

WORLD LEVEL

TÜRKİYE'NİN EN GÜZEL OYUN DERGİSİ

#139 - AĞUSTOS 2008
650 YILLIK DV DİJİTAL - 2008-08 - ISSN 1301-2134

HERKESE WOW POSTERİ

CRYSIS WARHEAD

GUITAR HERO: WORLD TOUR

RESISTANCE 2

MK VS. DC UNIVERSE

DIABLO III

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

WORD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

COD: WORLD AT WAR

DEVIL MAY CRY 4

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

CIVILIZATION REVOLUTION

THE INCREDIBLE HULK

SIMCITY SOCIETIES: DESTINATIONS

TOP SPIN 3

€3 (22 SATYR)

MASS EFFECT (REBER)

EN UCUZ OYUN BİLGİSAYARI BİLEŞENLERİ

FACEBOOK OYUNLARI

PEİN BAĞU (RÖPORTAJ)

BETA TESTİ

WRATH OF THE LICH KING

İNTERNETE
HOŞ GELDİN İNDİRİMİ

TTNET ADSL
AYDA 29 YTL

15,99 YTL
YERİNE
YTL

TTNET'ten yeni abonelere hoş geldin indirimi! Yaz bitmeden TTNET ADSL'e başvurun, yıl sonuna kadar ayda 29 YTL yerine sadece 15,99 YTL ödeyin. Üstelik bağlantı ücreti yok! Kablolu modem istiyorsanız 3 ay, kablosuz modem istiyorsanız 2 ay boyunca indirimden yararlanın. Hemen başvurun, size en uygun paketi seçin, internete hoş gelin.*

ÜSTELİK
BAĞLANTI
ÜCRETİ YOK

BASVUR

AYRINTILI BİLGİ
VE BAŞVURU İÇİN
444 0 375
www.ttnet.net.tr

TÜRK MİLLİ
FUTBOL
TAKIMLARI

**ANA
SPONSORU**

TTNET
TÜRKİYE'NİN İNTERNETİ

Başvuru Noktaları: Türk Telekom Ofisleri / Türk Telekom Bayileri / PTT'ler / TTNET Çözüm Ortakları

*15,99 YTL aylık ücret, 30 Eylül 2008'e kadar 1 Mbps/4 GB limitli paketin modemsiz seçeneğine yapılacak 24 aylık abonelikler için 31.12.2008'e kadar geçerli, tüm vergiler dahil fiyattır. 2008 yılı sonundan sonra aylık ücret tüm vergiler dahil 29 YTL'dir. Kablolu modem isteyenler 3 ay boyunca, kablosuz modem isteyenler 2 ay boyunca 16,99 YTL ödeyecektir. Diğer paketlerin ücretleriyle ilgili ayrıntılı bilgi www.ttnet.net.tr ve 444 0 375'te. TTNET, paket fiyat ve içeriklerini değiştirme hakkını saklı tutar.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Furkan Faruk Akıncı faruk@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@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 cenderdem@level.com.tr

Deha Uzbaz deha@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kıvanç Güldürür kıvancc@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Tunç Dındaş turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

İzmir Temsilcisi: Ziyet Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

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 Kırımlioğlu

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

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

E3



Bu ayın olayı tabii ki E3. Herkes gibi biz de fuarı merakla bekliyorduk. Beklediğimiz gibi sadece fuar değil, fuarın öncesi ve sonrası da epey hareketli geçti. Bizim için de yorucu bir süreç oldu bu. Görüşmeler, notlar, haberler, makaleler... Her şey "gerçek zamanlı" olarak gerçekleşti ve yazıldı. Zaten LEVEL Online'ı takip edenler de önemli gelişmelerden anı anına haberdar olmuşlardır.

Sürecin dergiye yansımaları da en az süreç kadar yorucu oldu ve ortaya tam [21 sayfalık](#) dev bir dosya konusu çıktı; Far Cry 2, Gears of War 2, Fallout 3, Mirror's Edge, Resident Evil 5, Fable II, Spore, God of War III ve onlarca oyun bizi esir aldı. Dosya konusunda yazı miktarını az tutarak oyunların sadece vurucu özelliklerini ön plana çıkardık ve klişe olan hemen hemen her açıklamayı, her bilgiyi es geçtik. Ve ortaya heyecan veren bir dosya konusu çıktı. Özellikle yayınlanan yeni görseller mükemmel.

Fuara damga vuran isimse tabii ki Microsoft oldu; firma Xbox 360 ile kelimenin tam anlamıyla şov yaptı. Sony de God of War III ve LittleBigPlanet ile ses getirdi. Nintendo ise hayal kırıklığı yarattı.

Tüm bu kaosun içinde bir oyun daha vardı ki aklımızı çeldi: World of Warcraft: Wrath of the Lich King. Türkiye'de ve dünyada milyonlarca fanatiğe sahip olan Warcraft'ın yeni versiyonu... Milyonlarca oyuncu gibi biz de efsanenin yeni versiyonunu heyecanla bekliyoruz. Özellikle de Tuna ve Burak...

Ama oyunun beta'sını inceleme ve yazma şansını Tuna elde etti. Buyrun 48. sayfaya... E3, sayfa planını dağıttığından dergiye bir forma ekledik ve yine 146 sayfayı bulduk. Bunun dışında üç dev Yakın Plan'a yer verdik: Wrath of the Lich King, Diablo III ve CoD5...

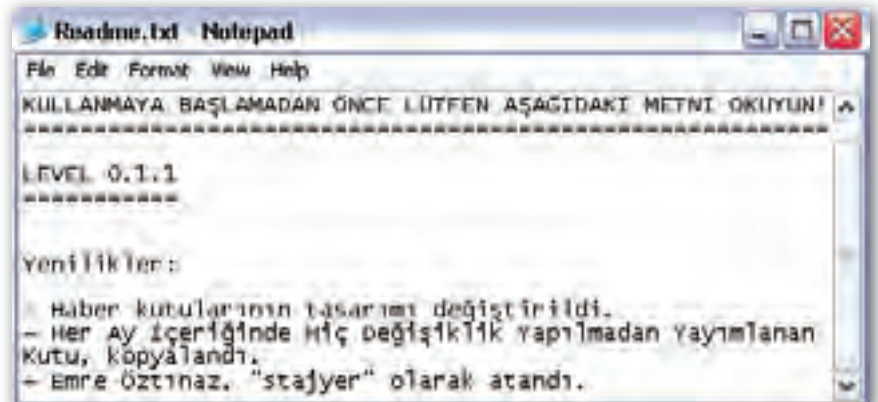
(Sizin takdirinizle) Türkiye'nin en çok oyun oynayan, en doyurucu ve en kaliteli içeriğe sahip olan ve en çok satan oyun / oyun kültürü dergisinden selamlar...

İlginiz için teşekkürler; tekrar, ve tekrar...

Not: Murat Karslıoğlu'na E3 desteği için teşekkürler.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

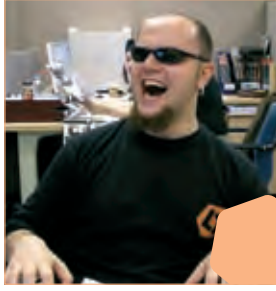


1 Aaa! Ne oldu? Neden PC'ne küfür ediyorsun?

2 Pizza mı, pide mi?

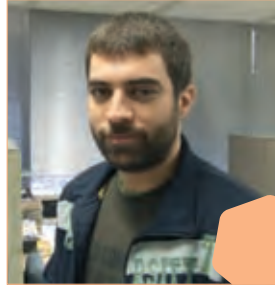
Bize ulaşın

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



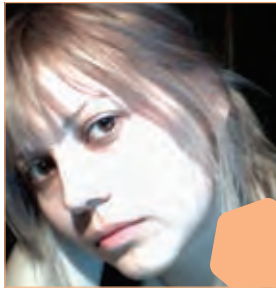
Furkan Faruk Akıncı

1 Windows bir imparatorluk olsaydı belirli aralıklarla duraklama devrine girerdi. Sadece bir browser, bir de Winamp açtım ya; neden duruyorsun?
2 Pide... Kuşbaşı, kaşarlı... Yanına da limonlu maydanoz ve buz gibi ayran... Sanırım hayat böyle bir şey... ("Şu hayatta neler oluyor" demek istiyorum sayın seyirciler! - Fırat)



Şefik Akkoç

1 Hay ben böyle PC teknolojisinin... Bıktım artık bilgisayarın aksırmasından, tıksırmasından, takılmasından, ağır çalışmasından, fan sesinden, odayı ısıtmasından... Ulan "Billy the Kid"; ben senin var ya...
2 İkisi de değil arkadaşım. Benim tercihim hamburger ya da tavuk çeşitlerinden yana oluyor. Kat kat bir hamburgerin ya da kızarmış "davuh" parçalarının üzerine lezzet var mı ya?



Elif Akça

1 Genetik araştırmaların, uzay yolculuklarının, robotların ve her geçen gün bizi şaşkınlığa uğratan yeni yaratıkların (hayalet "böcük" gibi) arasında bilgisayar kasasına tekme atarak cinnet geçiren bir nesil olarak yolumuza devam edeceğiz.
2 İncecik, çıtır çıtır hamurun üzerine duble peynirli, kekikli ve zeytinli bir pizzanın yerini hiçbir pide tutamaz.



Fırat Akyıldız

1 Çünkü geçersiz bir işlem yürüttüm ve kapatılacağım.
2 Valla pizza var, pizza var; pide var, pide var. (Çok şaşırıcı.) İkisinin de lezzetli olanı makbuldür. Yani ikisini de severim; ayırt etmem. Pırlıl pırlıl gençler... Gerçi ofiste kaç aydır pizza yeyip duruyoruz. Hatta Doruk Cansev'in bir oturuşta dört büyük pizza yemişliği var. Gözlerimin önünde katletti pizzaları.



Tuna Şentuna

1 Valla önce o başlattı! Güzel güzel Rock Band'imi oynuyordum ki bu kıskanç PC oradan kendini atmaz mı üstüme! Neye uğradığımı şaşırırım ve o sinirle birbirimize girdik.
2 Duruma göre değişir bence. Diyelim ki İtalya'dayım; yanımda da en güzelinden bir İtalyan hatun var. "Hop usta ordan bize iki pide çek kuşbaşı!" diye bağırırsam, olur mu? Ya da bir kebabçıya "Pardon beyefendi, ançuezli pizzanın var mı?" demek.



Burak Akmenek

1 Çok sıcak çok! Güç kaynağı bacağıma yakacak kadar çok sıcak hava üflüyor, ekran kartım 75 dereceyi gösteriyor ve ben kasanın içine kocaman, ev tipi bir pervane dayayarak serinliyorum; tamam mı?
2 Zor soru! Bence pide ama karışık olacak ve içine mutlaka yumurta kırılacak. Ufff ufff; canım çektii bak, sipariş vereyim barı.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



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 görülüyor.

LEVEL Damgaları



İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



Tam Sürüm

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

Bir Bakışta 138. Sayı

PUAN

9

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots>

FaFu'nun hayatının önemli taşlarından biri olan MGS serisi onu hayal kırıklığına uğratmadı ve gecesini gündüzüne katarak bitirdiği MGS4'e Gümüş Ödül verdi.

9

Race Driver: GRID>

Ehliyeti olmadığı halde yarış oyunlarına bağımlılığı olan Şefo, Race Driver: GRID'i o kadar çok beğendi ki "Bir beş yıl daha ehliyet almam" dedi.

8,5

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures>

Sevimli grafikleri ve eğlenceli co-op modu ile hem LEGO, hem de Indiana Jones severlerin kalbini kazanan LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, LEVEL ofisini "sıcak aile ortamına" çevirdi.

8,5

Dracula Origin>

Kırmızının hakim olduğu bu korku ve gerilim dolu olan yapım, son zamanların en başarılı adventure'larından biri.

8

Mass Effect>

Mass Effect'in konsol versiyonuna doyan Cem, PC versiyonunu sabırsızlıkla bekliyordu. Ancak bu bekleyiş çeşitli bug'lar ve sorunlar nedeniyle biraz hayal kırıklığı ile sonuçlandı.

www.kripton.cc


kripton



Perakende Mağaza

Ebuziya Caddesi, Cenk Apartmanı, Kat: 2
(Ermeni Kilisesi Karşısı), Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 543 58 44

Toptan Mağaza

Keresteciler Sitesi, Kasım Sokak,
Moda Tekstil Çarşısı No: 52, Kat: 4 - 5, Merter / İstanbul
Tel: (212) 539 21 50

Kripton - Ankara

Optimum Outlet Center Kat: 2, No: 206 / B, Eryaman / Ankara
Tel: (312) 280 78 67

Online Satış ve Bilgi İçin

www.kriptontshirt.tr.cc/ / info@kripton.cc



SILENT STORM

TAM SÜRÜM REHBER: 114, 115

Yıl 2003... Nival Interactive, üzerinde çalıştığı projesini sonunda tamamlıyor ve piyasaya sürüyor. Silent Storm adını verdikleri oyun, sıra tabanlı strateji türünün yeni temsilcisi olarak oyuncuların karşısına sunuluyor. Oyunun başarılı olup olmayacağı konusundaki şüphelerse kısa sürede cevabını buluyor. O döneme kadar piyasaya çıkan en başarılı sıra tabanlı strateji oyunlarından biri oluyordu SS.

Aradan yaklaşık beş yıllık bir süre geçti ve bu oyunu sizlerle buluşturma görevi bize düştü. Döneminin en başarılı oyunlarından biri olan SS sayesinde İkinci Dünya Savaşı'nın heyecanını farklı bir oynanış sistemi ile tekrar yaşayacaksınız.

SILENT STORM

MINİMUM SİSTEM: 600 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek,
32 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN SİSTEM: 2.2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek,
128 MB Ekran Kartı



E3

DOSYA: 26

Oyun dünyasının her yıl sabırsızlıkla beklediği üç önemli etkinlik var. Bu üç etkinlikten biri olan E3, her yıl olduğu gibi oyun tanıtımları ve sahne şovları ile doluydu. Biz de tam 22 sayfa ile bu şovu taçlandırdık.

LEVEL 139

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 LEVEL Ligi

İLK BAKIŞ

- 10 Crysis Warhead
- 13 MotorStorm: Pacific Rift
- 14 Resistance 2
- 16 Guitar Hero: World Tour
- 18 World in Conflict: Soviet Assault
- 20 Civilization IV: Colonization
- 22 Pure
- 24 Mortal Kombat vs. DC Universe



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

İNCELEME: 82

Her ne kadar savaş temalı bir oyun olsa da, Fırat'ın "Kötü Şirket" diye isimlendirmesine neden olacak kadar eğlenceli bir yapım Bad Company. Savaşın bir miktar "geyik" motifliyle işlendiği, sağlam bir yapım var karşımızda.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Ancient Wonderland
ArchMage
Code of Honor 2
Death Track: Resurrection
Enchanted Gardens
French Street Racing
Mount and Blade
Puzzle Hero
Sonoro TV
Summer Spin
Wall-E

BEDAVA OYUNLAR

Dirty Split
Marble Tactics

Mega Brain Splash 4
Santa Shooter
Shelled!
Sploidz
TAGAP

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)
Call of Duty: World at War (Wallpaper Paketi)
Diablo III (Wallpaper Paketi)
Rise of the Argonauts (Wallpaper Paketi)

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU: 48

World of Warcraft yavaş yavaş düşüşe geçmiş, bir de üstüne Age of Conan piyasaya çıkmış. Efsaneyi ayağa kaldırmanın bir yolu olmalıydı. Evet evet, Wrath of the Lich King su yüzüne çıkmalıydı; çıktı da. Bizense Beta'sını oynadığımız oyunun her detayını size aktarma görevi düştü.



DEVIL MAY CRY 4

İNCELEME: 70

PC oyunculuğunun taban yaptığı aylardan biri... Elimizdeki oynayabileceğimiz, hatta neredeyse oynamak zorunda olduğumuz en iyi PC oyunu Devil May Cry 4. Ancak Tuna oyunun, böylesine karamsar bir yorumu hak etmediğini düşünüyor.



Schizoid (Wallpaper Paketi)
Section 8 (Wallpaper Paketi)
Spore (Wallpaper Paketi)
Team Fortress 2 (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Battle Fantasia
Battlestations: Pacific
Call of Duty: World at War
Crysis Warhead
Dark Horizon
DC Universe Online

Diablo III
Dragon Age: Origins
Fable II
Fallout 3
Forbidden Siren: Blood Curse
Gears of War 2
Geometry Wars 2
Ghostbusters
God of War III
Guitar Hero: World Tour
Halo Wars
Left 4 Dead



CRISIS WARHEAD

İLK BAKIŞ: 10 VIDEO: DVD

Crisis'te yeni bir perde Warhead. Böylesine yoğun bir dönemde ilk oyun kadar ses getiremedi kendisi. Halbuki anlatılacak bazı önemli detaylar var.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

YAKIN PLAN: 54 EKSTRA: DVD VIDEO: DVD

İkinci Dünya Savaşı'ndan sıkılmak mümkün mü? Modern çağın çok daha etkili ve mücadeleyi gereksiz kılan teknolojisinden haz etmeyenler için bir kez daha geçmişe dönme zamanı. Bize eski günlerden bahset Faruk.

DOSYA KONUSU

26 E3

66 Facebook Oyunları

YAKIN PLAN

48 World of Warcraft:
Wrath of the Lich King

54 Call of Duty: World at War

60 Diablo III

PC İNCELEME

70 Devil May Cry 4

74 Kung Fu Panda

76 Political Machine 2008

77 The Incredible Hulk

78 Wall-E

78 SimCity Societies: Destinations

80 KONSOL USTASI / E3 ÖZEL



FACEBOOK OYUNLARI

DOSYA: 66

Facebook'un oyun dünyası için ne kadar değerli ve önemli bir alan olduğunu Electronic Arts bile anladı. Siz ne duruyorsunuz?

KONSOL İNCELEME

82 Battlefield: Bad Company

86 Civilization Revolution

88 Top Spin 3

89 Hellboy: The Science of Evil

90 Guitar Hero: Aerosmith

91 Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2 -
The Phantom Fortress

91 Godzilla Unleashed

92 KISA KISA

94 ONLINE

96 EKSTRA

98 DONANIM

106 HİLE

108 REHBER

116 OYUN ATÖLYESİ

118 YAPIM HİKAYESİ

119 KÜLTÜR SANAT

125 SADECE KAAAN

126 İŞGAL

128 HAYALET

130 KAFA AYARI

136 DÖRTGEN

140 POSTA

144 OFİSTE BU AY

145 SONRAKİ LEVEL

146 MÜEBBET MUHABBET



DIABLO III

YAKIN PLAN: 60 EKSTRA: DVD

Efsane bir isim, efsane bir marka, efsane bir oyun... İddialı bir giriş cümlesi ama çok daha iddialı bir oyun. Diablo serisinin yeni oyunu hakkındaki detayları altı sayfaya sığdırmaya çalıştık.



CIVILIZATION REVOLUTION

İNCELEME: 86

Konsollarda strateji oyunlarının oynamayacağını söyleyenlere inat, Civilization serisinden müthiş bir atak geldi. Bir strateji oyununun konsolda ne kadar rahat ve keyif olarak oynanabileceğini Tuna'dan dinliyoruz.

v10.0.219

Ad-Aware 2007 v7.0.2.3

Adobe Reader v8.1.1

AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503

BenchEmAll v2.648

BitDefender Internet Security 2008

v6.0.3790.0

CCleaner v2.01.507

Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

FlashGet v1.9.6

Fraps v2.9.2

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

ve fazlası...

