimaliniz oldukça düşük çünkü her bir çatışma, yeni bir çatışmaya daha az sağlam ile başlamamanız demek. Çok ekstra durumlar dışında 3. veya 4. çatışmayı görmeden ölmüş oluyorsunuz. Biraz önce bahsettiğim "aksiyona girmeme" isteğinin hedeflerinden biri de bu. Buna ilave olarak, oyunda bazı haritalarda Drebin puanı toplama seçeneği açık oluyor. Bu seçenek ile savaş alanındaki başarınıza göre daha iyi silahları kullanma şansına sahip oluyorsunuz. Örnek vermek gerekirse oyuna başlar başlamaz kullanacağınız Assault Rifle "AK 102" diyelim. Üç kişiyi öldürdünüz, sonra da öldünüz. Drebin puanınız arttı ve artık M4 Custom ve X8 gibi silahları seçebilirsiniz. Bu silahlarla savaş alanına döndüğünüz zaman çok daha etkili olacaksınız. Bu sistem oldukça güzel ama maalesef pek sık kullanılmıyor. Bu sistem fazla kullanılmadığı için de aynı silahlarla çatışmalara giriyorsunuz. Oyunu oynayanların en az %70'ı Assault



YETENEKLERİ NASIL DAĞITMALI?

Yetenekleri birkac parça halinde düşünmek lazım. Handgun'dan Sniper Rifle'a kadar olan kısımdan birini seçmeniz oldukça önemlidir. Hangi tip silahları kullanıyorsanız onun yeteneğini seçin. "Rakibin arkasına sızip CQC ile onu yere seriyim, savaş alanında hızla hareket edip kaçıyım." derseniz Runner + CQC + Scanner + Blades gibi bir dörtlü oluşturabilirsiniz. Sniper'lar ile uzaktan sinsice çalışmak isterken arkanızdan biri gelmesin diye tuzak kurmak isteyebilirsiniz. Bu durumda Trickster yeteneği işinizi görecektir. Bunun gibi bir sürü farklı yeteneği birleştirebilirsiniz. Dediğim gibi, bu tamamen sizin yeteneğinizde olacak. Bazı yetenekler kulağa hoş gelse de savaş alanında bunları kullanmak oldukça zor olabiliyor; bu yüzden birçoğunu deneyip ondan sonra karar vermeniz en sağlıklı yaklaşım olacaktır.

Rifle kullanıyor. Bu yüzden genel olarak çatışmalar şu şekilde geçiyor: Elimde M4 Custom var, rakipte de M4 Custom; birbirimi gördük, bir - iki tane bomba attık, o patlayana kadar rakip yer değiştirdi, birbirimize kurşun sikiyoruz, kim daha isabetli atış ederse o öldürüyor. Adamı öldürdüm, sağlığım indi %50'ye, başka birini görüyorum arkası dönük, onu indirdim yere, üçüncü biri geldi karşıma, yine M4 Custom, birbirimize atış ediyoruz, ben çatışmadan yeni çıktığım için sağlığım az, o avantajlı, ölüyorum. Tekrar canlanıyorum, yine aynı süreç. Bu monotonyu aşmak için yetenekler konusunda çok güzel seyler düşünülmüş ama bunlar savaş alanında çok zor uygulanıyor. CQC'yi DM veya TDM'de kullanmak imkansız gibi bir sey. Rakipler sonuna kadar üstünüze kurşun sikiyor ve kimse de "şu adamı tutup bayıltayım" diye düşünmüyorum. Herkes hareket halinde, arkadan yakalayabileceğiniz kişiler genellikle sniper kullanan veya o an için duraksamış oyuncular oluyor. Uzun lafin kısası; MGO, sabır ve itina ile oynamanız gereken bir oyundur. MGS serisinin fanatiklerinden olmadığım ve aksiyon dolu, süratle akan FPS'lere alıştığım için MGO benim stilime uymadı. MGO'yu oynadıktan sonra her seferinde Call of Duty 4'ün multiplayer'ını açtım ve aksiyonun tadına vardım. Tesadüf maddi, bilmiyorum ama CoD'teki kişisel rekorlarımı da MGO oynadıktan sonra kirdim. NP



TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
TAM SÜRÜM

Düzenli bir şehir kurulumuna harika bir örnek!
Su yollarının şehrin içine girip her yere ulaşabilir
hale geldiğine dikkatini çekmek istiyorum.

IMPERIUM ROMANUM

Sezar savaş alanında zaferden zafer'e koşabilir. Biz de vali olarak elçeğizlerimizle kurduğumuz şehrin sokaklarında sokaktan sokağa koşacağız. Kuru bir toprak parçasından koca bir şehir mi yaratmak istiyorsunuz? Öyleyse hemen yazıyı okumaya başlamamızı öneririm!

Tarihi şehir kurma oyularında nedendir bilinmez Roma hep başı çekmiştir. Belki de bir zamanların süper gücünü yönetmek çok ilgi çekici olduğu için yapımcılar Roma'nın üzerine gidiyor; oyuncular tarafından da seviliyor olacak ki bu "gelenek" bozulmadan devam ediyor. Gelenegin en son varisi Imperium Romanum'u daha evvelki sayımlardan biri için zevkle oynamış ve sizlere tanıtmışım. Bu ayki tam sürüm oyumuzun Imperium Romanum olduğunu ve rehberi yazma görevinin bana düşüğünü duyunca sevindim zira oyun hakkında anlatmak istediğim daha çok şey vardı. Hemen başlayayım.

Imperium Romanum'un ilk ekranında üç farklı mod gözünüzde çarpacak. History, Rome ve Scenario. History ile Roma'nın başlangıcından sonuna kadar istediğiniz bir aralığı seçip oynayabiliyorsunuz. Ufak bir köyden devasa, kozmopolit bir şehr'e dönüşümün içinde önemli bir rol alabilirsiniz. Rome mod'u ise halihazırda kurulu olan Roma'yı Konsey'den gelen emirlere göre geliştirme üzerine kurulu. Scenario'da ise önceden

hazırlanmış bir senaryoda oynayabiliyoruz. Misal, sürekli barbar saldırısına uğrayan bir şehrin başında bulunabilirkten, çok kurak bir bölgede şehir kurmak için çabalayabiliyoruz. Kafanıza uyan seçeneklerden birini beğendikten sonra oyuna başlayalım ve oyundan genel kontrolleri ile haritaya hakim olmaya çalışalım.

Imperium Romanum, klavyenin yardımına çok muhtaç kalmayacağınız bir oyun. Hakimiyet çوغu noktada mouse üzerinde toplanıyor. Sağ ve sol tuşlarınız klasik kullanımının yanı sıra, scroll da yaklaştırılmak ve uzaklaşdırılmak, bu tuşa basılı tutarak kameraları istediğiniz açıyla çevirmek için ağırlıklı olarak kullanıyoruz. Sağ üst köşede haritayı takip ederek şehrin genişlediği yerleri rahatlıkla izleyebiliyoruz. Beyaz noktalar

binalarımızı, kırmızı noktalar düşmanları ve savaş haline giren birlikleri, sarı noktalar ise madenleri gösteriyor. Oyunun kontrolü ve harita üzerinde dikkat etmeniz gerekenler bunlar. Şehir kurma ve binaları tanıtmadan evvel oyundaki görevlerin nasıl geldiğini ve neler yaptığımızı öğrenelim.

TABLET AÇMAK > Imperium Romanum'un en zevkli özelliklerinden biri görev sistemi. Bazı durumlarda ekranda altın renginde, üzerinde "Pick a Tablet" yazan taşlar belirecek.

SAVAŞTA YAPILMAMASI GEREKEN HAREKETLER



Resimde görüldüğü hastatillerinizi arkasında herhangi bir destek olmadan barbar ordusunun ortasına atarsanız, birbir ölmelerine ve sonra da korkudan çıl yavruları gibi dağılmalarına neden olursunuz. Barbarların arka saflarında askerlerinizin üzerine tüy dikiyor. Bu gibi bir durumda yapılıyorsanız en iyi şehir duvarlarının arkasına kaçıp, yara-



➁ Her bir tablet görev içermektedir ve ancak tabletin açıldığından sonra görevi görebiliyoruz. Görevler çeşitli, bir noktaya su taşımamızı isteyen görevlerden, belli miktarda nüfus sağlamaımızı isteyen görevlere kadar uzanıyor. Bazı zamanlarda ise çektiğiniz tabletlerden barbar saldırısı çıkıyor ve şehri savunmak zorunda kalmışsınızdır. Savaş konusuna sonra deinceceğim fakat burada önemli olan hazırlıksız olduğumuz bir anda çektiğimiz tabletten barbar saldırısı çıkarsa ne yapacağımız. Çünkü böyle bir durumda tek yapabileceğiniz şey elinizde mendil, barbarların şehrinizi nasıl yakıp kül ettiğini izlemek oluyor. İşte böyle zayıf bir anda, biraz zaman kazanmak için görevi kabul etmeden evvel farklı bir tablet seçebiliyoruz. En fazla üç tablet değiştirme şansınız var. Bunların içinden hangisini o an yapabileceksek onu seçip volumuzu devam edebiliyoruz.

BİNALAR> Boş bir toprak üzerinde sağ tuşa bastığımız zaman bina kurma imlecimiz beliriyor. Bu imleç kendi içinde parçalara ayrılmış durumda. Şimdi şehrimizi kurmaya başlamadan evvel hangi binaların ne özellikleri var onlara göz atalım:

Basisc (Temel Binalar)

Warehouse: Topladığınız ürünleri saklamamanızı ya da bir binalardan biri olmalı. Böylece toplanan eşyalar burada biriktirilebilir. Fakat esyaların üzerinde helle bir miktar köleniz olacaktır. Fakat hane ile savunma

Slave Shelter: Şehrin forumu sayesinde belirli bir süre boyunca gelişmeye başladiktan sonra köle sayısı yetmeyince, köle barınakları ile sayılı artturabilirsiniz. Lalaçılık evleri... İş gücünüz yetersizleştiğinde kurmanızıza yardımçı olacaktır.

House: Vatandaşlarınızın kalacağı evler... İş gücü tavyise ederim. Evlerin etrafına kuracağınız yapılar, gelişmesine yardımcı olacaktır.



Bu çeşmenin adı Fountain of Neptune. Çeşmenin harika özelliği sayesinde etrafta hiç su kaynağı olmasa bile su akatabiliriz!

NASIL ŞİİR GİBİ ŞEHİR KURULUR?



Tarihte ızgara tarzı şehir planlamasını ilk yapanlar Romalılar'dır. Ekrana görüntüsünde bunun çok güzel bir örneği görülmüyor. Evler, upgrade edilmiş forumun etrafına özellikle kurulmuş ki Altar'ların etki alanına girsin. Şehrin içinden ve çevresinden suyolu geçirilmiş. Bu sayede susuzluk ve yangın gibi durumlara hemen müdahale edilebiliyor. Okul ve tiyatro aynı noktaya kurularak çevredekileri kucaklamış.

Başlangıçta kuracığınız evler Magalias şeklinde iken yaşayanların refahı arttıkça şekil değiştirerek Casas'a dönüşeceklere. Evlerde yaşayan insanların maddi refahı ne kadar artarsa üretim hızları da artacaktır. Fakat ayrıca tatmin edilmesi daha güç, değişik ve pahalı zevklere de sahip olacaklardır. Evlerin en güzel yanlarından biri paraya sıkıştığınızda o aileyi şehirden kovarak bütün mal varlığına el koyabilmeniz.

Well: Yerleşim birimlerinin yanına mutlaka su kuyusu





yerleştirmelisiniz. Kurak yerlere suyolu kurarak su taşıyabilir, bu şekilde kuyular kurabilirsiniz.

Production and Workshop (Üretim Binaları ve Atölyeler)

Woodcutter's Lodge: Ağaç kesip, kereste üretmeye yarayan işyeridir. Mutlaka ormanlara yakın kurulmalıdır.
Tailor Shop: Elbise ve üniforma üretmenizi sağlar. Her askerin ihtiyacı önemli materyallerden birisidir.
Flax Farm: Lepiska denen bitkinin üretildiği, sonra da ketene dönüştürüldüğü yerdir. Keten, Tailor Shop'a aktarıldığında elbise yapımında kullanılır.
Olive Farm: Zeytin tarlası sayesinde, iyi bir ticari madde olan zeytinyağı üretilir. Zeytinyağı ayrıca refaha kavuşan halkın lüks gereksinimlerinden birisidir.

Mine or Quarry: Altın yataklarının yanına koyarsanız altın madeni; taş yataklarının yanına koyarsanız taş madeni olur.
Clay Pit: Kil hem binalar için, hem de refaha kavuşan halk için önemli bir maddedir. Bu bina su kaynaklarının yanına kurulmazsa üretim yapamaz.

Food Production (Yiyecek Üretim Binaları)

Halkınızı aç bırakmamaya özen göstermelisiniz. Wheat Farm (buğday tarlası), Vineyard (üzüm баğı), Bakery (fırın), Fisherman's Hut (balıkçı), Butcher's Shop (kasap) ve Pig Farm (domuz çiftliği) kurabileceğiniz, gıda üreten binalardır.



Public (Sosyal Binalar)

Altar: Halkı mutlu etmek için kurulabilecek en basit ve en önemli binalardan birisi Altar'dır. Atalar kurduğunuz bölgenin içinde bulunan evlerin prestiji artar ve kurduğunuz Atalar, o bölgedeki evler hakkında bilgi verir. (Bir sıkıntılı varsa bunun nedenini belirtir.) Ayrıca halk, Altar'lara para bağışlar ve bu bağışlar doğrudan hazineye gider; çil çil altın olur.

School: Yetişkinler çocukların okumasını isterler. Evlerin itibarını artırmaya yarayan diğer bir binadır.
Marketplace: Halkın en basit ihtiyaçlarını karşıladığı pazardır. Evlere yakın bölgelere mutlaka marketplace kurmalısınız.

Taverna: Çevresindeki evlere yemek ve şarap sağlar. Gossip seçenekleri ile insanların nelere ihtiyaç duyduğunu hakkında daha detaylı bilgi verir.

Temple: Altarlardan daha büyük alana etki eder fakat aynı görevi görür.
Bath: Hamamlar halkın lüks isteklerindendir. Ayrıca salgın hastalık ihtimalini de düşürür.
Theater: Halkın temel ihtiyaçları arasında eğlence de gelir ve tiyatrolar sayesinde bu ihtiyaç giderilir. Şuñu belirtelim ki halkın isteklerini yerine getirdiğiniz sürece siz sevler ve isyan etmezler. Bu yüzden kurduğumuz sosyal binaların önemi büyük.

Military (Askeri Binalar)

Weapon Shop: Tahta silahların üretim yeridir. Keresteye ihtiyaç duyar. Okçularınız için gereken malzeme buradan çıkar.

Barracks: "Hastati" dediğimiz piyadelerin üretildiği yerdir. Bu piyadeler, demir silahlara ve elbiseye ihtiyaç duyarlar. Hastati'ler savaşın ön saflarında çarpışan birliliklerdir. Wedge şeklinde saldırırlarsa moralı düşen düşmana daha fazla hasar verirler. Block şeklinde saldırırlarsa ölmeleri çok zorlaşıf fakat baya yavaş hareket ederler.

Stable: Equites denilen atlı birlükleri üretir. En önemli özellikleri hızlı olmalarıdır. Block şeklinde moralleri çabuk düşmez ve piyadelerle karşı etkilidirler. Flank şeklinde ise tercihlerini düşük moralleri düşmanlardan seçerek kanatlardan saldırırlar.

Archery Range: Okçu birlüklerini üretir. Savaşın her zaman en arkada safında kalması gereken, düşük canlı askerlerimizdir. Block şeklinde çok uzak mesafelerden ok atarak düşmanın moralini bozarlar. Line şeklinde ise birz daha yaklaşırlar ama verdikleri hasar artar.

Stone Tower & Wooden Tower: Bu kuleler belli aralıklarla şehrin etrafını duvarla çevirecek şekilde kurulur. Doğal olarak taş olanı, tahta olanından daha dayanıklıdır.

Gate: Düşmanları içeri almayan ama kendi birliliklerimizi rahatlıkla şehrin içine sokabileceğimiz kapıdır.

Blacksmith: Demir silahları üreten yapıdır. Doğal olarak ham madde olarak demire ihtiyaç duyar.

Tableti açığınız zaman ekranda beliren görev kutucuğu işte tam bu şekilde.





Daha önce de belirttiğim gibi oyunda savaşlar çok detaylı geçmiyor. Her şeyden önce birliğinizin hangi hedefe saldıracığını siz tayin edemiyorsunuz. Birlik o esnada hangi düşmana karşı avantajlı ise ona saldırıyor. Ayrıca birliklerinizin savaş düzenini çarşıma başladıkten sonra değiştiremiyorsunuz. Örneğin okcularınız block şeklinde uzaktan düşmanın moralini bozarken, arkadan Equites'leri yolladıkten sonra line formasyonuna alamıyorsunuz. Her birlik için iki önemli nokta var; Soldiers ve Morale. Soldiers birlikteki asker sayınızdır, bu da verdığınız hasarı etkiler. Morale ise ölen her askerle düşen ve öldürülmenin her düşmanla beraber artan bir özellikdir. Morali çok düşen bir birlik kaçmaya başlar. Böyle durumlarda onları şehrere çekerek biraz dirlendirip morallerinin artmasını bekleyebilirsiniz. Aksi halde düşük moralli askerler daha az hasar vererek hemen telef olacaklardır.

Bina kurarken size tavsiyem aralarda boşluk bırakmanız olacaktır. Yerleşim birimlerini bir noktaya doldururken, iş yerlerini yakında olmak kaydı ile başka bir noktada birlleştirin. Bazı binalara tıkladığınızda



etraflarında kocaman bir daire açılacaktır. Bu daire o binanın etki alanını gösterir. Örneğin bir eve tıkladığınızda eğer bir iş yeri o dairenin dışında kalyorsa o ev sakınları orada çalışmamayacaktır. Daha sonradan aralarda bıraktığınız boşlukları su kuyuları, atalar ya da hamamlar ile doldurarak evlerin gelişmesini hızlandırlırsınız. Unutmadan lazımlı oyunun bütün mantığı şehri organize şekilde kurmaktan geçiyor. Bir binayı kurarken sonradan etrafına ne kuracağınızı düşünün ki başka binaları kurmaya yer kalmadığı zaman eskileri yıkma başlamayın. Kurduğunuz her binanın sürekli istediği maddeler oluyor. Örneğin Magalias'lar kereste ister ve siz bunu sağlayamazsanız o evi içindeki aile terk eder. Bu yüzden her seyden yettiği kadar kurmaya çok dikkat etmelii. Yukarıda saylıklarına dikkat ettiğiniz sürece muhteşem bir vali olacağınızı eminim! Bu güzel oyunla iyi zaman geçirmenizi dilerim, haydi kalın sağlacakla... ☺

ÖNEMLİ SİVİL BİNALAR VE GEREKSİNİMLERİ

Bina	Stone	Timber	Clay	Denarii	Upkeep (Çalışması için gereken madde)	Şartlar
House Magalias	0	2	0	100	Timber	Yok
House Casas	0	2	0	100	Stone	Yok
House Domuses	0	2	0	100	Clay	Yok
House Villa	0	2	0	100	Marble	Yok
Well	2	0	0	0	Yok	Yok
Warehouse	0	6	0	600	Yok	Yok
Slave Shelter	0	6	0	400	Timber	Yok
Marketpalace	0	4	0	0	Timber	Yok
Bath	0	0	12	400	Clay	Yok
Tavern	0	4	4	100	Timber	Yok

ASKERİ BİNALAR VE GEREKSİNİMLERİ

Bina	Stone	Timber	Clay	Denarii	Upkeep (Çalışması için gereken madde)	Şartlar
Barracks	6	4	6	200	Cloth & Iron Weapon	Blacksmith
Stable	12	0	0	200	Wooden & Iron Weapon	BS & Weapon Shop
Archery Range	6	4	4	100	Wooden Weapon & Cloth	Weapon Shop
Blacksmith	0	2	4	100	Clay	Yok
Weapon Shop	0	2	4	100	Clay	Yok
Stone Tower	8	0	0	100	Yok	Yok
Wooden Tower	0	8	0	100	Yok	Yok





AYLIK COĞRAFYA VE KEŞİF DÖRGİSİ

ATLAS



EKLER

GEZGİNİN TARİHİ

OLAYLAR ATLASI

TÜRKİYE

BALIK ATLASI

Sayı: 187 - Ekim 2008

Fiyat: 7 YTL İSGD'DA ÜCRETSİZ

NO: 2008/10

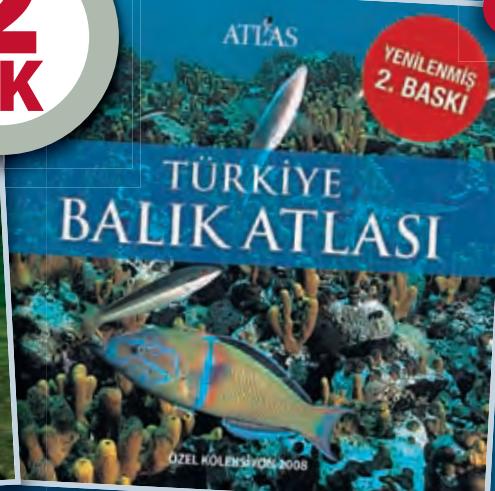


1



2
EK

2



EKİM SAYISI İLE BİRLİKTE
BAYİLERDE!

Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

OYUNDAN ÖTE

hulhu'nun çığlığı, bir çok şarkısına, pek çok filme ve masum (!) bir çocuk hikayesi yazmaya başladık. Alice adındaki küçük bir arı, daha sonra öyle bir kara deliğe dönüştü ki içine çekilmeyen bir eser, daha sonra White Rabbit'i yaptı, daha sonra Wachowski Kardeşlerin grubu Jefferson Airplane o unutulmaz çok göndermede bulundu.

Medeniyet dediğimiz bu göle artık saniyede 20 km hızla gök taşları çarpıyor, kıyılara uysal dalgalar yerine yıkıcı tsunamiler vuruyor. Sanatın her dalı, bilimin her dalıyla öyle yüksek hızla çarpışmaya başladı ki sadece cep telefonlarından oluşan korolar, oratoryolar söylüyor. İşte bu tozun dumana karıştığı çılgınlığın tam ortasında, hem de en tepede tek bir yıldız parlıyor: Video oyunları!

Sanat ile oyunların en fazla iç içe girdiği oyunlar neler? Bazlarına gerçekten tek başına sanat eseri bile diyebilir miyiz? Zincirleri kopmuş bu atlar da nereye koşuyor ve ben deliriyor muyum? Bayanlar bayar! Melon şapkam sizin yaniltmasın, politika yapıp kafanızı bulandırmaya gelmedi. Bastonumu da boş verin; ne yaşlıyım ne de sakat! Konumuz oyunlar, konumuz sanat. Reji spotları kısalım, perde açılsın artık. Başlıyor akılı karışıkların, sarhoşların, hainlerin ve de üzünlü aşıkların vodvil!



GRIM FANDANGO (Lucas Arts - 1998)

Grim Fandango, unutulmaz oyunlarının yapımcısı olan Lucas Arts'ın ilk üç boyutlu adventure oyunuydu. Oyunda, Azrail'in seyahat acentesinde tur operatörü olarak çalışan Manny'yi kontrol ediyorduk. Konu olarak alışılması ötesinde olan oyun, anlatım ve diyaloglar açısından da sıra dışıydı.

Oyun, ölümden sonraki yaşamı Aztek ve Meksika inanışları çerçevesinde ele alıyor, karakter modellemeleri de Meksikalıların karnavallarda giydiği maskeleri andırıyordu. İngiliz yazar Terry Pratchett'in mizah anlayışını, ünlü yönetmen Tim Burton'un anlatımıyla bir oyunda sunmak isteselerdi eminiz ki karşımıza buna benzer bir sonuç çıktı. Oyunun atmosferini kısaca tanımlamak için, "Disk Dünya'da geçen bir Nightmare Before Christmas" diyebiliriz.