Lips

Marvel Ultimate Alliance 2

Mirror's Edge

Mozart

Naruto: Ultimate Ninja

Storm

Operation Flashpoint 2:

Dragon Rising

Otomedius Gorgeous

Prince of Persia

Project Origin

Pure

Quantum of Solace

Red Alert 3

Resident Evil 5

Resistance 2

Sacred 2: Fallen Angel

Scene It! Box Office Smash

Sonic Unleashed

Soul Calibur IV

Spider-Man: Web of

Shadows

Tales of Vesperia

Too Human

Velvet Assassin

Wheelman

Wolfenstein

FİLM FRAGMANLARI

Disaster Movie

Max Payne

Quantum of Solace

The Day the Earth Stood

Still

The Rocker

Twilight

The X-Files: I Want to

Believe

YAMALAR

C&C3: Kane's Wrath v1.01

Call of Duty 4 v1.7

Race Driver: GRID v1.2

Rainbow Six Vegas 2 v1.03

World in Conflict 1009

SÜRÜCÜLER

ATI v8.5

DirectX v9.0c

DivX v6.8

Gordian Knot Codec Pack v1.9

Media Player Classic v6.4.9.0

Microsoft .NET Framework v3.0

NVIDIA v175.16

Ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime Alternative v1.67

VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

SERVİS

ACDSee Photo Manager

ONUNCU HAFTA



BU HAFTA: RACE DRIVER: GRID

Geldik 10. haftaya. Malumunuz, Faruk Efendi, "tutulamayan duran cisim" tanımına uygun hale gelmiş ve herkesi LEVEL Ligi'nin küme düşme potasına itmişti. Ona karşı koyabilen ve onunla zirve mücadelesi yapabilen tek bir kişi kalmıştı; o da Elif'ti. Senaryo belli olduğuna göre aynen devam ediyoruz...

Bu ay bizim tayfaya ne oynatsam diye düşünüyordum ki hiç yarış oyunu oynamadığımız geldi aklıma. Taze taze Race Driver: GRID'imiz de var madem... Bir takım ayarlar ve kısıtlamalar yaptıktan sonra herkesi sırayla koltuğa oturtacak, yarışların tamamlanmasını bekleyecek, süreleri not edecek ve puanları dağıtacağım. Güzel bir plan yaptım; fotoğraf makinemi aldım ve herkesi şoför koltuğuna davet ettim. Artık yarışlar başlayabilir.



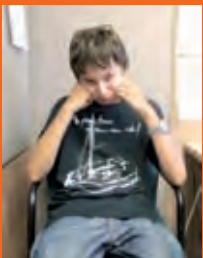
Yaptığı son değişiklikle -bana göre- kendisine en çok yakışan saç rengine kavuşan Elif'i yarış boyunca "saç kamerası"ndan takip ettim. Yarışa başlamadan önce özenle başlangıç çizgisine park ettiği otomobilini son sürat kullanarak kendinden geçen Elif'in yarış sonunda ulaştığı süre 2:57.39'du. Bakalım bu süre beni, Doruk'u ve en önemlisi de Faruk'u geride bırakabilmesi için yeterli miydi...

"YAHU, PAF LİGİ'Nİ ALIP ÜÇÜNCÜ OLAN

ADAM ŞAMPİYONU NASIL GEÇER? BU NE

ADALETSİZ PUAN SİSTEMİDİR..." -FARUK

OYUNCULAR



DORUK

Doruk pek bir üzgündü, pek bir sessizdi, pek bir sedasızdı o gün. Günün büyük kısmını köşesinde geçirirken ara ara Battlefield: Bad Company oynayıp günü kurtarmaya çalışıyordu. Sonra LEVEL Ligi'ni başlatmaya karar verdim ve kendisini bu organizasyona dahil etmek istedim. Neden bu istediğimi sırf beni kırmamak için kabul edersene katıldı aramıza. Neden ki? Race Driver: GRID bu kadar korkutucu bir oyun mu? Doruk?



Yarışa başlamadan önce oyunun zorluğundan dem vuran Faruk, kendisine avantaj sağlayabilmek için gaz pedalı olarak PlayStation 3'ü kullandı. (Bu parantez içinde birçok gönderme yapılabilir ama neyse...) İlk denemesinde otomobili hurdaya çeviren Faruk, ikinci denemesindeyse 2:49.36'lık bir derece elde ederek Elif'i geride bıraktı ve benim de gözümü korkuttu.

LEVEL PAF LİGİ



Aslında sırf bu oyun için, ismini vermek istemediğimiz bir mağazadan mini basket potası ve topu almıştık ama unuttuuk; evde unuttuk materyali. Biz de eldeki malzemelerden bir pota hazırladık ve Elif'in masasında turan yumuşacık toplardan birini de oyunumuza alet ettik. Mesafe kısa, top hafif, delik

küçük... Beşer atış kullanan oyunculardan en çok sayı yapan oyunu kazanır. Önce Elif başladı ve 3'te 1 attı; ardından Doruk ve yine 3'te 1. Bu noktada araya girip 5'te 3 atarak iki kişiyi saf dışı bıraktım. Sırada Faruk var; hayır Faruk, bu sefer olmaz! Olmadı da ve Faruk da diğer rakiplerim gibi 3'te 1 atarak PAF Ligi'nin beş puanını gözyaşlarıyla bana teslim etti. Bu ay da yolumuzu bulduk bakalım. Yine önümüzdeki maçlara bakma zamanı geldi.



ELİF

Zirve mücadelesinin iki önemli isminden biri olan Elif, uzun süredir yarış oyunu oynamadığı için Race Driver: GRID oynayacak olmamızı büyük sevinçle karşıladı. Sandalyesinden ani bir hamleyle kalkın ve otomobilinin anahtarını kapıldığı gibi koltuğuna oturan Elif, hakemler yarış başlatmadan önce otomobilini büyük bir özenle başlangıç çizgisine çekti. Bu fotoğraf da Elif'in manevralarından biri sırasında çekildi...



Sırada Doruk var. Bin bir naz ve itiraz sonucu koltuğa oturan Doruk'un performansı görülmeye değerdi. Oyundaki dört canını da (Böyle bir şey vardı hani, anlattım ya geçen ay) aynı virajda kaybederek beni yere düşüren Doruk, ikinci denemesinde ise yarış bitirmeyi başardı ancak yaptığı 3:26.69'luk derece ona hiçbir şey kazandırmadı.



Son insan, son yarışçı, son umut... Faruk'un bir kara bulut gibi çöktüğü LEVEL Ligi'ni karanlıktan kurtarabilecek son kahraman... Ben; evet, ben... Geçtim koltuğuma, aldım elime sazımı ve bastım gaza. Ama o da nesi? Ben bu oyunun kontrollerine alışmıştım ama. Ne oluyor ya?! Ya! Faruk! Hayır yaaa! Yine haayyyyır!

PUAN DURUMU

İSİM	BU AY	TOPLAM
ELİF	8	72
FARUK	10	72
ERCAN	0	48
ŞEFİK	6+5	38
FIRAT	0	31
TUNA	0	21
MURAT	0	21
DEHA	0	19
DORUK	5	15
BURAK	0	10
MAHMUT	0	5
RECEP	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

GÜNÜN GALİBİ

FARCUS GRÖNHOLM

10 PUAN

Ya, yine mi yaaa! Yeter artık; biri Faruk'a dur desin! "Barış Manço ile 7'den 77'ye" gibi oldu LEVEL Ligi: Aferin Faruk; 10 puan, 10 puan, 10 puan. Faruk sonunda muradına erdi ve Elif'le arasındaki puan farkını kapatarak skoru eşitledi. Tebrikler şampiyon ama bu son olsun bak! Bense katılımcı sayısının azlığından faydalanarak küçük çaptaki çıkışı sürdürdüm. Bana da aferin.

"ŞEFİK AĞABEY, FARUK AĞABEY

İDMANLARDA BANA ÇOK

YARDIMCI OLUYOR" -DORUK



FARUK

Yapma bunu; yapma bunu Faruk! Bana, bize böyle bakma. Böyle poz mu verilir arkadaşım? Karizma barını sonuna kadar doldurmanın ne anlamı var? Bizi bu pozunla ezerek rahat bir gün mü geçireceğini sanıyorsun? Hayır, hayır... Biz bu numaraları yemeyiz Faruk Bey. Kendinize geliniz ve karizmatik pozlarınızı güzüde başkentimiz Ankara'ya saklayınız lütfen. Şimdi lütfen aracınızın başına.



ŞEFİK

Aaa, ben! Askerden gelir gelmez oynama fırsatı bulduğum ilk oyunlardan biri Race Driver: GRID'di. Bu yüzden kendimi antrenmanlı ve iddialı görüyordum. Üstelik oyun ile uyumlu ve dokunmatik özelliğe sahip HDTV'miz sayesinde çok daha rahat bir yarış çıkacağımı düşünüyordum. Her şey hazır olduğuna göre Faruk'un kendini bilmez galibiyet serisine son verebilirim!



E3 Notları

- DA çözünen ev kalınacak!
- Eğer işlevsiz görüntüler easy zorluk seviyesinde kaydedilmemişse yapay zekanın hayal kırıklığı yaratabileceğini anladık

"KRİZ YARATMA BE OĞLUM: NE UZAYLISI?!"

Crysis Warhead

Nereden, nereye... Daha geçen gün, arkadaşlarımla mağara duvarlarına resim çiziyorduk. Şimdi ekranlardaki sanal grafiklere bakıp, "DX10'u açınca oyun çok yavaşlıyor abi", "Shader 3.0 mı var bunda?", "Oğlum, anti-aliasing'i açtığın anda oyun inanılmaz değişiyor" gibi yorumlar yapıyoruz. Nereden geldiğimizi unutmuş gibi bir halimiz

var adeta.

Geçen günlerde katıldığım, "Başkalaşım ve Oyun Dünyası" isimli sempozyumda da bu konuya parmak bastım. Önce şöyle bir soru yönelttim; "Oyun, oyun için mi; yoksa oyun, oyuncu için mi?". Bana soru sormak için ön sıralara bir dalga gibi ulaşmaya çalışan gazeteciler bile bu soru karşısında düşünür oldu; o derece zor bir soruydu. "Tamam" dedim, "Sorumu yineliyorum. Sizce Crysis oyun dünyası için mi yoksa donanım pazarı için mi üretildi?" Bana ulaşmak isteyen gazeteciler artık oldukları yere yığılmış, dinleyenler ise Google'a doğru yol almıştı.

Dedim, "Nereye beyler, hop! Elimde Crysis Warhead hakkında yepyeni bilgiler var. Oyun piyasaya çıktı çıkacak; siz nereye gittiğinizi sanıyorsunuz?!" Salonu terk etmek üzere harekete geçen herkes tıptı tıptı yerine döndü ve başladım anlatmaya...

Bordo bereliler> Ciddi bir oyunla karşı karşıya olduğumuz için (Daha önceki oyunlar neydi?) (Bir insan neden kendi kendine laf sokar? - Elif) konuyu fazla sulandırmayacağım. Sonuçta bu yılın en iyi oyunlarından



bir tanesinden, özellikle Türkiye için çok önemli olan bir yapımdan bahsediyoruz. Konumuz Crysis ve Crysis'ten de ötesi, Crysis Warhead. Evet, söz bende ve başlıyorum.

Crysis'i oynamadığınızı düşünmek istemediğimden dolayı, Crysis'le ilgili her şeyi bildiğinizi varsayarak yoluma devam edeceğim. Eski bir SAS komandosu olan İngiliz dostumuz Sykes (veya takma adıyla Psycho) Crysis Warhead'ın başrol kolтуğunda karşıma

YAPIM Crytek

DAĞITIM EA

TÜR FPS

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

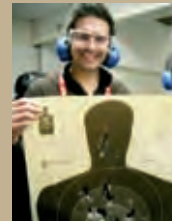
WEB www.crysis-thegame.com

Bi'şi DİCEM

Bu oyunda artık daha fazla hareket, daha fazla aksiyon görmek istiyorum. Neyse ki bu konuda Crytek'le hemfikiriz.



YERLİ KARDEŞLER'İN KORSANA KARŞI TEPKİSİ



Farah'ı unutun artık yahu! Gitti o; iki yıl önce onunla tüm ilişkilerini koparttı Prince; artık onun yeni bir gözdesi var; adı da Elika. Elika maalesef bizzat kontrol edebileceğimiz bir karakter olmayacak. O sadece Prince'in peşinden koşturan büyücü bir kız.

En az Prince kadar yetenekli ve yine en az Prince kadar atletik. Elika'nın bir özelliği de hiçbir şekilde Prince'e ayak bağı olmayacak olması. (Olacak mı, olmayacak mı?!) Diyelim ki Prince ve Elika, biri diğerinin arkasında olacak şekilde ince bir tahtanın üstünde yürüyorlar. Prince ani bir hamle yapıp geriye dönmek zorunda kalırsa Elika'ya saplanmayacak; Elika hemen yoldan çekilip Prince'e yol açacak. Yani, yapay zekanın kontrolünde olmasına rağmen bu güzel kızımızın bir hayli akıllı olacağını tahmin ediyoruz.

HEPİNİZ BİRDEN GELİN; KORKMUYORUM!

Multiplayer FPS çılgınlığı CoD4 ve TF2 sayesinde sürse de Crysis'i bilgisayarlarında çalıştırmayı başaran kesim, oyunun multiplayer modlarının tadını çıkarmaktan geri kalmıyor. Warhead'de de yine daha önce yaptığımız gibi Instant Action ve Power Struggle modlarında, Crysis'te yer alan tüm haritalarda mücadele edebileceğiz. Bunlara ek olarak Warhead'e özel, yepyeni bir oyun modu da hazırlanıyor. Bu yeni mod, ne Instant Action kadar hareketli, ne de Power Struggle kadar karmaşık bir mod olacak fakat Crytek bu modun son derece eğlenceli olacağını vurguluyor. Ayrıca, yeni multiplayer haritalarının, Nano-Suit'in güçlerini kullanabilmemiz için dikey düzlemde daha fazla hareket imkanı sunacağını öğrenmiş bulunuyoruz. Yani, met-relerce yükseklikteki başarısız bir atlama deneyimi, ölümlü sonuçlanabilecek

AYDINLIK TARAF

- ✓ *Psycho gibi renkli bir karakteri kontrol etme imkanı*
- ✓ *Yeni araçlar, silahlar ve yeni bir multiplayer mod*
- ✓ *Herkesi mest eden Crysis heyecanını bir kez daha yaşama olanağı*

KARANLIK TARAF

- ✗ *Crysis gibi optimizasyon edilememe olasılığı*

çıkıyor. Crysis'te Nomad'i yarı yolda bırakıp başka işlerle uğraşmak üzere ayrılan ve sonradan bir anda karşımıza çıkan Psycho, bu kayıp zamanda ne yaptı, nelerle uğraştı; hepsini Crysis Warhead'de öğrenme fırsatı yakalayacağız.

Aslına bakarsanız, bu eklenti paketinden (Standalone olanından ama.) çok fazla bir şey beklemem gerekiyor. Bunu neden söylüyorum, açıklayayım. Crysis Warhead açıklandığı saniyede aklımdan binbir türlü yenilik geçti. "Of, acaba nano-suit'e hangi özellikleri eklediler? Uzaylıların hangi silahlarını kullanabileceğiz? Dünya'nın hangi yörelerini gezeceğiz?" gibi gayet Crysis 2 için sorulması gereken sorular belirdi kafamda ancak Warhead'in bu denli büyük beklentileri karşılamak gibi bir amacı yok. Crysis'e daha mütevazı yenilikler getirecek olan Warhead, bu yeniliklerin kapısını Global Ambient Lighting ve yeni Particle Effect'ler ile açıyor. Bu teknolojiler sayesinde grafikler Crysis'e göre daha iyi, detaylı olacak ve daha da güzel, bu özellikler için bir bedel ödemeyeceksiniz; Crysis'in oynatabilen bilgisayarınızda tüm bu grafik detaylarını çalıştırabilmek mümkün olacak.

Zaten çok iyi grafiklere sahip olan bir oyunun görsel yenilikleri hakkında daha fazla konuşmaya gerek olduğunu düşünmüyorum. Bizi asıl ilgilendiren oynanış sisteminde ne gibi değişikliklerle

karşılaşacağımız olmalı. Özellikle Crysis'teki yapay zeka konusunda eleştiriler alan Crytek, bu soruna eğiliyor ve Warhead'e, ateş altındayken boş boş bakıp uzun bir süre sonra tepki veren düşmanlar yerine daha akıllı versiyonlarını ekliyor. (Ateş altında kalınca anında yere yığılan mı mesela?) (Ölü taklidi yapan düşmanlar eklenecekmiş Tuna. - Elif)

Zekaları geliştirilen düşmanlarımızı alt etmek için kullanacağımız yeni silahlar arasında bir bomba atar ve bir adet de çift makineli tüfek bulunuyor. Bomba atar özellikle araçlara ve grup halinde hareket eden düşmanlara karşı etkili. Çift makineli ise... Bu konu

hakkında bir şey söylememe gerek yok herhalde.

Silahların yanında iki yeni araç da Warhead'deki yerini alıyor. Silahlı ve zırlı bir ASR aracı ile silahlı bir hovercraft, (Bu aracı görünce, "Bu zaten Crysis'te yok muydu?" dedim ama sonra Crysis'te değil de Conflict: Denied Ops'ta kullandığımızı hatırladım.) oyunda sık sık karşımıza çıkacak.

"Ehliyetim yok" diyorsan, yürürsün arkadaşımı!>

Crysis'te iki nokta arasını kat etmek için ya koşarak ilerliyor veya bir araca binerek işimizi daha hızlı görüyorduk. İlerleyen bölümlerde, içinde bulunduğumuz mekanlar daraldığı için sahip olduğumuz tek seçenek koşmak oluyordu; yani araç kullanma özgürlüğümüz elimizden alınıyordu. Warhead'de ise bu konuda tam anlamıyla özgür bırakılacağımız söyleniyor. Dilersek ulaşmamız gereken noktaya bir jipe atlayıp varacağız,

dilersek de zırhımızın ve silahlarımızın tüm özelliklerini kullanarak yaya olarak ilerleyeceğiz. Ancak, araçlar çok avantajlı gözükse de bir araca bindiğimiz an hızla ilerleyeceğimiz için kutuların, tentelerin içinde kullanılmayı bekleyen silahları es geçmiş olacağız. Şahsi fikrimi soracak olursanız, araç kullanmak yerine saklanmak, artistik hareketler (Görünmez ol, koş, görünüp olup (Bunu tashih etmeden bırakmak istedim. Görünüp olmak? - Elif) süper güce geç, zıpla, düşmanın tepesine inip yumruğu indir.) eşliğinde düşmanları pataklamak ve silahları kullanarak ortalığı havaya

(analiz)

Nomad'in at koşturduğu adada olduğumuz için yine yeşil doğa örtüsü bizimle birlikte olacak.

Askerlerden kurtulduktan sonra kamyona binip bir ada turu atmak lazım. Ayrıca, bu kamyonun diğer araçlardan daha dayanıklı olduğunu unutmayın.

Koreli dostumuzu tanıdınız mı? Evet; o sizi delik deşik etmek isteyen bir asker ve artık eskisine göre daha zeki.

BİŞİ DİCEM

Roketlerin artık daha fazla işlevi olmalı. Sadece düşmanları indirmek için kullanmamalıyız bu güçlü silah.

HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka'iyi Türkçe, o ka' köfte!

Her Ay İçeriğinde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayınlanan Kutu der ki:
"Ulan? Ne işim var burda be?!"



❖ uçurmak daha zevkli. Hem o kırmızı variller oraya alan doldursun diye konulmamış.