Oyunda Malta Şahini, Casablanca, Rıhtımlar Üzerinde gibi sinema tarihinin klasik film-noir'lara pek çok göndermede bulunuyordu. Manny'nin çalışıp yükselerek sahibi olduğu gece kulübü, üstüne giydiği takım elbise, girdiği diyaloglar ve hatta duruşu bile oyuncuya Casablanca'yı ve Humphrey Bogart'ı anımsatıyordu. Oyunun baş kötü adamı Hector LeMans bile, Casablancanın kötü adamı Signor Ferrari'den esinlenerek modellenmişti. 1930'lu yılların ruhunu yansitan Küba müzikeri ve jazz parçaları da hepsinin üstüne tuz biber oluyordu. Oyunun ince mizah anlayışını kelimesi kelimesine yaşamak isterseniz, bütün diyaloglara altyazı getiren Türkçe patch'i, internetten indirebileceğinizi de belirtelim.



|| Pismanlıklar cekti sağdan - soldan... Max'in kız kardeşi Sarah'ın ölmeye önce ağabeyinde istediği ve Max'in asla bulamadığı oyuncak ayı, demir bir külçe gibi bizi 'dehilek' dehilek bataklığın dipleline doğru cekti. ||

**OKAMI (Clover Studios - 2006)**

Güneş Tanrıçası Amaterasu'nun kurt (Japonca: Okami) olarak yeryüzüne inip, solan renkleri geri getirdiği bu oyunda; oyuncular ellerindeki fırçayı kullanarak yeri geldi, daireler çizip tomurcukları açmasını sağladılar; yeri geldi, yıkılmış köyleri baştan çizdiler. Oyunda kullanılan Cel-shade grafik teknolojisi, her detayı öylesine yumusatıp resme yerleştirdi ve her ekran öylesine canlıydı ki... Her şey bir ressamın tuvalinden fırlamış gibiydi. Fırça darbeleri ekranı doldurduktan sonra bir cennet yeniden gözlerimizin önünde yeseriyordu. Sonunda bir oyun, gerçekten de sanata yaklaşmıştı. Hatta bu oyunun başı başına bir sanat eseri olduğunu düşünenler bile vardı. Bu düşüncelerin ardından oyuncular arasında -biri DeviantArt.com bünyesinde olmak üzere- pek çok "En Güzel Okami Ekran Görüntüsü" yarışması düzenlendi. Bu yarışmalarda başarılı sonuç alan eserler, sanat galerilerinde günlerce sergilendi. Klasik ve modern Japon müzikeriyle dopdolu olan (Oyunun soundtrack albümünün beş CD'den oluştuğunu hemen belirtelim.), Uzak Doğu'nun bu nadide "etkileşimli dijital sanat eseri"ni hiç unutmayaçğız.



ANOTHER WORLD (Eric Chahi - 1991)

Yüksek kayaların ve kırmızı gökyüzünün altında uzanan, programcı Eric Chahi'nin bizzat kendisinin çizdiği, boyadığı bu surrealolist topraklar; attığım her adımda sıradan bir platform oyununda olmadığım hisini uyandırıyordu. Arka planda çalan, Jean-François Freitas'ın bestelediği, iç daraltılmış müzik, konuşmayı kaçak arkadaşımız ve hiç açmadan öldüren köle taciri uzaylıları daha da bir etkileyici kılıyordu. Tabii ki her şeyin 1991 yılında geçtiğini, simdi ise çoğu insan için oyunun anlatıldığım etkileyiciliği barındırdığını da belirtiyim. Süper bir kurbağa, bıyıklı bir İtalyan musluk tamircisi ya da mavi bir kirpi değildik; hareketlerimiz gerçek bir insanın hareketlerini andırıyordu. Metrelerce ziplamak diye bir şey yoktu ve de karşımızdaki her düşman bizi tek hamlede öldürdü veriyordu. Ne čilek toplayorduk, ne de dönüp duran altın paraları. "Film noir bilimkurgu" tadında, baş rolünde bizim yer aldığım etkileyici bir hikayeydi bu...

Etkilendik de...

"Oyunun nasıl olduğunu merak ettim; önyargılarından arınıp bir göz atmak istiyorum" diyorsanız; oyunun yüksek çözünürlülüklü demo'sunu www.anotherworld.fr adresinden indirebilirsiniz.



SANITARIUM (DreamForge - 1998)

"...sleep, my friend, and you will see... That dream is my reality."

Sanitarium; bir film gibi oynanan, bir roman gibi akılda cümleler bırakılan etkileyici bir adventure oyunuydu. Geçirdiği araba kazasından sonra gözleri-

INTO THE PIXEL: BİLGİSAYAR OYUNLARI SANAT SERGİSİ

2004 yılından beri ITP'de bilgisayar oyunlarından alınan ekran görüntülerinin ve oyun artwork'lerinin sanatçılarca yorumlanıp değişik şekillerde işlenmesiyle elde edilen eserler sergilenecek. Gelen eserler sekiz kişilik bir juri tarafından seçiliyor ve kayda değer eserler galeride sergilenecek. Bu sergilerden sonucusu 3 - 5 Ekim 2008 tarihinde Los Angeles Convention Center'da yapıldı. Bu sergilerde yer alan eserlere www.intothepixel.com adresinden ulaşabilirsiniz.

ni zaman ve mekanın ötesindeki bu timarhanede açan kahramanımız Max, biliçaltındaki bütün korku ve pişmanlıklarla yüzleşikçe biz de monitör başında şekilden şekilde girdik. Açılsız sahnesinde kafasını duvara vuran deliller, aklımızın içinde yankılanan sesler, uzaktan gelen çocuk sesleri, izdirap dolu çılgınlıklar... Sanki Stephen King ve Clive Barker, geceler boyunca Freud'un bütün kitaplarını okumuş ve ardından da bu oyunun senaryosunu yazmış! Her şey bizi biliçaltında geçen bir korku romanının içine doğru sürüklüyordu.

Sürüklenen de... Hem de ne tarafa olduğunu hiç kestiremeden.

"...oh my head... Where am I?..."

Pişmanlıklar çekti sağdan - soldan... Max'in kız kardeşi Sarah'ın ölmeden önce ağabeyinden istediği ve Max'in asla bulmadığı oyuncak ayı, demir bir külçe gibi bizi "delilik" denilen bataklığın diplelerine doğru çekti. Korkular ve kayıp çocukların gerçeği, aklımızda baştan yarattı. Neredeydik biz, biz kimdik? İlerliyorsam eğer, varacağım yerin adı "son" mu olacak? Yoksa çılgık çığlığı en başta mı uyanağım?

"...What is this place... Am I going mad?..."

Yumuşak duvarların arasında büzülürken, çocukların gürme doğru gidiyordum. Belki de son bir gidişle hep orada kalacaktım. İçimi tatlı bir sıcaklık kaplarken, aklımda yankılanan cümplenin sesi gittikçe yükseliyordu.

"Mother is good... Mother is the way! Mother is good... Mother is the way!"

THE NEVERHOOD (The Neverhood Inc. - 1996)

Bilgisayar oyunları içinde belki de heykelciliğe en çok yaklaşan oyun Neverhood olmuştur. Oyununun her tarafı hamurdan yapılmış evlerle, odalarla ve şirin karakterlerle dolduydu. Animasyonlar, aynı Tim Burton filmlerindeki gibi stop-motion teknigi ile yapılmıştı. Kil hamurundan yapılmış bu rengarenk dünyada, paytak paytak yürüyen karakterimiz Klaymen, karşılaşığı tuhaf bulmacaları çözerek bir öncekinden daha da absurd yerlere doğru ilerlemeye çalışıyordu.

Oyunda içinde bulunduğu 38 ekranın duvarında, İncil'den esinlenerek yazılmış uzun bir hikaye yer almıyordu. (Aynı bir dosya konusu olacak kadar uzun bir hikaye!) Oyun boyunca duyduğumuz ruh hastası denilebilecek düzeyde tuhaf, ama bir o kadar da güzel, müzikler ise her şeyi daha canlı hale getiriyordu. Yapılışının üzerinden 12 yıl geçmesine rağmen halen akıllarda yer eden Neverhood için Frederator Films adlı küçük bir firmamın film çekimlerine başlayacağı da son dönemde dediğimiz kodular arasında. Gelsin, gelsin! Izleyelim, gülelim, eğlenelim.



Aslında ve umutsuz bir mücadeleinin başarılı bir anlatımı olan Shadow of the Colossus; kendine başrolünü Adam Sandretti ile Liv Tyler'in oynadığı Reign Over Me adlı filmde de yer buldu.

AMERICAN MCGEE'S ALICE (Rogue Entertainment - 2000)

Alice, Harikalar Diyarı'ndan döndükten yıllar sonra; "gerçek dünya" dediğimiz bu yerde anne ve babası yanarak ölse ne olurdu?

Alice aklı dengesini yitirir (Delirmek, çatlatmak, keçileri kaçırma, kafayı yemek, üzütmek, fittirmak, tırtıltmak... Ne derseniz, artık hepsi doğru cevap.) ve gerçeklik algısını tamamen kaybetmiş aklı bulanır, bilincındaki Harikalar Diyarı surrealist bir karabasana dönüştürdü.

Peki bu "hastalık" Harikalar Diyarı'nın

grafiklerini ve bölüm tasarımlarını daha önce Doom ve Quake'in level tasarımlarını da yapmış olan, uyuşturucu bağımlısı American McGee yapmıştır? Ve de bunlar yetmiyormuş gibi oyunun bütün müzicklerini bir Grammy ödülü bulunan, Marilyn Manson'ın klavyecisi Chris Vrenna yapmıştır ne olurdu?

Hastalıklı, çılgınlığa teget geçen bir atmosfer oluşurdu. Bu atmosfer oyuncuya öyle bir sarardı ki; oyuncu, çizgisel ilerleyen bütün oyun yapısını gözardı edip müzede hayran hayran gezenin bir turiste dönüşebildi.

Öyle de oldu...



SHADOW OF THE COLOSSUS (Sony - 2005)

...Göklerde Dormin'in sesi yankıldı. Ve Dormin, Wander'in Mono'yu tekrar hayatı döndürebilmesi için, sonsuz topraklarda gezinen 16 Colossus'u bulup öldürmesi gerektiğini söyledi. Uçsuz bucaksız uzanan bozkırlar, ardından sıra sıra dağlar, berrak göller, yemyeşil ovalar, sarp kayalıklar ve tekrar uçsuz bucaksız ormanlar, şelaleler, göller... Öyle bir sonsuzluk ki bu, içinde "Colossus" denilen devler bile küçük kalıyordu.

Wander ve atı Agro, tozu dumana katarak ilerlerken... Yenilmez gibi yükseliyordu. Ama ne olursa olsun umutsuzluğa yer yoktu! Wander, kaybedecek bir şeyi olmayan birinin korkunç cesaretiyle mücadele etti,

etti, etti... Muhteşem manzaralar ve Ko Otani'nın kompoze ettiği harika müzikler ise biz oyuncuları olduğumuz yerden bambaşka dünyalara sürüklüyor.

Bu uzun oyun boyunca yapmamız gereken tek şey 16 devi bulup öldürmekti. Yolumuzu kesen düşmanlar olmadı. Sadece 16 Colossus ve Wander dışında kimseçik yoktu...

Aşkin ve umutsuz bir mücadelein başarılı bir anlatımı olan Shadow of the Colossus; kendine başrollerini Adam Sandler ile Liv Tyler'in oynadığı Reign Over Me adlı filmde de yer buldu. Filmde, 11 Eylül 2001 yılında saldırdıktan bütün ailesini kaybeden diş hekimi rolündeki Sandler, evinde sürekli bu oyunu oynuyordu. Bütün umutsuzluğu ile karşısına çıkan devlerin zayıf noktalarını araştırmış, sevdiklerini geri getirmek istercesine bu oyuna sarılıyordu belki? Film boyunca bu oyun oynandı, oynandı ve oynandı...

Her şey bir oyundu. Öyle değil mi? Son olarak soruyorum: Oyun kahramanının adının "Wander" yani "amaçsızca gezmek" anlamına gelmesi... Ölen sevgilisinin adının "tek" demek olan "Mono" olması... Sadece birer tesadüf müydü?

MONİTÖRDEN BEYAZ PERDEYE TASAN OYUNLAR

1993	Super Mario Bros.	IMDB Puanı: 3.7
1994	Double Dragon	IMDB Puanı: 3.1
	Street Fighter	IMDB Puanı: 3.1
1995	Mortal Kombat	IMDB Puanı: 5.3
1997	Mortal Kombat II	IMDB Puanı: 3.1
1999	Wing Commander	IMDB Puanı: 3.6
2001	Lara Croft: Tomb Raider	IMDB Puanı: 5.3
2002	Resident Evil	IMDB Puanı: 6.3
2003	Tomb Raider II	IMDB Puanı: 5.2
	House of the Dead	IMDB Puanı: 1.9 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)
2004	Resident Evil: Apocalypse	IMDB Puanı: 5.7
2005	Alone in the Dark	IMDB Puanı: 2.2 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)
	Doom	IMDB Puanı: 5.2
2006	BloodRayne	IMDB Puanı: 2.6 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)
	Silent Hill	IMDB Puanı: 6.5
	Dead or Alive	IMDB Puanı: 4.9
2007	Resident Evil: Extinction	IMDB Puanı: 6.2
	Hitman	IMDB Puanı: 6.3
	In The Name of the King	IMDB Puanı: 3.8 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)
	P.O.S.T.A.L.	IMDB Puanı: 3.8 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)

UYARI: Uwe Boll'un gelecekte katledeceği diğer oyular / filmler: Blood Rayne 2, Blood Rayne 3, Far Cry, Alone in the Dark 2, Velvet Assassin (Sabotage 1943), Zombie Massacre.

GELECEK

Yıl, 2029; yer, Trabzon. Gelişen ve teknolojiyi yakından takip eden Türkiye, birçok teknolojik konuda ilerleyerek Trabzon'da büyük bir nükleer enerji tesisi kurmuştur. Bu gelişmeden rahatsız olan bazı dünya ülkeleri, ortak bir proje altında geliştirmiş oldukları "Genetik Klonlama" sayesinde, kendi ülke askerlerini evrimletmiştir ve yarı insan - yarı hayvan yaratıklar haline getirmiştir. Türkiye'nin gelişimine engel olmak için, hiç kimse sahiplenmediği ve ilk üretim olan 400 kadar evrimleşmiş asker, Trabzon'da kurulan tesise gönderilmiş ve bu askerler tesisi ele geçirmiştir. Artık durum ortadadır; senin yapacağın, timinle (R.E.S.T.) birlikte bu yaratıkları yok etmektir. Tanrı seninle olsun...

Gelecek 10 yıl geriye gidiyoruz

Böyle bir başlık atınca, sanki oyunun senaryosunda zaman yolculuğuyla geçmişe dönüş varmış gibi bir izlenim edinebilirsiniz. Hayır, senaryoda değil ama oyun ve oyunculuk tarihinde geriye gidiyoruz.

Oyunun grafikleri, kaplamalar ve modeller ilk Quake oyunu ile Half-Life Counter-Strike modu arasında bir yerlerde. Timimizdeki askerlerin dokuları ya direkt CS'den alınma ya da CS'dekilere çok yakın. Silah olarak MP5 ve tabanca görünüyor. Düşmanlar Stroggler'a benziyor; Quake'den...

Şimdi, bir oyun Trabzon'da gececeğe usağım, ha ben Crysis'teki gibi yemyeşil mekanlar görmek isterim. Demek istedigim, Türk oyunlarında senaryo Türkiye'de geçiyorsa grafiklerde de iyi - kötü Türkiye'yi görmek ister deli gönü'l. Memleketime has olsun yani; çeviri "holivit filmi" gibi olmasın da isterse bit bit olsun, yine sarar bir şekilde.

Gelecek'in demo'sunu www.teknorek.com adresinden indirip oynayabilir, oyun içi bir video izleyebilir ve ekran koruyucusu indirebilirsiniz. Sitede ne yazık ki pek bir isim geçmiyor ve bize yollanan



mail'de de pek bir bilgi verilmemiş. Yapımcılardan biri İbrahim Şahin, onu videodan öğrenebiliyoruz; bir de Şahin ismi geçiyor ama bu aynı kişi mi, belli değil. Ayrıca "Üç boyutlu oyun tasarımları, grafik, animasyon ve yapay zeka konusunda bilgi ve belge bulamayan veya paylaşım isteyen tüm arkadaşlara yardımcı olabiliyor" demişler; değerlendirlenir efenim. Dahası VC 6.0, C++ Builder, TC 3.0, Dbaser ve Assembler ile yazılmış örnek programlar ve bunlara ait kaynak kodları yayınlanacakmış. Oyunun kendisi, oyunu yapanlar için büyük bir öğrenme tecrübe olmuş. Umarız ilerde sağlam oyun projeleriyle çıkarlar karşımıza.

Yapımcılar öyle iddialı davranmamış zaten, ticari amaç da gütmeyiklerini belirtmişler. Amaçları öğrenmek ve öğretmek gibi görünüyor. Bu açıdan adil olmak ve bir nebze takdir etmek lazımlı. Mesele aslında yermek veya övmekten ziyade projelere karşı ölçülu bakmaka yatiyor. Bunu becerebilsek bir şeyler yapanlar da önlərini rahatça görebilirler ve manevi baskın altında da kalmazlar.

Tanrı çalışanla olsun» Türkiye'de kafasında oyun fikriyle gezen çok insan var. Oturup da bir gram emek harcayan insan sayısı -ayıp olduğu halde- parmakla gösteriliyor. LEVEL, Oyun

Atölyesi'yle, emek harcayan insanların projelerini tanıtıp onlara destek olmayı amaçlıyor. Ancak göz var, nizam var; iki kişiyle yapılan bir oyun, yapanlar ölesiye emek harcamıyor veya dahi programcı seviyesinde değilse zayıf kalıyor. Bunu söylemek de ayrı bir vicdan yarası çünkü insanlar bir şeyler yapmadıkları gibi yapanlara da laf sokma ve engel olma konusunda hiç çekingen davranmıyorlar. Biz de Türk yapımcılarını yaptıklarını övmek istiyoruz; lütfen bize övdürün. "Türkler yapamaz, edemez" diyenleri utandırın! Utandırınlar var ama sayıca, bir şeyler yapanların çok küçük bir kısmını oluşturuyorlar. Bir şeyler yapmak değerli, bir şeyler düzgün yapmak ise ne konuda ve hangi tarihte, hangi ülkede olursa olsun paha biçilmez.

Oyunlarla ilgili yazan, çizen herkesi

Oyun Atölyesi'ne bekliyoruz:
atolye@level.com.tr



COMPEX®

33. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİĞİ FUARI



Adamlar uçmuş!

Gelin; teknolojideki son gelişmelerin
gerisinde kalmayın!

➤ www.compex.com.tr

ANA SPONSOR



RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

ALTZEREN SK. NO: 47 1. LEVENT-İSTANBUL
TEL : 0212 270 28 20 FAKS: 0212 270 31 34

Bu fuar 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve
Borsalar Birliği (TOBB) izni ile düzenlenmektedir.

20-23
KASIM 2008
LÜTFİ KIRDAR
FUAR MERKEZİ
HARBİYE / İSTANBUL



YAPIM LucasArts
TÜRK Adventure
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 1998



Grim Fandango

Eğer uslu bir çocuk olarak ölmüşseniz; ebedi istikametinize doğru konforlu bir yolculuğa hak kazanmışsınız demektir. Eğer gerçekten iyi biriyseniz; yolculığınızı dört dakikada tamamlayacağınız Dokuz Numaralı Ekspress'e bir bilet kazanırsınız. Ancak kötü biriyseniz; elinize ucunda pusula olan bir baston ve dört yıllık bir yolculuktan başka bir şey geçmez. İki dünya arasında hizmet veren seyahat acentesindeki mesai kotasını doldurmaya çalışan Manuel "Manny" Calavera, uzun bir süre boyunca yalnızca baston dağıtılmıştır ve günahkar müşterilerin daima Calavera'ya verilmesi tesadüf olarak açıklanamayacak bir hal almıştır...

Dahi çocuk Tim Schafer'in ölümsüz eseri Grim Fandango yalnızca bir klasik değil; oyun yapımında mekan ve karakter tasarımlına dair bir rehberdir aynı zamanda. Büylesine etkileyici bir yapma hayat veren Schafer, sık sık kafeine teşekkür etmekten kendini almadığını belirtir. Senelerden 1995'tir ve bir başka klasik olan Full Throttle'ı tamamlayan Schafer, tatile çıkmakla yeni bir projeye başlamak arasında kararsızdır. O sırıldarda gece gündüz Warcraft (ilk Warcraft)

oynamakta olduğundan, Warcraft benzeri bir oyun yapmayı düşünür. Kısa bir süre sonra bunun hiç de iyi bir fikir olmadığına karar vererek, en iyi bildiği türde yani adventure türünde bir oyun yapmaya karar verir. İyi bir adventure oyunu yapmak için iyi bir senaryonun gerektiğini bilen Schafer, Meksika folklorunda yer alan ve özel günlerde kostümleri giyilen ölü tasarımlarını oyuna katmaya karar verir. Geri kalan her şey belirsizdir; Ölüler Diyarı'ndaki ölümler ne yapmak istediklerine ve neden orada olduklarına dair hiçbir fikri yoktur. Schafer, aşırı dozda kafein yüklemesi yaparak parçaları bir araya getirir. Sonraları, bu dönemden dolayı oyun yapım sürecini büyük yolcu jetleriyle yapılan yolculuklara benzetecekti: "Inış ve kalkışlar gerçekten dikkat isteyen, hassas anlardır. Ancak havadayken her şey sakın bir hal alır." Oyunun kağıt üzerindeki taslağını tamamlayan Schafer'in önünde tek bir engel kalmıştır: Projeyi şirketine sunmali ve onay almalıdır. Bununla ilgili olarak, "Oyununuzun neden yapılmaya değer olduğunu onlara anlatmalısınız," diyecekti. "Bir şeyler yapmalıyım yoksa kovulacağım veya bilmiyorum, sadece içinden böyle bir oyun yapmak geldi demek size pek bir şey kazandırmaz. Biliyorum; kulaga mantıklı geliyor ancak bunu sakın denemeyin." Schafer sonunda yöneticileri ikna etmeye başarır ve Grim Fandango için çalışmalarla başlanır.

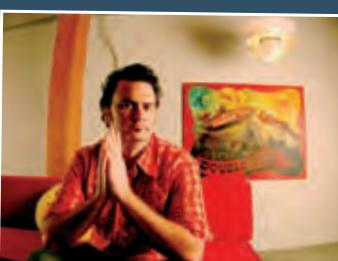
Grim Fandango benzersiz görünüşünü Aztekler'den miras kalan Meksika folklorik öğeleri ile film-noir atmosferinin evliliğine borçluydu. LucasArts'ın ilk üç boyutlu adventure denemesi olma şerefini kazanan yapımcı GrimE adı verilen bir motor geliştirildi. Manny, kurufkasını baktığı objeye doğru çevirebiliyor ve klavye ile kontrol edebiliyordu. Sabit arka planlar ve gerçek zamanlı modellenen karakterler içeren Grim Fandango, Schafer ve ekibinin başarılı sanat yönetimiyle her sahnesi keyif veren bir gösteriye dönüşecekti. Tim Schafer, oyundaki pek çok sahne için eski dedektif filmlerinden ilham aldığı kabul ediyor. Ancak böylesine başarılı

bir sanat yönetimini gördükten sonra Schafer'ı hırsızlıkla suçlamak oldukça yersiz olacaktır.

Grim Fandango'nun bir diğer etkileyici yanı ise ayrıca bir albüm olarak da piyasaya sürülecek olan müzikleri. Peter McConnell tarafından bestelenen müziksler, Güney Amerika ezgileri ile caz karışımı etkileyici parçalarında oluşuyordu. Seslendirmeler içinde profesyonel sanatçılarla çalışıldı.

Grim Fandango'yú henüz oynamamışsanız, onu herhangi bir adventure oyunundan ayıran eşsiz atmosferini tasvir etmek oldukça zor olacaktır. Söz konusu atmosfer; her ayrıntısına özen gösterilmiş, folklorik öğelerin gizemli bir noir macerasıyla birlikte kara mizah dolu bir kazana daldırılmasıyla hazırlanmış, Tim Schafer etiketli hizır bir iksirin eseriydi. Eğer hayatınız boyunca tek bir adventure oyunu oynayacaksanız; bunun Grim Fandango olmaması için hiçbir sebep yok. END

TIM SCHAFER



Aslında Tim Schafer'ı hepimiz takdir etmeliyiz. Pek çok yapıcının kendi oyunlarını esnerek tanıttığı bir çağda, enerjisini ve esprisi anlayışını kaybetmeden ortaya yaratıcı fikirler koymayı ve aşırı dozda kafein yüklü bir beyne sahip olan Schafer, 1967 yılında doğdu. Üniversiteyi bitirdikten sonra LucasArts bünyesinde işe başladı. Birkaç sıradan projede görev aldıktan sonra Monkey Island ve Day of the Tentacle gibi efsanelerin yapımında yer aldı. Ardından Full Throttle'ı yaratınan Schafer, şu sıralar kendi şirketi olan Double Fine'da yeni oyunu Brutal Legends üzerinde çalışıyor.





NE PİS MUHABETİN VARMIS ARKADAS

18 Eylül 2008... Akşam... Derginin son günleri... Etraf cehennem gibi... Berker'in tarafta da durum pek farklı değil; zebaniler Berker'in çalıştığı binayı sarmış, sayfa çıkışlarını havalara fırlatıp kutlama yapıyorlar. Ama rahat durmuyor, Berker'i arıyorum; "Hafız" diyorum; "Ben geliyorum"... Önce duraksıyor. Sonra "Gel hafız" diyor... ☺



8 Atlayıp Taksim'e gidiyorum. Binannı otopark tarafında inip yukarıda doğru yürüyorum. Neyse ki hemen binayı buluyor, danişmadık kızı "Berker Güngör'e gelmiştim" diyorum. Kız, telefon ediyor. Sonra fotoğrafımı çekiyor, in miyim, yoksa cin miyim diye. Bir de kimlik istiyor. Ellerimi ceplerime atıyorum; cüzdanı umutmuşum. "Kimliğim yok" diyorum, kısık bir sesle. Utana sıklıkla... Sonra, Hürriyet'e girerken kullandığım kartı uzatıyorum; kabul ediyor. İçeri giriyorum. Beşinci kata çıkıyorum. Asansörden çıkış sola dönüyorum. Uzun bir koridor var. İçeriye doğru yürüyorum, biraz ileriye gidiyorum. Çalışanlardan birine Berker'i soruyorum; "Valla biraz önce buradaydı; şimdi nerede, bilmiyorum" diyor. "Ulan" diyorum; "Dağ gibi adam nasıl kaybolur". Sonra mutfağı giriyorum. Ve Berker üzerinde "Immortal" yazan şirin tişörtüyle ve dev gülümsemesiyle karşılaşıyorum beni: "Ooo Firt Firt, hoş geldin. Gel bakalım..." Elimi uzatıyorum. Sertçe kendisine çekiyor beni. Sarılıyorum. "Özlemeşim olan" diyorum. Gülümsüyor. İçeriye geçiyoruz sonra. Berker'in çalıştığı yere... Bilgisayarında Word açık; bir şeyler karalıyor. "Ulan yine copy - paste di mi?" diye takılıyorum. Gevrek gevrek gülüyorum. "Hadi" diyorum; "Çıkalım"... Giyiyor avcı yeleğini. Inventory'sinde onlarca şey... Full Throttledaki Ben gibi... Asansörde yöneliyorum. Asansör geliyor. İçerisi kalabalık... İnerken biraz laflıyor. Berker'in gür sesi asansörün havalandırmamasından sekip insanları çarpiyor; herkes bize bakıyor. Çıkıyoruz. "Nereye?" diye soruyorum; "Gel Borsa'ya gidelim hacı" diyor. "İyi" diyorum. "Taksim'de çalışmak iyi hacı" diyor. "Eh" diyorum; "Ben de eskiden Çiçek Pasajı'nın karşısındaydım. GamePro'yu çıkarırken". Bir süre konuşmuyoruz. Sonra Borsa'ya varıyoruz. İçeriye giriyor. "Ee, ne ismarlıyorsun?"

Röportajı yapan sensin. Yaparsın artık bi' güzellik" diyor. "Abi" diyorum; "Ben... Cüzdanımı ofiste unuttum." Hiddetleniyor. "Ulan hayvan herif! Biz mi ismarlayacağız bi' de" diye çıkışıyor. Bu kez ben gevrek gevrek gülüyorum. "Neyse" diyor; "Ne alıyorsan al". Bir mantı alıyorum. "Tatlı" bölümünde geliyoruz. Tam profiterole uzatacakken "Hoopp hafız, en fazla bir tabak yemek ismarlarım; tatlı yiyemezsin" diyor. Gülüyorum. Yukarıya çıkıyoruz. En üst kata... Cam kenarındaki bir masaya oturuyoruz. Her yer parıl parıl... Masalar ve sandalyeler şu folyo metallerden... İçerisi stadyumdan farksız; çok fazla gürültü var. Yemeklerimizi yiyoruz. Sonra harareti bir şekilde konuşmaya başlıyorum. "Playbox" diyorum; "Tek sayı çıktı, kapandı. Neden?..." "Hacı" diye lafa giriyor Berker. "Bin tane sorun yaşıdım. Türkiye'de bu iş zor. Çok zor... Dağıtım sorunu, baskın sorunu, kağıt sorunu... İlk ay baktım olmuyor, hemen kapattım. Devam etsem ederdim. Altı ay sonra işler yoluna girerdi belki ama o kadar gücüm yoktu," diyor. "Artık kayda başlayalım" diyorum, güllererek. Cebimden ses kayıt cihazını çıkarıp basıyorum tuşa:

Berker: Kaydet kaydet. Sonra aklında tutamazsan, Berker'le ne konuşsun, ne ettin... Kaydet o yüzden.

Fırat: Haha! Kayıttaız valla! Dikkatli ol.

B: Buradan değerli Ciner Medya'ya, avukatlarına selamlar, sevgiler... Hah!

F: Haha! Öhm... Çay var mı burada?

B: Ee, çayı da sen ismarlarsın artık. Eşek değilsin ya...

F: Burada mıyız?

B: Takılırız.

F: Dur ben alıp geleyim.

Berker'i bırakıp aşağıya, çay almaya gidiyorum. Elime bir tepsı

tutuşturuyorlar. İçinde iki plastik bardak... Çaylar sallama... Tepsiyi alıp tekrar yukarıya çıkıyorum. Masaya geliyorum. Devam ediyorum:

F: Güzel baktın mı pet'ime... (Ses kayıt cihazından bahsediyorum.)

B: Baktım baktım, hehe...

F: Ali de (kardeşi) çaycımış ha!

B: Çayı sever Ali...

F: İşe başladığında ilk sorduğum soru o oldu zaten. "Çay mı, kahve mi" dedim. "Çay" dedi...

B: Aslında o kahvenin kralını içiyor evde. Gerçi ben söyledim ona, "Fırat çayıdır; sorarsa 'Çay' de" dedim. İkisini de sever.

F: Geçenlerde "Müdürüm" dedi de...

B: Ha, o benden... "Müdürüüm" diye...

F: Bende de travma var hitap konusunda. Başım yandı o yüzden... Tedirgin oldum. "Ulan" dedim; "Sakata gelmeyeşim yine". Ama iyidir Ali, iyi... Dedim ben zaten, "Berker kanalından gidelim; Berker sağlamdır" diye.

B: Hehe... Herhalde ölüm!

F: Haha!

B: Bana bak, "PC Magazine Yazı İşleri Müdürü" ve "EGM Onursal Editörü" olarak yazacaksın adımı...

F: Hadi ya... Bakarız.

B: Ölüm bak valla...

F: Üç - dört sayfa ayıryorum zaten röportaja. Böyle "Ne pis muhabbetin varmış arkadaş" spotuya...

B: Valla bilmiyorum, bu röportaj değil de başka bir şey olarak kullanılırısa...

F: Ulan benden ne yamuk gördün bugüne kadar?

B: Ee, insanlar değişir ölüm.

Zamanla değişir. Çelik de değişir. Hehe...

F: Ha evet, Çelik de değiştiye...

Hehe... Bu arada, forumlara da girmişsin. Şefik'e cevap yazmışsin. Herkes çok sevindi. "Berker Abi LEVEL Forumları'na girdi" diye. Şaşırıldı

insanlar...

B: Onu hesaplayarak yazdık herhalde ölüm. Oraya girerken ne yazacağım, ne edeceğim; hepсини hesapladım, kurdum. Sonra yazdım.

F: Bilmem miyim...

B: O değil de hacı, dergi işi bitmiş. Bu noktadan daha nereye gidilebilir, bilmiyorum. Benim emekliliğime bir 14 sene var. Bir 14 sene daha götürmez beni bu iş. '89 girişiliyim ben.

Garson giriyor araya. "Tepsiyi alalım mı" diye soruyor.

B: Tabii ki...

F: Ben oldum 28... Sen 38...

B: Biz motora biniyoruz ölüm. Her daim... Genciz!

F: Sen Amerika'ya gidecektin. Yedi yıl mı, sekiz yıl mı ne oldu abi. Benim LEVEL'da girdiğim dönem... N'oldu o?

B: 2000 sonu falan mıydı... Üçüncü Dünya Savaşı çıktı. Hala da yankısı var. 11 Eylül saldırısından önce düşünüyordum. Sonra saldırıcı oldu. Baktım işte; ABD iyice Nasyonel Sosyalist oldu. Şimdi ismi "Muhammet" olan biri ABD'ye gitmeye kalkarsa sen hesapla, ne olur? "Muhammet Berker Güngör... Çalışmaya geldim hacı" diye... Daha enkaz kalkmamış ortadan. Ne çalışacağız? Zaten hiçbir zaman o kadar istemedim. İstesem giderdim. İyisiyle kötüsüyle bu ülkede doğduk. Böyle gider. İstanbul dışına çıkmak bile fazla. Hemen özlüyorsun. B.ktan m.ktan şehir ama doğduğun büyüğün yer işte.

F: Aile mevzusuvardı bir de tabii ki...

B: Valide vardı. Birader genç... 40'ına merdiven dayamışım zaten. Şu saatte Amerika'ya gitsem ne olur?

F: PC Magazine nasıl oldu? Anlat...

B: Ben buraya Serbest Yazar olarak



geldim. Yani 5 - 10 sayfa çeviri yapacaktım. Tam benim geldiğim ay kadro açığı çıktı. "Berker zaten bu işi yapıyodu" dediler. Girdim. Berker'in ölenemeyen yükselişi... Hehe...

F: Hehe...

B: Serbest Yazar olarak girdiğin yerden Yazı İşleri Müdürü olarak çıkıştırsın.

F: Ben de öyle başladım, biliyorsun. Merlin'in Kazanı vs... Abi bu arada, Murat Oktay çok mu alındı bana ya? Ben şaka yaptım abi... Mektup falan yazıyorum.

B: Abi... Git özür dile. Adam çok kızdı. Ben de arada fişfaklıyorum. "Köhne" diyorum konu açılınca. Böyle duruyor, gözü kısıyor, tamam mı... "Adı Fıraaat, yüreğime oturdu o laf benim" diyor. Onu asla affetmeyeceğim" diyor. Çikolata mikolata yaptırır ona. Ayrılırken öyle demisişin.

F: Ohaa! Abi öyle mi dedi? Abi valla şaka yaptım. Telefonda konuşuyorduk bir gün; şakasına "Abi zaten senin köhne sitene mi kaldım" dedim. Hayır yani, o siteyi birlikte yaptıktı; ikimiz vardık sadece. Der miyim öyle şey... Kendime de öyle demiş olurum o zaman.

B: Eyvah eyvah... Sen onun gönlünü al!

F: Konuşurum tekrar valla...

B: Neyse... Bu iş böyle. Her şey gibi dergicilik de zor bu ülkede. Özellikle oyun dergiciliği... Millet şaka sanıyor. Kimse hatırlamaz; LEVEL'a ilk girdiğimde iki kuruş para alıyordu. Dört yıl boyunca bilgisayarım yoktu. Saşa - solda çalışıyordum. H.i.B.'de (Herkes İçin Bilgisayar) yapıyordum bir yandan.

F: Sonra gelişenler de çeşitlemesi zaten bu anıtlıklarının...

B: İşin bir de çevre faktörü var tabii ki. Kitle meselesi... O zamanlar başka dergiler bize laf sokuyordu. Siz GamePro'da sokmuyordunuz

ama. GamePro'ya sıcak bakıyorum o yüzden.

F: Biz öyleydiyik ya... İşimize bakardık. Aramızdaki sohbetlerde bile diğer dergilerin lafini etmezdi.

B: Ha işte... Bu işe yatırım yok.

Sanki havuzun içinde yazı yazıyordu. Şimdi bunları hatırlayan yok tabii ki. Aynı şey şu anda da var işte. "Doğan aldı"... Aldıysa ne oldu utan? Ne güzel çıkışır işte dergi... Zaten bir tane dergi var... Onu da batır, sonra git, web sitelerinde thread'leri oku...

F: Sorma...

B: Kitle sabırsız, bilinçsiz... Ciddiyet yok... Dergiler ayın 6'sında 7'sinde çıkarıyor. Dünyanın hiçbir yerinde 6'sında 7'sinde dergi çıkmaz.

Bunun bahanesi yok. Bak yabancı dergilere, atıyorum, Ekim sayısını 15 Ağustos'ta, 20 Ağustos'ta çıkarıyor. Piyasaya geç çıkan var mı? Çıkamazsin. İşin bu senin.

Biraz soluklanıyoruz. Berker, paşa çayı kıvamındaki çayını içiyor. Bir yandan da "Soğumuş utan bu" diye söyleyeniyor. Sonra bir anda çıkışıyor:

B: Korcan nerede utan? Yedi oldu...

F: Arayamıyor ya, kaldırıyor. Kontörü yoktur. Dur bir arayayım.

Telefonu elime alıp Son Aranan Numaralar bölümünden Korcan'ı arıyorum:

F: Alo... Nerdesin? Biz Borsa'dayız. Yemek ya... Lokanta... Yani... Çıkarız yarım saat sonra. Saat kaç? Yedi olmuş, di mi? Ee, biz şu anda konuşuyoruz, fotoğraf için bir yere gideriz. Sen bir yarım saatte gel. Tamam, biz şu anda Borsa'dayız. Sen buraya gel. Buradan ne yapacağımıza bakarız. En üst kattayız. Üçüncü kat...

Telefonu kapatıp ses kayıt cihazıyla oynayan Berker'e takılıyorum:

F: Oğlum bak iç etme kaydımı.

Ne bakıyorsun cihaza?

B: Kıllandım oğlum. Ondan... Hehe...

F: Hehe... Oğuz'u da (eski grafikerimiz) tuvalette bastık ha... Şok oldu adam. Tedirgin oldu. Özlemişim onu da... Bu arada, bina güzel... Sağlam... Senle Oğuz'un üstüne kurmuşlar zaten; nasıl sağlam olmaz? İki tane yarma...

B: Hehe...

F: Satışlar nasıl gidiyor?

B: Fena değil.

F: Direkt içeriğe bağlı olmuyor her zaman. İstersen hayatın anlamını yaz...

B: LEVEL'da yazdım zaten onu...

F: O yüzden bu haldeyiz zaten! Haha!

B: Ulan 15.000 satıyorsunuz; gözünü toprak doyursun hayvan herif!

F: Haha! Pardon...

B: Dergi hep sorun. Türkiye'de özellikle... Dedim ya, bin tane şeyle uğraşıyorsun. Playbox işte... Ambalajı bile açılmamış dergileri verdiler elim'e. Dağıtmamışlar ki... Bunları da yapsana!

F: Yazalar utan, ne var?

B: Hadi oradan, keçi...

F: Haha! Ben yazıyorum. Sana gönderirim. "Çıkar" dediğin bölümleri çıkartırım. İçin rahat etsin...

B: İki taraf da papaz olmasın sonra. Hehe... Bu arada, LEVEL okurlarına buradan iki mesajım olacak: Her şeyden önce, çalışmak güzeldir. İkinci, oyun editörlüğünde bi' b.k yok. Dergi editörlüğünde bi' b.k yok. Hayatlarını harcamasıınlar. Kendilerini yemesinler. "Elime mi yapısı" dedim, 12 sene oldu utan. Yapıtı elime! Sen de girdin, nerelelere geldin ne diye... Hayatımız kaydi.

F: Soruyorlar hala seni...

B: Tabii oğlum.

F: Yok be abi, şaka yaptım. Kim takar Berker Güngör'ü? Bittin gittin... Haha!

B: Ulan bana diyorsun; 10 sene evvelki halini hatırla. Çöktün be!

F: LEVEL'a ilk geldiğim gün... Kapıdan girdim. Ne düşündün? Biliyor muydu geleceğini?

B: Yani, biraz... "Aa" dedim;

"GamePro'dan Fırat gelmiş; bu ne arıyor burada?" dedim. Sen baktım iş - miş konuşuyorsun.

F: Oğlum geldiğim ilk günü dün gibi hatırlıyorum. O güzel günü...

B: Ha, sorma... Ya ben "Defol git" dedim zaten sana. Sende akıl yok. Ben ne yapım?

F: Haha!

B: Yani "Git, hayatını kurtar" anlamında...

F: Sevdin mi olan beni?

B: Sevdim yani... Kendi halinde adamsın.

F: Eksik olma hacı...

Berker'in telefonu çalışıyor. Arayan Oğuz... Berker bağıra çağırı konuşuyor:

B: Alooo! Nerdesin? Biz Borsa'da oturuyoruz. Gelecek misin? Tamam, tamam. Bana bak, Cumartesi çalışacak mıyız? Tamam yani... Ben ofise döneceğim buradan zaten. E var işim, var. Tamam... Yarın görüşürüz.

Telefonu kapatıyor. Hemen soruyorum:

F: Ne diyor, sattı mı? Satar abi o... Yalan zaten onun "Geleceğim" demesi.

B: Hadi kalkalım buradan...

F: Dur, kalkarız birazdan.

B: Ne zaman gelecek utan bu?

F: Gelir birazdan.

B: "Korcan gelecek, Korcan gelecek"... Koyucam Korcan'a o olacak!

F: Haha!

B: Yaaa, böyle işte Firt Firt... Zor işlerin peşindeyiz. Her yerde aynı şeyi yaşadık. Seninki daha da zor... Oyun dergiciliği...

Hatta geçenlerde ofiste, diğer departmanlardan birinde konuşuyorlardı; "Ya bu LEVEL Dergisi editörleri ne yapıyorlar" falan diye. Editörler ne yapar ki... Oyun oyna, para kazanmasını satıyorum!

F: Zaten Hürriyet'te Spor bölümündekiler de top sektörüne para kazanıyorlar. Görüyorum ben geçerken.

6 8

ILFORD HP5 PLUS



B: Hehe... Basketbol dergisi çıkaran editörler de hep iki metrenin üzerinde.

F: Haha, sorma... Kimseye anlatamadım. Biz salt oyun dergisi yapmıyoruz; oyun ve kültür sanat dergisi yapıyoruz, oyun kültürü dergisi yapıyoruz.

B: Fırat güzel anlatıyorsun da boş anlatıyorsun. Türkiye'de trafik kültürü yok; sen oyun kültürünü empoze etmeye çalışıyorsun. Böyle bir şey yok. Bu ülkede otomobil dergisi yapsan lakin takscidir. Bu iş böyle... Bu arada, Sadece Kaan nasıl kapak çizdi size?

Eskiden de mail atıyordu bize...

F: Şey, Tunç Dindar var ya bizde... Graffiti de yapıyor. MSN'de konuşuyorduk. "Kaan var" dedi; "Lombok'tan..." LEVEL'a bir şeyler yapmak istiyorum. Geldi, konuşuk, ettiğ. Başladık. Sonra ben dedim "Boyle böyle, kapak yapmak istiyorum." Conan'ın görselini bulduk. Sonra da yaptık işte. Ama çok özel bir işti. Dünyada tek... Çok keyif alındı. Renklendirmesini yine Serdar yaptı Lombak'tan. O da büyük olaydı... En az çizimi kadar zor renklendirmesi. Evde var. Orijinali...

Böyle dev gibi. Masa kadar... Harika. Satışa çok etki etmedi ama. Anlaşılmadı pek.

B: Çok sağlam bir iş çıkarsan bile onu takdir edecek adam sayısı çok az. Her zaman. Her işte... Medeniyet, uygurluk için önce temel ihtiyaçlarının giderilmesi lazımlı. Önce maymun tarafını doysun. Sonra gelirsın. Sen kapağa Collector's Edition koymuşsun; kimin umurunda?

F: Ama şey oluyor; kitle genişliyor. Üç - beş de olsa...

B: O 97'den beri olan bir şey. Benim dönemimde vardı. Yazdım... Şunlar bunlar... Bana çok mail geldi; "Abi sayende hayatı bakişımız değişti" diye. Hala da üç - beş yerde adım geber.

F: Facebook'ta grup var, açmışlar... 10 kişi mi ne vardı...

B: Sağ olsunlar. Ne diydordum? Amaç bir grubu alıp onu elitleştirmek. O gözünüz açtığın adamlar ilerde iyi işler yaparsa ne ala... O yüzden, yapacak bir şey yok. Bazıları "Dergimiz niye daha çok satmıyor" diye ağlıyorlar. Her zaman söylediğim bir şey var: Okur bayiye dergiyi almak üzere gelir.

Görüp "Aa şunu alayım" demez. Okur senin ürünü almak için gelir bayiye. Sen istediği kadar başka dergiyi öne koy...

F: LEVEL alıyor musun?

B: Aliyorum arada.

F: Valla... En son hangi sayısını aldın?

B: Hatırlamıyorum ulan!

F: Kapağı neydi ulan? O kadar kapak yapıyorum!

B: Alımıyorum ulan!

F: Alacaksun ulan! Al, takdir et kapağımlı...

B: Hehe...

F: Hahah!

B: Nerede bu hıyar? Kaplumbağa gibi geliyor. İşim gücüm var benim. Ayın 18'inde geldin zaten başıma, "Röportaj, röportaj" diye.

F: Kara kaşına kara gözüne gelmedik herhalde. Adam kalmadı röportaj yapacak; sana geldim.

B: Kaldın mı ulan elime. Hehe...

F: Kaldım, o ayrı...

B: Hehe... Keçi seni... Hadi çıkalım...

F: Hadi...

Kayıt cihazını alıp kalkıyoruz. Cihazın nasıl kapatılacağını bilmediğim için Doruk'u arıyorum:

F: Ya bu nasıl kapatılıyor? Evet... Bilmiyorum. Sağdaki mi? Evet... Ya o zaman "Kırmızı basıp kapat" diyorsun yani... Tamam peki, anladım. Hadi öptüm...

Kayıt bitiyor; Borsa'dan çıkışır, Korcan'la buluşuyoruz. "Ne yapalım, nereye gidelim" derken kendimizi Box'ta buluyoruz. Korcan'la Berker hasret gideriyor. Geyikliyoruz biraz. Korcan, fotoğraflarımızı çekiyor. Ben de Korcan'ı çekiyorum. Komik komik pozlar veriyoruz. Berker her zamanki gibi. Sevimli... Özlemişim. Aracım geliyor. Çıkıyorum. Arabada kaydi dinliyorum. Konuşmanın üçüncü dakikası mı ne... Berker'i yalnız bırakıp çay almaya gittiğim ara... Onca sesin arasında gür bir sesle ırkılıyorum:

"Keçi Fıraat! Ulan bi' çay alıp gelemedin ha başıcam. Yazıyı da böyle deşifre edersen s.çt..."

Murat Oktay'a not: Abi valla çok seviyorum seni; siten de (sitemiz) süper! Şaka yaptım! Valla şaka yaptım! ☺

P5 PLUS

9 4

6 8

ILFORD HP5 PLUS



SİNEMA

THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON EMPEROR

Indiana Jones kültürü ile büyümüş bir nesil olarak, severek izledik ilk Mumya filmini ama ne yalan söyleyelim, tadi da damağımızda kalmıştı bu maceranın. Tam da ümidi kesmişken ikinci film çıktı karşımıza. Rick O'Connell karakterini, oyunculuğu ve anımsızı ama şirin "balık" bakışlarıyla zirveye taşıyan Brendan Fraser, "E ama artık ben de sabır taşı değilim!" nidalarıyla, bu yaşama obsesif bir şekilde takmış olan mumuyayı ikinci defa cehennemin derinliklerine gönderdi. Aynı mumuya iki kere öldürmek biraz zor gelmiş olacak ki bu sefer kahramanınızın karşısına bir başka Mumya çıktı; hem de çok uzaklardan, eski bir Çin İmparatoru olarak. Jet Li gibi son derece

yetenekli bir dövüş ustası tarafından canlandırılan bu imparator, zamanında Çin Seddi'ni inşa etti ve mezarına kilden yapılmış binlerce asker heykeliyle gömülü bir şahsiyet. Her ne kadar sadece bir film senaryosu gibi görünse de gerçek bir hikaye bu. İnsan, Terracotta Ordusu'nun gerçek olduğunu bilince farklı bir açıdan yaklaşıyor filme. The Mummy, böyle bir fikirden yolan çıkan senaryosuyla oldukça etkileyici bir giriş yaptı sinemalara. İlk iki Mumya filminde Brendan Fraser'a eşlik eden Rachel Weisz'in bu filmde bulunmuyor olmasına biraz hayal kırıklığı yaratıyor ama senaryosu ve hızlı tempusu ile izlenmeye değer bir film.