Hazır "kırmızı varil" demişken... Özellikle Call of Duty 4'den sonra, Crysis her ne kadar mükemmel bir oyun olsa da aksiyonun az da olsa yavan kaldığı konuşulmaya başlandı. Sonuçta CoD4'te bir saniye bile yerimizde duramıyorduk ama Crysis'te biraz daha temposu düşük bir oynanış yer alıyordu. (Açıkçası benim hiç şikayetim olmamıştı.) Crytek bu konudaki eleştirileri de dinliyor ve Warhead'deki aksiyonun dozajını artırıyor. Eğer E3'te yayımlanan oyun içi videolar da görüldüğü gibi, artık ekranda çok daha fazla aksiyonun yer alacak.

Bir sahnede Psycho bindiği araca bir patlayıcı yerleştiriyor ve bayır aşağı inerken kendini araçtan dışarı fırlatıyor. Hızını alan araç özgürlüğün getirdiği gazla bir kademe daha hızlanıyor, Kore'li askerleri deliyor ve en yakındaki barakaya bodoslama dalıyor. Psycho boş durmuyor elbette; elindeki kumandanın tuşuna bastığı gibi araçtaki bombayı patlatıyor. Sonuçta da barakaymış, askermiş, engelmış, hiçbir şey kalmıyor ortada.

Bir başka örnekte ise Psycho ağaçların arasından fırlıyor ve küçük ölçekli Kore kontrol noktasına doğru koşurmaya başlıyor. Psycho'yu

fark eden askerler ateş açıyor ama Psycho silahına davranmıyor bile. Nano-suit'inin "hız" özelliğini kullanan Psycho, kısa bir sürede hedefi olan kamyonu ulaşıyor ve elindeki patlayıcıyı kamyonu yerleştirip ileri açılıyor. Neyle karşı karşıya olduğunu anlayamayan, kamyonun üstünde son derece güvende olduğunu düşünen zavallı Kore'li ateş etmeye devam ediyor ve son duyduğu ses, Psycho'nun elindeki kumandaya bastığında çıkan "bip" sesi oluyor.

Örnekleri genişletmek mümkün ama Warhead'de olanları anlatmak için sözler yetersiz kalıyor yine de. "Eh, bunları zaten daha önce de yapıyorduk!" diye çıkışmayın; alırım ayağımın altına! Ben de biliyorum benzerlik büyük fakat burada dikkatinizi çekmek istediğim nokta, bu tip sahnelerle artık çok daha fazla karşılaşacağımız. Crysis'te bir adet kontrol kulesi görüyorsak burada dört adet göreceğiz ve sayısı daha fazla olan roketlerle, bu kuleleri yerle bir etme oranımız daha da yüksek olacak. (Örnekleri aynı formülü kullanarak genişletebilirsiniz.)

Oyundaki aksiyonun dozajını artıran etkenlerden bir tanesi de elbette yeni silahlar ve araçlar olarak göze çarpıyor. Bomba atarı ele alalım. Bu silahla tek bir düşmanı öldürmek hiç de anlamlı değil; onun yerine bu silahın bombalarını, kendinizi fazla göstermeden stratejik

noktalara (Variller, benzin dolu araçlar vb.) atarak ortalığı yerle bir edebiliyorsunuz. (Bomba atarı içi asker dolu barakaların pencerelerinden içeri doğrultarak kullanmak da akıllıca gözüktü şimdi.) Dolaştığınız bölümlerde artık daha fazla bulunan araçları da yine aynı stratejide kullanmak, size daha az tehlike ve daha az ölme riski olarak geri dönüyor. Özellikle kamyonları ve zırhlı araçları askerleri ezmek üzere kullanmak ve hatta sağlam gözükmeyen barakaların üstüne sürmek, Warhead'de sıkça tekrarlayacağınız oynanış şekillerini oluşturacak gibi gözüküyor.

Crysis Warhead, geçen aylarda şaşkınlıktan koltuklarımızdan yuvarlandıktan hemen sonra koşup bilgisayarımızı upgrade etmemize neden olan Crysis gibi çığır açmayacak ama Crytek'in elinden Pong'un yeni versiyonu bile çıksa tereddüt edilmeden oynanacağını düşünüyorum. Üstelik Crysis kimseye yetmemişken, daha fazla Crysis'ten zarar gelmez ki; neyin tartışmasını yapıyoruz... FPS fanatikleri, Crysis hayranları, iyi oyundan anlayan herkes... Hepiniz buraya, Crysis Warhead bekleme salonuna! 🎮

**Crytek yapacak da biz mi oynamaya-
cağız... Yok öyle bir şey! Crysis'in tüm
başarılı yönlerini ve daha fazlasını içeren
bu oyunu herkesin almak isteyeceğine
bahse giriyorum.**



YAPIM Evolution Studios

DAĞITIM Sony

TÜR Yarış

PLATFORM PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 25 Kasım 2008

WEB www.us.playstation.com

DAHA KIRLI VE DAHA ÖFKELİ

MotorStorm: Pacific Rift, heyecan kavramını kendine has tarzıyla yeniden sunmaya hazırlanıyor. Yarışçuları bu defa tropik bir adaya davet eden devam oyununda, sarp uçurumların yerini yüksek şelaleler alacak. Ayrıca, gevreye olan etkileşimin çok daha detaylı bir hal alacak ve araçların karakteristik özelliklerinin çok daha net hissedilecek.

TROPİK CENNETTE "KIRLI" BİR YARIŞ

MotorStorm: Pacific Rift

PlayStation 3'e özel oyunlarından biri olan MotorStorm, biraz da konsolun emekleme döneminde piyasaya çıkması sayesinde beğeniyle karşılanmıştı. PS3'ün gelecekte neler yapabileceğine dair ipuçları vermesinin yanı sıra, düz pistlerde güvenli araçlarla tur attığımız "steril" yarış oyunlarına da cazip bir alternatif olmuştu. Uçurumlarla dolu kanyon yarışlarında farklı tipte araçları kontrol ederek yolda kalmaya ve rakiplerimizi saf dışı bırakmaya çalıştığımız agresif oyun yapısı, MotorStorm'un özellikle online arenada popüler olmasını sağladı. Sony de bu başarıya kayıtsız kalmayarak ilk oyunu hazırlayan Evolution Studios'u daha iyi bir devam oyunu yapması için görevlendirdi. MotorStorm: Pacific Rift (MSPR) adı verilen oyun, hazırlık aşamasının henüz ortalarında olmasına karşın oyunculara daha zengin ve eğlenceli bir içerik vaat ediyor.

Kirli olan kazansın> Monument Valley'nin dolambaçlı, sarp ve kayalık yollarından sıkılan yapımcılar, bu kez bizi tropik bir adaya götürecekler. Bu mekan değişikliğinin oyuna görsel farklılıklar dışında da etkileri olacak elbette. MSPR'nin parkurları önceki oyundan çok daha esnek ve etkileşimli olacak. Yolunuzun üzerindeki hemen her yapıyı ve objeyi rakiplerinizin yolunu kesmek için kullanabileceksiniz. MSPR'deki araç seçiminiz de oyun tarzınızı ilk oyuna göre çok daha fazla etkileyecek. Zira parkurlar, kullanacağınız aracın özelliklerine göre size avantajlar ve dezavantajlar sağlayacak şekilde tasarlanıyor. Bir

BİŞİ DİCEM

Ben de bu yaşta böyle çılgınca şeyler yapmak istiyorum.

arazi motosikletinin üzerinde yarışırken diğer araçların kullanamayacağı türden rampalar ve kestirmeler ile avantaj sağlayacaksınız. Öte yandan oyuna yeni eklenecek olan big foot gibi büyük araçlarla yarışırken, hızınıza ve yol tutuşunuza güvenemeyeceğiniz için tüm stratejinizi rakiplerinizi yoldan çıkarmak üzerine kurmanız gerekecek. Yolda göreceğiniz rampaları ve derme çatma kuleleri yıkarak arkanızdan gelen zavallı buggy'yi saf dışı bırakabileceksiniz. Motosiklet sürücülerini ise gözlerini dört açarak karşılarına çıkan her rampayı ve kestirmeyi değerlendirmeye çalışacaklar. Bunu yaparken de takla atarak yuvarlanan çiplerin ve yıkılan kulelerin altında kalmamaya çalışacaklar. MSPR'nin gelişmiş fizik motoru sayesinde de oyundaki her araç farklı bir yarış deneyimi sunacak. (Ben bu kalıbı biliyorum! - Şefik) Ayrıca oyunda yer alacak parkur sayısı (Şu an için 16.), yayınlanacak güncellemeler sayesinde sürekli artacak.

İlk oyunun en çok tepki alan yönlerinden biri olan offline multiplayer seçeneğini eksikliği, MSPR ile gideriliyor. Yeni oyunda aynı anda yarışma imkanı bulacak. MSPR'nin içeriği size hitap etmese dahi, böylesine eğlenceli bir yarış oyununu arkadaşlarınızla aynı koltukta oynama fikrini cazip bulacağınızı

AYDINLIK TARAF

- ✔ Sürprizlerle dolu parkurlar
- ✔ Farklı araçlarla yarışma imkanı
- ✔ Offline multiplayer seçeneği
- ✔ Kişiselleştirilebilir playlist

KARANLIK TARAF

- ✘ Araçlar arasında güç dengesi sağlanamayabilir

DAKAR RALLİSİ



Dünyanın en prestijli ve popüler off-road rallisi olan Dakar Rallisi, Amaury Sport Organisation tarafından düzenlenmektedir. Tıpkı MotorStorm'daki gibi farklı sınıftan araçların birlikte yarıştığı Dakar Rallisi'nde her sınıf için farklı bir kazanan belirlenmektedir. Araç sınıfları ise otomobil, motosiklet ve kamyon olarak kategorize edilmiştir. Paris'ten başlayıp Senegal'de biten ralli, inanılmaz derecede zorlu yol koşullarına sahip ve yaklaşık 900 kilometre uzunluğundadır. Dakar Rallisi'nin fikir babası ise motosiklet yarışçısı Thierry Sabine'dir. Bu tuhaf Fransız, çölde kaybolmuş bir halde dolaşırken ilk Dakar Rallisi'ni düzenlemek için planlar yapmaya başlamıştı.

ES Notları

- E3 videosunda gerek çevreye, gerek rakiplerle olan etkileşime tanık olduk
- Oyun eğlenceli görülmese de Pure'un çığır ve çekici atmosferine yetişememiş ne yazık ki



BİŞİ DİCEM

Keşke arka plandaki iskele figürünü her türlü araçla yıkabilsek.

tahmin ediyorum. Sizi big foot'uyla defalarca ezen arkadaşınızı evden kovduktan sonra da, PSN'den online olarak multiplayer maceranızı devam edebileceksiniz.

Fair Play'in esamesinin okunmadığı MSPR'ye, ani bir şekilde dönüp aracınızı kaydırarak rakiplerinizi yol dışına savurmanızı sağlayacak bir tuş da ekleniyor. Muhtemelen sizin de aracınızın kontrolünü kaybetmenizle sonuçlanacak olan bu eylem, iyi bir zamanlamayla yapıldığında büyük bir kaos yaratabilecek. Bu hareketi motosikletle yapmaya kalkışacak olan yarışçıların akıbeti ise şimdilik belirsiz.

Yapımcılar, ilk oyunun negatif yönlerini düzelterek oynanışı daha heyecan verici bir hale getirmeye çalışıyorlar. İlk oyunun PS3 ile paket halinde piyasaya sürülmesi planlandığında, yapımın oldukça kısıtlı bir sürede tamamlanması gerekiyordu. Bu tür olumsuz koşullar altında hazırlanan oyun her şeye rağmen oldukça olumlu eleştiriler almıştı. Dolayısıyla çok daha rahat koşullar altında hazırlanan MSPR'nin, selefinden çok daha başarılı olacağını öngörebiliriz. 🎮

İlk oyunun eksiklerini kapatmaya çalışan Evolution Studios, MotorStorm: Pacific Rift'te çok daha heyecanlı bir oynanış vaat ediyor. Artık konsolu daha iyi tanıyan ve zaman kısıtlaması olmayan yapımcılar, araç seçiminin oynanışı daha fazla etkileyeceğini ve yarışların çok daha çekişmeli geçeceğini belirtiyorlar. "Kirli" yarışlardan hoşlanan oyuncular 25 Kasım 2008 tarihini bir kenara not etsinler.

YAPIM Insomniac Games

DAĞITIM Sony

TÜR FPS

PLATFORM PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 25 Kasım 2008

WEB www.insomniacgames.com

"BİZE KARŞI KOYMANIN NE KADAR ANLAMSIZ OLDUĞUNU TARTIŞMAYA GELDİK"

Resistance 2

Uzaylıları anlamak hakikaten güç. İlla ki gezegenimize gelip ellerindeki garip silahlarla bizi ortadan kaldıracaklar. "Ancak böyle rahat ediyorlar herhalde" diye geçirilecek bir konu da değil ki üstünü kapatıp keyfimize bakalım; arada sen de gidiyorsun çünkü insan ırkının bir üyesi olarak.

Oysa ki şöyle efendi gibi gelseler, "Merhaba hocam, biz uzaylıyız. Çok uzaklardan geldik; iki soluklanıp gideceğiz" deseler... Zaten böyle bir durumda onları geri göndermeye çalışmayız. Misafirperverliğimizi sonuna kadar gösterip, "Valla ha bırakmam; şahane çay var, yanına bizim oğlan pötibör de alacak şimdi, banıp banıp yerik" deyiveririz. Sonra alıp arkadaşlarla tanışırız; bir Demet Akalın, bir Hande Yener konserine götürürüz; gönüllerini hoş ederiz.

Ama işte elin uzaylısı kadir kıymet nereden bilecek... Biz de onlara inat, hepsini türlü türlü filmlere, oyunlara konu edip kafalarını patlatıyoruz. Adamlar sadece bu yapımları görseler bizden nefret edip bize savaş açacak. Belki de kendi sonumuzu kendimiz hazırlıyoruz; ne dersiniz? (Nereden, nereye geldi konu; vay bel!)

Görüşmek üzere Rachel > "Uzaylı istilasını en çıplak ve gerçekçi haliyle anlatan..." diye cümleli devam ettirmeyeceğim çünkü böyle bir şey yoktu Resistance'da. Yukarıda bahsettiğim türde, istila yanlısı Chimeralar ile başka garip yaratıklar vardı ve bu dostlarımıza karşı koyan askerler bulunuyordu. Yani bir

Analizi

Envai çeşit silah kullanabilecek olan askerler, oyun boyunca size destek sağlayacaklar.

Oyunda yer alan tüm binalar, 50'lerin mimari tarzını yansıtıyor. Bu binaların Mafia II'de gördüklerinizle olan benzerliğine dikkatinizi çekerim.

Bu ilginç yaratıklar, bir taç gibi kafalarına sıralanmış gözleriyle 270 derecelik görüş açısına sahip ve çok tehlikeli.

HAVA SALDIRISI

İlk oyundaki Chimeralar'ı gördükten sonra, "Nereden çıktı bunlar ya; gökten mi indiler?!" diye kendi kendinize sormuş olmalısınız. Bu sorunun yanıtı: Evet, gökten indiler. Nasıl mı öğrendim bunu? Chimeralar'ın dev uzay gemileriyle dünyamıza iniş yaptığı Resistance 2'de açığa çıkacak. Üstelik bu uzay gemileri evlerimizdeki gibi ufak değil; hepsi Trans Atlantik'lerin havalanmış halini andırıyor. Oyunda bu gemilere karşı savaşaçağımızı pek düşünmüyorum ama hava saldırılarına karşı bir şekilde savunma geliştireceğimiz bir gerçek.

Bir de şu var aklıma takılan: Neden şimdiye kadar gördüğümüz her uzay gemisi böyle dikenli, gotik, karanlık ve garip bir mimariye sahip? Şöyle en parlaktan bir küre olsa olmaz mı? Ya da kesinlikle uzay gemisi olduğunu belli etmeyen bir Boeing yolcu uçağı kopyası? Neyse; biz yine uzaylıları ve uzay gemilerini oldukları gibi seviyoruz.

BİŞİ DİCEM

Bu robotları öyle ya da böyle kullanmak istiyorum.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Hava saldırıları
- ✓ Dev robotlar
- ✓ 60 kişilik multiplayer mod

KARANLIK TARAF

- ✗ Orijinallikten yoksun olması
- ✗ Silahlarla ilgili yeterli yeniliklerin olmaması

İstiladan çok, dünyada zaten uzun süredir bizimle yaşıyor gibi gözükken yaratıklara karşı garip bir mücadele içindeydik. Adımız Nathan Hale'di ve zavallı kahramanımız oyunun sonunda İzlanda'ya çakıldıktan sonra, kendi imkanlarıyla Amerika'ya kaçıp Sentinels programına katılıyordu. Resistance 2'de yine Nathan'ı

kontrol edecek ve onu bir kez daha pis uzaylılara karşı kullanacağız. (Rahat yüzü görmeyecek zavallım.)

Insomniac'ın yaptığı açıklamalar vesilesiyle oyunun 50'li yıllarda geçeceği ama modern Amerikan topraklarını da ekrana getireceğini öğrendik. Bu detayın yanında, yapay zekanın da gelişeceğini, düşmanların artık siper alıp ateş etme rutininden kurtulacağını ve zırhlarının parça parça dökülebileceğini de bilgi dağarcığıma eklemiş bulunuyoruz. Ve FPS'lerin vazgeçilmez araçları da Resistance 2'deki yerlerini alıyor. Ancak şu an, ne tür araçlara binebileceğimizi, ekran görüntülerinde yer alan dev robotları kontrol edemeyeceğimizi (Nerdeee...) bilemiyoruz ama Insomniac'ın bu konuda bize sürprizler yapacağına eminiz.

Araçların yanında açıklanan silahlar arasında standart makineli tüfek ve pompalı tüfeğin yanında, düşmanı kurşun yağmuruna tutan bir Chaingun (İkincil saldırı modunda silah zırlı bir tarete dönüşüyor.) ve zoom özelliği bir hayli gelişmiş bir yarı -otomatik makineli tüfek bulunuyor.

"Abi kahveden 60 kişi toplasana" > 60 kişiden önce belki de sekiz kişi toplanıp oyunun senaryo modunu anlaşılabilir olarak oynamak istersiniz? Nasıl; heyecan bastı mı? Peki bunu yaptıktan sonra tam 60 kişinin bir haritada birbirinin peşinden koşacağını söylesem,



Bi'şi DİCEM

Keşke gölgelere saklanabilsek, düşmanlarımızı bizi fark etmeden yanımızdan geçip gitse, biz de onlara sürpriz saldırılar hazırlayabilsek...



ES Notları

- Uzunlu istislası bizi videosu korkutmadı ve gemedi (!)
- Sirtımızdan tutan kaca bir canavarı röğnen aynı animasyonla ates edebileceğimizi öğrenedik
- Yarattığın hiç aç olmadığın, bizi sadece bilimsel merak anlayışıyla tutup, sadece incelediğini anladık
- Bir de -eğer enerjimize etkisi bu kadar azsa - fırlatılmanın, metrodan daha hızlı ve pratik bir ulaşım seçeneği olduğunu anladık

o zaman ne yaparsınız? Insomniac'ın bunca zamandır senaryoya dair bilgi vermemesindeki en büyük neden, konsolların online yeteneklerinin artmış olması ve firmanın, oyunun multiplayer modlarına odaklanması. Resistance 2 de PS Home desteği ile birlikte piyasaya çıkarak bu camiada sağlam bir yer edinmeyi amaçlıyor.