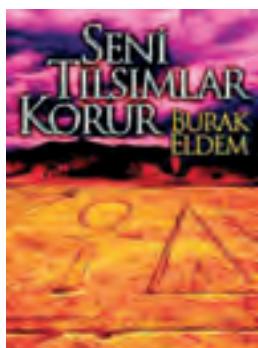
TÜRKİYE'DEKİ ADI Mumya: Ejder İmparatoru'nun Mezarı YAPIM ABD, Almanya, Kanada SÜRE 112 dk YÖNETMEN Rob Cohen OYUNCULAR Brendan Fraser, Jet Li, Maria Bello, John Hannah

KİTAP

SENİ TİLSİMLAR KORUR İNKILAP KİTABEVİ

Taa ilkokul sıralarından itibaren bize öğretildi tarih, çagnar, insanlığın gelişimi... Anlatılanların hepsi müfredata uygundu her zaman. Bu "uygun" düşüncesi yapısı son yıllarda cesur arkeologlar ve araştırmacı yazarlar tarafından önce ufak ufak, sonra kocaman darbelerle yıkılmaya başladı. İnsanoğlunun "bilindik" tarihin arkasında başka bir gerçeklik ve bize bunca yıldır anlatılan her şeyin bir yalan olduğunu öğrendiğimizi düşününseze. Sanırım asıl kiyamet bunu öğrendiğimiz gün kopardı. Belki de bu yüzden gerçekleri alıştırma alıştırma sokuyorlar hayatımızın içine. Söylediklerim, bir komplio teorisyeninin konuşmaları gibi gelse de bu kitaba bir göz atın derim. Kitabın içindeki olaylar ve karakterler kurgu olsa da kitaba fikir vermiş olan M.Ö. 570'lere tarihlenen çivi yazısı ve İnnadıma'nın Kitabı geçerktir. Bunu da göz önünde bulundurursanız kitabına kahramanı Eser Büyükdere'nin yaşadık-

larına yaklaşımanız biraz daha farklı olacaktır eminim. Daha ilk sayfasından itibaren akıcı dili ve heyecan verici olay örgüsüne kapılıp bir - iki günde kitabı bitirmeniz olası.



ALBÜM

DEAD CAN DANCE - SELECTIONS FROM NORTH AMERICA 2005

Hızla ve sürekli değişen teknoloji çağında biraz durup soluklanmak ve ruhunu müziğin en güzel çeşitleriyle doyurmak isteyenlere göre bir grup Dead Can Dance (DCD). Yaptıkları müziği New Age ve Ethereal Wave olarak tanımlayabileceğimiz grubun bu albümü, 2005 yılında Seattle'da verdikleri konseri içeriyor. Başka bir boyuttan gelmiş gibi bir his uyandıran ama aynı zamanda dünyanın dört bir

yanındaki etnik müzik çeşitliliğinden de etkilenmiş görünen alışındıktı DCD tınısı, bu albümde de varlığını koruyor. Özellikle zor bir günün ardından veya meditasyon yaparken dinlenebilecek ve hatta çalışırken bile fonda, konsantrasyonuzu bozmadan, yavaş yavaş calınabilecek müziklere sahip bir albüm olan Selections From North America 2005, dinlemeye değer.

ALBÜM

BEOWULF ORIGINAL SOUNDTRACK

Epik müzik denildiğinde akla gelen ilk isimlerden Alan Silvestri'nin başyapıtlarından biri. Uzun süre sözlü olarak aktarıldıktan sonra İngiltere'de kaleme alınan, 8. ile 11. yüzyıllar arasına ait olduğu tahmin edilen ve İskandinavya'da geçen bir kahramanlık hikayesini anlatan Beowulf efsanesinin, karanlık ve epik atmosferini mükemmel bir biçimde yansıtan bu albümde 17 şarkı bulunmaktadır. Özellikle filmde kraliçenin harp çalarak söylediğini "Gently As She Goes" ve "A Hero Comes Home" ilgi çekiyor. Filmin bitiş müziği olan ve mükemmel sesiyle Idina Menzel tarafından seslendirilen "A Hero Comes Home" o kadar güzel ki tekrar tekrar dinleseniz de doyamayacağınız türden bir müzik ziyafeti sunuyor. "Beowulf efsanesi müzikle anlatılacak olsaydı ancak bu kadar iyi olabilirdi." diyerek dinleyeceğiniz ve ilham verici şarkılarla dolu bu albümü edinmenizi ve arşivinizde baş köşeye koymazsınız tavrı ederim.



ALBÜM

BLEACH ORIGINAL SOUNDTRACK 1 & 2

Bu yazıyı yazarken 185. bölümünü izlemiş bulunuyorum Bleach'in. "Animenin uzunu ama 'filler' ile yormayı makbuldür." desek de seviyoruz bu animeyi. (Şu andaki filler bölümler bize Bounto filler'larını aratıyor.) Bleach'in müzikleri 10 açılış ve 12 kapanış şarkısı olmak üzere geniş bir

yelpazeden oluşuyor. Bunların yanına bir de anime içindeki şarkılar eklenince ortaya oldukça uzun bir müzik ziyafeti çıkıyor. Animeyle ilgileniyorsanız ve açılış ile kapanışta ufak örneklerle yetinmiyorsanız Bleach Original Soundtrack tam size göre.

T enen Toppa Gurren Lagann'ın filmi bu ay içerisinde izlenebilir durumda olacak; lütfen bu konuda yeterli heyecanı sahip olunuz. Eğer bu büyük haber sizin için hiçbir şey ifade etmediyse o zaman yapılacak tek bir şey var: Bu 25 bölümlük (24 müdüy yahu?) animeyi hemen izlemek. Ardından da filme balıklama dalıp kendinize

mükemmeli bir anime ziyafeti çekebilirsiniz. Bu ayki diğer göreviniz ise Code Geass R2'yi izlemek. Tabii ki bunun için de öncelikle Code Geass'in ilk sezonunu oluşturan 26 bölümü (Bu da 25'tir şimdil...) izlemeniz gerekiyor. Sizi temin ederim ki Code Geass'la yatıp Lelouch Lamperouge'la kalkacak, C.C. ile yuvarlanıp Suzaku ile

dans edeceksiniz. (İsmi geçen karakterlerin bazlarının erkek olması tamamıyla tesadüftür.)

Bu arada, Ghibli Studios'un hazırladığı ve Inoue-sama'nın tablolarını inanılmaz bir görsellikle resmeden Iblard Jikan'a mutlaka zaman ayırmalısınız. Sanat eseri dedikleri bu oluyor işte. ☺ TUNA

KARANLIĞIN İÇİNDE...

BATMAN: GOTHAM KNIGHT

S tudio 4°C, Madhouse, Bee Train ve Project I.G bir araya gelirse ortaya Voltron'dan farklı bir şey çıkmaz kanımcı. Ya da daha iyisi, Batman: Gotham Knight adında bir ürün çıkar ve "Dark Knight" ile yaşanan Batman firtinasının üstüne şahane bir cila olur bu yapım.

Altı farklı hikayeyi bir araya getiren Batman: Gotham Knight, DC Comics yazarlarının ve Batman üzerine çalışan senaristlerin hikayelerini, anime ile buluşturan bir derleme; yani Amerikalılar yazmış, Japonlar çizmiş. Bahsi geçen hikayelerin bazları, yayımlanmış olan Batman çizgi romanlarından

alıntı yapılarak yeniden derlenmiş, bazıları ise Batman ve DC evrenine uygun bir şekilde yazılarak Batman'ın maceralarına ışık tutmuş.

Hikayeleri, farklı anime firmalarının resmetmesinden ötürü, bölümlerin hepsi birbirinden farklı bir tarza sahip. Örneğin ilk bölüm olan "Have I Got a Story for You" Studio 4'C'nin eseri olduğu için -aynen Tekkon Kinkreet'teki gibi- deformasyona uğramış, ilginç animasyonlar geliyor ekrana. In Darkness Dwells adındaki bölümde ise Scarecrow'un korku gazının etkisindeki Killer Croc ile Batman'ın savasına tanık oluyor ve daha karanlık bir hikayeye göz atmış oluyorsunuz.

Özellikle Batman hayranlarının her şartta izlemesi gereken bir yapım Batman: Gotham Knight. Üstelik bir anime olarak değerlendirmek de pek doğru olmaz bu yapımı zira senaryolarda Japon esintisi görülmür. Son ayılda izlediğim en eğlenceli ve en etkileyici animasyonlardan biri. Üstelik DVD'si de piyasada! (Türkiye'ye geldi mi, emin değilim.) ☺ TUNA



MELEK GİBİ GÜZELLİĞİ KARŞISINDA DONAKALDI... VE BAYILDI

THE WALLFLOWER

i nsanlara saldiran yaratıklar yok, bilinmeyen bir gezegenden gelip koca robotlarla korku saçan diğer bir ırk da yok. Bu seferki görev hepsinden daha zor: Nakahara Sunako'yu bir hanımfendi haline getirmek!

Mori Lisesi'nin dört yakışıklı genci, kendilerine verilen bu görevi duyunca hiç önemsemediler. Ne de olsa yanlarında kalmaya gelecek olan, oturdukları evin sahibi hanımfendinin yeğeni de bir kızdı. Tüm kızların doğuştan hanımfendi olduğu bir gerçeği. Ev sahibi hanım neden, "Yeğenimi bir hanımfendi haline getirebilirseniz bundan sonra sizden kira almam." diyerek bu işi sanki çok büyük bir işmiş, ödülü de ona göre büyük olmamış gibi gösteriyordu ki? Onlar o kadar güzel varlıklardı ki hiçbir kız onları bu çekiciliklerine gördüklerinde bu görevin anladılar. O bir kız gördükleri en

en karanlık tipti. Kendisine ayrılan odasına, etrafında, korku filmlerindeki kadar karanlık bir aura ile ilerleyen kızın arkasından bakaklı dört melek yüzü genç... Kyohue: "Bu basma etekli, kaküllerinden yüzünün yarısı kapanmış, attığı her adımda ölüm onu takip ediyormuş gibi görünen karanlık kızın bir hanımfendi olması mümkün değil!"

Ranmaru: "Öyle mi acaba?"

Takenaga: "E işin ucunda bu malikanede bedavaya oturmak var?!"

Yuki: "Bence ne olursa olsun denemeliyiii! Yihul!"

Animelerde yaratıktır, uzaylıdır, ruhtur vs. problemlerin liseli gençler tarafından bir çırپıda çözülmeye alışğız ancak Sunako'nun bir hanımfendiye dönüştürülme çabasını izlerken, dünyanın son konseptine dayanan bu gibi problemlerin ne kadar kolay olduğunun farkına varıyor insan. Toplam 25 bölümünden oluşan bu animeyi izlerken gözlerimden yaş geldi ama ağlamaktan değil, gülmekten... ☺ MERİÇ





INTEL GAMEX@HOME

Her yıl Compex'in alt
katında **LEVEL** ve Rönesans
Fuarı tarafından düzenlenen ve
Türkiye'nin en büyük oyun festivali olan **Intel**
GameX'in (20 - 23 Kasım '08) sonraki ayağı için geri
sayım sürüyor ve hazırlıklar devam ediyor. Peki siz Intel GameX'e
nasıl hazırlanıyorsunuz?

www.level.com.tr/gamex adresine girin ve evde, tek başınıza ya da arkadaşlarınızla Intel
GameX'e nasıl hazırladığınızı gösteren bir video çekip bize gönderin. En yaratıcı ve eğlenceli
video sahipleri fuar sırasında Intel'den sürpriz ödüller kazanacaklar.

İşte dev jüri:
Fırat Akyıldız, Burak Akmenek, Cem Şancı, Şefik Akkoç, Tuna Şentuna

Son katılım tarihi: 10 Kasım 2008



0 kollar açıldı, havalar kapadı, albümler patır patır dökülmeye başladı. Bu ayın bombası Metallica, ama ben de patlattım bombayı (Fırat ne diyecek bu işe bilemiyorum, zira Metallicaperver bir arkadaşımızdır kendileri). Şimdi den bana yağacak lanet mail'lerini görür gibiym. :) gocan@gmail.com / myspace.com/gocan

METALLICA Death Magnetic



0 "Metallica geri döndü, işte yillardır beklenen, fanların aklını alacak kalitede, her şarkısı hit bir albüm" demeyeceğim. Albüm ullanış! Sanki metalcının hayat damarlarından biri kesilmiş de ona merhem oldu albüm. Yıllar önce gömdük mezara Metallica'yı şimdi de oradan çıkarmaya pek niyetli değilim. Baştan söyleyeyim; abartmayacağım.

Ha bir de konser var tabi... Süper konser, süper

playlist... Aha işte gerçek Metallica bu! Lannn! Bırak! Neyine gerçek Metallica, neyine... Hikaye belli: Metal tarihindeki en fiyasko albümü yapıyorsunuz; grup dağılma noktasına geliyor; biri alkollik, öbürü ressam, (Kültür sanata vermiş, para yiyor.) diğeri solo gitarçı, en son soloyu beş sene önce atmış. Diğerî en aklılısı, kaçtı. Sonra DVD'ler, konserler, daya belgeseli, ağla orada... Sonra ara Rick Rubin'i. Konserde de 91 ötesinde şarkı çalmayarak numara yapıyorlar. Besbelli unutturma turnesiymi bu. Yalan!

Şimdi bu albüm tamam fena değil, bir şeyler var, OK. Ama abicığım; arası açık arası... 91'deki Black Album'den 17 sene sonra böyle albümle çıkışsan dinleyicinin karşısına yemezler. En azından ben ve benim gibi saçlardaki beyaz oranı son dönemde Metallica şarkılarındaki sololardan çok olanlar için... Albümü üzgünüm ki teknik açıdan anlatmaya çalışacağım. Çünkü dinlediğimde öyle o eskiden duvarımı posterleriyle kapladığım, bir albümünü 10 saat dinlediğim grup yok karşında.

Teknik olarak albüm 91 ile 96 yılı arasında yer alması gereken bir tarzda. Load öncesi, 91 sonrası... Gerçi 2000 sonrası tarzda riff'ler de That Was Just Your Life gibi şarkılara gömülmüş

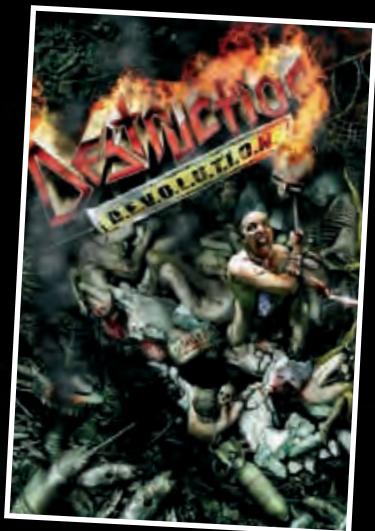
inceden; karışık, değişken şarkılar mevcut. Bir thrash giriyor şarkısı, hop oradan teneke trampe te dönüyor; bir bakyorsun solo geliyor...

The End of the Line en sert ve eskiye özlem şarkılardan. Klipi olan şarkısı bence çok kötü seçim. Uzun, uzun olduğu kadar da sıkıcı bir şarkısı. Klip de Amerikançı; akla şu sıra ilk gelen "Orta Doğu - asker - kardeşlik - hayat ne garip lan" tanzinda. Geç... Unforgiven III var, o da deniyolukta bayrak sallayan şarkılardan... Piyanoya giriyor, miy miy gidiyor, Reload vokali, solo... Tamam.

Sanırım albümde en çok sevdigim şarkısı, son şarkısı olan My Apocalypse. Bir dinamik geldi, daha bir Metallica geldi bana nedense... Çoklu kişi de bunu sevmemiş; ya ben müzikten anlamıyorum ya da Metallica beni ters köşeye yatırıyor. Ondan önceki enstrümantal şarkısı da hoşuma gitti. Uzun biraz ama gitara doyuyor insan.

Diyecem odur ki; o kadar geyirdim albümme, gruba filan tamam da insan sevdigini öpermış. Doğum tarihinin onlar basamağı 7 olan adam ağıyla yazılmış bir yazı bu aslında. 8'ler, 9'lar sever albümü gibi geliyor. Benim kendi kendime yazdığım bir yazı olsun bu, siz zaten illa ki alıp dinleyeceksiniz.

DESTRUCTION D.E.V.O.L.U.T.I.O.N.



Slayaaaaaa!!! Ne zaman böyle sert albüm dinlesem bir Slayer konser videosunda böyle bağıran adam gelir aklıma. Hastasıym. Kafayı boşaltıp, umurunda hiçbir şey olmadan konserde coşmak gibisi yok. En cahil adamdan en bî bilim adamina kadar metalci o konser alanında dağılıyor, kendinden geçiriyor ya onun hastasıym işte. Kargadan başka kuş tanımam. İki - üç sene önce konserine gitmişik Destruction'un. Of, çok leşoydu ya... Bir takım aksaklılıklar mı olmuştu ne, geç girildi içeri, içerisinde kalabalık değildi, birden bu adamlar çıkışınca bî' çıktı ortam, bütün sinir gerginlik atıldı, millet birbirine girdi... Kafayı gözü yarmıştım, içtiğimin de haddi hesabı yoktu; çok da bir şey hatırlamıyor muşum bak, yazıyorum diye başladım da gerisi gelmedi; eheh.

Neyse... Albüm son yılların havasına

göre güzel ve old school bir albüm. Metal camiasında -Türkiye'de pek olmasa da oldukça saygı gören- Schmier Abi önderliğinde, karizmalarını çizdirmeden devam ediyorlar adamlar. Bundan dokuz sene önce, Schmier'in 10 senelik uzun bir aranın ardından grubu dönmesiyle, karizma toplanmış ve zirveye çıkmış demek istedim. Schmier'siz zamanlarında adlarından pek bahsedilmiyordu zira...

Şu an pek revaçta olmayan, yenişi pek saf haliyle yapılmayıp, eski grupların tarzlarını devam ettirmeleri münasebetiyle devam eden thrash tarzında güzel bir albüm. Kreator, Sodom gibi Alman folklorunun öncülerinden Destruction'u eskiden seviyorsanız kesin seversiniz albümü, hiç dinlemediyseniz de son zamanların sert ve güzel albümlerinden, tavsiye ederim.

SLIPKNOT All Hope is Gone



Süphesiz 99 yılında ortaya çıktıktan beri metal piyasasını altüst etmiş bir grup Slipknot. Maskelerinden tutun da çift perküson + davul + turntable gibi daha önce metal tarihinde görülmemiş bir olayı metal camiasına yedirmeye kadar. İlk çıktığında herkes istisnasız bu grubu dinliyordu, olay olmuştu, cep davulcusu Joey Jordison'a şasılmalar filan azaldı biraz. Biraz düşüse geçseler de bence hala o yerlerini, duruşlarını koruyorlar.

Bu son albüm biraz ortada gibi ama Slipknot sever kişiler için alınacak, dinlenecek bir albüm, öyle bomba mı? Hayır ama ben gayet dinliyorum.

Özellikle Psychosocial şarkısı albümün tüm karakteristik özelliklerini taşıyor. Belki klubını görmüşünüzüdür. Nakaratı neredeyse bir pop şarkısından çıkışmasına melodik ama diğer kısımları groovy ve sert. İşte albümün özetini de böyle olabilir.

Gehenna, Vendetta ve albume adını veren All Hope is Gone, ilk etapta dikkatimi çeken şarkılar. 15 şarkidan oluşan bu albüm Slipknot'ın bugüne kadarki tüm değişik şarkılarından bir armoni gibi; sertinden yumuşağına, brutalden clean'e çeşitli şarkılar mevcut. Kesinlikle Slipknot ile bir tanışma albümü değil ama Nu metal ve alternatif sevenlerin pişman olmayacağı bir albüm.



G

eçen gece yıllar sonra
ilk defa, bir zamanlar vaktimin
çoğunu geçirdiğim IRC server'lardan birine
bağlandım. Henüz odalara girmiştim ki bir
pencere açılıverdi. Tek bir kelime yazıyordu;
Ningauble?

O an kararımı verdim; geçmişte bilgisayarda ölümü
konu etmiştim, bu ay yeni bir yaşam icadını yazacaktım.

Sene 98, Kırklareli'de, Zafer Apartmanı'ndaki evdeyiz. PC'min başında yım ve b.ktan dial-up bağlantıyla ilk defa nete teşrif etmenin heyecanını yaşıyorum. BBS'lerden IRC server'larına geçiş yapıpalı daha çok olmuş. Gecenin bir yarısı olmuş ve ben, yarım saatir takma adımı soran o küçük kutuya bakıyorum, kilitlenmişim. Sanki hayatım bundan sonrası tanımlayacak bir andayım; o kadar kasılmışım yani. Halbuki yaz bir şey bitsin gitsin, zaten ortalık Kara Kobra'lardan, En Kocaman Çığın Şövalye'lerden, Dev Hiper Muhteşem Büyücü'lerden geçilmiyor; aklına ilk gelen şeyi yaz gir olaya. Hayır, dakikalar dakikaları kovaladı ve ben nihayet o zamanlar okuduğum bir kitapta, beni oldukça hıyanılandıran karakterin adını yazivedim. Fritz Leiber'in bu esrarengiz kahramanı, romanlarının asıl kahramanlarına akl veriyor, yol gösteriyor ve bilmece gibi konuşuyordu. "Tanrıların Mesajcısı" da deniliyordu ona ama asıl adı Yedi Göz'dü... Ningauble. Ve ben bu lakabı bir daha asla değiştirmeyeceğimi bilmiyordum. Üzerime yapışacak, bu Mars'tan gelen ve insanüstü güç ve zekaya sahip olan büyüğünün tavırları, olaylar karşısındaki duruşu, okuyup da bilincimde yerleşecek, beni farkında olmadan değiştirecekti. Kendimi özdeşleştirmiyor değildim hani; Raistlin'lerin, Elminster'ların, Pug'ların arasında adı sanı duyulmamış bir varlıklı ama sanki hepsinden daha garipti ve çok daha fazla şey vaat ediyordu. Hakkında pek az şey biliniyordu çünkü Leiber onu okuyucularına atmamış, hep kenarda tutmuştu. Ningauble, Sheelba ile birlikte serinin tuhaf özünü oluşturuyordu.

Böylece küçük bir kasabanın, bir apartman dairesinin, loş odasındaki bilgisayarın başında lise öğrencisi Ali Aksöz'ü bırakıp, Ningauble olarak sanal aleme giriğah yaptım. Borsaci, Journey, Shyman, Genius, Minerva, Unblessed, Skywalker, Black, Muder, Carpi Anna, Heval, Alidanger, Prick, Donatello ve hatırlayamadığım daha yüzlercesi. Bir dönemimizi şekillendiren insanlar.

IRC odalarında bu arada garip bir sosyalleşme, müthiş bir güç ve ego

mücadelesi
yaşanıyordu. Sanki
gerçek hayat silikleşmiş,
IRC gizli saklı güç çekişmeleri için
tasarlanmış çok özel bir alan olarak ön
plana çıkmıştı. Sokakta, okulda, işyerlerinde
konuşmayı bile beceremeyen, insanlardan uzak
duran, asosyal, içinde hayal kırıklıkları gizleyen herkes,
burada çiçek gibi açılmıştı. Internetin anonim ilişkilerinde bütün
patolojiler, kompleksler, gizli arzular ortaya saçılıyor, okul kabada-
yıları tarafından tartaklananlar, patronuna kin besleyenler, hayallerini
gerçekleştirememiş ve buruk bir kırıkkılık hissiyle yaşayanlar, yeni bir he-
yecan ve daha da önemlisi ikinci bir şans olarak görürlerdi interneti.
Bireyler bir bir başkalarına dönüşmeye başlıdilar. Alter Ego'lar farkında
olmaksızın ya da özellikle yaratıldılar ve ortalığı saçıldilar. Bambaşka
kimlikler yaratılıyordu bilgisayar monitörlerinin karşısında. İnsanlar;
çocukluktan ve aile \ ahali \ eğitim ile temelden şekillendirilmiş karak-
terleri yerine, şimdi onca yılın süzgecinden geçerek belki de olmak iste-
dikleri "şeyleri" koyuyorlardı. Yeni bir mecrası; kullanıcılar temelden bir
yaratım süreciyle birlikte bilgi, keşif ve tabuların radarına yakalanma-
dan bir serbestlik vaat ediyordu. Herkes makinelerdeki hayaletler ha-
line gelmişti. Peki ya kimin script'i daha becerikli ya da daha "cool"du?
Kim daha hazırlıaptı? Kimin tacı (@) daha fazlaydı? Sistem operatörü,
IRCop olanlar zaten hayallerin ötesinde tanrısal güçlere sahiptiler, çoğu
kullanıcılarla kaynaşmaya tenezzül bile etmezdi. Karizmalarına hiçbir
şey zarar veremezdi. Bir süre sonra onların arasına katıldığında gördüm
ki onlar daha da garip bir varoluş boyutundaydilar; gerçek hayatın
içindeki bu sanal evrenin de içinde bambaşka bir katmandaydilar. Kendi
çekismeleri, kendi ilişkileri ve organizasyonları vardı. Geri kalan kitle
bunları görmüyor, bilmiyordu. Onların biraz daha fazla güç ulaşabilmiş
olannya, yani açıkları odalar kalabalık olan kurucular, odalarını kaybet-
mek, yeni yöneticilerin kendilerinden daha popüler olması korkularıyla,
kuralları kendileri koymaya çalışırlardı.

Sonra buluşmalar başladı. 20, 30 belki 100 kişi kafelere ve barlara do-
luştular. Hayallerindekilerle gerçek kişileri kıyasladılar. Bir dönem sonra
internet sitelerinin buluşmaları ve organizasyonları başlıdı fakat bunlar
daha normaldi, en azından aynı zevki paylaşan insanları bir araya getir-
me amacı güdüyordular. Oysa bu buluşmalar IRC odalarında muhabbet

- A.G - The Struggle
- Timbaland feat 50 Cent & Tony Yayo - Come and Get Me
- Boo Ya TRIBE feat. Mack 10 - Bang On
- Michael Hunter - Soviet Connection
- The Dogg Pound feat. Lady of Rage - Keepin it Gangsta

eden envai çeşit insan profilini
aynı ortama sokmaktan başka şey
değildi. Böylelikle çatışmalar, çatırdamalar, çakılma-
lar ve çakıp sönen alakalar furyası aldı başını yürüdü.

Bizim neslimiz IRC'yi deneyip, esnetip, delik deşik ettiğinde dışarıdaki hayatı asla bir araya gelmesi mümkün olmayan arkadaş grupları kurmuştu. O birkaç senelik dönemde tanıştığımız insanları size anlatmam, anlatsam da inandırmam mümkün değil. Herkes birbirileyle çarpışıyordu durmaksızın. Her yaştan ve tandanstan, her ideolojiden ve sektörden bir sürü insan, olabilecek en çok çeşitli sosyalleşme ağını yaratmıştı. Buluşmalar kaçınılmaz olarak organize edildiğinde ise bir şeyi göz ardı ettiklerini anladılar. Lakaplar ve arkalarındaki kişiler hayallerden oluyordu. Her ne kadar en temel, en derinde saklı duygusu ve düşüncelerimizi yansıtırsak sanal alemdeki bireyler dışarıdakiler gibi değildi. O karizmatik monologları yapan, cool sözleri yumurtlayan kişinin aslında Çorum'dan bir toptancı çırığı olduğunu anlayanlar bu işten çabuk sıkıldı. Ne de olsa o ilk iki senede herkes herkesi götürmüştü, tavlamış, yemiş, bitirmiştir. Geriye günahları ve sırlarıyla ilk gelenler, çekirdektekiler, bağımlıcalar ve iflah olmayanlar kalmıştı.

Neden her seferinde kendimizi, bizi baştan tarif etmek; sıfırdan tekrar

tekrar yarat-

mak zorundaydık? Kendimiz-
de tatmin olamadığımız şey neydi? Kimlikler inşa ediyorduk,
tarihi inşa ediyorduk, toplumlar inşa ediyorduk ve en nihayetinde de o
toplumun bizi sıkıştırıldığı köşelerden kaçmak için mi kullanıyorduk bu
medium'ları? Tüm dogmalar ve tabulardan kurtulup asıl gerçekliğimizi
mi yaşamıştık o "odalarda", yoksa hayal mi kurmuştuk sadece?

Hayaller de bizi yaratmışlardı sonunda; layık olmaya çalıştığımız sanal
efsaneler, 10 sene sonra bile tanınan ve anılan takma adalar... Ali'den
daha güçlü, daha şöhretli Ningauble'lar, Rocko'lar, Rebellion'lar,
Elf'ler...

Devam Edecek... 

N.

aaksoz@level.com.tr

07.09.2008 - 04.13

İstanbul

90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFAYARI

**Ben yalnız bir kovboyum,
evimden uzakta...**

Ev denilen kavram dört duvardan
ibaretse eğer, bizi yüreğimizin
götürdüğü yere gitmeye iten küresel
çağımızda, Metallica'nın bir zamanlar
çalduğu gibi, başımı koyduğum yer
evimdir. Ve madem bir erkeğin
şatosudur evi, gözümün alabildiği
her yer benim topraklarımdır! Bu
iddiaya karşı çıkan çok kişiyle
tartışım; bazıları zor kullanarak beni

kendi evleri sandıkları ama aslında
bana ait olan yerlerden kovmaya
kalkıştılar. İlgincit ki çoğu başardı
da... Dönüşte bakkalla da papaz
olduktan sonra oturdum külüstürün
başına. Sekiz sayfa yazısım vardı bu
ay Kafa Ayarı'ni, yine dörtte kaldık,
gelecek aya devrettim; sekiz bilen
çıkmaza yine devrederim, gözümün
yaşına bakmam.

Ümit Öncel



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Son zamanlarda gelen birkaç mail sayesinde belli bir türü, bir süredir göz ardı ettiğimiz çıktı ortaya. Diğer türlerle oranla sayıları daha az olsa da, türüne daha özel bir bağ ile yakınlık duyan simülasyon oyuncuları, bu türdeki oyunları ihmal ettiğini düşünmüştür. Arşivi söyle bir karıştırırınca aslında ne kadar haklı olduklarını gördüm. Kendi adıma iyi bir simülasyon oyuncusu olmadığı üzüllererek itiraf etmem gerekiyor. Bu yüzden de son zamanlarda bu tip oyunlar biraz göz ardı edilmiş. Telafi etmek için bu ay "Benim Takoz Bilgisayarım"ı tamamen simülasyon oyunlarına ayıriyoruz. İyi eğlenceler...

A-10 TANK KILLER

Simülasyonlar, oyunculara normal şartlarda kullanmaları mümkün olmayan araçları, olabilecek en gerçekçi koşullarda kullanma imkanı veriyor. 1989 yılında Dynamix'in piyasaya sunduğu A-10 Tank Killer da size 1970'lerde ABD tarafından üretilmiş olan ve yaklaşık maliyeti 12 milyon Dolar olan bir savaş uçağını tecrübe etme imkanı sunuyor. Asıl özelliği tank ve köprü gibi yer hedeflerini yok etmek olan "Warthog", oyunda gerçek hayatkainden birazlık daha farklı. Dynamix, normalde tek kişilik bir uçak olan A-10'a sadece siz mavi gökyüzünde yalnızlık hissetmeyin diye ikinci bir koltuk koymuş, bu sayede de oyundaki etkileşim unsuru artırılmıştır. Oyun tek kişilik olsa da yapay zekası benzerlerine oranla oldukça başarılı. Piyasa çıktığı yıllarda oyun,

kullandığınız savaş uçağıyla masum sivilleri öldürebilme imkanı vermesi nedeniyle Almanya'da yasaklanmıştır.

MİNİMUM: 286 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek

MECHWARRIOR

Simülasyon denince ilk akla gelen, genellikle uçak veya tank simülasyonları oluyor. Ama Dynamix, henüz 1989 yılında bize adeta simülasyonun yeni bir tanımını yapmıştır. Daha o yıllarda bir mekanik robot simülasyonu ile tanışmıştık. Ama oyuncunun geçtiği BattleTech evreni oyuncular için aslında çok da yabancı değildi. İlk olarak 1984 yılında BattleTech'in masaüstü kutu oyunu çıkmıştı piyasaya. Bir yandan oyun geliştirilirken diğer yandan hay-

ranların ilgisini, yayınlanan bilim kurgu romanları beslemeye devam etti. İlk oyun çıktığında, piyasada tam yedi roman vardı.

BattleTech evreninde kendi mekanik robotunuzla maceralara atılmak, diğer robotlarla savaşmak ve bu savaşlar sonucunda elde ettiğiniz gelirle robotunu tamir etmek ve geliştirmek bugün bile pek çok oyuncunun takoz bilgisayarında günlerini alacak kadar keyifli bir uğraş olacaktır.

MİNİMUM: 286 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: 333 İşlemci, 16 MB Bellek

1942: THE PACIFIC AIR WAR

Simülasyonlar her oyuncu tarafından sevilmeyebilir. Hatta simülasyon oyunlarından keyif alan oyuncular

bile, gerçekliğin üst seviyede olduğu oyunlarda çoğu zaman uzun süre araçlarını kontrol etmekten yorulabilirler. Bu nedenle -her zaman- görev üzerine görev bitirmek çok mümkün olmayıpabilir. Bunu bilen MicroProse, 1942: The Pacific Air War'da alternatif bir oyun şekli sunmuştur. Oyundaki her uçuş görevine katılabileceğiniz gibi, tüm oyunu sadece stratejik harita üzerinden ve tek bir uçuş tecrübesi yaşamadan bitirebilmeniz mümkün. Tabii ki bu noktada hangi uçuşta kokpitte olacığınızı tercih edip etmemenin size kalması olması, oyuncunun en büyük artılarından biri. İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan simülasyon oyuları arasında önemli bir yere sahip olan 1942: The Pacific Air War, sizi Pasifik kıyılardındaki ABD - Japonya mücadele-

PLAYING TOWED ARRAY

SPEED: DPT:

8 BITLİK SERGİ



Eski oyunları seven ve hala oynayan bir kısım sanatçının düzenlediği "I am 8 bit" adlı sergi, bu yıl dördüncü kez düzenleniyor. Kaliforniya'da düzenlenen serginin katılımcıları, farklı sanat dallarında tamamen eski oyunları konu alan eserlerini ziyaretçilerin beğenisine sunuyorlar.



sinin en ateşli zamanlarına götürüyor.

Oyunun, piyasaya çıktıktı 1994 yılından bugüne kadar hala bu denli sevilmesinin nedenlerinin başında ise zamanı için oldukça başarılı olan yapay zekanın oyunculara ciddi zorluklar çıkarabilecek kadar iyi olması yatıyor.

MİNİMUM: 386 İşlemci, 4 MB Bellek
ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 8 MB Bellek

688 ATTACK SUB

Her ne kadar klostrofobik insanlar için bir kabus olsa da, olağanüstü gizlenme yeteneği sayesinde deniz savaşlarının en önemli unsurlarından biri denizaltılardır. Denizaltı deyince ise akla ilk gelenlerden biri, ABD yapımı 688'dir. Düşmanları için gerçek bir tehdit unsuru olan 688'i, Electronic Arts 1989 yılında piyasaya sürmüştü. Oyunda sadece ABD denizaltılarını değil, Sovyet denizaltılarını da kullanabilme şansınız var. Denizaltıların ve mürettebatın dijitize edilmiş grafikleri ile döneminin en etkileyici görselliğine sahip oyuncular arasında yer alan 688 Attack Sub, soğuk savaş döneminde geçen 10 farklı senaryoya sahip. Fakat oyunun kesinlikle en çok ses getiren özelliği, modem bağlantısı kullanarak iki oyuncunun 688 Attack Sub'u karşılıklı oynayabilmelerine olanak sağlamaşı.

MİNİMUM: 286 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: 333 İşlemci, 16 MB Bellek

AFTERLIFE

Savaş uçakları, denizaltılar, tanklar; hepsini yakından tecrübe etmek çok keyifli ama hangisi cennet ve cehennemi yönetmenin yerini tutabilir ki? Tamam, aslında savaş araçları da cennet ve cehennem ile ilgizsiz sayılmazlar ama Afterlife, diğer oyuncularda "oralara" gönderdiğiniz düşmanlarınızın yaşamdan sonrası hayatlarını da kontrol etmenizi sağlıyor.

Afterlife, LucasArts tarafından 1996 yılında piyasaya çıkarılmış olan SimCity benzeri bir oyun. Oyunda, dünyaya benzer bir gezegendeki yaratıklar öldükten sonra, onların ruhlarına ev sahipliği yapma görevi size düşüyor. EMBO olarak adlandırılan bu yaratıklar, dünyalarındaki yaşamlarında yaptıkları iyi ve kötü davranışlarının cezasını ve ödülünü sizin kurduğunuz cennet ve cehennemde alacaklar. Dolayısıyla onlar için en mükemmel cenneti ve en dayanılmaz cehennemi yaratmak sizin elinizde.

Günümüzdeki oyular da dahil olmak üzere, belki de yapılmış en farklı oyun olan Afterlife, konusu dışında aslında o kadar da farklı değil. Temel olarak, konusuna özgü değişiklikler dışında, SimCity

türü oyuları andırıyor. SimCity seviyorsanız bu oyunu mutlaka denemeniz gereklidir.

MİNİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek

ABRAMS BATTLE TANK

Simülasyon oyularında gerçekçilik ve eğlence faktörleri arasında ince bir çizgi vardır. Bu çizgiye herhangi bir taraftan en yakın olan oyular, çoğu zaman piyasada da en büyük başarıyı yakalayan oyular olur. Simülasyon oyularında ise ibre genellikle gerçekçiğe biraz daha yakındır. Simülasyon oyuncuları çoğu kez gerçekçi bir tecrübe yaşamak istediklerinden, eğlence faktörünü göz ardı edebilirler. Her ne kadar Abrams Battle Tank, başarılı kabul edilebilecek bir oyun olsada, eğlence faktörünü öne çıkarıp gerçekçilikten taviz vermesi nedeniyle ciddi eleştirilere maruz kalmıştır. Oyundaki simülasyon öğelerinin azlığı nedeniyle bu oyuna bir arcade / simülasyon oyunu diyenler bile çıktı. Buna rağmen zamanına göre muhteşem üç boyutlu grafikleri ile bu 1988 yapımı Electronic Arts oyunu, günümüzde bile göz atmaya değer nitelikte.

MİNİMUM: 286 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: 333 İşlemci, 16 MB Bellek

SPACE INVADERS CANLANSAYDI...



Oyuları oynarken çoğu kez bunu düşünmeyiz ama ya oyundaki yaratıklar gerçek hayatı var olsalar mı? Nasıl görünürlerdi acaba? Ne kadar büyük ya da küçük olurlardı? Nasıl kokarlardı? Bu soruların cevabı asla bulamayacağımız ama bu konuda kafa patlatanlar da var. İşte, internet üzerinden paylaşılan bu resim, "Space Invaders gerçek olsayı nasıl göründürü" yü tasvir etmeye çalışıyor. Bence oldukça başarılı bir çalışma olmuş. Bu çalışmaya bakarak, yaratıkların oyunda kalmasının dünyamız için son derece yararlı olduğunu düşünmemek mümkün değil.

00:02:32



ATARI'NIN YENİ PLANLARI



Atari'nın gözü son zamanlarda hep dışarıda. "Dışarıda" derken bulunduğu ülkenin dışında demek istiyoruz. Biliyorsunuz, sü anda Atari, Avrupa'da Fransa'yu tercih etmiş durumda ve ağırılıkla Fransa stüdyolarında çalışmaları sürdürmekte fakat geçtiğimiz ay içinde Londra ofisini açtı ve diğer ülkelerde de ofisler açacağı haberini verdi. Şirket yetkilileri "yerel yetenekleri ekibe katmak" amacıyla bu genişleme planını başlattıklarını söylüyorlar. Eski dost Atari'den sizan diğer söylemlerle bundan sonra ağırlığın online oyunlara verileceği yönünde.

OYUN DÜNYASI İLE İLGİLİ BİLMEDİĞİNİZ 25 ŞEY

Pek çogumuzun hayatının önemli bir kısmını oyunlar oluşturuyor. Hemen hemen her gün, kısa bir süreliğine de olsa oyun oynuyoruz. Peki, acaba oyunlarla ilgili ne kadar çok şey biliyoruz? Muhtemelen pek çok şey... Ama yine de bilginin sınırı yok. İşte "ben her şeyi biliyorum" diyenler için bile, çoğu şaşırtıcı gelecek tam 25 bilgi. Gereksiz olabilir ama bu bilgilerle arkadaşlarınıza rahatlıkla hava atabilirsınız.

1> Pac-Man'de elde edilebilecek en yüksek skor 3.333.360'tır.

2> Donkey Kong oyunu hazırlanırken, yapılan ilk planlara göre Mario'nun adı Jumpman ve mesleği de marangoz-luk olacaktı.

3> OutRun ve Virtua Fighter gibi oyunların yaratıcısı Yu Suzuki'nin ilk kariyer planında dişçi olmak vardı.

4> Yapımcılar Mario için uygun bir

ses arıyorlardı. Charles Martinet seçmelerde geç kalmıştı ve içeri girdiğinde yapımcılar çıkmak üzereydiler; yine de ona bir şans vermeye karar verdiler. Charles Martinet tüm Mario oyunlarında, televizyon programlarında ve reklamlarda, 1987'den beri Mario, Luigi, Waluigi ve Wario karakterlerini seslendirmeye devam ediyor.

5> Tomb Raider'in kahramanı Lara Croft için ilk düşünülen isim Laura Cruz'du.

6> Half-Life'in geliştirme aşamasında, Stephen King'in Sis adlı romanındaki askeri üsten esinlenerek oyuna Quiver ismi verilmesi düşünülüyordu.

7> Entertainment Software Association'ın araştırmalarına göre, ABD'de yaşayan bilgisayar oyuncularının yaş ortalaması 33 ve en az 12 yıldır bilgisayar oynuyorlar.

8> Eski Nintendo yöneticisi Hiroshi Ya-

mauchi, bir zamanlar Seattle Marines adlı bir beyzbol takımının hisselerinin büyük oranda sahibiydi. Aynı takım şu anda, eski Nintendo Amerika başkanı Howard Lincoln tarafından yönetilmektedir.

9> Araştırmalar, bilgisayar oyunu oynayan cerrahların, oynamayanlara göre %37 daha az hata yaptığını ortaya koymaktadır.

10> Araştırmalara göre oyuncuların %77'si erkektir.

VERY BORING AND UNEVEN
ARRISON DUTY LEAVES YOU
UNSCATHED.

CREW STATUS: G. BRAVER OH

MECH STATUS: DENNER

YAPMA GORDON!



Bildığınız gibi, geçtiğimiz ay CERN enstitüsünde evrenin sırrını çözmek adına çok önemli ve bir o kadar da riskli* bir deney yapıldı. Her ne kadar CERN'deki bilim adamları bu deneyin tehlikeli olmadığını söyleşeler de durumdan endişelenen bir grup insan, Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi'nin konuya ilgili dava bile açtı. Bizi asıl endişelendirense CERN'den sizan bu fotoğraf oldu. Half-Life'ta başına gelmediğ sey kalmayan Gordon Freeman, burnunu riskli bilimsel deneylere sokmakta vazgeçmiyor hala. Buradan kendisine seslenmek istiyoruz: "Gordon, bırak bu işleri, oradaki cihazları kurcalama. CERN'i karıştıracağın, git turuncu kutunla oyna!"

* Evet, dergi ayın başında elinizde olabilsin diye yazılarımızı biraz erken veriyoruz. Bu yazı hazırlarırken deneyin sonuçları henüz belli değildi. Eğer su anda bu satırları okuyabiliyorsanız korkulacak bir şey yokmuş demektir; okuyamıyorsanız zaten konuya ilgili konuşacak pek bir şey kalmamıştır. Sizi tanımak güzeldi.

11> Mario, adını Nintendo Amerika ofisinin ev sahibi olan Mario Segale'den almaktadır. Oyundaki karakterle ilgili yapılan bir toplantı sırasında, davetsizce içeri giren ev sahiplerinin ismini ölümsüzlestirmeye karar vermiş ekip çalışanları.

12> 1980'lerin sonrasında Nintendo, doğrudan CD'deki oyunları çalıştırabilecek bir oyun cihazı üretmeye çatış fakat başarılı olamadı. Sony'nin benzer bir çalışma içinde olduğunu duyduklarında, Nintendo yetkilileri birlikte çalışmaya önerdi. Çalışma 1994 yılında sona erdi ve cihaza verilen isim "PlayStation Generation" oldu.

13> Lara Croft'un abartılı vücut ölçülerini, tasarımcı Toby Gard'in yanlışlıkla Croft'un göğüslerini olmasa gerekenden %150 daha fazla büyütmesiyle oluşturdu. Daha sonra oyundaki diğer tasarımcılar, Croft'un vücudunun bu şekilde kalması gerektiği karar verdiler.

14> Mario karakterinin şapka takmasını sebebi, tasarımcı yapan Shigeru Miyamoto'nun

saç çizmeye zorlanmasıydı.

15> 1982 yılında Atari 2600 için "Communist Mutants from Space" (Uzaydan gelen komünist mutantlar) adlı bir oyun piyasaya çıkartılmıştır.

16> Nintendo'nun kelime anlamı "şansı cennete bırak"tır.

17> 1975 yılında kurulan Enix firması, üst üste oyun projeleri geliştirmiştir fakat bir türlü başarılı olamamıştı. Şirketin kurucularından Hironobu Sakaguchi, şirketin kalan son parasyyla son bir deneme yapmaya karar verdi. 1987 yılında piyasaya çıkardığı oyuna seçtiği isim, firmanın o zamanki durumunu özetliyordu: Final Fantasy (Son Fantezi).

18> Mario karakteri bugüne kadar 200'den fazla oyunda boy göstermiştir. Belki de bu yüzden, 1990 yılında yapılan bir araştırmada, çocuklar

tarafından Mickey Mouse'tan daha çok tanıdığı ortaya çıkmıştır Mario'nun.

19> En bilinen oyun yapımcılarından biri olan Nintendo, tam 119 yıllık bir şirketdir. İlk olarak 1889 yılında Fusajiro Yamauchi tarafından özel oyun kartları imalat etmek için kurulmuştur.

20> Atari firmasının kapısını, bir gün elinde "yarım" bir bilgisayarın bir adam çaldı. "Bunu yapmak istiyorum; çoğu bitti zaten. Bize maddi destek olmaya ne dersiniz ya da isterseniz sizin olsun, biz sizin için maaşlı çalışalım?" dedi. Atari yetkilileri henüz üniversitede bile bitirmemiş olan bu gençi reddetti. Steve Jobs adındaki bu genç daha sonra Apple Computer'ı kurdu.

21> Geliştirilme aşamasında Xbox için, Microsoft'un Windows işletim sisteminde kullandığı DirectX'ten esinlenerek DirectX ismi düşünülüyordu.

22> Nintendo başkanı Hiroshi Yamauchi, bu görevde gelmeden önce bir taksi firması ve odaları sadece bir saat için çiftlere kiralanan bir "aşk oteli" işletiyordu.

23> Space Invaders oyununda düşmanların giderek hızlanması hesapta yoktu. Hızlanma hareketi, programlama esnasında yapılan bir hata sonucu ortaya çıkmıştı fakat yapımcıların hoşuna gittiği için kalmasına karar verildi.

24> Mario oyunlarındaki yaratıklarından biri olan Chain Chomp, oyuncuların yaratıcılarından Miyamoto'nun, çocukluğunda onu kovalayan komşu köpeğinden esinlenerek yarattığı bir karakterdir.

25> Oyunlardaki ilk gizli bölüm, Atari 2600 için hazırlanmış olan Adventure oyunda ortaya çıktı. Oyuncular normalde oyun içerisinde var olmayan gizli bir odaya ancak oyunun yaratıcısının adını kullanarak girebiliyordu.

TFUL TOUR OF RICKER AND



LEVEL'A ABONE OLUN

MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!