Oyunun demosunda, takımlar halinde çalışan oyuncular belirli noktaları ele geçirmeye ve tutmaya çalışıyordu. (UT3?) Tabii ki zaman zaman bazı takımlar eziliyor ve sürekli başarısız oluyordu. Burada da oyunun ilginç sistemi devreye giriyor ve bir başka takım, bu takımla birleşiyordu. İşte bu ani değişiklik, savaş alanına hükmetmekte olan takımın kaderini bir anda değiştiriyor ve yeni oyuncuların da oyunda başarılı olmasına olanak tanıyor. İsbet eden her türlü kurşunun "tecrübe puanı" olarak geri dönmesi de oyuncuların bir süre sonra çeşitli bonuslara (ek sağlık puanı, 30 saniyelik ölümsüzlük, daha fazla hasar veren kurşunlar vb.) ulaşmasına ve bu güçleri kısa bir süreliğine kullanmasını sağlıyor. Bu özelliğin gereğinden fazla kullanılmasını önlemek amacıyla şöyle bir sistem geliştirilmiş: Eğer bu güçler-

den birine sahip olursanız, kafanızın üzerinde bir işaret beliriyor ve savaş alanında açık hedef haline geliyorsunuz. Ayrıca oyunda başarılı olmanın PS Home skor tablolarına da aynen yansımaları söz konusu. "Haftanın en iyi oyuncusu" olarak herkesin karşısına çıkmak eminim ki kendinizi iyi hissettirecektir.

PS3'ün oyun arşivine güzel bir eklenti olacağı şimdiden belli olan Resistance 2, tahmin ediyorum ki ilk oyundan pek de farklı olmayacak ama vasatın üzerinde bir oyun olacağı için yine herkes alıp oynayacak. Kasım'a da zaten şurada ne kaldı; göz açıp kapayıncaya kadar Chimeralar'ın arasında olacağız. Beklemeye devam.

"PS Home'da neyi sergileyeceğiz?" sorusuna yanıt olarak gelen, multiplayer modlarıyla öne çıkan Resistance 2, tüm PS3 sahiplerinin oyun arşivinde yer alacak gibi görünüyor.



WORLD OF STARCRAFT

Geceleri uyumak istiyoruz!

Blizzard'ın elinde hangi evrenler var bir bakalım: Diablo, Warcraft ve StarCraft. Şimdi de kameramızı Blizzard'ın "İş ve İşçi Bulma Kurumu" sayfasına döndürelim. "Yeni-nesil MMO için işçi arıyor" ilanları sayfada hemen dikkat çekiyor. World of Warcraft zaten piyada olduğu için bu ismi



eliyoruz. Diablo III de daha yeni açıklandı; onu da listeden atalım ve geriye hangi başlık kalmış, bakalım. Evet, büyük bir olasılıkla StarCraft bir MMO olma yolunda ilerliyor ama bu konu hakkında Blizzard elbette hiçbir yorum yapmıyor.

İlginç bir tahmin yürüterek yeni oyunun World of Warcraft 2 olacağını da düşünebiliriz fakat bu da pek olası değil zira elinde WoW konusunda uzman bir ekip varken neden yeni bir gruba ihtiyaç duyulsun ki?

Bu yeni MMO hakkında elimize bilgi ulaştığı saniye size de iletteceğimizden emin olabilirsiniz ve en iyi ihtimalle bu bilgiyi Ekim ayında yer alacak BlizzCon 2008'de alacağız.

GTA IV

Rockstar öyle bir pot kırdı ki

Dünyada birtakım insanlar var ki işleri güçleri yok ama paraları var. Bu insanlardan "çakal" olanlar da oyunlarla ilgileniyor ve oyun firmalarının bazı bilgileri Coca-Cola'nın formülü gibi gizli tutmasına sinir oluyor.

"Bu oyunu PC'de oynuyorum ve FPS kameramdan araç kontrol edebilmek çok güzel. Bunun yanında Nico Bellic karakteri tek kelimeyle senaryoyu yaşıyormuşum hissi uyandırıyor bende. Oyun genel anlamda çok iyi ve herhangi bir konuda şikayet etmek istemiyorum fakat böylesine gerçekçi bir dünyada oynarken "surround" seste problemler yaşıyor olmak, sol arka hoparlörden ses alamamak biraz canımı sıkıyor. Özellikle Little Jacob gibi karakterler konuşurken oluyor bu ve 911'i aradığımda otomatik mesajda kesilmeler oluyor." Bu e-posta Rockstar'a ulaştıktan birkaç gün sonra Rockstar'dan cevap geliyor ve dananın kuyruğu bu noktada kopuyor.

"GTA IV'ün PC versiyonu henüz açıklanmadı ve oyun şu an yapım aşamasında." İşte insan beyninin çuvallediği an. Oyunun yapım aşamasında olduğunu ağızından kaçırın teknik destek yetkilisi, daha da ileri giderek oyunun çıkış tarihi hakkında henüz bilgilerinin olmadığını ve bu konuda Rockstar'ın sayfasının takip edilmesini öneriyor.



CALL OF DUTY 6?

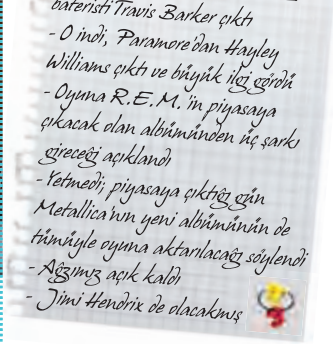
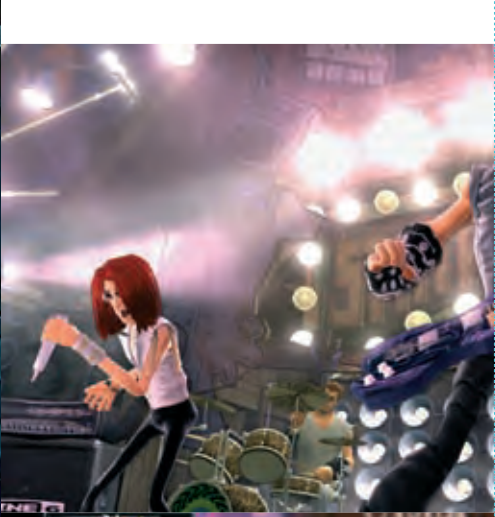
Infinity Ward cephesi hareketli

Herkes Call of Duty 4'ün devamının yine modern çağlarda geçmesini beklerken Treyarch bizi ters köşeye yatırdı ve tekrar 2. Dünya Savaşı'nın tozlu yapraklarıyla başa bıraktı. Tüm bunlar olurken Infinity Ward'un CoD4'ten kazınan parayı yediğini biliyorduk ama firmanın boş duracağını da sanmıyorduk açıkçası.

Activision ile yeni bir anlaşma için masaya oturduklarını belirten

Infinity Ward, yeni projeleri hakkında bayağı heyecanlı olduklarını belirtiyor. Oyunun ismi, nerede geçeceği, neye benzeyeceği konusunda ağızlarını kapalı tutmayı tercih etmelerini anlıyoruz; ne var ki Xbox World 360 dergisi yeni bir bilimkurgu FPS oyununun yolda olduğunu haberini söke söke alıyor Infinity Ward'dan. Infinity Ward'un yeni bir isime sahip, yepyeni bir yapım peşinde olduğunu belirten dergi, yapımcıların açıklamasıyla bir ölçüde çelişiyor. "Call of Duty'den uzaklaşmaya hazır değiliz" diyor Infinity Ward. Bu durumda ya karşımıza Call of Duty: 2142 adında garip bir oyun çıkacak, ya da ismini bilmediğimiz ama Infinity Ward kalitesi taşıyan bir bilimkurgu oyunu...





şansına sahibiz. Prosedür şöyle işleyecek: Mevcut karakter modellerinden birini seçip tarzımızı ortaya koyacak, karakterimizin her türlü detayını ince ince düzenleyecek, yaş ve vücut yapısı gibi detayları belirleyecek, kılık kıyafet yönetmeliğine uygun kostümler seçecek, karakterimizin yüzünü boyayıp oyundaki mini editör sayesinde istediğimiz dövmeyi çezecek... Bu cümle bitecek gibi görünüyordu, ben de yüklemi yuttum. Derin bir nefes aldığımı göre devam ediyorum: Olayın bir de enstrüman bölümü var. Diyelim ki gitar çalacağız; o halde gitarımızı istediğimiz gibi bir görseelliğe kavuşturabiliriz. Tepeden tırnağa istediğimiz gibi bir gitar yaratmak mümkün. Tabii ki bu kadar özelleştirmeyi bünyemizi kaldırmır umarım. Bu kadarı da fazla yahu!

Sahneye çıkma zamanı Hayvanlar gibi bir karakter yaratma ekranından sonra artık kariyer yapmaya başlayabiliriz. Önceki oyunlardaki çizgisel kariyer ilerleyişi yeni oyunda farklı bir moda geçiş yapıyor. Oyunda konser verilebilecek farklı mekanlar ve her mekanın kendi şarkı listesi olacak. Biz de bu farklı mekanlarda

FAFU ULRICH'İN TERCİHİ



Guitar Hero: World Tour'un en önemli detaylarından biri, oyunculara -Rock Band'deki gibi- tam bir grup olabile imkanı tanıması. Yani oyunda sadece bir gitar yok, bas gitar ve bateri de var. Gitar çalmayı zaten denemiş ve oyunun tadına var-

mıştık. Rock Band'de de bateri çalmayı öğrendik. Peki, GH: WT'nin fark yaratan yanı ne? Ziller! Evet, oyunun baterisini Rock Band'inkinden ayıran en önemli özellik zil takımı. Bu sayede biraz daha moda girip daha kontrolsüz görüntüler ortaya koyabiliriz. Ayrıca Cenk & Erdem'in dediği gibi: "Drum drum drum das das das diragıdım diragıdım cross cross cross şınorkel!"

E3 Notları

- GH: WT'de 85 orijinal kayıt olacak
- Sahneye önce eski Blink 182 bateristi Travis Barker çıktı
- O indi, Paramore'dan Hayley Williams çıktı ve büyük ilgi gördü
- Oyuna R.E.M.'in piyasaya çıkacak olan albümünün üç şarkı seçeceği açıklandı
- Yetmedi; piyasaya çıktığı için Metallica'nın yeni albümünün de tümüyle oyuna aktarılacağı söylendi
- Ağımız açık kaldı
- Jimi Hendrix de olacaktı

geçiş yapıp istediğimiz listeden şarkı çalabileceğiz. Neversoft'un bu değişikliği yapmasındaki amaç şu: Oyuncuyu kariyeri sırasında bazı şarkıları çalmak zorunda bırakmak istemiyorlar. Brian Bright da bu konuya değiniyor ve rakipleri RB'ye laf çarpmadan duramıyor.

Kariyer moduyla ilgili bir diğer önemli detaysa oyunun başındaki -grup içindeki pozisyon- seçimimizin bizi kısıtlamayacak olması. Örneğin, herhangi bir zorluk seviyesinde gitarist olarak kariyerimize başladık ancak işler istediğimiz gibi gitmiyor; başarısız oluyoruz ya da sıkılıyor. Zorluk seviyesini ve gruptaki pozisyonumu değiştirme şansımız var; üstelik yeni bir kariyere başlamak zorunda kalmadan. Tek bir karakter ile istediğimiz enstrümanı çalarak yola devam edebilir ve oyunu sonlandırabiliriz. Fevkaladenin fevkinde...

Gelelim GH: WT'nin seriyeye kattığı bir diğer yeniliğe... GH oyunlarındaki şarkılardan sıkılan bir kısım illegal gençlik, oyuna kendi şarkılarını ekleyerek internet üzerinden

yayım usulünü benimsemişti. Bu duruma biraz olsun dur demek isteyen Neversoft da oyuna editör ekleyerek oyuncuların -oyundaki şarkılar üzerinden- kendi yapımlarını hazırlamasına olanak sağlayacak. Jam Over olarak adlandırılan modda tüm enstrümanları kullanabiliyoruz ancak vokal kullanamıyoruz. Bunun nedeni ise tamamen yasal prosedürlerden kaynaklanıyor. Ayrıca hazırladığımız parçaları Xbox Live, PlayStation Network ve Nintendo Wi-Fi Connection üzerinden diğer oyuncular ile paylaşabileceğiz.

"Seyirci hasta oldu oğlum!" Özellikleri bir bir -yeri geldiğinde detaylı, yeri geldiğinde üzerinden geçerek- saydığımı düşünüyorum ve yazıyı sonlandırıyorum. An itibarıyla görüşüm şudur ki GH: WT, duyurulan özellikleriyle RB'yi çığ çığ yer, ardından da tükürür yani. Elbette Rock Band 2'nin de içeriği genişliyor ama ne bileyim, GH: WT maçı çevirecek gibi... 🎮



Bir Rock Band hastası olarak ibremin Guitar Hero serisine yöneldiğini söyleyebilirim. Ama Rock Band 2'den de bir şeyler bekliyorum yoksa transferim sırasında ciddi telif ücreti isterim, ona göre!



YAPIM Swordfish Studios

DAĞITIM Vivendi Games

TÜR RTS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

WEB www.worldinconflict.com

ONLINE VOICE CHAT

Oyunun online modunda bir yandan arkadaşlarınızla sohbet ederken diğer yandan birliklerinize sesli komut verebileceksiniz. Oyun, komutlarınız sırasında sesinizi arkadaşlarınız tarafından duyulamaz hale getirecek.

SAKLANMANIN ZAMANI DEĞİL

World in Conflict: Soviet Assault

Yıkıntıların arasında küçük bir çocuk var; gri bir yoğunluğun arasından belli belirsiz seçiliyor. Kim bilir, belki de saklambaç oynamak için girdiği odasından sürünerek çıkmaya çalışıyor şimdi. Yüzü gözü toza bulanmış, korkuyla ağlıyor. Minik kolları taşımaya yetmiyor onu; parmakları, kırık betonu kavramak için henüz fazla yumuşak. Sıkıştığı delikten çıkabilmek için kıvrılırken garip bir ses duyuyor. Kocaman bir elin kendisini yakaladığını

hissediyor. Bu kocaman el, onu bulunduğu çukurdan yukarıya doğru çekiyor. Kendini bir anda irice bir adamın kucağında buluyor. Adam, küçük çocuğa bir şeyler anlatmaya çalışıyor ama ikisi de farklı dilde konuşuyor. Çocuk kafasını yavaşça çevirerek etrafa ve kafasını kaldırıp gökteki zeplinlere bakıyor. Gördükleri iki renk ve şekilden ibaret: Sarı, kırmızı, orak ve çekiç...

World in Conflict: Soviet Assault (WiC: SA), orijinal oyunda oynamak için heveslendiğimiz fakat nihayetinde kursağımızdaki hevesle baş başa kaldığımız Sovyet görevlerini oynama şansı

AYDINLIK TARAF

- Oynanişta önem verilerek yapılıyor olması
- Sesli komut sistemi
- Etkileyici grafikler
- Sovyetlerle oynama şansı

KARANLIK TARAF

- Kontrol problemleri yaşatma ihtimali
- Konsol versiyonlarındaki online oyuncu sayısının düşük olması

bulabileceğimiz bir görev paketi. Görev paketi ama aynı zamanda yeni çıkacak bir oyun... İşler daha da karışmadan açıklayayım: WiC: SA, PC için bir görev paketi olarak hazırlanıyor ancak PS3 ve Xbox 360 için başlı başına bir oyun olarak piyasaya sürülecek. Diğer bir deyişle oyunu, konsollarımızda baştan sonra hem müttefik, hem de Sovyet birlikleriyle oynayabilecekseniz PC'lerimizde ise ana görevler olan Birleşik Devletler görevlerinden sonra oynama şansı bulacağız.

KONSOLDA VE TÜPLÜ TELEVİZYONDA STRATEJİ OYNAMAK

Bildiğiniz gibi strateji oyunları ne kadar yüksek çözünürlükte oynanırsa o kadar eğlenceli olur. Zira hem menülerde gezinmek, hem de metinleri okumak için yüksek çözünürlük çok önemli. Strateji oyunlarında yüksek çözünürlüğün bir diğer önemi ise ünitelerin rahat kontrol edilebilmesi; ekranda mümkün olduğunca çok sayıda ünite görebilmek, savaş alanını daha rahat görebilmek demek. Bu yüzden ne kadar yüksek çözünürlük, o kadar savaş alanı hakimiyeti... Peki, tüplü televizyonlarımızda bu ne derece mümkün? Eğer yapımcı firma, müşterisini HDTV'ye mecbur bırakmak istemiyorsa elbette mümkün. Yeni nesil konsollara strateji oyunu yapan çoğu firma artık tüplü televizyon sahiplerini de ihmal etmiyor. Bunlardan biri de Swordfish Studios.

[analiz]

Oyunun patlama efektleri ciddi şekilde geliştirilmiş.

Hava saldırısı geniş bir alana yayılıyor. Bu saldırıyı gerçekleştiren yakınlar olmamak gerek.

Karşıdan gelen birliklerin köprüyü kullanma şansı kalmadı. Artık sniper birliği devreye girebilir.

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Günbatımından şafağa...

Perestroika> Bu yeni oyunda Sovyet görevlerinin yanında birçok yeni harita da bulunacak. Buna karşılık oyunun konsol versiyonlarının online multiplayer modunda kısıntılara gidilecek. Oyunun PC versiyonunda 8 vs. 8 oynanabilen haritalar, konsol versiyonlarında 5 vs. 5 olarak oynanabilecek. Ayrıca oyuna sesli komut sistemi de ekleniyor. Örneğin, "Nuclear Strike" dediğiniz anda ekranda bir nükleer saldırı ibaresi çıkacak ve füzeyi yollamaya hazır hale geleceksiniz.

Firmanın yaptığı açıklamaya göre, WiC: SA'nın PC versiyonundaki multiplayer haritaların tümü Massgate sitesinden (www.massgate.net) ücretsiz indirilebilecek. Ne

Oyunun Xbox 360 versiyonunu kısa süreliğine deneme şansımız oldu ve sadece A tuşuyla inanılmaz işler başardık

var ki tek kişilik campaign'i oynamak isteyenler WiC: SA'yı satın almak zorundalar. Oyunu sadece multiplayer oynamak isteyenler için güzel bir haber.

Elbette ki hemen herkesin kafasında oluşan soru şu: Konsolda RTS oynamak ne derece mantıklı? Cevap veriyorum: Artık mantıklı... Yapımcı firma, WiC: SA'nın konsol kontrolleri için epey uğraşmış. Oyunun Xbox 360 versiyonunu kısa süreliğine deneme şansımız oldu ve sadece A tuşuyla inanılmaz işler başardık. Ayrıca tüm tuşlara dilediğiniz komutları atama şansına sahip olacaksınız. Kısacası demem o ki yeni nesil konsolların strateji oyunlarına kesinlikle önyargıyla yaklaşılması gerekiyor. (Aynı konsol FPS'lerine önyargıyla yaklaşılması gerektiği gibi...)

Glasnost> WiC: SA'nın tamamlanmasına çok az var ve oyunu yıl sonuna doğru raflarda bulabileceğiz. Elimizdeki versiyon her ne kadar oyunun tamamlanmamış hali olsa da oldukça başarılı. Öte yandan ilk oyunun ne denli muhteşem görüldüğünü hatırlarsınız. Yapımcılar bu kez orijinal oyundaki grafiklerin dahi üzerine çıkmış; haritalar ve üniteler inanılmaz görünürken patlamaları anlatmak için sıfat bulamıyorum. Savaşların en yoğun geçtiği alanlarda ise daha da görkemli tablolar çıkıyor ortaya. Kim bilir oyunun aslı nasıl görünecek...