A4TECH
İKİLİ WIRELESS SET



82 YTL



A4TECH
ÜÇLU DESKTOP SETİ



78 YTL

1 YILLIK ABONELİKLE İKİLİ WIRELESS SET HEDİYELİ

A4 TECH GK2370D 2.4G GRI/SİYAH DESKTOP PS2 WIRELESS • 2.4 Ghz RF Kablosuz Klavye ve Mouse Seti • 2.4 Ghz Güvenli RF Teknolojisi • Klavye ve Mouse İçin PS2 Bağlantı • Mouse 2.4 Ghz RF ve Optik G6Saver Mouse • 6 Buton ve 1 Scroll • 800 CPI optik duyarlılık ile herhangi bir yüzeyde çalışabilme • Scroll tekerleği ile Yukarı ve Aşağı Scroll • 2X Tıklama Butonu (Tek bir tuşa basarak çift tiklama) • Kablosuz radyo frekanslı • 10 metre mesafede açı sınırlaması olmadan çalışabilme • Klavye 2.4 Ghz Multimedya Klavye • 19 Tane Kişiyeştirilebilin Multimedya Tuşu • 2 yıl Mascom garantisı

1 YILLIK ABONELİKLE ÜÇLU DESKTOP SET HEDİYELİ

A4 TECH KBS2148 SIYAH DESKTOP PS2 • Kablolu Klavye ve Mouse ve Speaker Seti • Mouse Kablolulu ve Optik Mouse • 3 Buton ve 1 Scroll • 3 adet programlanabilir buton • 800 CPI optik duyarlılık ile herhangi bir yüzeyde çalışabilme • Ergonomik dizayn • iWheelWorks Yazılımı • Klavye • A Tipi Multimedya Klavye (Anti RSI) • Yanlış kullanımından dolayı oluşan bilek ve kol rahatsızlıklarını önler • Süper İnce Dizayn • Sadece 2cm. Yüksekliğinde • 16 Tane Kişiyeştirilebilin Multimedya Tuşu • iKeyWorks Yazılımı • Klavye ve Mouse İçin PS/2 Bağlantı • **A4 TECH AS225 2W (1+1) RMS SPEAKER 2.0CH** • Multimedya Speaker (2x Uydu) • Frekans Yanıtı: 100Hz~20KHz • Kontrol Kutusu: Güç Düğmesi, Ses Ayarı, LED'li gösterge ışığı • Speaker Sistemi: 2x2,5" full-range drivers • Manyetik Korumalı • Boyutlar (WxHxD): 91x243x91 mm. 2 yıl Mascom garantisı



10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN

65 YTL

Uluslararası Bilgi ve Nefis
Teknolojileri Fuarı A.Ş.
7 - 12 Ekim 2008
Tiyatro - İstanbul
Salon No: Stand No:
6 | 107

CeBIT
eurasia
Bilişim

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com



A4TECH
İKİLİ OYUN SETİ
EST. 1987



82 YTL



A4TECH
WEBCAM
EST. 1987



78 YTL

1 YILLIK ABONELİKLE İKİLİ OYUN SETİ HEDİYELİ

A4 TECH KB28G SİYAH OYUN KLAVYESİ PS/2 • Profesyonel Oyun Klavyesi • Oyuncunun saatler sonra bile aynı rahatlıkta oynayabilmesi için genişletilmiş ve parmak hizasına göre eğim verilmiş 4-Lastik tuş • 12 Tane Kişişleştirilebilin Multimedya Tuşu • Hassas ve Duyarlı Ultra-Slim Klavye Tuşları • iKeyWorks Yazılımı • PS/2 bağlantı noktası • Taşınabilir Özel Dizayn •

A4 TECH XL750BF-1 ALEV DESENLİ MOUSE U+P 6B 1T Kablolu ve Optik Mouse • Oyunlar için özel tasarım • 3X Ateş Etme Butonu (Tek Tıklama ile Arka arkaya 3 Ateş) • 6 Buton ve 1 Scroll • 2500 DPI çözünürlük • 6 kademeli DPI (600-800-1200-1600-2000-2500) • X7 Works yazılımı • 2.2mm kalınlığında esnek kablo • USB ve PS/2 bağlantı noktası (USB-PS/2 dönüştürücülü). 2 yıl Mascom garantisı

1 YILLIK ABONELİKLE WEBCAM HEDİYELİ

A4 TECH PK635M 1.3MP WEBCAM (350K CMOS) MİKROFON • Internet Kamera • Dahili Mikrofon • 1.3MP Görüntü Çözünürlüğü • 350K renkli CMOS sensor (640x480 pixel) • 360° Dönobilme, Her Yöne Hareket İmkanı • Fotoğraf çekme tuşu • Ufak ve Modern Dizayn • Dijital Zoom Özelliği • Resim İşleme ve Video Mail Yazılımları • USB 2.0 Bağlantı. 2 yıl Mascom garantisı

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

LEVEL

ABONE FORMU



İlk defa abone oluyorum

Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

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 Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi: Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

- | | |
|--|---------|
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) | 65 ytl |
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelikle İki Oyun Seti hediyesi | 82 ytl. |
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelikle Üçlü Desktop Set hediyesi | 78 ytl |
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelikle İki Wireless Set hediyesi | 82 ytl |
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelikle Webcam hediyesi | 78 ytl. |

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Sıslı 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.

***Taksitli Abonelik** (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



Bu form 31 Ekim 2008 tarihine kadar geçerlidir.

Todd Mc Farlane'ın çizgiroman dünyasına kazandırdığı SPAWN karakterini Soul Calibur 2'de seçip dövüsebiliyorduk. SC:4'te ise yapımcılar, bu "popüler karakterleri oyuna dahil etme" fikrini birkaç adım ileriye götürerek Star Wars'tan Darth Vader ve Yoda'yı alıp Soul Calibur evrenine adapte etmişler... Yalnız bunu yaparken yam Yam bir pazarlama stratejisi belirleyip oyunun PS3 sürümüne Darth Vader'i, Xbox 360 sürümüne ise Yoda'yı seçilebilir karakter olarak eklemiştir. Neyse ki "The Apprentice"ı ortadan ikiye bölmemişler de bir bütün halinde her iki sürüme de dahil edebilmişler.

MORTAL KOMBAT vs DC Universe'de ise Superman, Batman, JOKER, Catwoman, Flash gibi DC Comics evreninin en popüler süper kahramanları seride dahil edilmiş. Saydığım isimlere ek olarak daha az popüler olan Wonder Woman, Deathstroke, Darkseid, Shazam ve Green Lantern dövüşebileceğimiz diğer süper kahramanlar olarak Mortal Kombat'taki yerlerini alıyorlar...

Hatırlarsanız bu fikir daha önce MARVEL Super Heroes vs Street Fighter, Marvel vs CAPCOM gibi oyunlarda denenmiş ve ortaya kel alaka sonuçlar çıkmıştı. Mortal Kombat'ta da durum aynı, hatta daha da vahim...

Yani düşünebiliyor musunuz, Dünyanın etrafında dönerek zamanı geri alabilen, gözleriyle yakan, nefsile dondurulan, kurşun işlemeyen ve neredeyse bütün MK dövüşçülerinin özelliklerini bünyesinde barındıran taytlı pelerinli bir süper kahraman Sub Zero'yla, Scorpion'la dövüşüyor!... Kahenyi kaheniyor kah yeniliyor. Yenildikten sonra üzerine bir de fatality yiyp Hakkın rahmetine kavuşuyor öyle mi?!

Superman'ın tek zayıf noktası "kryptonite" taşıydi... Karakterler elliinde bu taşı mı dövüşeceler yanısı?... Sub Zero elindeki kryptonite taşını Superman'e doğrultmuş, rezil gibi sağa sola mı sallayacak?... Olur mu öyle saçma şey...

Tamam, bilgisayar oyunlarında mantık aranmaz diyerek yazılı burada noktalayabiliyoruz aslında fakat MK vs DC de bu mantıksızlıktan doğan eşleşme at kuyruğuna konmuş kelebek gibi alakasız ve saçma görünüyor... Aslında her şeyden önemlisi MK gibi nevi şahsına münhasır bir oyunun ve o mükemmel atmosferinin içine edilmiş oluyor...

İki dövüş oyunu, iki "versus" denemesi... Biri Star Wars fanlarını tavlamaya çalışıyor, diğeri ise çizgiroman tutkunlarını (ve Heath Ledger'in muhteşem performansından sonra JOKER fanlarını)... İşte bir dövüş oyunduda bu tarz atraksiyonlar yaptığınız zaman derinliği olmayan, çabuk tüketilen, çocukların dahi oynayabileceği basit, alelade bir oyun ortaya çıkarmış oluyorsunuz... SC:4'ü ilk oynayımda (Mitsurugi'yle) hiç zorlanmadan bitirmem, yarım saat sonra da sıkılıp bırakmam iste bu bahsettiğim şeyler yüzündendir... Görsellik? Tamam ama Derinlik? İh... Olmuyor.



Street Fighter, Mortal Kombat... Bu oyunların emekliye ayrılmazı lazım artık... ve Soul Calibur içinse söylenebilecek tek şey var:

Arcade ruhu öldü yaşasın yeni KRAL!

Neden...

Nerelerdeydim evlat? Neden bıráktın beni? Sensiz o kadar çok zorlandım ki... Zorlanıyorum. O kadar çok canım yandı ki... Yaptığına anlam veremedim; gücüm yetmedi. Yalnızdım. Yalnızım. Ne kadar klişe, değil mi? Yalnızlık... Hatırıyorum; gençken yalnız kalmaya çalışırdım hep. İnsanlardan kaçardım. Ama biliyor musun,

yanmıştı. En az benimki kadar... Hayır evlat, "Pişmanım" demeyeceğim; sana vurdüğüm için pişmanlık duymadım. Bir gün bile... Seni o an ölürebilirdim; çuvallamalarının, beceriksizliklerimin, hatalarının ve doğrularının acısını senden çıkarmak istedim. Sen kapıyı çarpıp gittiğinde de hiçbir şey hissetmedim.

O sahneyi defalarca yaşadım zihnimde. Eski ve gürültülü bir film makinesiyle bomboş, bembeğaz hayatıma yansittım kareleri. Kesik kesik... Ve her izleyişimde aptal, durgun bir Avrupa filmi izler gibi boş gözlerle perdeye baktım

bunu onları kaybetmemek için yapardım çünkü onlara yakın olduğumda onları kaybederdim. Kendimi kaybederdim. Bunu sana açıklamam o kadar zor ki... Sana her zaman anlatmaya çalıştım ama hiçbir zaman anlatmayı beceremediğim şu rüya gibi... Hatırıyor musun; bu yüzden kavga etmişik. Bu yüzden gitmişin. Ya da sadece... Ben öyle zannediyorum. O rüyayı sana anlatmaya çalışırken terslemiştin beni. Sonra ben de sana çıkışmışım. Hatta anne-nin eski fotoğrafını yırtıp yüzüme fırlatmışım. Küfür etmişin. Ben de sana vurmuşum; canın

Ama neden? Neden... Bu soruyu defalarca sordum kendime. Hiçbirinde yanıt alamadım; her defasında içimden geçtim, gittim. O sahneyi defalarca yaşadım zihnimde. Eski ve gürültülü bir film makinesiyle bomboş, bembeğaz hayatıma yansittım kareleri. Kesik kesik... Ve her izleyişimde aptal, durgun bir Avrupa filmi izler gibi boş gözlerle perdeye baktım. Hiçbir şey... Hissetmeden... Aynı akıl hastanelerindeki "iyileşemezler"den biri gibi... Neden? Neden evlat... Bilmiyorum.

Bu hala beynimi kemiriyor. O an ve sonrasında sana karşı bir şey hissetmemiş olmam... Hiçbir şey... Sadece sana vurdüğüm andaki surat ifadesini hatırlıyorum. O kadar güzeldin ki... O an pişmanlık duydum. Sadece... O an... Ama bir anlık işte. Sadece... O da yetmiyor. Peki ya sen... Sen de mi hiçbir şey hissetmedin? Canın yandığında... Ya da çekip giderken... Gittiğinde... Ya da umurunda bile değildi. Hiçbir şey... Öylece çektin, gittin... Ama hala düşünüyorum; neden bıráktın beni? Bir kavga yüzünden miydi? Hayatım yüzünden mi? Yoksa yapmadıklarım, yapamadıklarım yüzünden mi? Keşke bir cevap alabilseydim senden. Birkaç anlamsız, karışık harf... Birkaç bozuk, anlaşılmaz cümle... Bu bir şeyi değiştirmeyecel; biliyorum. Hiçbir zaman eskisi gibi olmayacak hiçbir şey. Her zaman birbirimizi arayacağız. Ya da yalnızca ben seni arayacağım. Nedenini bilmesem de, hiçbir şey hissetmesem de...

Nerelerdesin evlat...

Neden bıráktın beni... 
firat@level.com.tr



Üçursuz Uğurlama

Ağustos ayının sıcak mı sıcak son yaz günleri... Arabya Bodrum'dan İzmir'e gidiyoruz. Karıçimla birinci evlilik yıldönümümüzü kutlamışız. Arabayı ise eşimin abisi kullanıyor. Onun yanında da kendi eşi var. Böyle, sevimli ve eğlenceli bir dörtlüyüz. Her şey güzel, keyfimiz yerinde. Bodrum'da "gece eğlence, gündüz deniz, gece gene eğlence" devinimine girmiştir. Yorgunuz ama

Arabadaki fındık beyinliler ise şehirlerarası yolу keyiflerine göre kapatarak trafiği yavaşlatıp eğleniyorlar!

mutluyuz. Hatta biz dans ederken Bahar (kızımızın adı Bahar olacak.), Bilge'nin karnında tepinerek bize eşlik etmiş. Yani ailecek eğlenmişiz. Yol da boş. Levent, hızlı ama emniyetli giden bir sürücü, hatta giderken bir ara yolda İbrahim Tatlıses'in yanından bile geçiyoruz. Emin olmak için yavaşlayıp arabanın içine bakıyoruz ama İbo abey yüzünü göstermiyor. Neyse; sanırım İzmir'e 100 ya da 70 kilometre kala trafik birden ağırlaşıyor. Bizim bulunduğumuz araç biraz yüksek olduğundan önumüzdeki arabaların ilerisini görebiliyoruz. Yol düz ve ilerisi de yokuş. Yani yolun ilerisinin açık olduğunu da görüyoruz. Yol ilerliyor ama trafik birden anlamsızca yavaşlıyor ve yol sıkışıyor. Bir 10 dakika böyle gidiyoruz. Bir süre sonra iki araç öndeki minibüs şoförü bey, balatalarını yakıp orta refüje giriyor ve karşı yola geçip en öndeki arabaları o şekilde solluyor! O gidince önumüz açılıyor ve trafiğin neden ilerlemedğini görüyoruz. İki Doğan marka araba yan yana gelmiş ve gayet yavaş gidiyor. Üstelik hiç kimseye de yol vermiyor! Bende jeton hemen düşüyor;

asker uğurlaması bu. Arabadaki fındık beyinliler ise şehirlerarası yolу keyiflerine göre kapatarak trafiği yavaşlatıp eğleniyorlar! Bunun bir benzerini daha önce Bostancı'dan köprü yoluna giderken de yaşamıştım. Orada da aynı fındık sahibi gençler, beş şeridi kapatıp durmuş ve aynı anda kalkmaya hazırlanıyorlardı. Ben, o zaman zar yavaştayıp en sağdan sıyrılmemiştim. Bir anda o anım aklıma geldi ve bu iki arabanın ne yaptığını anlayıp "Asker uğurluyor bunlar." deyiverdim. Bilge ve Özge ise hala bu olaya bir anlam vermeye çalışıyorlardı. Sonuça Levent, biraz da öfkeyle iki arabanın arasından sıyrılmayı başlırdı ama arkada uzun bir konvoy vardı. Yanlarından geçen Bilge ve Özge dayanamayıp adamlara tepki gösterdi. Fakat yaptıklarının ne olduğunu o kadar bilmiyorlardı ki bizimkilere "ne var" gibisinden el hareketi yaptılar, hatta soldaklı araç onları geçtiğimiz için bize korna bile çaldı! Hem kendilerinin, hem de arkadaşları bir sürü insanın hayatını tehlikeye attıklarını fark etmeyen bu cahil adamların plakasını almayı akıl edemedim maalesef.

Askerlik, bizim ülkemizde çok farklı değerlendirilen bir olgudur. Bildiğiniz gibi, askere gitmeyeni adamdan saymazlar ve ona kız vermezler; askere uğurlarken de bir düğünle gönderirler. Havaya atıp tutarlar. Tüm arkadaşlar bir araya gelip beraber eğlenirler. Bu güzel geleneğimize tabii ki bir diyeceğim yok ama eğlenirken başkalarının hayatını tehlikeye atmak kabul edilemez bir davranış. Ne olur, tipki futbol maçlarından sonra ya da düğünlerde havaya ateş açmak gibi, bu eğlencemizi de kötü anılla dönüştürmeyeceğim.  akmenek@level.com.tr



Video Oyuncalarındaki Hayal Etme Faktörü



 Video oyuncalarındaki "hayal etme faktörü" ismini verdığım bir etken var. Bu kavrama göre, uzun yıllar beklenen ve hakkında büyük hayaller kurulan oyunlar, doğal olarak hayal kırıklığı yaratmaya mahkumdur ve Fallout 3 de, 10 yıldır büyük bir tutkuyla hayal dünyalarını çalıştırılmış, hayal dünyalarından beslenen beklenelerle büyümüş, bu yüzden de

Video oyunu seven insan; kimsenin bilmediği, görmediği, gitmediği dünyaları keşfetmeye meraklı şu eski zaman kaçıfları gibi, hayal gücü engin, mantık yapısı sağlam, düşün dünyası zengin insanlardır

büyük hayal kırıklıkları yaratması mümkün bir oyundur.

Hayal kırıklıkları yaratacaktır çünkü video oyunu seven insanın hayal dünyası genişir. Zengin bir adam bulup çocuk doğurarak kocasının parasıyla prenses olacağını sanan hanım kızcezizler gibi, tüm hayal dünyası, toplumun kafasına kazdığı o, "evleneceksin, çoluk çocuk doğurup evinin kadını olacaksın" türü kurallardan ve basmakalıp hayallerden ibaret değildir.

Video oyunu seven insan; kimsenin bilmediği, görmediği, gitmediği dünyaları keşfetmeye meraklı şu eski zaman kaçıfları

gibi, hayal gücü engin, mantık yapısı sağlam, düşün dünyası zengin insandır.

Haliyle, çok sevilen, çok beklenen, on sene boyunca hayal edilen bir oyun için o kadar yüksek bekleneler oluşmuştur, o on sene boyunca devamlı öyle büyük fanteziler kurulmuştur ki, belki aslında o beklenelerin karşılaşması halinde, oyunu çalıştıracak güçte bir bilgisayar, henüz piyasaya dahi çıkmamıştır.

Dolayısıyla, video oyuncuları hayal eder, umut eder ve umut hayal

kırıklığına giden yolda ilk adımdır. Yani, bir oyunu ne kadar çok beklerseniz, ne kadar çok hakkında düşünür ve hayal kurarsanız, umut ederseniz, o kadar büyük hayal kırıklığı yaşarsınız.

Fallout 3'ün de sonu bu olacaktır, emin olun.

Lakin, bu tepkinin farkında olarak, sadece oyunun içeriğinden, oyun için hazırlanan kurgudan keyif almak için oynayacak benim

gibi oyuncular bu işten karlı çıkacak ve güzel bir hikaye dinlemiş gibi huzur içinde son ekrana ulaşır, hayatlarına devam edeceklerdir.

Dolayısıyla, Fallout 3 daha çıkmadan ortada kendini yırtan insanlar var ki Fallout'un ruhunu kaybettiğini, FPS olduğunu, ellerini bile sürmeyeceklerini bağıra bağıra beyan edip, Fallout 3'e şimdiden savaş açtılar. Oysa "Yok söyle olmuş, yok böyle olmuş" kavgasıyla kendinizi yırtmaya gerek olmadığını düşünüyorum. Açar bakarsınız Fallout 3'e, beğenirseniz oynarsınız. Beğenmezseniz, çapkin gülücükleriyle, soğuk kiş gecelerinde gökyüzünde kuzey yıldızları gibi parlayan güzel gözleriyle, alev alev afet-ül dilberler dışında sizleri bekliyor. Çırıp keyfinize bakarsınız. Neyin kavgasını yapıyorsunuz, anlamıyorum, çözüm basit:

[uninstall] 

cem@level.com.tr



The Album Leaf

The Album Leaf'i dinlediniz mi hiç? Aylardır takıldım ve bira kalmıyorum bir türlü. Post-rock türünün tüm bedenimi ve zihnim sarmaya başladığı ilk haftalarda, ilk dinlediğim grupperdan biriydi. Bundan çok uzun zaman öncesiymişti, hatırlıyorum. Bir Last.fm keşfisi bu grup benim için. Sonrasında bir şarkısı, bir şarkısı daha, bir albüm, bir albüm daha... 1998 yılında kuruldu The Album Leaf; Jimmy LaValle'nin solo projesi olarak. San Diego'lu bir gitarist kendisi ve bu noktada şu detaya dikkat çekmek istiyorum ki The Album Leaf, A.B.D. kökenli bir post-rock grubu. Nasıl oluyor da İskandinavya dışından başarılı bir post-rock grubu çıkıyor, değil mi... Bu sorunun cevabını hiçbir zaman bulamayacağım

Nasıl oluyor da İskandinavya dışından başarılı bir post-rock grubu çıkıyor, değil mi...

sanırım. Aslında çok da kurcalamıyorum, bozmamak için bu enteresan durumu. O halde grubun gidişatından bahsedeyim biraz.

Grubun ilk albümü Orchestrated Rise to Fall. 1998 yılının sonbahar aylarında kayıtları yapılan ve 1999 yılında piyasaya sürülen bu albümde, bulunduğunuz atmosferi değiştirecek tipte farklı şarkılar yer alıyor. Beni en çok hislendiren şarkısı September

Song. Bir miktar alkol aldıktan sonra bu şarkıyı dinlediğimde, anlam veremediğim bir şekilde gözyaşlarına boğuldugumu hatırlıyorum. Hem üzgün verici, hem de güzel bir andı ama nedenini bir türlü öğrenememiştim bir durumdu. Bu anima hem Elif, hem de Fırat tanıklık etmiş ve onlarda bir anlam vermemiştir zaten.

One Day I'll Be On Time ise grubun 2001 yılında piyasaya sürülen ve benim favorim olan albümüdür. Çünkü o kadar sağlam şarkılar vardır ki bu albümde, her şeyi unutturur, zamanı durdurur, hızlı tempoyu ve duruşanlığı aynı anda barındırır içinde. Albümün giriş şarkısı "Gust of...", her grubun yazmasına ve icra etmesine kısmet olmayacak çapta bir yapıp. Karanlık, en azından hoş bir ortamda tüm dikkatinizi şarkiya verecek ne demek istediğimi ya da kelimelerle anlatmaya kalkışmadığım şeyi daha iyi anlayabilirsiniz. Albümün devamında ise tempo bir yükseliyor, bir düşüyor, bir yükseliyor, bir düşüyor; her şarkısı birbirinden değerli benim gözümde, kulağımda, zihnimde...

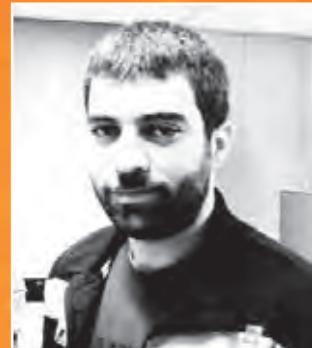
Takvimler 22 Haziran 2004'ü gösterdiğinde grubun üçüncü albümü çıkivedi

piyasaya. Sigur Ros ve Amiiina grupperinin da eşlik ettiği bu albümde yine birbirinden başarılı şarkılar yer almış. In a Safe Place boyunca tempo yine değişkenlik gösterir ve yaklaşık 50 dakika boyunca ruhunuz dinlenir. The Album Leaf albümlerinin genel özelliği bu asında.

Into the Blue Again; son The Album Leaf albümü. Henüz bir devamı gelmediği için elimizdeki son eser bu. Vokalin iyice kendini hissettirdiği, hatta ön plana çıktıığı bu albümde The Album Leaf müziğinin vokal ile olan uyum ve ortaya çıkan güzellikler çıkıyor karşımıza.

Grubun bugüne kadar ortaya koyduğu eserler; The O.C., CSI: Miami ve Grey's Anatomy gibi birçok tanınık yapımda da kullanıldı. Öte yandan grub; 2003, 2004, 2006 ve 2007 yıllarında San Diego Müzik Ödülleri'nde ödüle layık görüldü. The Album Leaf'in bir sonraki albümü ise sabırsızlıkla beklenir tarafımdan... 

rocko@level.com.tr



Aidiyet...

Bir lider düşünün; kendisine inanan herkesi hiç bir zaman yaniltmayan, yarı yolda bırakmayan, ardından gelenlerin umutlarını her daim diri tutan, korkusuz, kararlı, tutarlı, soğukkanlı ve zeki... Bir lider düşünün; kendisini alkışlayan on binlerce insana, güven telkin eden bir gülümsemeyle karşılık veren, yeri geldiğinde ayaklarına kadar gidip, onu alkışlayanlara sarılan, peşinden gelenlerle tek vücut olan...

Bir lider düşünün; soğuk bir kiş恽ünde, ellerinde eldivenleri, başında beresi ile, "olmak istediği adamı" yakından görmeye gelmiş, babasının ellerini sımsıkı tutan ve gözleri ışıldayarak kendisine bakan çocuğa, inancın, aidiyetin, tutkunun ve azmin anlamını her tavıyla hissetti. Bir lider düşünün; o bereli, eldivenli, soğuktan titreyen ama mutlu çocuğun

Bir lider düşünün; bugün 28 yaşında olan ve bulunduğu konuma gelebilmeyi dokuz yaşında kafasına koyan...

hayallerini asla yıkayacak, o çocuğu kandırmayacak...