WiC: SA ile ilgili elimizdeki detaylar şimdilik bu kadar. Oyunun kalitesi ile ilgili bir tahmin yürütecek olursak ve çıkış noktası olarak da orijinal World in Conflict'i alırsak bu oyunun ortalığı darmaduman edeceğini söyleyebiliriz. 🎮

Şayet orijinal oyunun kalitesini devam ettirirse muhteşem bir oyunun gümbür gümbür geldiğini söyleyebiliriz. Oyunun konsol versiyonları ise yeni eklenen özellikleriyle gerçekten merak uyandırıyor.



Oyunun online multiplayer lobisi oldukça kullanışlı.



"Sileyüm mü abüüüü?!"

Bu ay bizi deli eden tek bir olay oldu ve bir değerli oyunu daha tarihin tozlu sayfalarına gömmek, tüm LEVEL ekibini darmaduman etti. Onca vaat, onca söz... Hepsi boşunaymış. Boş vaatlere kanmayan bu köşe bile inanmak istedi bu oyuna; ne de olsa eski göz ağrımızdı o bizim. Islak sopalarınızı hazırlayın ve okumaya devam edin...

Varan 1: Alone in the Dark

Ne dediler? "Etrafınızdaki tüm nesnelere dilediğiniz gibi kullanabileceğiniz, son derece gerçekçi olan inventory sistemi ile item'lerinizi düzenleyebileceksiniz. Unutamayacağınız bir oyuna hazır olun." Firmadan gelen bu sözler ve inanılmaz reklam kampanyaları -ne yalan söyleyelim- bizi oldukça heyecanlandırmıştı. Sonuç mu? **Ne oldu?** Kelimelerin kifayetsiz kaldığı yer tam da burası işte. Oyunu ilk açışımızda işlerin bu denli ters gidebileceğini gerçekten düşünememiştik. Ne var ki korktuğumuz başımıza geldi ve LEVEL ekibi olarak darmadağın olduk, sinirlendik, oyun sektörüne küstük. Rezalet kontroller, sıkıcı senaryo, gerçek düşmanlar... Her şeyi bir anda yapmaya çalışıp hiçbir şeyi tam olarak yapamayan bir oyun... Ne diyelim; alacağınız olsun. Bizi çok ama çok üzdünüz.

Varan 2: Silent Hill: Origins

Ne dediler? "Korkunun başladığı yere gidiyoruz. Kasabanın üstüne çöken lanetin neden kaynaklandığını çözeceksiniz ve Silent Hill'in gizem perdesini biraz daha aralayacaksınız." **Ne oldu?** Her şey tamam da; be adamlar, neden bir PSP oyununu hiçbir şekilde geliştirmeden aynen PS2'ye aktarıyorsunuz? Hiç mi utanma yok sizde? Güzelim seriyi ayağa düşürecek kadar para hırsı mı bürüdü gözlerinizi? Dağılın be; dağılın!

Varan 3: The Bourne Conspiracy

Ne dediler? "Robert Ludlum'un romanından direkt uyarlanan oyunda, serinin tüm heyecanını her zamankinden daha yoğun bir şekilde hissedeceksiniz. Aksiyonun en keskinini aynen romanlarda olduğu gibi bu oyunda da bulacaksınız." **Ne oldu?** Salt düğme basmacı, parmak parçalamaca; başka da hiçbir halta yaramayan bir oyun. Umutlar bir kez daha balon olup havalanıyor.

Varacak 1: Di-Gata Defenders

Ne dediler? "Karanlık Lord Nazmul'e karşı Di-Gata ekibine katılın. Hayatınızın savaşta Nintendo DS'te..." **Ne olacak?** Artık kesinlikle eminim: Şablon kodlar ve senaryolar var. Kodlar aynı kalıyor, tasarım değişiyor ve senaryodaki özel isimlerin yerine yenileri yazılıyor. Boşuna "Hep aynı oyunları oynuyoruz." diye yakınıyoruz, değil mi?

Varacak 2: The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor

Ne dediler? "Mummy efsanesi sinemalardan sonra konsollarda da devam ediyor. Maceraya hazır mısınız?" **Ne olacak?** Dilimizdeki tüylerden bahsedelim ki bir anda yorgun hissettim kendimi. Bırakın artık şu film oyunlarını; gerçekten bırakın... Bir kötü alışkanlığı bırakır gibi bırakın. Yeter!

Varacak 3: A Vampire Story

Ne dediler? "Firma olarak öncelikli hedefimiz eski adventure oyunlarını yeniden popüler kılmak." **Ne olacak?** Bizi nasıl da yumuşak karnımızdan bıçaklıyorlar, değil mi? Hangimiz istemeyiz ki o güzelim adventure yıllarına dönmeyi? Gel gelelim, günümüzde artık bu güzelim tür tamamen ayaklar altında. Nereyese shareware olarak adventure sürecekler piyasaya. Yazıklar olsun!

Yazın daha da sıkıcı oluyorsunuz, ey firmalar!

Bi'si DİCEM

Keşke Kızılderililer'le de oynaya-bilseydik.

7 New Amsterdam Warehouse

YAPIM Firaxis
DAĞITIM 2K Games
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği
WEB www.civilization.com

OYUN MOTORU

Colonization, Civilization IV'te kullanılan motorun yenilenmiş bir versiyonu ile hazırlanıyor. Grafikler geliştiriliyor, kodlar elden geçiriliyor ve arayüz yeniden dizayn ediliyor.

YENİ DÜNYA'NIN ZOR GÜNLERİ

Civilization IV: Colonization

O yemyeşil sahili gördüğüm ilk anı hatırlıyorum; bütün öğleden sonrası geçirdiğim depodan güverteye yeni çıkmıştım. Küçük Emily "Baba, neredeyiz?" diyen gözlerle bana bakıyordu. Yepyeni bir başlangıca doğru ilerliyordum.

Evet, artık Londra çok uzaklarda kalmıştı... Ertesi gün 200 kişi, o koskoca kıtada yapayalnız olduğumuzu hissettik ve sırf tanıdık bir ses duyabilmek için ilk iş olarak palmiyelerin gölgesine küçük bir kilise kurduk.

Kolonileşme ve ardından gelen sömürgecilik sempatik kavramlar değil, bunda hemfikiriz ancak madalyonun bir de unutulmuş yüzü var. Kolonileşmeyi emperyalizmden arındırıp ele alırsak; ana karada tutunamamış ve kaybedecek hiçbir şeyi kalmadığı için "yeni bir başlangıç" arayan binlerce insanla karşılaşırız. Koskoca bir okyanusu aşmış hindistan cevizi ağaçlarının arasında tütün yetiştirmeye çalışmak, ciddi akıl kararı değildir. Kafa derinizi yüzüp geriye kalanınızı kızıl karıncalara yedirmeye meraklı Apaçileri de unutmamak lazım! (Ki bunu istemeleri gayet doğal.)

Sid Meier'in 1994 yılında yaptığı olduğu Colonization adlı oyun, Civilization IV motoruyla tekrar karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. O dönemde belki de PC oyunları için ilginizi çekmiyordu, belki de kendinizi bebe pudrasına ve pişiklere adanmıştınız; olsun, yine de çok şey değil. Colonization'ın güzelliğini yaşamak herkesin hakkı. Ayrıca oyunu oynayabilmek için

Civilization IV'e ihtiyacınız olmayacağına da belirteyim. Yani Colonization bir eklenti paketi değil, tek başına her derde deva, kendi yağında kavrulabilen bir oyun.



SOYKIRIM

Keşiflerle başlayan, kolonileşme sürecinde ve sonrasında devam eden Kızılderili soykırımı, Nazi Almanyası'nda

Yahudilere uygulanan soykırımdan çok daha korkunçtu. Bu süreçte 20 milyon kadar Kızılderili türlü şekillerde katledilmiştir. Farklı kaynakların doğruluğuna göre sadece öldürülen Creekler, Seminoller ve Cherokee'lerin sayısı, İkinci Dünya Savaşı'nda öldürülen Yahudilerin sayısından fazladır.

Bu kitle imha sürecinde, sürgüne gönderilen Kızılderililere "yardım" olarak dağıtılan battaniyelere çiçek mikrobi bulaştırılarak pek çoğunun ateşler içinde ölmesi sağlanmıştır. Dönemin kaynakları da bu insanlık dışı durumu Lord Amherst'in "Kızılderililer aşağılık bir ırktır. Bunları topyekün imha etmek için tüm metotlar gibi battaniyeyle mikrop bulaştırmak da iyi bir denemedir." sözleriyle doğrular niteliktedir. Kızılderililerin ana besin kaynağı bizonların öldürülmesi de bir diğer yöntem olarak kullanılmış ve yüz binlerce Kızılderili'nin açlıktan ölmesine sebep olunmuştur. Şu anda A.B.D. sınırları içerisinde sadece 600 bin Kızılderili yaşamaktadır.

AYDINLIK TARAF

1994 yapımı klasiğin yeniden canlanması

Oyunun Civilization IV'e ihtiyaç duymayacak olması

KARANLIK TARAF

Gerçek Amerika haritasının bulunmayacak olması

Sadece dört ülke seçilebilmesi

Maşherin dört gemisi> Oyun

1600'lerden başlayıp 1800'lere kadar süren kolonileşme döneminde geçecek ve oyuncular dönemin dört sömürge imparatorluğundan birini seçerek oyuna başlayacaklar. (İngiltere, Hollanda, Fransa ve İspanya) İngilizleri seçtiğimizde liderimiz -tüm banka reklamları ve döviz bürolarından aşına olduğumuz- George Washington ile John Adams olacak. Hollanda'yı seçtiğimizde lider olarak, diğer kolonilere çayı tanıtan ve New Amsterdam'ı kuran (Daha sonra bu bölge New York, Kızılderililer ile beyazları ayıran duvarın bulunduğu yer ise o meşhur Wall Street olacak.) Peter Stuyvesant'ı göreceğiz. Mavi rengi sevip de Fransa'yı seçtiğimizde liderimiz Kanada'nın ünlü şehri Quebec'i kuran Samuel de Champlain ile Louis de Buade de Frontenac olacak. Son olarak nehirleri Kızılderili kanyıyla kızıla boyayan İspanyolları seçtiğimizde ise liderlik koltuğuna Simon Bolivar oturacak.

Her ülke kendine has bir kolonileşme sürecini beraberinde getirecek. İngilizler ana karadan bol bol göçmen alıp ucuz işgücü elde ederken Hollandalılar ticaret yapacak, Fransızlar yerli halkı kendi taraflarına çekip onların bilgisinden ve işgücünden yararlanacaklar. İspanyollar ise üzerlerindeki zırhların ve sahip oldukları toprakların hakkını verip yerli halkı katlederek bir dehşet politikası yürütecekler. Kısacası, İspanya ile oynayacak olursanız ekranda göreceğiniz herkes sizden nefret ediyor ama bir o kadar da korkuyor olacak.

Her ülkenin kendine has özellikleri olacak elbette ancak ortak bir detay var: Önceki Civilization oyunlarında olduğu gibi yine kiliseler kurup din adamlarını gezdirecek

misyonerlik faaliyetlerinde bulunabilir, hiç kan dökmeden sadece diploması ve kültürel emperyalizm ile düşmanlarınızı etkisiz hale getirebilirsiniz. (Hamburger yiyip kola içen ve beyzbol oynayan Kızılderilileri saygıyla anıyoruz.)

İyi de Amerika nerede?> Apaçiler, Siyular, hamburger ve George Washington... Bunlardan o kadar çok bahsettim ki her satırdan "Amerika! Amerika!" sesleri yükselmeye başladı. Ama oyundaki haritalara bakınca tüm bu sesler yerini tek bir soruya bıraktı: "Amerika mı? Hani nerede?" Maalesef oyundaki haritalar -daha önceki Civilization oyunlarından aşına olduğumuz şekilde- yine harita editörüne rasgele üretilecek. Florida'yı, Küba'yı ya da Panama Kanalı'nı asla göremeyeceğiz ama içi Amerika kıtasına dair her şeyle dolu olan koskoca bir haritamız olacak! Neyse ki oyunda çok detaylı bir harita editörü yer alacağı söyleniyor ve bu da oyunun meraklılarının 1 - 2 hafta içinde yüzlerce gerçek Amerika haritası yapıp internete koyacağı anlamına geliyor. Harita sorununun hallolacağını varsayarsak tek problem, oynanabilir ülke sayısının azlığı gibi görünüyor. Portekiz gibi Güney Amerika'nın çoğunu ele geçirmiş bir ülkeyi (Brezilyalılar neden Portekizce konuşur hocam?) oyuna dahil etmemek pek de anlaşılır bir durum değil aslında. Portekiz'i ve hatta birkaç kolonileşme denemesi bulunan İtalya ve Almanya'yı da dahil etselerdi daha zengin bir oyun olurdu CC. Ayrıca -aynen Medieval: Total War'daki Amerika senaryosunda olduğu gibi- yerli halklarla oynama şansımız da bulunsaydı hiç fena olmazdı. Yine de bu saydıklarım büyük birer eksiklikten öte birer temenniden ibaret. CC çok güzel bir oyun olacak, en az öncekiler kadar. Yine ve yeniden Colonization... Oyuna gelmeyin, oyunsuz kalmayın! 🎮

Sid Meier'in efsane oyunları Colonization ve Civilization aynı oyunda buluşurken geriye söylenebilecek ne kalıyor ki? Merakla bekliyoruz.

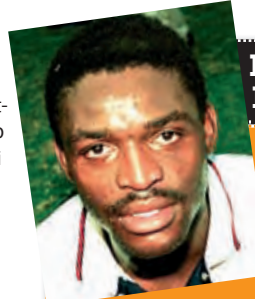
[analiz]

Görmüş olduğunuz Maya Tapınağı biraz sonra -üzerinden yol geçeceği için- istimlak edilecektir. Moloz ve hafriyat ihalemi ile ilgilenen arkadaşların en yakın Le Belediye'den başvurmaları rica olunur.

Son olarak deniz suyu sıcaklığının yer yer 40 dereceyi bulduğu bu bölgede denize girmenin oldukça keyifli olacağını belirtiyim.

Burada ise Fort Fronterac Büyükhşehir Belediyesi'ne ait 16 numaralı şantiye binası bulunuyor.

FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Türkiye'de kaldığım yıllarda, bir haber programında "atıl durumdaki devlet binaları" konu edilmişti. (Haber nasıl anladığımı sorarsanız yanımdaki arkadaşım simultane çeviri yapıyordu.) Milyonlarca Dolar harcanarak bin bir emekle yapılan bir bina, çeşitli bürokratik engellere takılarak bitirilemiyor ve inşaat halinde bırakılıyordu. Havaalanları, gökdelenler, çiftlikler ve daha birçok devlet binası metruk bir halde kendi kaderine terk ediliyordu. İşin bir diğer komik yanı ise bu bina hikayelerinin bir tarafının hep yolsuzluklarla anılmasıydı. Bu örnek, halı sahada maç yaparken çektiğim bir şutun direktten dönmesi sonucunda aklıma geldi. Sağ ayağımın dışıyla altı pasın hemen önünden çektiğim şut, sol iç direğe çarpıp kafama yöneldi ve hızla gelen toptan kaçamadım maalesef. O anda zihnimde parlayan şeyse metruk binalardı... İşte, o anda bu metruk binaların görkemli temel atma törenleri ile yapımına başlanması, sonra da unutulması geldi aklıma. Nasıl? Aynen hiç kullanılmadan rafa kaldırılan yeni teknolojiler gibi, değil mi? Yıllardır donanım üreticileri binlerce yeni teknoloji üretiyor, bu donanımların çoğu da oyuncuların bilgisayarlarda daha verimli çalışması için geliştiriliyor. Ne var ki ürün kutularının üzerinde son derece kudretli duran bazı teknolojiler -hiç ama hiç kullanılmadan- direkt olarak çöpe gidiyor. Bunun en büyük sebebi ise oyun firmalarının pek azının bu teknolojilerden faydalanıyor olması. Diğer taraftan donanım firmaları ile oyun firmaları arasında yapılan özel anlaşmalar bu teknoloji üretimini tetikleyen bir diğer unsur. Ancak görüyoruz ki bu anlaşmalar da en fazla iki oyun piyasaya çıktıktan sonra nihayete eriyor. Bu sayede, üretilen teknoloji sadece anlaşmalı oyunlar için üretilmiş oluyor. Bir yanda her sözcüğün başına "daha" zarfını iliştiirmekten gocunmayan donanım firmaları, diğer tarafta bu "daha"ların ardını bomboş bırakan oyun firmaları. Arada kaynayan üretilen teknolojiye güvenip donanım satın alan biz son kullanıcılar oluyoruz. Satın aldığımız ürünün, sistemimizin performansını uçurmasını beklerken bir anda köşe gönderine çarpıp taca çıkıyoruz. Kafam şu sıralar gayet iyi. Okularım sakın merak etmesinler beni; bu kafa daha önce ne tekmeler gördü... Benim kafamı asıl kurcalayan şeyse bu köşeye ne yazacağımın her seferinde halı sahada aklıma gelmesi. Acaba maç yapmayacak olsam bile ilhamın gelmesini beklemek için halı sahaya mı gitmeliyim? Neyse ki bu sakatlığım önemli değil; maçlarımızdan hiçbirini kaçırmama gerek kalmayacak.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



nVidia, GeForce FX çipsetini ilk duyurduğu zaman "sinematik grafiklerin şafağı" gibi bir ifade kullanmıştı ve ürettiği teknolojiyi ürünün basın bildirisinde The Dawn'u kullanarak takdim etti. The Dawn, GeForce FX çipsetli ekran kartlarının teknoloji demosuydu ve gerçekten büyüleyici grafiklere sahipti. Ne var ki halihazırda bu gibi teknolojileri daha verimli ve daha ucuza kullanan teknolojiler de bulunuyordu; Cell Shading gibi... Elbette ki GeForce FX çipsetine sahip kartlar artık piyasada değil. Eğer donanım sektöründeki son gelişmeleri yakından takip ediyorsanız bir ekran kartının optimal yaşam süresinin yaklaşık altı ay kadar olduğunu bilirsiniz. Ne diyelim; Direct X sağ olsun.

YAPIM Black Rock Studio
DAĞITIM Disney Interactive Studios
TÜR Yarış
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 9 Eylül 2008
WEB www.purevideogame.com

E3 Notları
 - Havada asılı kalıp, ATV'de ters dönüp kamerayla bakışmak: 8 tns
 - ATV üstünde takla atmak: 5 tns
 - ATV üstünde headbang yap- mak: 3 tns
 - Pure'in vereceği zevk: Paha biçilemez!

İKİ TEKER ÜZERİNDE DURAMAYANLAR İÇİN...

Pure

Bu derginin, piyasadaki yarış oyunlarından bahsetme görevini üzerime alıyorum arkadaşlar. Ama şimdiden söylemeliyim ki herkesin gözü önünde olan Gran Turismo gibi oyunlara bulaşmayacağım. Ben daha çok arka planda kalan, her yıl şampiyonluğa oynayan aynı takımların peşine takılan takımlardan bahsedeceğim. (Sivasspor örneği nasıl?)
 MotoGP ve ATV gibi başarılı yarış oyunu serileri vardı; hatırlar mısınız? İşte o oyunları yapan firma tarafından hazırlanıyor Pure. Tanıştığınıza göre detayları görüselim.

Kanalı değiştirmeyin! "ATV" diye söylenmeyin hiç; onun da hayranları var. Üstelik bir konu ne kadar sıkıcı olursa olsun iyi işlendikten sonra tadından yenmez vallahi. (Her ay biz ne iş yapıyoruz burada arkadaşım!) Sadece ATV yarışını ele alan Pure'da (şaşırmayın) ATV motorlarını binip tozu dumana katmak gibi ilginç (!) bir aksiyona girişeceğiz. Elbette bol miktarda farklı rakip ve arazi de bizi karşılayacak. Üstelik gökyüzüne yükseldiğimiz anlarda ilginç akrobatik hareketler yaparak oyundan SSX ya da Tony Hawk serilerinin tadını da alabileceğiz. Oyunun bu yönü en az yarışmak kadar ön planda. Yapabilecek o kadar çok hareket ve kombinasyon olacak ki sürekli

uçmak isteyeceksiniz. Üstelik ne kadar çok hareket sergilersek o kadar sürat kazanacağız. Böyle de bir yararı olacak bu akrobatik hareketlerin; öylesine taklalar atmayaacağız yani.

Akrobatik hareketler yapacak olmamızın oyunun gerçekçiliğinden yiyeceğini mi düşünüyorsunuz? Yok öyle bir şey. Pure elbette bir simülasyon oyunu olmayacak ama tuhaf tuhaf hareketler yaparken de kendinizi salıvermemeni gerektirecek kadar gerçekçi olacak. Neden mi bunu söylüyorum? Oyun piyasaya çıkınca, oyunu oynarken "Yere nasıl indiğim önemli değil" gibi düşüncelere kapılıp kötü sürprizlerle karşılaşmayın diye söylüyorum.

ATV motorları iki teker üzerinde dengede duramayanlar için geliştirilmiş, "önüm arkam sağım solum açık" bir araç bildiğiniz gibi. Bu yüzden kullanım açısından otomobil ile benzerlik taşıyabilir. Fark ettiyseniz filimde olasılık eki olan "bilir"i kullandım ve tahmin bazında konuştum. Çünkü ne bir otomobil kullandım, ne de bir ATV. (Ehliyetim yoktu, hatırlarsınız.) Elbette bir otomobilden, ATV'nin sunduğu özgürlüğü ve hareket esnekliğini bekleyemeyiz. Bu yüzden oyunu oynarken fazlasıyla eğleneceğimizi tahmin ediyorum. O zaman yazın çocuklar: Özgürlük + Hareket Esnekliği = Eğlence

Biraz da oyunun genel yapısından bahsedeyim. (Eyvah, küçük bilgilendirme paragrafı başladı!) Pure'da üç farklı oyun türü olacak. Race modunda 15 rakiple birlikte başlayıp bitireceğiz ama en önde bitirmek lazım. Bildiğiniz yarış işte... Sprint'te daha kısa parkurlarda, yine birinci olma amacıyla yarışacağız. Ve Freestyle var ki kendimizi kaybedeceğimiz mod oluyor kendisi. Önceliğimiz gökyüzüne yükselmek, yükselmek, yükselmek ve inene kadar bin bir çeşit hareket yaparak en yüksek seviyede adrenalin salgılamak. (Bunu bir oyunda değil de gerçek hayatta yapacak olsaydık adrenalinin yanında "korku teri" de salgıladık herhalde.) Yarışacağımız parkurlar fazlasıyla engebeli olacağı için hoplayıp zıplayacak birçok nokta bulabileceğiz.

Pure'un diğer özellikleri arasında oyunun hızımızı ve özgürlü-

B'işi DİCEM
 Lütfen motosikletten teleferiğe direkt geçiş olsun.



Özgürlük, yere indiğinde başına ne geleceğini umursamamak gibi bir şey olsa gerek.

ATV SEYREDECEKSİNİZ



ATV dediğimiz böyle bir şey işte. Dört tane teker var; birtakım "Demir Çelik Karabük" aksamlar, rahat görünen bir koltuk ve gölgeler... Eskiden ATV kullanmayı hayal etmişim aslında. Şöyle yazlık bir mekana gitsem, kimse bana karışmasa, atlasam ATV'ye, sonra ver elini yeşil doğa... Yalan oldu hepsi; diğer hayallerim gibi. (Depresyon mode on. - Elif)

ğümüzü kısıtlamayacak olan büyük haritaları, ATV'mizi on binlerce farklı kombinasyona göre hazırlama imkanı, kaliteli görsellik (Bu, yeni nesilde olmazsa olmaz bir özellik artık.) ve sesler yer alıyor. O halde yine bekliyorum, yine bekliyorsunuz, yine bekliyorlar. Hep beraber...

ATV yarışlarına ilgi duymayanların bile keyifle oynayabileceği Pure, bir yarış oyunundan çok daha fazlasını sunacak.

"Öyle uzaktan olmaz; sen de ineceksin savaş alanına"



Creative Assembly'nin hazırlamakta olduğu, SEGA'nın sunmaya hazırlandığı Stormrise, son derece güzel gözüken grafiklere sahip bir RTS. Şimdiye kadar binlerce RTS oyunu gördüğümüzü göz önünde bulundurunca bu oyundaki yenilikleri merak ediyoruz elbette. SEGA'nın bu konuda ilk açıklaması, üniterimizi dışarıdan değil, içeriden yönetecek olmamız yönünde. Bu ne demek şimdi? Anlatılmak istenen şey, oyuna kuşbakışı bir görüntüde değil, aynı EndWar'da olacağı gibi ön saflarda katılacak olmamız. Bu şekilde oyuna nasıl hakim olacağımız konusu havada kaldığı için SEGA yardımımıza koşuyor ve kontrollerin konsol platformuna uygun olarak geliştirilmesini garantisini veriyor.

Oyunun senaryosunda Sai ve Echelon adındaki iki uygarlığın, yıkımı yıllar önce tatmış olan dünyadaki mücadelesini görüyoruz. Birbirinden nefret eden bu iki ırk, son savaşlarında dünyayı da yanlarında mı götürecektir, yoksa üçüncü bir ırk ikisini de ortadan kaldırıp dünyayı ele mi geçirecek? Bu soruların cevabı 2009 yılında PS3 ve Xbox 360 için piyasada olması beklenen Stormrise'da...

AYDINLIK TARAF

- ✓ Kaliteli grafikler
- ✓ SSX ve Tony Hawk tadındaki akrobatik hareket çeşitliliği

KARANLIK TARAF

- ✗ Hak edeceği ilgiyi görmeme ihtimali
- ✗ MotorStorm gibi hayal kırıklığı yaratma olasılığı
- ✗ Ya çok kötü düşer ve bir yerimizi kırarsak?!



ASUS LS221H Ultra İnce LCD Monitör

Derinin Teknolojiyle Mükemmel Uyumu

Ultra Sağlam, Ultra İnce Tasarım

22 inçlik high-tech tasarımlı ASUS LS 221H LCD monitör, cam ve derinin hayret uyandıran uyumunu benzersiz tasarım ve teknoloji ile birlikte sunuyor. Ekran yüzeyini çiziklere karşı koruyan 9H sertliğindeki (safir sertliği) elmas kesim cam, %96'ya varan ışık geçirgenliği ve %2'den daha az yansımaya oranı ile daha canlı renk ve kusursuz görüntü performansı sunuyor. Hakiki deri doku LS221H modeline yumuşak bir lüks duygusu katarken, "Light-in-Motion II" ışık efekti ekrandaki ambiyansı odanıza taşıyor.

HDMI girişi, Asus Splendid Video Intelligence teknolojisi, 4000:1 Asus Akıllı Kontrast Oranı (ASCR), 2 ms tepki süresi ile desteklenen Asus LS221H, safirin dayanıklılığını, derinin yumuşaklığını ve üstün görüntü teknolojisini kusursuzca bir araya getiriyor.

YAPIM Midway
DAĞITIM Midway
TÜR Dövüş
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği
WEB www.worldscollide.com

MORTAL "FORUM" KOMBAT

Oyun şimdiden resmi forumlarda sayfalar dolusu tartışmaya tanık oluyor. Eski kurtlar Mortal Kombat serisinin şiddet seviyesinin düşürülmesiyle oyunu almayı bile düşünmeyeceklerini belirtirken, diğer grup ise grafiklerin güzel görüldüğünü ve yeni dövüş seçeneklerinin yerinde olduğunu savunuyor. Sizin bu konudaki görüşünüz nedir?

BANA BİR OYUN ANLAT BABA. İÇİNDE TÜM SEVDİKLERİM...

Mortal Kombat vs. DC Universe

Eskiden oyun türlerinin bir araya gelmesine şaşırırdık ama zamanla buna alıştık. Son dönemde ise farklı dünyaların aynı oyunda buluşmasına tanık oluyoruz. Soul Calibur IV'ün, iki karizmatik Star Wars karakterini (Yoda ve Darth Vader) konuk etmesinden sonra daha büyük bir çarpışma gücü topluyor. Üstelik bu sefer birbirine zıt dünyalar karşı karşıya geliyor diyebiliriz; hatta beynimize kazınmış bir sözü, "zıt kutuplar birbirini çeker" sözünü bir kez daha sarf edebiliriz. Çünkü bu kez karanlık atmosferi ve kanlı fatality'leri sayesinde benzerlerinden ayrılan MK evreni ile kan izine pek rastlanmayan, "parlak" kahramanların ve -neredeyse onlar kadar parlak- kötü adamların evreni DC var karşı köşelerde. Peki, bu savaşın sonunda hangi taraf üstün gelecek? Karanlık MK ordusu mu, yoksa kan ve ölümler

"Abi kanadındaki tüy, ininde saldırdığın diki olayım, yapma abi!"

pek tanışmamış "züppe" DC Universe ordusu mu? Gelin de şu savaşa tanık olmadan önceki son duruma bir göz atalım.

Finish him! Soruma "ticari" açıdan cevap vermek şu an için biraz güç elbette ama şunu söyleyebilirim ki DC temsilcileri daha ağır basıyor gibi. Zira -bir diğer oyunu- This is Vegas'ta da benzer bir politika gütmüş olan Midway, bu şiddet ekolüne bile 13 yaş sınırı izni alabilmek için bazı kesintilere gitmeye hazırlanıyor. Bunun en büyük nedeni elbette ki ticari kaygı. Bir dönem, MK serisinin temel taşlarından fatality'lerin bile oyunda yer almayacağı söylentisi ortalığı kasıp kavurmuştu. Neyse ki oyunun yapımcılarından Ed Boon, son röportajlardan birinde fatality'lerin oyunda yer alacağını açıklayarak yürekleri biraz olsun serpti. Ancak hala Superman'i kana bulanmış bir halde görmek ya da Batman'in rakibinin işini bitirirkenki halini gözümüzün önüne getirmek bir hayli zor. Oyunun yaş sınırının düşük olduğunu (13 yaş) göz önüne alırsak serinin eski kurtları bir hayli üzülecekler.

Hazır kahramanlara değinmişken oyunda en az 20 karakter bulunacağını da belirtiyim. Beklenen sayı ise 22 ve bu sayının iki evren arasında yarı yarıya paylaşılması bekleniyor. DC'nin oyundaki başlıca yıldızları Superman, Batman, Cat Woman ve Flash olurken MK ise maça Sub-Zero, Scorpion ve

AYDINLIK TARAF

- Yeni özellikler
- MK ve DC karakterleri ile karpışma imkanı

KARANLIK TARAF

- Bağlantısız evrenler
- Ticari kaygı (?)

Yediği yumruk nedeniyle bilincini kaybeden Superman'i sert bir düşüş bekliyor.



Sonya ile çıkmaya hazırlanıyor. Dövüş alanları arasında ise eski MK arenaları dışında Gotham City ve Metropolis gibi DC mekanlarının da yer alacak olması bizi sevindirdi. Üstelik bu arenalarda yapabileceğimiz farklı aksiyonlar da olacak. Örneğin dövüşler sırasında yüksek bir yerden düşersek ekrana bakmakla yetinmeyeceğiz. Düşüş sırasında dövüşe devam ederek "altta kalanın canı çıksın" felsefesiyle baskın çıkmaya ve zemine rahat bir iniş yapmaya çalışacağız. Diğer bir özellik ise Klose Kombat. KK'de bir taraf saldıran, diğer taraf ise savunma yapan karakteri kontrol edecek ve dövüş yakın perspektiften ekranlara yansıtacak. Senaryo ve karakterler için kafa yormak zorunda kalmayan Midway ekibinin bu tip farklı özellikler ile oyunu daha eğlenceli hale getirmeye çalıştığı muhakkak. Neden mi kafa yormuyorlar? Çünkü oyunun hikayesini de DC yazarları hazırlıyor.

Unreal 3 motorunu kullanan oyun görsel yeniliklerle içeriyor ve -belki de- motoru tam anlamıyla kullanamasa da başarılı bir portre çiziyor bize. Serinin eski hayranları -muhtemelen- gelen yeniliklerden ve giden özelliklerden memnun olmayacaklar ancak bizi eğlenceli bir oyunun bekliyor olması da yüksek bir olasılık. Belki MK'nin atmosferi kaybolmuş olacak ama Marvel vs. Capcom'un o renkli rüzgarına benzer bir atmosfere kapılabiliriz... 🎮

Şu an için yapılacak en doğru şey ön yargıları bir yana atıp, ticari kaygı gütmeyen bir oyunla karşılaşmak için dua etmek ve kısa vade için rotayı Street Fighter ile Soul Calibur'a çevirmek.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC		
AĞUSTOS		
A Vampire Story	Adventure	Autumn Moon
Galactic Civilizations II: Endless Universe	Strateji	Stardock Systems
Heist	Aksiyon	inXile Entertainment
Space Siege	RPG	Gas Powered Games
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	FPS	GSC
The Sims 2: Apartment Life Expansion Pack	Simülasyon	Maxis

EYLÜL		
Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	NCsoft
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox Software
Igor: The Game	Aksiyon	Legacy Interactive
King's Bounty: The Legend	Strateji	Katauri
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon / Adventure	Traveller's Tales
Men of War	Strateji	Best Way
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon / Adventure	Pandemic Studios
Mount & Blade	RPG	Taleworlds
NHL 09	Spor	EA Sports
Pure	Yarış	Black Rock Studio
Rig 'n' Roll	Yarış	SoftLab
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron Entertainment
Spore	Strateji	Maxis
The Guild 2: Venice	Strateji	JoWooD
Tom Clancy's H.A.W.X.	Simülasyon	Ubisoft
The Wheelman	Aksiyon	Midway
X3: Terran Conflict	Simülasyon	Egosoft

EKİM		
Alan Wake	Aksiyon / Adventure	Microsoft Game Studios
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	EA Games
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	1C
Dead Space	Aksiyon	EA Games
Dynasty Warriors 6	Strateji	Omega Force
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
MotoGP 08	Yarış	Capcom
MySims	Simülasyon	EA Games
Rhiannon: Curse of the Four Branches	Adventure	Arberth Studios
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition

KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Far Cry 2	FPS	Ubisoft
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Metro 2033: The Last Refuge	FPS	4A Games
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
This is Vegas	Aksiyon	Surreal Software
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics

PSP		
AĞUSTOS		
Madden NFL 09	Spor	EA Sports
Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	EA Sports
Women's Volleyball Championship	Spor	Agetec

EYLÜL		
Dancing Stage Supernova 2	Müzik	Konami
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Traveller's Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
NHL 09	Spor	EA Sports
Pursuit Force: Extreme Justice	Yarış	Bigbig Studios
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	LucasArts
TNA Impact	Spor	Midway
Warriors Orochi 2	Aksiyon	Omega Force
Wipeout Pulse	Yarış	Studio Liverpool

EKİM		
Crash Bandicoot: Mind Over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Disney: Sing It	Müzik	Disney Interactive Studios
EyeToy Play: Hero	Eğlence	Sony
EyeToy Play: PomPom Party	Eğlence	Sony
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Entertainment
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libellule
MotoGP 08	Yarış	Capcom

NBA Live 09	Spor	EA Sports
Pro Bull Riding: Out of the Chute	Spor	D2C Games

KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Disney Quiz	Eğlence	Disney Interactive Studios
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
High School Musical 3: Karaoke	Müzik	Disney Interactive Studios
High School Musical 3: Senior Year DANCE!	Müzik	Disney Interactive Studios
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics

PSP		
AĞUSTOS		
Disgaea 3	RPG	Nippon Ichi Software
Heist	Aksiyon	inXile Entertainment
Madden NFL 09	Spor	EA Sports
Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	EA Sports

EYLÜL		
BAJA	Yarış	ZXL Games
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox Software
Buzz! Quiz TV	Eğlence	Sony
Destroy All Humans! Path of the Furon	Yarış	THQ
FaceBreaker	Spor	EA Sports
Golden Axe: Beast Rider	RPG	Secret Level
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Traveller's Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
Monster Madness: Grave Danger	Aksiyon	Psyonix
NHL 09	Spor	EA Sports
Pure	Yarış	Black Rock Studio
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon / Adventure	Konami
SODM Confrontation	Aksiyon	Sony
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	LucasArts
Tom Clancy's H.A.W.X.	Simülasyon	Ubisoft
The Wheelman	Aksiyon	Midway
TNA Impact	Dövüş	Midway
Warhammer: Battle March	Strateji	Namco Bandai
Warriors Orochi 2	Aksiyon	Omega Force

EKİM		
Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
BioShock	FPS	Eden Studios
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	EA Games
Dead Space	Aksiyon	EA Games
Disney: Sing It	Müzik	Disney Interactive Studios
Fracture	Aksiyon	Day 1 Studios
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Entertainment
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libellule
LifeBigPlanet	Eğlence	Media Molecule
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar
NBA Live 09	Spor	EA Sports
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition
To End All Wars	FPS	Chemistry

KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Far Cry 2	FPS	Ubisoft
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Metro 2033: The Last Refuge	FPS	4A Games
MotorStorm: Pacific Rift	Yarış	Evolution Studios
Naruto: Ultimate Ninja Storm	Dövüş	CyberConnect2
Resistance 2	FPS	Insomniac Games
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team
This is Vegas	Aksiyon	Surreal Software
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics
Valkyria Chronicle	RPG	SEGA

XBOX 360		
AĞUSTOS		
Heist	Aksiyon	inXile Entertainment
Madden NFL 09	Spor	EA Sports

PDC World Championship Darts 2008	Spor	Mere Mortals
Smash Court Tennis 3	Spor	Namco Bandai
Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	EA Sports
Too Human	Aksiyon	Silicon Knights
Zoids Assault	RPG	Takara Tomy

EYLÜL		
BAJA	Yarış	ZXL Games
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox Software
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
FaceBreaker	Spor	EA Sports
Golden Axe: Beast Rider	RPG	Secret Level
Infinite Undiscovery	RPG	Tri-Ace
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Traveller's Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
Pure	Yarış	Black Rock Studio
Rock Band 2	Müzik	Harmonix
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon / Adventure	Konami
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	LucasArts
Supreme Commander	Strateji	Gas Powered Games
Tales of Vesperia	RPG	Namco Bandai Games
The Wheelman	Aksiyon	Midway
TNA Impact	Spor	Midway
Viva Pinata: Trouble in Paradise	Eğlence	Microsoft Game Studios

EKİM		
Alan Wake	Aksiyon	Microsoft Game Studios
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	EA Games
Crash Bandicoot: Mind Over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment
Dead Space	Aksiyon	EA Games
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks
Fracture	Aksiyon	Day 1 Studios
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Entertainment
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libellule
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar
MotoGP 08	Yarış	Capcom
NBA Live 09	Spor	EA Sports
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition
To End All Wars	FPS	Chemistry

KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Far Cry 2	FPS	Ubisoft
Gears of War 2	Aksiyon	Epic Games
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Naruto 2: Broken Bond	Dövüş	Ubisoft
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