Bir lider düşünün; çok para kazanan ama bu yaşı dünyada paradan daha değerli kavramlar olduğuna inanan, daha fazla para içininandığı değerlerden asla vazgeçmeyecek, sevdığı renkleri bir kağıt parçası uğruna yok saymayacak, onu seven çocukların asla üzmeyecek...

Bir lider düşünün; rakiplerinin bile sonsuz saygı duyduğu, örnek aldığı...

Bir lider düşünün; işin içi yapmanın önemli bir erdem olduğunu idrak etmiş, icra ettiği işe asla saygısızlık etmeyen...

Bir lider düşünün; kendisine gösterilen sevgiden / saygıdan dolayı şı-

maraklı yapmayı, aklının ucundan bir an bile geçirmeyen, ayakları yere basan... Bir lider düşünün; her daim spot ışıklarının altında yaşayan ama özsayısını kaybetmeyen, peşinden gelen ve liderinin attığı her adımı anbean takip eden insanları hayal kırıklığına uğratmamayı düstur edinen...

Bir lider düşünün; bugün 28 yaşında olan ve bulunduğu konuma gelebilmeyi dokuz yaşında kafasına koyan...

Bir çocuk düşünün; gönül verdiği renkler için her şeyiye savaşan, terini son damlasına kadar akitmaktan gurur duyan, minik bacakları ve sonu olmayan enerjisi ile hiç durmadan koşan, yaşadığı zorluklar karşısında geri adım atmayan, hedefine emin adımlarla yürüyen...

Bir çocuk düşünün; dokuz yaşında kırmızı formasını sırtına geçirgen, o formayı sonraki 19 yıl boyunca sırtından hiç çıkarmayan ve çıkarmayı aklının ucundan bile geçirmeyen...

Bir çocuk düşünün; kırmızı formasıyla uyuyan, uyanan, yemek yiyan...

Bir futbolcu düşünün; takımının lideri, kaptanı, her şeyi...

Bir futbolcu düşünün; yetenekli, hırslı, yaratıcı, zeki, korkusuz, güçlü, onurlu...

Bir futbolcu düşünün; takım arkadaşlarına yalnızca yesil sahadaki varlığıyla bile güven



veren, aynı amaç uğruna ter döktüğü arkadaşlarını önemseyen, onlara ihanet etmeyen, yeri geldiğinde onları yerden kaldırın eli uzatan, sırtlarını sıvazlayan...

Bir futbolcu düşünün; Anfield Road'a her çıkışında çılğınca alkışlanan, sadece takım arkadaşlarının değil, tribünleri dolduran yaklaşık 50.000 kişinin de liderleri olarak gördüğü...

Bir futbolcu düşünün; kırmızı renkteki sekiz numaralı formasını onurla taşıyan...

Bir futbolcu düşünün; Liverpool'da oynayan...

Bir futbolcu düşünün; adı Steven Gerrard...

Bir futbolcu düşünün; daha fazla para için doğduğu, büyündüğü, kaptanlığını yaptığı kulübü asla terk etmeyecek, onu seven insanlara sırtını dönmemeyecek...

Bir futbolcu düşünün; soğuk bir kiş恽ünde, ellerinde eldivenleri, başında beresi ile, "olmak istediği adamı" yakından görmeye gelmiş, babasının ellerini sımsıkı tutan ve gözleri ışıldayarak kendisine bakan çocuğa ihanet etmeyen...

Bir futbolcu düşünün; daha fazla para için ezelî rakibinde top koşturmayı aklının ucundan bile geçirmeyen, yıllarca komutanlığını yaptığı takımının kalesine, rakip takım formasıyla gol atmaya çalışmayı "profesyonelliğin gereği" klisesinin / zırhının arkasına saklanarak meşru kılmaya çalışmayan...

Bir futbolcu düşünün; oynadığı takımın profesyonel bir oyuncusundan ziyade, o takımın taraftarı olan...

Bir futbolcu düşünün; futbola Liverpool'da başlayan, futboli Liverpool'da bırakmaktan başka düşüncesi olmayan...

Bir futbolcu düşünün; 10 yıllar sonra çocukların, torunlarınıza övgüyle söz edeceğiniz...

Onurlu bir adam düşünün; zamanı geldiğinde "öbür dünya"ya göç etmek üzereyken, kulaklarında yankılanan "You Never Walk Alone" şarkısı eşliğinde, huzura ve gururla gözlerini kapayan... 

Not: Bu yazı, oynadığı kulüple özdeşleşmiş tüm büyük futbolculara saygı duruşu niteliği taşımaktadır. Metin Oktay'a, Can Bartu'ya, Baba Gündüz'e, Lefter Küçükandonyadis'e, Hakkı Yeten'e ve daha niceлерine...

Not 2: Hepinize hayırlı bir Ramazan Bayramı diliyorum. Mutlu olun...

Biraz

Belki... Biraz... Olabilir..." Neden bu kelimelerin ikimizin dünyasında yeri yok? "Biraz sakinim, biraz dişiyim, biraz açım..." Hayır; ya etrafımızdaki canlı - cansız her şeyi yok edecek kadar kızgınız ya da tek bir sineğin bile dalgalandırmadığı bir su birikintisi kadar sakin. Ya dünyadaki en fettan kadın

**Eğer kontrolümüz dışındaysa bu "uçların savaşı" sana ya da sorulması gereken yetkili güçlere sormak istiyorum:
Her şeyin "çift"ile yaşamamanın daha kolay bir yolu var mı?**

kadar dişiyiz ya da en ilkel adam kadar erkek. Ya kusacak kadar tok ya da kendi bedenimizi yeme hayali kuracak kadar aç... Sence de savaş verdigimiz iki ucu ortalamaya ihtiyacımız yok mu? 180 derecelik dönüşlere ne kadar süre daha dayanabileceğiz? Biz her şeyden bir taneyele yetinebileceğimizi fark etmedik mi çoktan? Eğer kontrolümüz dışındaysa bu "uçların savaşı" sana ya da sorulması gereken yetkili güçlere sormak istiyorum: Her şeyin "çift"ile yaşamamanın daha kolay bir yolu var mı?

Sadece "biraz" istiyoruz; öyle değil mi? Çok değil... Biraz

duymak, biraz anlamak, biraz sevmek, biraz nefret etmek... Arkama baktığında biraz kırılmış insanlar görmek istiyorum. Arada, sadece biraz küfür etmek, biraz aynaya bakmak istiyorum. Biraz gördüklerime anlam vermek, biraz herkesi yabancılara olarak görmek istiyorum. Çok değil... Sadece ve sadece biraz yalnızlığı hissetmek istiyorum. Hayır, sana bir lafım yok; her zaman yanında olduğunun farkını dayım. Bu yalnızlık fiziksel ya da klişeleşmiş olan "kalabalıklar içinde yalnızım"daki yalnızlık değil. Bu yalnızlık, "uçların savaşı" nedeniyle insan olduğumu "biraz" olsun hissedememini yol açtı yalnızlık.

Sana bakıyorum... Kendime bakıyorum... Çevreye bakıyorum... Göremiyorum... "Biraz" olsun doğru slot'a yerleştirildiğimizi göremiyorum. Sonra derin bir nefes çekiyorum içime,

duruyorum ve seni alıp kendi ellerimle görebildiğim boşluklara yerleştirmeye çalışıyorum. "Biraz" olsun umuyorsun. "Biraz" olsun umuyorum. Gözlerimi kapatıp tahminler yürütmeye çalışıyorum. Yarin "biraz" olsun kolay olacak mı diye... Sen hemen "Evet, tabii ki" diye bağıryorsun umutla. Yarin, cinsiyetimiz ne olacak diye soruyorum; "íkisinden birisi" diyorsun hızla. Bilmemek seni rahatsız etmiyor mu diye soruyorum; "Kim biliyor ki..." diyorsun. "Ayrılmadığımız sürece sen çok erkek, ben çok dişi; sen çok aç, ben çok tok; sen çok kızgın, ben çok sakin olurum; olursun. Beraberken çok değil, biraz zor sadece."

Sonra gözlerimi açıyorum ve söylediklerinden tatmin olmamış gibi yeni slot'ları arıyorum durmaksızın. Belki de aramış gibi yapıyorum zira "belki", "biraz" her şeyin çiftiyle ikimize birden sahip olmama seviniyor "olabilir"im. İtiraf ediyorum... 



Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentürk

Mr. Orange: Şefik Akkoç

: Cem Şancı

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

BİZİM EVİN HALLERİ

"Rüzgar tarafından eyleşmiş çamurlar geceye doğru ilerliyor.

Rüzgar ense ve omzumda terler soğuk soğuk öpüyor.

Martılar denizde o kadar ceset olmasına rağmen hala şikayet ediyorlardı.

11 yaşından beri LEVEL'in ateşiyle vaftiz ediliyordum.

Ciğerlerimde soğuk hava vardı. Ellerim sakindi. Aldığım şekilde MÜKEMMEL. Ve bu mail'i yazmak için hiçbir engel kalmamıştı.

Bu dergiyi okurken ailem tarafından sopa ve kırbaçlarla cezalandırıldım. Ama LEVEL için acayı ve merhameti Kung Fu tekniğiyle beynimden sildim. Ve sonunda halkımı bir LEVEL sapiğı olarak geri döndüm."

Herhalde daha "cix" bir giriş yapamazdım. Şu sıralar yukarıda da anladığınız üzere inanılmaz derecede film

izliyorum. Bu yüzden de ilk sorumu oyunların filme uyarlanmalarıyla alakalı olarak soracağım. Şu Devil May Cry (DMC) ve Bioshock (BS)'un filme uyarlanması olasılığıne kadar kesinlik kazandı?

"Bazen ne bildiğin değil kimi tanıdığın önemlidir." derler. Sizin dergide yazar olmak için bu etken önemli midir? Yoksa Elif (Abla) gibi paso saç rengimi değiştirmem dergiye girebilir miyim?

Sadece Kaan Abi, seni yürekten kutular ellerinden 3600 beyigir içinde sıklarımlı. Haziran sayısının kapağı muhteşemdi. Beni asıl etkileyen olay 1997 CONAN dergisinin kapağındaki Conan resminin tipkisinin aynısının da aynısını nasıl çizdiğin oldu. Zaten böyle bir yeniliği ancak LEVEL dergisinden beklerdim. Bende amatör olarak resim "anime" çiziyorum. Kendimi geliştirmek hiç de fena olmaz. Bana resim çizme teknikleri, yöntemleri hakkında önerebileceğiniz bir site veya sizin gibi içeriği müthiş, orijinal, anime çizme hakkında bilgi verebilecek ve kendimi geliştirebileceğim bir dergi önerebilir misiniz?

Oyunların filme uyarlanma konusu benim gerçekten hoşuma gidiyor. Yukarda da DMC ve BS hakkında bilgi verecek olmanız bile beni heyecanlandıracak. Kesinlik

sormamın amacı bunu gerçekten istememdir. Peki söyle bir şey söylesem; God of War ve Gears of War gibi iki çığır açan oyunun filme uyarlanması söz konusu olsa sizce de muhteşem olmaz mı?

Fark ettiyseniz oyun dışında çeşitli konulardan da sizlere sorular yönelttim. Çünkü LEVEL benim gözümde sadece bir oyun dergisi değil, bir kültür & sanat dergisi. Hatta LEVEL evime geldiği zaman en başta oyun incelemeleri ve haberleri dışındaki bölümleri okuyorum. Hele şu Altigen bölümünü "28gen"e çevirirseniz süper olacak. Mail'imi cevaplarsanız sevinirim. Yayımlarsanız "über" sevinirim. Hepinize kolay gelsin. Mail'imi bir şiirle başlattığım gibi yine bir şiirle noktalaman istiyorum.

"Ellerim nasır tuttu (yazmaktan),
Ağzında poğaça.
Madem yüzme bilmiyordun,
Neden çıktıñ ağaca?
Alakaya maydanoz,
Bu ne biçim lacivert.
Ben köyümü özledim,
Yaşasın Cumhuriyet."
Talha Özerdemoğlu

Mr. White: Sen bi' ara bizim ofise uğra...

Mr. Blonde: Yavrucüğüm, LEVEL sapiğım, kung fu çekirgem; eğer animasyon yapmıyorsan anime çizilmez! Manga çizilir. Vesile olduğun, okuyucularımız da bilsin ki Japon çizgi romanlarına "manga" denir. Bunları çizen kişilere "mangaka" denir. Çizimler animasyon haline getiriliyorsa da bunun adı "anime"dir. Çiz! Ve büyük üstat Oğuz Aral'ın dediği gibi gereksiz taramalardan kaçın! Bu arada eski

Mr. Blonde'u öldürdüm; yaşasın yeni Mr. Blonde! Harr!

Mr. Orange: Ya, bu mail çok uzun amaaa! Böyle uzun metinler görünce korkup kaçıyorum hemen.

YODA VS DARTH VADER

Selamlarım sizi büyük LEVEL camiası, nasılınız iyi misiniz? Mail'i saat 00:24'te gönderiyorum. Size bazı sorularım, isteklerim ve teşekkürlerim olacak en azından cevap gönderirseniz sevinirim.

1. GeForce Fx 5500, Pentium 2.4 ve 768 MB RAM ile en düşük ayarlarıyla olsa da Call Of Duty 4'ü çalıştırılabilir miyim?

Mr. Pink: Çok zorlar ama çalışır sanırım.

Mr Brown: Çabalama kaptan, o gemi yürümez.

2. GTA IV PC'ye çıkacak mı?

Mr. Pink: Evet. 21 Kasım'da.

Mr. Orange: Öte yandan oyunun PC versiyonunun, konsol versiyonlarından daha iyi gorselliğe sahip olacağı söyleniliyor, bakalım.

3. Posta'nın sayfa sayısının artması çok iyi olur bence.

Mr. Orange: Bu da fena fikir değil hani.

Joe: Ama yerimiz dar.

4. Yoda mı, Darth Vader mı? (Şahsen "Yoda" diyorum.)

Mr. Pink: Soul Calibur dilinden konuşursak Darth Vader. Öbür türlü de Darth Vader gerçi...

Mr. Brown: Şaka di mi? Yoda hepsini döver, üstüne iki tane koyar.

Mr. Blonde: Lord Vader; Yoda emekliliğini boşuna mı bataklıkta saklanarak geçirdi?!

5. Aranızda kim Fenerli?

Mr. Pink: Bende fener yok valla. (Eyvah eyvah...)

Mr. Orange: Ofis dahilinde Fenerli olmayan var mı arkadaşlar?

Eddie: Tabii ki yok!

Joe: Yok mu?

6. Star Wars Battlefront 3'ten haber var mı?

Mr. Blonde: Dedikodusu var ancak yakın zamanda beklemeye. O vakitte kadar sen Battlefield 2 ile takılmaya devam et, ben öyle yapıyorum.

Sorularım bu kadar kendinize iyi bakın, güç sizinle olsun Chewbacca

JOKER ONLY MAKES JOKES

Selam HQ, iki yıldır her sayınızı severek okuyan bir okuyucunuzum ve merak ettiğimizi cevaplamamızdan başka bir ricam yok. Neyse fazla da söyleyecek bir şeyim yok, açıkçası kötü bir oyuncuyumdur ama güzel senaryolar, grafikler ve MGS tarzı oyunlar beni bu sektörde bağıladı... Büyük ihtimalle şimdiden kadar yazdıklarım umurunuzda olmayacağı onun için ben direk sorulara geçeyim:

1. Ben aşırı derecede bir anime hayranıymış ve anime'leri izleyebileceğim site, kanal veya satın alabileceğim bir yer yazarsanız çok sevinirim (MTV hariç).

Mr. Pink: www.anidb.net. Üye ol, araştır, kazan!

Joe: Bu ne abi? Spam mail gibi...

2. PSP ya da bilgisayar için hiç wakeboard, kiteboard ya da mountainboard oyunu var mı, bunların hastasıym da ben...

Mr. Pink: Maalesef yok. (Belki Wakeboard hiç bilinmeyen bir oyun olarak çıkmış olabilir.)

Mr. Orange: 2003 yılında Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray diye bir oyun çıkmış. Sewer Run diye de bir mountainboard oyunu buldum; İlginisen ismini Google'da arat derim.

3. Sizce en iyi skateboard oyunu hangisi ve PSP için olanları söyler misiniz?

Mr. Pink: Şu an için PSP'de bulabileceğin en iyi kaykay oyunu Tony Hawk serisi.

Mr. Orange: Şu seride de bir türlü isinmadım.

Mr. Blonde: Koş kendine bir kaykay al, deck topla dağıt. Hep sanal hep

sanal olmaz!

4. Beatdown tarzında hiç konsol oyunu var mı ve de SSX'in yenisi gelecek mi?

Mr. Pink: SSX'in yenisini Eddie ve ben salya sümük bekliyoruz (Duygusalız...) ama EA bu konuda hiçbir açıklama yapmıyor. Unuttular SSX'i...

5. Her sayınızda verdığınız tam sürüm oyunlar gerçekten çok güzel ama daha "extreme" bir oyun verme şansınız var mı ve de hiç bedava oynanan extreme bir online oyun var mı? Şimdiden teşekkür ederim; okuyucunuz olmak benim için yeterli, her ne kadar oyunlarla içli dışlı olmasam da merak ettiğim bunlardı. Size kolay gelsin, ayrıca unutmadan senaryosunu en sevdığınız oyunlar hangileri? Biraz monoton oldu galiba ama...

Joker_X_Erk_Apaydin

Mr. Blonde: Planescape Torment'in senaryosunu çok severim. Baldur's Gate serisinin de senaryosu güzeldir. Bir de Full Throttle, çok basit bir senaryosu var ama zaten karmaşık olmasına gerek yok.

ESKİ - YENİ

Sevgili LEVEL ahalisi...

Sizi bilmemiyorum ama ben oyunların bu seviyeye geleceğini tahmin edemiyorum. Artık hiçbir stüdyo "Oynışı kolay olan, anlaşılır ve sürükleyici bir oyun yapalım" demiyor. Oyunlar o kadar fazla yenilik içeriyor ki artık, takip edemiyorum. Stüdyolar artık

öyle bir hal almış ki herkes "En iyisi ve en yenilikçi olalım" diye kasıiyor. Ne gerek var ki? Ne vardı Legacy of Kain serisi gibi basit ama sıklayan, insanı kendine bağlayan bir oyun yapılsayıdı veya Resident Evil'in ilk üç oyunu gibi bir oyun? RE4 bence fiyaskoydu. Hikayesi, orijinal hikayeden tamamen farklıydı. Eski beyin yiyen zombie-rimiz, tyrant'larımız yoktu. RE5 de sadece bir görsel şölen olacak. Daha ilerisi olmayacağı. Firmaların yenilikçi olması güzel fakat bu kadar yenilik de fazla geliyor bir süre sonra.

Senaryolara gelirse... Yeni oyunlar

bu konuda da sınıfta kalıyor. Çoğu-nun hikayesi klîşe. Eski klasik oyunlara bakarsanız, coğunuñ hikayesinin özgün olduğunu görürsünüz. Bu yenilikçi anlayış, neden senaryolarda kendini gösteremedi?

Sonuç olarak, bence artık oyunlar içinde insanları eğlendirecek bir şey olsun diye değil; en iyisi olalım diye, x firmasının satışlarını geçelim diye yapılıyor. Biz de bunu göz ardı edip devam oyunlarının göz kamaştırcılığına kapılıp sürüp gidiyoruz... Ozan Güzel

Mr. White: Bu bilinçli oyuncu tavrı için seni kutluyorum. Bir zamanlar bilgisayar oyunlarını küçümseyip onları itici bulan hanım kızcağızların cılıcılı bıcılı evcil oyuncularını keşfetip bütün paracıklarını bu oyunlarına yatarımalarından sonra, haliyle oyun piyasasının da bozulduğundan da bilmem farkında misin?

Mr. Orange: Boşuna mı amatör yapımcıların yaptığı oyunlara verdim kendimi... Adamların hiçbir maddi kaygısı yok ki; istedikleri gibi, hayal ettikleri gibi, tam da kafalarında canlandırdıkları gibi oyun yapıyorlar. Başlarında beyinlerinin etini yiyan patronlar yok, oyun beğenilmezse -boşa geçen zaman dışında- kaybedecekleri bir şey yok... Hastasıym bağımsız yapımcıların!

İLK MAIL'İM

Merhaba LEVEL ahalisi...

Bu size gönderdiğim ilk mail ve çok heyecanlıyım. Tatilden yeni döndüm ve hemen size e-mail göndermek için bilgisayarımın başına oturdum. Neyse konuyu fazla uzatmadan olumlu eleştirilerime ve sorularıma geçeyim. Önce eleştirilerim:

1. Öncelikle, Posta'yı okurken "Yaptığınız incelemeler genelde kişisel oluyor ve böyle olunca güzel olmuyor" gibi yorumlar görüyorum. Bence kişisel olması daha güzel; kişisel olanları okumak insana daha çok zevk veriyor yani. O yüzden böyle

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İste bu ayki önermelerimiz:

1. "O nasıl bir şut?! Tam iki metreden İbrahim Toraman gıdisıyla öyle bir şut çekti ki şutun yarısı boşu gitti!"

2. "Unutma da Courtney Love'a gidelim bi'ara!"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden sürpriz bir hediye kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Ben iyiyim!"

Derginin son günü, herkes ölmek üzereyken yemeğe gitmeye çalışan dergi tayfasının, fark etmeden arkada bıraktığı Fırat'ın hayatı.

2. "Bir şarkida toplama albüm yapmışlar"

Şefik'in, Metallica'nın yeni albümündeki The Day That Never Comes isimli şarkıyı dinledikten sonraki yorumu.

• düşünenlere karşıım.

Mr. Pink: Aferin bize o zaman.

Mr. Brown: İnceleme tabii ki kişisel olacak. Bu haber değil ki tarafsız olsun. Biz yorum yazları yazıyoruz. Yazı yanan hiç kimse yorum yaparken kendi görüşünü yansıtmadan yazamaz. O zaman bunun adı inceleme olmaz. Ayrıca yazar oraya kendi tecrübeini yansıtır. Zaten tecrübe yoksa oyun dergisinde de yazar olarak iş bulamaz öyle değil mi?

Mr. Orange: Komik.

Joe: Nesnel inceleme yoktur; az Cola vardır.

2. Yazdığınız incelemeler gerçekten çok güzel ve yönlendirici. Sizin altın ödül verdığınız oyuncuları alıp oynuyorum ve çok seviyorum mesela. Ama daha az puan verdığınız oyuncular oynayınca o kadar keyif almıyorum.

Mr. Pink: O oyunlara karşı ihtiylatlardan sizin gibi diye düşük puan veriyoruz zaten. Doğru yoldasın.

Mr. Blonde: Biz yandık, sen yanma!

kadar

düşük puan verdiniz?" ve "Neden bu kadar yüksek puan verdiniz?"

diyenler var ki...

Joe: Haklı abi adamlar; hem oyun oynayıp para kazanıyorsunuz, hem de GTAIV gibi bir oyuna (!) düşük puan veriyorsunuz. Siz cidden bu işten anlamıyorsunuz. Üzgünüm; kadroda değişiklik gitmem gerek.

3. Verdığınız tam sürüm oyuncuları severek oynuyorum. Lütfen tam sürüm oyun vermeye devam edin. Çok güzel oyuncular veriyorsunuz; bunu nasıl yapıyorsunuz anlamıyorum. Tebrikler valla!

Eşleştirilim bu kadar. Sorularıma geçiyorum:

Mr. Pink: Bu ayki tam sürüm oyunu da mutlaka dene.

Güzel bir strateji oyunu...

1. Nisan sayınıza bakarken Starcraft 2 oyuncunun ön incelemesinde LEVEL dergisine özel "Denedik" damgası

vardı ama oyunun çıkış tarihi belli değildi. Bu nasıl olur? Yani çıkmamış bir oyun nasıl denenebilir? Bu bir baskı hatası mıdır? (Merakımdan soruyorum.)

Mr. Pink: Test sürümünü deneyip "Denedik" damgasını bastık. Bu kadar net.

2. Assassin's Creed oyununu oynamadım ve çok sevdim. Acaba devam oyunu çıkaracak mı? Bu konuda herhangi bir bilginiz var mı?

Mr. Pink: Evet, devamı gelecek ama hakkında henüz bir bilgimiz yok.

**sıra
gelmedi ya...**

Eddie: Devamı da ilki gibi tekrarlarla dolu, monoton bir oyun olacaksça çıkmazın.