PSP		
AĞUSTOS		
Madden NFL 09	Spor	EA Sports
PDC World Championship Darts 2008	Spor	Mere Mortals
Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	EA Sports

EYLÜL		
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	LucasArts
Yggdra Union	Strateji	Atlus

EKİM		
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Crash Bandicoot: Mind Over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment
Midnight Club: LA Remix	Yarış	Rockstar
NBA Live 09	Spor	EA Sports

KASIM		
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft

HABER FAZLASI

- Cryptic Studios, bir Star Trek MMO'su üzerinde çalıştığını ve Temmuz ayının sonunda bu oyun hakkında bilgi vereceğini açıkladı.
- Daha önce sohbet kanallarını kullanarak çocukları kandırmaya çalışanları yakalayan Amerikan polisi, olayı bir adım ileriye taşıyarak aynı şeyi GTAIV oynatarak yapmaya çalışıyor.
- İngiltere'nin Newcastle şehrinde bulunan ve Rocky: Legends, Prey (konsol versiyonu) gibi oyunların arkasında olan Venom Studios, siz bu yazıyı okurken kapılarını kapatmış olacak.
- EA'nin birçok spor oyununu PC'ye uyarlamamasındaki nedenin "korsan" olduğu ortaya çıktı.
- Önce PC'ye bir oyun yap, sonra onu konsola uyarla,

sonra uyarlanmış oyunu PC'ye tekrar uyarla... EA'nin bu garip tavrının ardındaki oyunun ismi MySims.
"Sims'in daha gevşek hali" olarak nitelendirilebilecek bu oyunla ilgileniyorsanız... İlgilenmiyorsunuz, değil mi?
- Ubisoft, Sin City ve 300 gibi filmlerin animasyonlarını hazırlayan Hybride şirketini satın aldı. Yakın gelecekteki Ubisoft damgalı oyunlarda mükemmel sinematikle göreceğimiz kanıtıdır bu.
- Korsanla başa çıkamayan oyun firmalarının imdadına Shiny'nin ardındaki isim David Perry yetişti. Asya'da artık oyunların bedava yayımlandığını ama içeriğindeki birçok özelliğe ancak para ödeyerek ulaşılabildiğini söyleyen Perry, EA'nin Battlefield

Heroes'da uyguladığı stratejiyi diğer firmaların da göz önünde bulundurmasını önerdi.
- Hemen şu adrese giriyorsunuz: <http://www.gtaiivds.com>. Evet, karşılaştığınız sayfada bayağı enteresan bir başlık duruyor: GTAIV Driving Simulator. 2009 kıyısında piyasada olacağı da yazan bu oyuna ev sahipliği yapan sitenin Freewebs altında, bedava sayfa yapımına izin veren bir portalda yer alması ise "sahte" çanlarının çalmasına neden oluyor.
- Colin McRae ve Race Driver: GRID lisanslarına sahip olan Codemasters'ın F1 lisansına da konması, F1 hayranlarını endişeye düşürdü. F1'ciler, Codemasters'ın bu simülasyon oyununu arcade havasına sokmasından endişe ediyor.

GAR

BI CTİ

Amerikan Konsolosluđu'na düzenlenen saldırı, EA'in sert çıkışları, öngörülen katılımcı sayısının çok az olması, "E3 bitti" sesleri... Fuardan önce her şey E3'ün aleyhineydi. Ama her şeye rağmen "eski toprak" dimdik ayaktaıdı. Bizi çok bilgiler, yeni görüntüler zihnimize kazandı ve en önemlisi, heyecanımız katlandı; E3, rüzgar gibi geçti... Murat gezdi, gördü, yazdı, ortaladı ve LEVEL, gelişine çıktı...

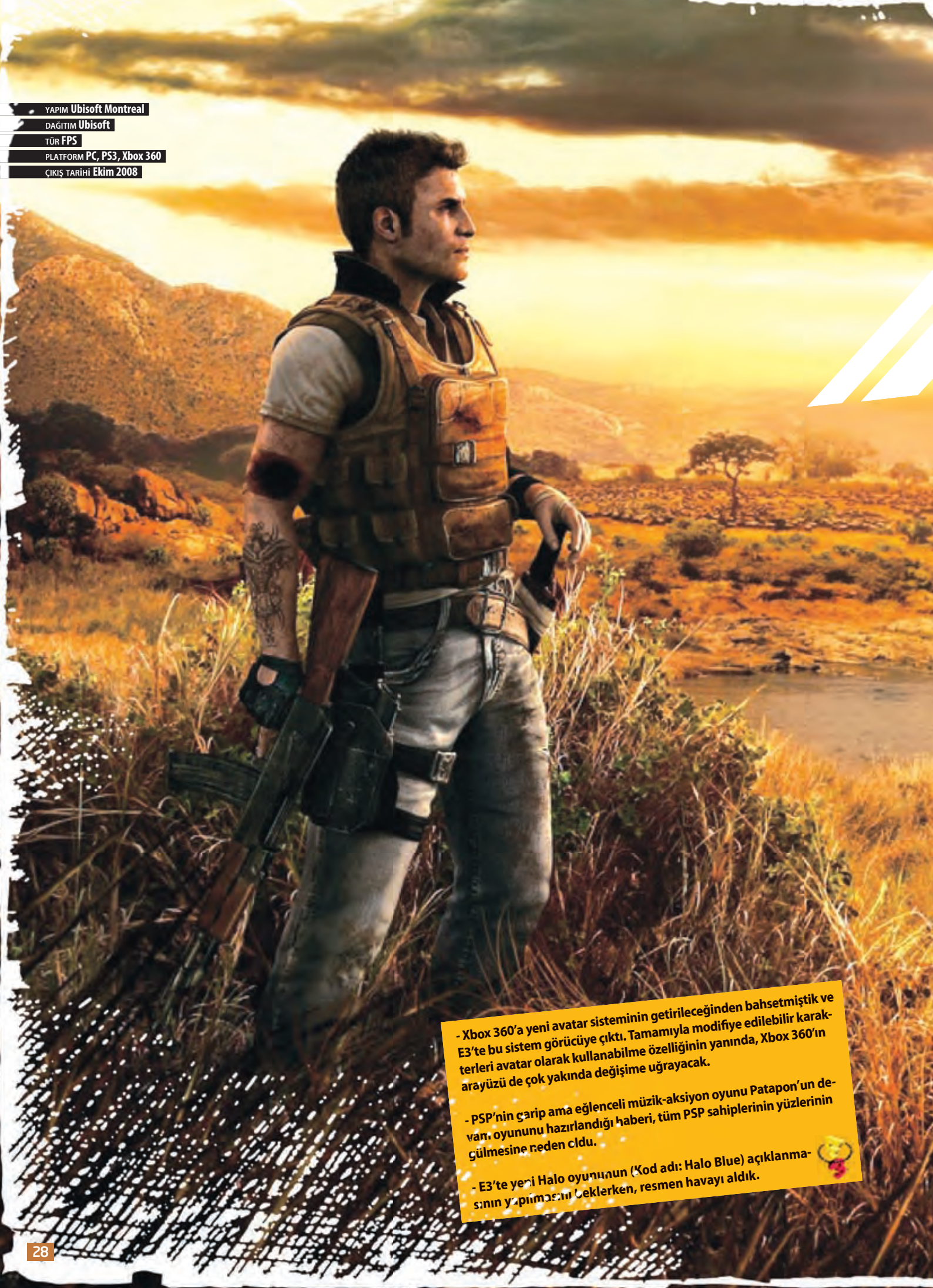
YAPIM **Ubisoft Montreal**

DAĞITIM **Ubisoft**

TÜR **FPS**

PLATFORM **PC, PS3, Xbox 360**

ÇIKIŞ TARİHİ **Ekim 2008**



- Xbox 360'a yeni avatar sisteminin getirileceğinden bahsetmiştik ve E3'te bu sistem görücüye çıktı. Tamamıyla modifiye edilebilir karakterleri avatar olarak kullanabilme özelliğinin yanında, Xbox 360'ın arayüzü de çok yakında değişime uğrayacak.

- PSP'nin çarip ama eğlenceli müzik-aksiyon oyunu Patapon'un devan. oyununu hazırlandığı haberi, tüm PSP sahiplerinin yüzlerinin gülmesine neden oldu.

- E3'te yeni Halo oyununun (Kod adı: Halo Blue) açıklanmasının yapımcılarını beklerken, resmen havayı aldık.



Far Cry 2

MEDENİYETE VEDA

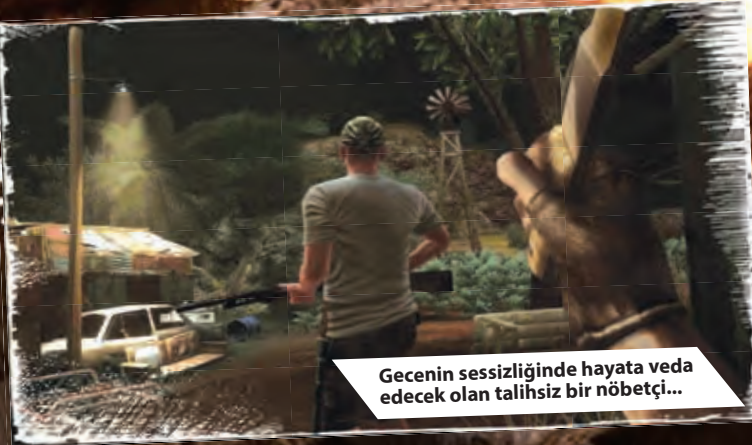
Birkaç ay önce Far Cry 2'ye detaylı bir "ilk bakış" atmış ve Crytek'siz yetim kaldığını sandığımız yapımın nasıl umut veren bir hit adayına dönüştüğünden bahsetmiştik. Oyuncuya özgürce dolaşabileceği büyük ve kaotik bir dünya sunan Far Cry 2 (FC2), Ubisoft Montreal'daki yetenekli yapımcıların marifetleriyle her geçen gün daha heyecan verici bir hal alıyor. Oyun, E3'te bu dinamizminden bir şey kaybetmediğini kanıtladı ve daha akıcı bir oynanış sistemi, daha etkileyici bir atmosferle karşımıza çıktı. FC2 ilk dakikasından finaline kadar oyuncuya istediğini, istediği biçimde yapabilme özgürlüğü sunan bir oyun. Elbette ki amacımız doğrultusunda bazı kötü adamların icabına bakmamız gerekiyor ancak bunu yaparken izleyebileceğimiz yöntemler konusunda ne kadar serbest olduğunuzu göstermek E3 sunumunun ana hedefiydi.

Gece Avcısı

FC2'de gece - gündüz döngüsü olduğunu ve bir FC2 gününün yaklaşık olarak dört saat süreceğini duymuşsunuzdur. Oyunun yaşayan dünyasının vatandaşları da zaman döngüsüne uygun olarak hareket edecekler. Bu da düşman kamplarındaki askerlerin etrafa birkaç nöbetçi diktikten sonra koşularına dağılmaları anlamına geliyor. Yani bir gece operasyonu yapmaya karar verdiğinizde gizliliği ön planda tutarak işinizi çok daha temiz bir biçimde halledebilirsiniz. Elbette ki gözünüzü karartıp gün ortasında taarruza geçme imkanınız da var; FC2 sizi asla kısıtlamıyor. Yine de; gece Afrika savanlarında çalılıkların arasında sessizce ilerlerlerken görevinizi tamamlamanın bambaşka bir keyfi var.

FC2'de yolunuzu bir pusula ve harita yardımıyla buluyorsunuz. Oyun esnasında, ilgili tuşa bastığınızda karakteriniz harita ve pusulayı çıkararak yönünü tayin edebiliyor. Haritaya bakmak için herhangi bir menüye girmek zorunda kalmamanız da oyunun atmosferini daha etkileyici yapıyor. Haritanızın yol bulmanıza yardımcı olmaktan başlıca marifetleri de var bu arada. Düşman üssüne yaklaştığınızda dürbününüzü kullanarak nöbetçilerin yerlerini tespit edebiliyor, yerini tespit ettiğiniz nöbetçilerin haritanızda birer nokta olarak işaretlenmesini sağlayabiliyorsunuz. E3'te gördük ki FC2'nin başında karakterimizi seçerek oyuna başladığımızdan sonra pek çok arkadaş edinme imkanımız var. Tıpkı GTA serilerinde görev aldığımız NPC'ler gibi, bu karakterlerle iyi geçinmek bize yeni görevler ve bazı avantajlar sağlıyor. Daha da iyisi; bazı görevleri bu karakterlerle birlikte tamamlayabiliyorsunuz. Ancak siz de benim gibi silah arkadaşlarınıza sahip çıkamayan bir oyuncuysanız, Afrika'daki tüm dostlarınızı oyunun ilk yarım saatinde kaybedebilirsiniz. Zira ölen NPC'ler hiçbir şekilde yeniden hayata dönmüyorlar.

FC2'nin acımasız dünyasını aylar önce ilk kez keşfettiğimizde oldukça heyecanlanmıştık. E3'ten edindiğimiz izlenimlere göre Ubisoft Montreal, beta aşamasına gelen yapıyı daha da mükemmel bir hale getirmek için en ince ayarlar yapmaktan çekinmiyor. Ve böylelikle oyunun devasa dünyası her geçen gün daha zengin bir hal alıyor. Bu zenginliğe bir örnek verelim; üsse gizlice yaklaşıp bir vanayı açtığınızda belirli bir alanı su basıyor. Siz de su



Gecenin sessizliğinde hayata veda edecek olan talihsiz bir nöbetçi...

Flame thrwcr kullanırken rüzgarın yönünü hesaba katmazsanız korkunç bir "iş kazası" geçirebilirsiniz.



altında kalan alana gidip bir kayık bulduğunuzda, üs savunmasının çok daha zayıf olduğu bir noktadan yaklaşma şansı elde ediyorsunuz. Öte yandan oyun, yapmanız gerekenleri herhangi bir sıraya koymuyor. İsteddiğiniz yere gidip istediğiniz yerden başlayabiliyorsunuz; hareketlerinizin sonuçlarına göre yeni görevler açılıyor ve bu görevleri de istediğiniz sırayla takip edebilirsiniz. Bu noktada ister istemez açık uçlu oyun yapısının dikkat çekici bir dezavantajını anımsıyoruz; bu tür yapımlarda, oyuncuya oyun dünyasını serbestçe dolaşma imkanı verilirken senaryonun dramatik yapısı, tamamıyla çözülerek ruhsuz bir hal alır. Başka bir deyişle; kendinizi bir sandbox dünyasının içerisinde, birbirinden kopuk işler yaparken ve ana görevinizi çoktan unutmuş bir halde bulabilirsiniz. Ubisoft Montreal ise E3'te bizlere ne yaparsak yapalım, dramatik yapının zayıflamayacağı ve sanki önceden belirlenmiş olan bir görev sırasını takip ediyormuşuz gibi etkileyici anlarla karşılaşacağımız konusunda garanti verdi. Firma, verdiği garantiyi şöyle bir örnekle açıkladı; diyelim ki arkadaşlarınızdan birini (X) bir çatışmada kaybetmişsiniz. Daha sonra tanışacağınız başka bir karakter "Olanları duydum ve gerçekten üzuldüm. X'i ben de çok severdim" diyecek. Yani kısacası, eğer her şey yolunda giderse; FC2 pek çok RPG oyunundan daha esnek bir olay örgüsüne ve canlı karakterlere sahip olacak gibi görünüyor.

Acımasız bir dünyanın acımasız düşmanları

Bugüne kadar oynadığımız FPS oyunlarında, bizi görmeden harekete geçmeyen, sağır düşmanlara alışmıştık. Bu noktada müjdeyi vereyim:

Gördüğüm kadarıyla FC2'nin düşmanları çok daha yetenekli ve dikkatli. Şüpheli bir durumla karşılaştıklarında birlikte hareket ederek etraflarını araştırmaya başlıyorlar. Yaraladığınız bir düşman askerine, diğer düşman askerleri yardım edebiliyor. Ayrıca sizi bir kez gördüklerinde alarm durumuna geçen ve saklansanız dahi aramaya devam eden düşmanlarınız, bir el bombası veya roket kullandığınızda varlığınızdan anında haberdar oluyorlar.

FC2'nin fizik motorunun yeteneklerini E3'te yeniden keşfetme şansımız oldu. Rüzgarın oyuna doğrudan bir etkisi olduğu gördük. Buna ek olarak alevlerin rüzgar yönünde yayıldığına ve yangının temas ettiği ağaç ve binaların da gerçekçi bir biçimde tutuştuğuna tanık olduk. Bu noktada belirtmeliyim ki uzun mesafeden yapacağınız atışlarda rüzgarın yönünü ve şiddetini de hesaba katmanız gerekecek.

FC2, E3'e etkileyici bir çıkış yaparak dikkatleri yeniden üzerine çekti. Açık uçlu dünyası, esnek senaryo örgüsü, yetenekli fizik motoru ve akıllı düşmanlarıyla çok az oyunun cesaret edebildiği nadir bir kartı oynuyor. UFUK

- Sony'nin karaoke oyunu SingStar'a Microsoft'tan yanıt geldi: Lips! XBL'dan indirilebilecek binbir türlü şarkıya evinin konforunda eşlik etmek isteyenler, Lips'i listelerine eklesinler.

- Sony, 40GB'lık PS3'leri Eylül ayı itibarıyla piyasadan çekmeye hazırlanıyor. Kademeli bir biçimde yerini 80GB'lık PS3'lere bırakacak 40GB'lık PS3'ler, Avrupa'da da aynı işlemi görecek mi, bunu halen bilemiyoruz.

- Herkesin "Dead Rising II" olarak hayal ettiği, Flock isimli oyun, gerçekten saçma sapan bir oyun olarak E3'e damgasını vurdu. (Çiftlik hayvanlarını kaçırmıyoruz falan, bir şeyler...)



Yaralı arkadaşını sipere taşıyan bu askerın kaderi vicdanınıza ve Fair Play anlayışınıza bağlı.



YAPIM Epic Games

DAĞITIM Microsoft

TÜR Aksiyon

PLATFORM Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 4 Kasım 2008



Oyunun fizik motoru ile beraber grafik motoru da yenileniyor.



- Microsoft, Xbox 360'ın Amerika fiyatını 50 Dolar düşürerek, 299 Dolar'a çekti. Ayrıca 60GB'lık yeni bir Xbox 360 versiyonu duyurdu ki bu cihazın fiyatı da 350 Dolar olacak.

- Square-Enix, Final Fantasy serisini sadece PS3'de devam ettirerek yeterince para kazanamayacağını anlamış olacak ki, FFXIII'ü Xbox 360 için de piyasaya sürmeye hazırlanıyor. (bkz. Konsol Ustası, sayfa: 80)

- Renkli ve eğlenceli bir oyun olan Geometry Wars'un ve Valve'in Portal'ının devam oyunları, XBLA üzerinden satışa sunulacak.