Sorularım bu kadar. Olumsuz hiçbir eleştirim yok; siz oyun dünyasının en iyi dergisisiniz. Kendinize iyi bakın. LEVEL'in hep böyle olması dileğimle esen kalın. Umut Köksalı

Mr. Blonde: Eyvallah cigerim.

RED ALERT 3

Selam LEVEL dergisinin sevilen çalışanları. Derginizi 30. sayınızdan beri takip ediyorum. Bu size attığım ilk mail; biliyorum biraz geç oldu. Hemen sorularıma geçeyim.

1. Ben üç yaşından beri bilgisayar oynuyorum ve 16 yaşındayım; yani tam bir oyun tutkunuyum. Ben de sizler gibi olmak istiyorum. 139 sayınızda verdığınız bilgiyi tam anlamadım; ODTÜ ile alakalıydı. O konuya bana iyice anlatırsanız sevinirim.

Mr. Blonde: Oy bana oylar bana!

Eddie: Durum şöyle Yiğit'çığım; Oyun Atölyesi bölümümüzde, gönülleri oyun yapımına vermiş yeteneklere yer veriyoruz. ODTÜ'de ATOM (Oyun Geliştirme Merkezi) sayesinde bu sektörde ilerlemek isteyenler çok güzel fırsatlara sahip oluyorlar. Ve biz

de onları sizlerle buluşturuyoruz.

2. Bana Red Alert tarzında güzel oyunlar tavsiye edebilir misiniz?

Mr. Pink: Company of Heroes, C&C3, World in Conflict.

Mr. Orange: Company of Heroes, C&C3, World in Conflict.

Eddie: Aranızdaki çekim beni germeye başladı.

3. Call of Duty'yi çok seviyorum ve severek oynuyorum ama genelde multiplayer oynuyorum ve bayağı iyi dereceler yapıyorum. Bu oyunla ilgi bir turnuva yapmayı düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız lütfen beni de çağırır mısınız?

Mr. Pink: Biz ofiste ancak Call of Duty kutularını birbirimize atarak eğlenebiliyoruz ve buna katılmak isteyeceğimi de pek sanmıyorum açıkçası.

Mr. Brown: Ben online'da level 55 oldum. Sonra makineye format atınca bir daha kurmadım. CoD4 kurunca WoWa' ihanet ediyorum; sonra vicdan azabı çekiyorum.

Eddie: Çağıracağımıza emin olabilirsin.

4. Sizden bir tane tam sürüm oyun isteyeceğim. Diğer sayılarda verirseniz sevinirim: Dungeon Siege II. Bu oyun çok seviyorum ama hiçbir yerde bulmadım; verirseniz çok sevinirim.

Mr. Pink: Not ettik.

Mr. Blonde: Kismet.

Mr. Orange: Yıl 2005, etiket Microsoft. İnşallah...

5. Elif Abla seni çok yürekten kutluyorum LEVEL liginin her zaman birincisi olduğun. Senin kadar iyi bir kız oyuncu görmedim. Peki Elif Abla sen oyuncu oynamaya kaç yaşında başladın? Çok merak ediyorum bunu.

Mr. Pink: Eddie henüz annesinin karnındayken başlıdı oyun oynamaya. Annesinden hala haber alınamıyor.

Mr. Orange: Artık bir gerçeği açıklamanın zamanı geldi: Aslında Eddie hiçbir zaman, hiçbir oyunu oynayabilecek kadar yetenekli olmadı. Onu biz yarattık ve bu günlerde getirdik. Hahahahaha!

Eddie: Dört, bilemedin beş yaşında...

6. Bana güzel PSP oyuncuları önerebilir misiniz? Final Fantasy tarzında...

Mr. Pink: Final Fantasy VIII: Crisis Core! Tamam; bunu oynadıysan

Jeanne D'Arc.

Bu mail'i yayımlarsanız sevinirim.

Yiğit Gürsozlü

Mr. Blonde: Yayımladık; biz de mutluyuz.

PES 2008

Selamlar LEVEL ahalisi. Nasılsınız, iyi misiniz? Diyarbakır'dan yazıyorum

ama belki siz bu mail'i okurken Antalya'da olacağım. Sizi 129. sayıdan beri takip ediyorum. İlk mail'im, heyecanımı mazur görün. Sizi sıklmadan sorularıma geçiyorum.

1. PES 2008 bazı sorunları var (Kaleciler, yapay zeka, paslar, hakemler, bağıran spiker...) ancak oyunun Brazukas Reload yamalı hali çok zevkli; deneyin, tavsiye ederim.

Mr. Pink: Burada herkes PES 2009 oynamaya başladı.

Mr. Blonde: Ben futbol sevmem.

Mr. Orange: İyi ki varsın futbol.

2. Buradan Elif Abla'ya sesleniyorum: GTA San Andreas'ta "Farewell My Love..." görevini nasıl bir dala vereyle geçebilirim? Yarış oyunlarından anlamam ve araba çok drift yapıyor.

Mr. Orange: Eddie çok drift yapıyor zaman zaman.

Eddie: Aaa; dalavereye gerek yok! Panik yapmadan, çok fazla gaza abanmadan, virajları da epey yavaş olarak geçersin o görevi ya; Claude Bezgin Bekir tadında ilerliyordu o görevde yanlış hatırlamıyorsam. Amaan; Catalina denen o kız için de değmez ki aslında... Fıstık gibi Michelle varken...

3. Elimde orijinal, çipli bir PS2 var; 8 MB Memory Card'ım, ekstradan bir controller'ım ve feda edebileceğim çok temiz 15 adet oyunum var. Bunu toplamda ne kadara satabilirim? PS2 de çok temiz bu arada.

Mr. Pink: Şanslısan 200'e satarsın.

4. Xbox 360, Türkiye pazarına ne zaman giriyor ve ilk fiyatı ne kadar olacak?

Mr. Blonde: Microsoft henüz resmi olarak Xbox 360'ı piyasaya sunmadı. Ama bekliyoruz, istiyoruz!

5. Soul Calibur IV PC'ye çıkar mı? (Benden çok, küçük kardeşim Bilge istiyor.)

Mr. Pink: Çıkmaz.

Mr. Blonde: Bilge'yi yanaklarından sık benim için.

6. Şu Banpresto isimli firma PS2'ye RPG oyunu çıkarıyor ya, sizce güzel bir yapıp olacak mı?

7. Niye N-Gage Abiler niye? Bir anlaşma falan mı var?

Mr. Pink: Gül gibi alet N-Gage. Seviyoruz.

Mr. Blonde: Ben ENGAGE! Diye bağırmayı seviyorum. Star Trek yüzünden.

Mr. Orange: Farklı bir şeyler deneyelim dedik, fena mı ettik?

8. Intel GameX'i bir tırla Türkiye turuna çıkaramaz mısınız? Biz de

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KÜTÜ

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayılmasına olasılığını artırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!



yararlansak olmaz mı?

Mr. Orange: Türkiye turuna çıkaracağımız bir tır ile Intel Gamex'e katılmak isteyenleri toplamak daha mı kolay olur acaba?

9. Bu arada düşündüm de oyular için hiç farklı tür, tema ve konu kalmadı; değil mi?

Mr. Blonde: İnsanlar zaman zaman artık kesfedilecek bir şey kalmadığını düşünür. Sonra bir mucit çıkıp bu düşünceli yerle bir eder ve yeni bir keşifler çağrı başlar!

10. Son olarak Tuna Abi mi, CJ mi; Fırat Abi mi, Kratos mu; Şefik Abi mi, Spiderman mı?

Mr. Pink: Sevtap Parman.

Mr. Brown: Parmaklı Sev-tap, haydi sende yap. Önce sev, sonra tap. Nedense Sevtap Parman deyince aklıma hep Parmaklı Sevtap demek geliyor. Çok mu oyun oynuyorum Mr. Joe?

Mr. Orange: Her dalda birinci ben!

Eddie: İnsan yiyen dev domates...

Joe: Nedense Fırat Abi'ye kanım isındı... "Fırat Abi" diyeceğim. Hemen bitiriyorum. Hepinize iyi çalışmalar.

Onur Akçay

İNSANLIK ADINA

Merhabalar LEVEL ailesi. Mr. White: Merhaba Arda. Hepinize bizlere sunduğunuz bilgiler ve imkanlarınız dolaylı teşekkür ederim.

Mr. White: Rica ederim.

Sizlere bu yazımızda oyuların farklı amaçlarıyla nasıl kullanılabileceği hakkında fikirlerimi belirtmek istiyorum. İstemesek veya kabul etmesek de dünya şu an itibariyle bile soğuk savaşın eşliğinde. Gürcistan bölündü, Irak savaşı henüz tam olarak sonra ermedi ve her gün şehit haberleri almaya devam ediyoruz. Yetişkinler, -bir diğer anlamda- ebeveynlerin oyuların hakkındaki ortak düşünceleri; bu oyuların şiddet içeriğidir. Tabii ki bu fikre katılmıyorum. Bence oyuların sosyalleşmek veya psikolojik tedavi amaçlarıyla kullanılabilir(ler)iz. Örnek olarak, şu anda Gürcistan topraklarında yaşayan binlerce çocuk savaşın etkisi altında. Amerika her gün yardım amaçlı gemiler gönderiyor. Oysa ki bu ülke oyun piyasasının kalbi. Bunları derken tabii ki yiyecek ihtiyacının doğal bir zorunluluğu olduğunu biliyorum. Yalnız bu çocukların yiyecek dışında sosyal ve psikolojik tedaviye ihtiyaçları

vardır. Bu tip yerlere (Gürcistan, Irak vb...) oyun götürürebilirler. FIFA, The Sims, NFS gibi oyular bu çocukların hem eğlendirir, hem de şu anki durumları itibariye savaşçı bir nebze olsun unutabilirler. Oralara oyun platformları kurmak çok zor bir şey değildir bence. Bu şekilde oyuların şiddete yönelikmediğini hem dünya kabul eder, hem de bizler ailelerimize bunu anlatmak zorunda kalmayız. Bu benim şahsi fikrim tabii ki.

Mr. White: Elbette çok güzel, çok içten ve iyi niyetli bir hayal kurmuşsun çocuğum ama kafasına bombalar inen insanların önüne alın size bilgisayar oyunu dersek, bizi orada keseciklerinden emin olabilirsin. "Burada barış ve huzur içinde oyularımızı oynayabiliyor olmamızın değerini de unutmamak lazım" diyerek bu ayki didaktik cevap kotamı dolduruyorum.

Mr. Blonde: Amerikan gemileri demokrasi götürdü zaten; insanlar bellerini doğrultamıyor. Buralardan el ayak çekseler daha iyi olur bence. Bir de hangi oyuları yollasak acaba? Red Alert 3, World in Conflict, Crysis Warhead, S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky?

Bu mail'imi bütün LEVEL ailesinin okumasını gerçekten isterim.

Arda Karaahmetoğlu

Eddie: Duyarlılığını için çok teşekkürler Arda.

SORUNSIZ, SORUSUZ BİR MAIL

Selam LEVEL ailesi, Sorularıma geçmeden önce böyle güzel bir dergi yayımladığınız için tebrik ediyorum. 125. sayınızdan beri siz takip ediyorum. Gerçekten hem eğlendirip, hem bilgilendiriyorsunuz. Bu arada kimse Elif Abla'nın saçlarına laf etmesin. O kendine göre değiştiyor; rahat bırakın Elif Abla'mı. Neyse fazla uzatmadan ve P.O.S.T.A.L.'a düşmeden ben sorularıma geleymen. 1. Eski bir Call of Duty oyuncusu olmama rağmen eskiyen bilgisayarım yüzünden CoD4 oynamadım ve bu yüzden Call of Duty'yi unutmak istiyorum. Bana onun gibi ikinci Dünya Savaşı temali bir FPS önerilebilir misiniz?

serisini deneyebilirsin.

Mr. Blonde: Return to Castle Wolfenstein geldi akıma.

Mr. Orange: Brothers in Arms var bir de...

2. Bir PSP kullanıcısıyım. Sizce PSP'nin devri geçmeye mi başladı? Artık çok iyi PSP oyunları çıkmıyor sanki. (God of War hariç.) Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Mr. Pink: PSP'nin devri geçmiyor ama Sony şu anda afallamış durumda. PS3 beklediği seviyeye bir türlü gelemedi ve bu dertle uğraşmaktan PSP'ye de yeterli özeni gösteremiyor.

Mr. Orange: Ben bir türlü ısimadım PSP'ye. Sanırım seyahat eden biri olmadığı için evde oturup PSP oynamak çekici gelmedi bana.

Eddie: Mr. Pink'e katılıyorum ayrıca diyorum ki PSP'ye odaklılar günümüzde çok PS3 oyundan daha kaliteli yapımlar sunarlar PSP sahiplerine.

3. Derginin yanında verdığınız oyular için teşekkür ediyorum. Biraz daha yeni oyuları verme imkanınız var mı?

Mr. Pink: Bu yazıyı okuyorsan, dileklerin de gerçekleşmiş demektir.

Mr. Orange: Elimizden gelen ardımıza koymuyoruz valla!

4. Anime izlemeye karar verdim. Önerdiğiniz bir anime var mı?

Mr. Pink: Olmaz mı! Evangelion! Yok yok; şaka. Artık Evangelion izleyerek başlamak zorunda değilsiniz anime maratonuna. Film olarak önce Vampire Hunter D izledi, ardından bir Spirited Away (veya Howl's Moving Castle) ve sonrasında da Bleach, Naruto, Samurai 7, Tengen Toppa Gurren Lagann veya RahXephon izleyerek bu dünyada kaybolabilirsin.

Mr. Blonde: Vampire Hunter D izledikten sonra gözlerin kaliteli animasyona öyle alışacak ki diğer animeler kalite olarak kesmeyebilir. Samurai Champloo, Berserk, The Melancholy of Haruhi Suziyama... Sen izle biz yine tavsiye ederiz.

5. N-Gage Ligi her hafta olacak mı, yoksa bir haftalığı mı özeldi?

Mr. Pink: Sonsuza dek N-Gage oynayacağız.

Eddie: "Sonsuza kadar" dediği birkaç ay... ☺

Teşekkürler. Umarım 141. sayımı aldığında cevaplarımı okuyabilirim. Herkese selamlar ve iyi çalışmalar...

Alp Mehmetoğlu

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

canım sıkıldı okulu asıyorum
Oğulcan Şimşek

Biri yakalarsa asıl o zaman canın sıkılacak.

mrhba lewl drgisi benim bi tane atarim var içinde marionun gaseti var süper bi oyn hrkse davsiyeee edrim? gelcek ay bide gameboy edvens alcım? gelcek Ay herkse laptop hedie verirsen çok mtlu oluruz? okuyucuları girmak istemezsınız demi yani dergiyi 190. sayısından beri takip edilene bu yapılmaz. nese ben gliiiidiiiiiiim. bıy bıy Arda Yıldız

Herkese değil de sana elektrik şoklu klavye hediye edeceğiz.

Sevgili Rezervuar Köpekleri;
Görmeyeli nasılınız? Bu postayı aşırı sıkılmış ve LEVEL okumaktan beynimin kafamda sütlaç kıvamına gelmesi sonucu beynimin kulağımdan pırttığını fark ederken hemen size mesaj yazıp kendime gelmeye karar verdim.

Orhan Asım Arslan

Tıp dünyasında bir ilk: Kulaktan beyin pırtığı!

eğer bu meyilimi P.O.S.T.A.L.a eklemezseniz wowdaki aydınınızı bantımlı msn nizi bantımlı heklerim eklerim :))))) ayyy çok komiim ... imim başka başkaaa haa bide yediniz içtiniz herseyi siz almadan önce n..ella reklamı gibi ağızımı deydiririm :))))) aa bide hepiniyi çok seviyoruum :))))))

Kasım Yılmaz

Buradan Konya'daki dayımıza, Wow'daki aydın'ımıza selamla-rımları...

WEB'DE BU AY

by
Rocko

④ alternatif - Maxthon Browser

Dosya Dizin Görünüm Sık Kullanılanlar Seçenekler Aracalar Yardım



Adres http://www.alternatif.us/



Kings of Convenience

19 Eylül, 02:01



Birbirlerini 11 yaşlarından beri tanıyan
bu adamlar 16 yaşılarında Kings of Convenience isimli gruplarını
kurmuşlardır

Kings of Convenience isimli gruplarını
kurmuşlardır

www.kingsofconvenience.com

- Elif Seyrekbasan

alternatif

Hakkında

Fazla türde gruplar,
albümler, şarkılardır, filmler...

Yazarlar >>

Elif Seyrekbasan
Sefik Akkog

Kategoriler >>

Album

Film

Sanatçı

Spor

Bağlantılar >>

Intel Gamex

LEVEL

Maison Française

Oasis Türkiye

Vosvioddin

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
NBA 2K9
SILENT HILL: HOMECOMING VE FAZLASI



WARHAMMER ONLINE

İNCELEME

AGE OF RECKONING™

MMORPG REKABETİNE GÜÇLÜ BİR ÜYE DAHA...

SONRAKİ LEVEL
1 KASIM'DA BAYİLERDE



İLK YARDIM KURSU

Örtmen: Uzman Mareşal Cenk Ekselansları Efendisi

Kaza: Tifil Erdem

Zede: Fıratettin

Yazın:

Bencil kişilerin, hayatlarının bir yerinde insafa gelmesi ve birine yardım etmesine ilk yardım denir.

Bilinen ilk yardım 1516'lı yıllarda yapılmıştır. O tarihten önce herkes birbirine "bana ne, git kendin yap" falan demiştir.

Kişiler hayatlarındaki ilk yardımı asla unutmazlar. O yüzden kendinizi tamamen hazır hissettiğinizde ilk yardımınızı yapın. Güme gitmesin.

Şimdi en yaygın ilk yardımlar nelerdir, onları irdeleyelim. Bu örnekleri sizler de kendi zevkiniz ve aklinız doğrultusunda çoğaltabilirsiniz:

AYI ISIRMASI

Aylar isırmadan önce "roar" biçiminde ayağa kalkarlar. Bu esnada kurbanına oradan vınlamak için bir fırsat doğar. O yüzden aylısından önce kurban sıkıca tutulmalı, eğer mümkünse sargı bezleriyle sıkıca sarılmalıdır. Kurban tırsaksı bayılması önlemek için kafasından aşağıya oksijenli su boşaltılmalıdır. Aylar bayın şeyleri yemeye sevmez.

DAMDAN DÜSMEK

Damdan düşen kişilere öncelikle iki tokat da siz atmalısınız. Bu kadar salaklık olmaz. Sonra hastamızı şok pozisyonuna almamızı. Eğer ayılmıyorsa başka pozisyonlar da denenebilir. Hala ayılmadıysa olmuş demektir. Üç metrelük bir çukur kazın, rahmetliyi gömün.

ELEKTRİK ÇARPMASI

Böyle durumlarda ilk iş olarak, çarpan elektriğin plakası alınmalıdır. Hah hah hah, latife tabii. Kazazedemiz hala elektriğe maruz kalyorrsa cereyanın kesilmesi gereklidir. Bunun için ivedilikle, bağlı olduğu elektrik kurumuna gidip ilişığının kesilmesi, kişinin evinde elektrik istemediği falan gibi şeylerin söylemesi lazımdır. Adamin yanında dönence kazazedemizi hemen suni teneffüse çıkarmalıyız ki yaşadığı şoku unutsun, güzel şeyler düşünün. Yaralı ağızından tutup balon gibi şişirmeye çalışmak da sık görülen yöntemlerdendir.

BURUNA KIZARMIŞ PATATES KAÇMASI

Kafayı tabaşa yakın tutup hayvan gibi hızlı yiyenlerde sık görülen bir durumdur. Hemen en yakındaki çatal alınmalı ve kişişinin eline saplanmalıdır. Bu işlem kazazedenin patatesi sümükmesini sağlayabilir. Patates, görünmeyecek kadar derine kaçmışa yemek bıçağıyla hastanın damağını burun boşluğuna kadar delmeliyiz. Patatesi aldıktan sonra sargı, bezile yara sarılmalı, yemeğe devam edilmelidir. Yemekten kalkarsak aptal yaralı panikleyebilir.

GÖZ VE OMUZ ÇIKMALARI

Bazı organlarımız yerlerine iyi miilanmamışlardır.

Bu yüzden de iki tanedirler. Biri çıkışa öbüru iş yapısını diye... Ama biz insanlar simetri manyağı olduğumuz için o çıkışın hemen yerine takmak isteriz. Gerek yok arkadaşlar, bırakın kalsın öyle.

BEYİN DÖNMESİ

Beyin dönmesi, evlerde hanımlar tarafından akşamları dört gözle beklenir. Hah hah, patlattım yine espiriyi.

Bu kadar yeter zaten, sıkıldım sizden. Ödevinizi veriyorum. Hepiniz öümüzdeki aya başık sokması durumlarında neler yapılmalıdır, onları yazacaksınız. Yıkılın, şimdi tentürdiyot kılıklılar sizi...



Kalp masajı yapmakta saçları ağarmış olan bir arkadaşımız.

DİZİ DİZİ İNCİYİZ, DEXTER'DA BİRİNCİYİZ



"Kan görüyorum, kan..."

Bu ayki dizi incelemesi bölümünde konumuz Dexter. Güzel dizi, aferin, idare eder işte, eh.

Baş kahramanımız sarışın kızıl kılıklı bir amca. Bu yanlış蠢kü delikanlı dediğin siyah saçlı olur.

Kendisi hem polis, hem de seri katil. Yani bir garip yaman çelişki ki aman diyemem dostlar.

Bunun bir kız kardeşi var, o da polis. Çarpık ağızlı tipsizin teki. Sen o rol için Sienna Miller dururken niye bu evde kalmış gudubeti oynatırsın ki? Torpil işte, memleket filan dinlemiyor.

Altyazılıları Serkan18@hotmail yapmış. Çevrilere kendi doğaçlama esprilerini eklemesi dizinin yapımcılarının ekmegine yağ sürmüştür. İki kere seyretmeden bir bölümü anlayamıyorum. Bu da seni diziye bağımlı yapıyor.

Ben diziye izlemeye ikinci sezondan başladım. Çünkü şaşkıن çok benim şoför, ikinci sezonu çekmiş. Ama olsun, birinci sezon özetini vardı başında, oradan anladım durumu.

Zaten bütün diziler aynıaslında. Hep insanı bir meraka düşür, bir katakulli yarat, bilmem ne... Seyretmeyeyim diyorum ama olmuyor. Boşluk işte...

Kendime bir hobi falan buluyum diyorum ama yazılar bütün zamanımı alıyor. Yaşlılıkтан herhalde. Ama şunu bilsinler ki beni bu gazeteden kovmazlarsa ben kendim gitmem. Bana bütün gazetelerden teklifler geldi. Ben Babıali'yi kurduğum zaman tek başıma, yine mangalda kül bırakmadım. Hayt huyt cart curt.

ANKARA,
TAKSİM ve
KADIKÖY HALİTAĞA
ŞUBELERİMİZ
AÇILDı

YAZILIM ve VERİTABANI UZMANI OLUN

Dünyanın en iyi
mesleği sizin olsun

Yazılım ve Veritabanı Teknolojileri alanındaki üç dünya devi Microsoft, Oracle ve Sun'ın (Java) teknolojilerini kapsayan eğitim programına sahip Türkiye'deki tek eğitim kurumu olan Bilge Adam'a gelin, dünyanın en iyi mesleği* seçilen yazılım uzmanlığı alanında başarılı bir kariyer için ilk adımı atın.



444 33 30

www.bilgeadam.com

Bilge Adam

İSTANBUL

BAKIRKÖY EBUZZİYA | BAKIRKÖY TOWN CENTER | BEŞİKTAŞ | FATİH | FÜLYA | KADIKÖY ALTIYOL | KADIKÖY HALİTAĞA | KOZYATAĞI | TAKSİM

ANKARA

BİLKENT PLAZA

*Money Magazine ve Salary.com'un CNNMoney.com için yaptığı araştırmaya göre on yıllık büyümeye potansiyeli, yıllık ortalamalı gelir seviyesi ve istihdam hacmi göz önüne alındığında dünyanın en iyi mesleği yazılım uzmanlığı.

In the G4ME



Sennheiser Communications'dan
en iyiler için yeni kulaklık:
PC 350!

Bir oyuncunun isteyebileceği her şey
PC 350'de: Kapalı kulaklık kapsülü,
gürültü filtresi, sınırsız esneklik ve
konforlu mikrofonuyla kristalize ses
iletimi. Kısacası, oyun PC 350'siz olmaz.



SANAL MAĞAZALAR: www.elmasepeti.com - www.estore.com.tr

www.hepsiburada.com - www.yeterkiliste.com

ZİNCİR MAĞAZALAR: Gold - Teamark