Gears of War 2

**“ÖLÜMLE BİR RANDEVUM VAR
VE GEÇ KALACAK DEĞİLİM!”**

GÜN GEÇMİYOR Kİ Elif yerinden fırlayıp “189 tane daha yazı var sana!” demesin; Kasım ayına kaç gün kaldığını hesaplamayayım. Her editörün kalbinde yatan bir oyun vardır ki benimki Gears of War 2. Daha geçen gün Rock Band 2 idi, ondan iki gün önceyse God of War III...(Değişken bir ruh halim olduğu söyleniyor.) Ofisteki diğer arkadaşlara göz atacak olursak Fırat'ın hala Sensible Soccer için heyecanlandığını, Faruk'un Resident Evil 5'i düşü- nerek zombiye dönüştüğünü, Elif'in SSX ile dağlara tırmanmak istediğini ve Şefik'in envai çeşit mini oyunla kendinden geçtiğini görebiliriz. Buradan da LEVEL camiası içerisindeki en modern zekanın bende olduğu gerçeği ortaya çıkar. Konumuza hızla geri dönecek olursak, dev bir Brumak'tan akın akın fırlayan ve Derrick adlı, insan taşıyan dev araca inmeye çalı- şan Locustlar'ın, sevgili Marcus Fenix tarafından defnedilişini göreceksiniz. Locustlar' iyice zıvanadan çıkmış durumda ve insanlık resmen çökmek üzere. Bu içler acısı durumda bile savaşmaya ant içen Marcus ve arkadaşları, Locustlar'a hak ettiği dersi vermek için hala canla başla uğraşiyor.

Bir önceki Gears of War (GoW) oyunundan altı ay sonrasını konu alan GoW2, insanların yine Locust istilasına karşı savaştığı bir dönemi konu alıyor. Yalnız bu defa işler biraz daha kötüye gitmiş durumda ve Locustlar' insan ırkını neredeyse dünya üzerinden silmiş, bitirmiş... Bu denli depresif ve iç karartıcı bir durum söz konusu olsa da -biraz önce bahsettiğim gibi- Mar- cus ve arkadaşları yılmıyor ve Locustlar'a karşı savaşmaya devam ediyor.

Bir Brumak ki dünyalara bedel

Derler ya, "Perşembe'nin gelişi Çarşamba'dan belli olur"; işte aynen bu sözün ihtiva ettiği derin anlam gibi GoW2'nin nasıl bir oyun olacağını da Salı gününden, yani E3'ten anlıyoruz. (Gerçekten çok saçma bir sözmüş.) Oyunun henüz ilk bölümü, neye benzeyeceğini resmen gözler önüne seriyor ve herkesi nefessiz bırakıyor GoW2.

Derrick'in sırtında, insanlığın son kalelerinden biri olan Jacinto'dan, yine içi insan dolu bir şehir olan Landown'a doğru yola çıkan Marcus, kısa bir süre sonra Locustlar'ın saldırısına uğruyor. Derrick belki dev gibi, kuvvetli ve dayanıklı bir araç olabilir ama Brumak'lar da gözden kaçacak türden yaratıklar değil; cüsseleri bir yana, üstlerine yerleştirilen platformlarla tam anlamıyla yürüyen bir kaleye dönüşüyor. Oyunun ilk bölümünde bu Brumak'lardan bir tanesi başımıza musallat oluyor ve onu durdurmaya çalışırken dört bir yandan Locust yağıyor. Marcus, bu yaratıkların birçoğunu makineli tüfeğiyle durduruyor, yakınına gelen bir kısmını elektrikli testereyle doğruyor ve başı sıkıştığında Derrick'in üstünde yer alan tarete geçerek Reaver avlamaya başlıyor. Reaver'ları zaten biliyorsunuz; havada uçma yeteneğine sahip Locust dostlarımız. Onlar başımıza bela olurken bir yandan da Brumak'tan Derrick'e kanca atan Locustlar' sahnedeki yerini alıyor ve işler iyice karışıyor. Bu yaratıkların kanca larını zamanında kesmezseniz hemen yanınıza sokuluyor ve elektrikli testere tecrübesini bu sefer sizin yaşamanıza neden olurlar.

Bir önceki oyunun yeterince hareketli olduğunu düşünenler, GoW2'yi görünce Serious Sam'in içine düşmüş hissiyatına kapılacaklar. Savaş alanı önceki oyuna göre katbekat büyük olduğu gibi, birbirine giren asker sayısı da büyük artış gösteriyor. Nereden, ne zaman, neyin geleceği kesinlikle belli değil. Bir bakıyorsunuz, bir Ticker yanınıza koşup kendini patlatmaya çalışıyor, arkanızı bir dönüyorsunuz, tam tepenizde bir Reaver kafatasınıza göz dikmiş, dalışa geçiyor... Neyse ki düşmanlarınıza karşı sizin de birtakım manevra kabiliyetleriniz var. Mesela, bir düşmanın açığını yakalayıp onu "instant kill" ile öldürmek. Marcus, kendisini fark etmeyen bir Locust'a arkasından yanaşıp bayağı kanlı bir şekilde düşmanını yere seriyor ve dünya bir Locust'tan daha arınıyor. Şayet fark edilerseniz ve en yakındaki Locust'u bacaklarından vurup yanına koşmalı ve onu bir kalkan niyetine kullanmalısınız. Kurşunların artık size vız geleceği bu hareketle savaş alanında rahatça ilerleyebilir ve düşmanlarınızı rahatça harcayabilirsiniz. (Neden komut veriyorsam; sanki oyunu oynayabiliyoruz da...)

Horde adına!

Tek kişilik oyunu bir kenara bırakmanın vakti geldi; zaten neyle karşılaşacağımız net bir şekilde anlaşılıyor. Tek kişilik oyun modundan daha önemlisi elbette ki multiplayer ve bu konuda bir kötü, 10 adet de iyi haberimiz var. Önce kötü haberi aradan çıkaralım. Maalesef bu defa senaryoyu dört kişi oynayamayacaksınız; sayı ikiye düşürülmüş durumda. Bu durumu dert etmeyeceğinizi varsayıp sizi neşelendirmek adına hemen E3'ün etkileyici şovlarından birine, GoW2 Horde moduna geçiş yapıyoruz.

Horde modu gerçek anlamda oyunun Serious Sam'e dönüştüğü andır sevgili okurlar. Oynanışı bir hayli basit, eğlencesi de bir o kadar fazla olan Horde modunda amacımız çok net: Üstümüze akın akın gelen düşmanları püskürtmek. İlk bölümlerde sakın sakın hareket eden Locust eşrafı, 16. ve ardından 20. bölüme gelindiğinde tam anlamıyla deliriyor ve size göz açtırmıyor.

- id Software'nin yeni bir Wolfenstein oyunu üzerinde çalıştığı ortaya çıktı. Özellikle plazma silahı ile öne çıkan oyun için sabırsızlanmaya başladık bile.

- Resistance: Fall of Man ile Resistance arasında köprü görevi görecek olan Resistance: Retribution, sadece PSP için hazırlanıyor. Oyun, üçüncü kişi kamerasından oynanacak.



GoW2'deki düşman çeşidi önceki oyuna göre daha fazla.

E3'teki sunumda gösterilen Ticker adlı "saatli bomba", büyük sorun yaratan düşmanların başında geliyordu. Beyaz bir köpeği andıran Ticker'ın adıyla yaklaştıkça çıkardığı sestən geliyor. Eğer saatin sesini duyuyorsanız, anlıyorsunuz ki başınız büyük belada zira birkaç saniye sonra havaya uçacaksınız! Serious Sam'in haykırarak koşan ve yaklaşıncaya patlayan canlı bombalarını andıran Ticker'ların yanında, ilk oyundan tanıdığımız Boomer'ların farklı versiyonları da oyundaki yerini alıyor. Boomer varyasyonlarından bir tanesinde zırh ve patlayan bir topuz var ama asıl bela, elinde ateş püskürtücüyle yavaş yavaş ilerleyen Boomer'lar... Neyse ki bu yaratıkların yakıt tanklarını vurabiliyor ve onları kolay yoldan ölümlerle tanıştırabiliyoruz. Mulcher adında bir makineli tüfek taşıyan Boomer'lar ise yavaş oldukları için tehlikesiz gözükseler de aslında son derece ölümcüller. Ellerindeki silah o derece güçlü ki önüne çıkan her şeyi yok ediyor. Üstelik bu silahı yere sabitleyip siper olarak kullanabiliyorlar. Aynen Mulcher gibi kullanılan bir başka silah olan Mortar, yine yere sabitleniyor ama kurşun yerine kafamıza bomba yağıyor. Neyse ki bu silahlara biz de ulaşabiliyoruz da durum biraz eşitleniyor. Horde modunun tek özelliği yaratabilecek yanı, eğer bir ila dört adet arası arkadaşınızı bu oyuna dahil edemezseniz koskoca Locust istilasına karşı tek başınıza dayanmanızı gerektirmesi. Maalesef "bot" adındaki yapay zekalı arkadaşlarımız bu oyun modunda yer almıyor ve beş kişiyi destekleyen oyun seçeneğinde kimseyi bulamazsanız yalnız kalıyorsunuz.

Takım kaptanına ölüm!

E3'te tanıtılan diğer multiplayer modları, ilk oyundan aşına olduğumuz Gridlock'ın yeni versiyonu olan Gridlock 2.0, River ve Security adındaki üç yeni haritada geçiyordu. (Oyunda toplam 12 multiplayer harita olacağı kesinleşti.) Gridlock 2.0'da standart deathmatch müsabakası yaşanırken, geliştirilmiş kontrollerin oyuna ne kadar iyi yedirildiği gözlemlenebiliyordu. Gridlock'tan hemen sonra ise gözler Security'ye çevrildi.

Security'de Submission adında bir oyun modu oynanıyor du ki bu modun adı eskiden Meat Flag'di ve kulağa daha hoş geliyordu bana sorarsanız. Amaç, haritanın ortasında koşturmakta olan bir Sera insanını, yani Stranded'i çıkışı noktasına götürmek. Bu arkadaşımız size teslim olmadığı için onu ayaklarından vuruyor ve koluna girip onu taşımaya çalışıyorsunuz. Bu sırada Gorgon'unuzla düşmanları tarıyor, zaman zaman da Stranded'i bir kalkan gibi kullanarak kendinize zarar gelmemesini sağlıyorsunuz. (Çok bencilce.) Gösterimde olan son bölüm River'da ise iki tip oyun modu, oynanmak için hazır bekliyordu: Wingman ve Guardian. Wingman'de ikişerliden toplam beş takım birbirine giriyor du ama asıl heyecan verici olan Guardian moduydu. Burada iki takımın savaşı göze çarpıyor ve amaç rakip takımın liderini öldürmek. Takım lideri kendini korumaya alarak sizden uzak duruyor, takımın diğer üyeleri ise hem sizin takım kaptanınıza ulaşmaya çalışıyor, hem de kendi liderlerini korumaya uğraşıyorlar. Karşı takımın liderine ulaştıktan sonra eğer onu ateşli silahlarınızla ortadan kaldırmayı başaramazsanız büyük ihtimalle bir testere düellosuna giriyorsunuz. GoW2'nin yeni özelliklerinden biri olan bu düelloda, gamepad'ın B tuşuna hızla basıyorsunuz ve kim daha hızlı olursa o kazanıyor.

Kasım ayına pek bir şey kalmadı ama insan bir gün içerisinde GoW2'ye bu kadar fazla maruz kalınca, sonunda istemsiz bir biçimde kendini GoW'un başına atıyor bir kez daha. Zaten zaman başka türlü geçmez; direnmeyi kesin ve GoW'u bir kez daha oynayın. TUNA

YAPIM **Capcom**

DAĞITIM **Capcom**

TÜR **Aksiyon**

PLATFORM **PS3, Xbox 360**

ÇIKIŞ TARİHİ **13 Mart 2009**

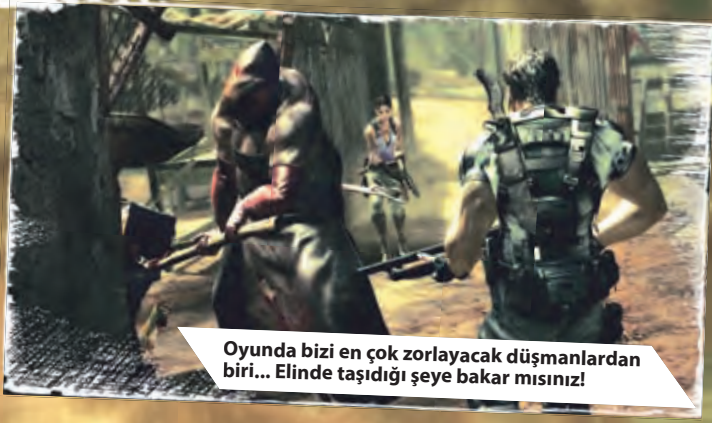
- Her şey John Carmack'ın "Doom 4'ün grafikleri Rage'den daha iyi olacak." demesiyle başladı. Yakaladığımız bilgilere göre Doom 4 grafiksel anlamda yeni bir devrimin başlangıcı olacak. Ha, bu arada... Doom 4, Doom 3'ün kaldığı yerden devam edecek

- EA başkanı John Riccitiello, yeni Star Wars: KOTOR oyununun bir MMORPG olacağını resmi olarak açıkladı; heyecandan ne yapacağımızı bilemeyip Riccitiello'nun boynuna atlayıverdik!



Yardımlaşarak ilerlemek oyunun özünü oluşturacak.

Serinin dördüncü oyununda baştan aşağıya yenilenen Resident Evil (RE) yine dördüncü oyuna benzer bir şekilde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Yerimiz dar; derhal E3'ten edindiğimiz yeni bilgileri aktaralım sizlere. Ekran görüntülerine dikkatlice bakınız, değil mi? Chris'in yanında biri daha var. Kendisi Sheva; Chris ile aynı organizasyon için çalışıyor. Anlayacağınız RE5, co-op modu ile birlikte geliyor. Oyunu ister online olarak bir arkadaşınızla, ister tek başınıza -karakterleri değiştirerek hem Chris, hem de Sheva ile oynayabiliyorsunuz. Elbette ki bu durum oynanışa birtakım yenilikler getiriyor. Karakterlerimiz birbirlerini zor durumlardan kurtarabiliyor ve çeşitli bulmacaları ortaklaşa çözebiliyorlar. Karakterleri yönetmek ise aynı RE4'teki gibi. Bu noktada sunumda gözümüze çarpan bir - iki ayrıntıyı sizinle paylaşalım: Oyunda Chris, Leon'dan daha yavaş hareket ediyor ancak düşmanları Leon'un düşmanlarından daha hızlı. Bizce bu bir tasarım tercihi olsa gerek zira Chris, Leon'dan çok daha büyük bir cüseye sahip ve diğer yandan sırtında bir silah taşıyabiliyor. (Leon'un silahları üzerinde görünmüyordu.) Tasarım tercihi olduğunu düşündüğümüz bir diğer unsur ise kamera kadrajının RE4'ten daha dar olması. Bir diğer deyişle kamera, ana karakteri bir önceki oyuna göre daha yakından takip ediyor. Chris'in görüş açısının biraz daha dar bırakılması, oyunun heyecanını artırmış. Zira kahramanımızın sağını - solunu görebilmesi için onu daha fazla hareket ettirmemiz gerekiyor. RE5'in dikkatimizi çeken bir diğer yeniliği ise tek bir



Oyunda bizi en çok zorlayacak düşmanlardan biri... Elinde taşıdığı şeye bakar mısınız!

tuşla inventory'ye ulaşabiliyor olmamız. Dinamik inventory sistemi ile istediğimiz nesneyi ya da silahı -aksiyonu bölmeden- tek bir tuşa basarak kullanabiliyoruz. Inventory sisteminin dışındaki bir diğer yenilik de diğer karakterle iletişime geçebilmemiz. Gamepad üzerinde bunun için bir tuş atanmış ve bu sayede kontrolümüz dışındaki karakteri istediğimiz zaman yanımıza çağırabiliyoruz. Ayrıca açatıkılı kaldığımız bir odada, düşmanların kapıyı açmamaları için ağır bir nesneyi yine diğer karakterin yardımıyla kapının arkasına taşıyabiliyoruz. Yani yardımlaşma konusu RE4'e göre çok daha etkin.

Oyunun dışı karakteri Sheva -gördüğümüz kadarıyla- kendini gerçekten koruyabiliyor. Düşmanlarına karşı kendini savunmak için Sheva'nın da en az Chris'inkiler kadar etkili savunma yolları var. Elindeki kocaman yarı otomatik tüfek ve yaklaşan düşmanları için kullandığı yakın dövüş teknikleri, Sheva'yı oldukça yararlı bir partner haline getiriyor. Diğer yandan -yapay zeka kontrolünde olduğu zamanlarda bile- yerden ekipman toplayabiliyor. Gelgelelim RE5'teki düşmanlar oldukça zorlayıcı. Ancak Sheva'nın zor durumlarda kaldığı zamanlarda Chris'ten yardım isteyebildiğine tanık olduk. Bu tip durumlarda ekranda kırmızı ve kalın harflerle yazılmış bir "rescue" iletisi beliriyor. Öte yandan biz de ondan yardım isteyebiliyoruz.

Beklemek ne zor şey

Kısacası, tüm yenilikleriyle gümbür gümbür geliyor RE5. Hele ki -benim gibi- seriyi ilk bölümünden beri oynayan bir RE delisiyseniz heyecanlanmaktan ve sabırsızlanmaktan başka yapacak bir şeyiniz yok gibi. RE5'in aşağı yukarı nasıl bir oyun olduğunu artık biliyoruz. Peki ya senaryo? Ne yazık ki Capcom bu konuyla ilgili ser verip sır vermiyor, biz de buradan meraktan çatlıyoruz. FARUK



Resident Evil 5

ÇORAK TOPRAKLARDA ZOMBİ SAFARİSİ

Saniyorum ki Fallout 3, "Aksiyon oranı gereğinden yüksek" diye eleştirdiğim Bioshock'tan bile daha hareketli olacak.

YAPIM Bethesda Sofworks
DAĞITIM Bethesda Sofworks
TÜR Aksiyon / RPG
PLATFORM PC, Xbox 360, PS3
ÇIKIŞ TARİHİ 7 Ekim 2008

Çaresiz ve yapayalnız olduğunuzu hissettiniz mi? Cevabınız "Evet" ise Fallout evreni, Fallout 3'e başarılı bir şekilde aktarılmış demektir.

- Bu yılki E3 pek beğenilmedi anlaşılan. EA CEO'su John Riccitiello böyle bir E3'ten nefret ettiğini ve eski formata geri dönülmesi gerektiğini söylerken, Ubisoft başkanı Laurent Detoc da bu yılki E3'ün çok kötü olduğunu belirtti. En parlak döneminde 60 bin kişinin katıldığı E3'ü bu yıl sadece 5 bin civarı insan ziyaret etti.

- Geçen ay gösterime giren Wanted filminin oyuna dönüştürüleceği ve filmdeki aksiyon sahnelerinin aynen korunacağı açıklandı.

- Activision ve Raven işbirliğiyle hazırlanmakta olan Singularity adlı FPS, E3'te görücüye çıktı ama kimse neler olduğunu anlayamadı. Tek öğrendiğimiz karakterimizin zamanı bükme gibi bir özelliği olacağı.

Fallout 3

OLMADI YAR, SU TESTİSİNE DOLMADI YAR



Nisan ayında, Fallout 3'ün exclusive "ilk bakış"ını yazdığım saatleri hatırlıyorum. Ne kadar da heyecanlıydım. Elimde hiçbir yerde yayımlanmamış ekran görüntüleri ve bilgiler vardı. (Öyle exclusive ekran görüntülerimmiş ki bu görüntülerin bir kısmı E3'te yayımlanan yeni ekran görüntüleri arasında bulunuyor.) İşte o yazıda elimdeki bilgiler doğrultusunda şöyle demişim: Oblivion'un geniş dünyası, Bioshock'un oynanış sisteminin ana hatları ile Fallout'un detaylı RPG öğeleri ve etkileyici atmosferi birleşmeliydi. Ancak sanırım bu animasyonlarla dolu, ucuz bir aksiyon olacağına habercisi gibi. Evet, Fallout'un eşsiz atmosferi başarılı bir şekilde yansıtılmış ve oyunun dünyası Oblivion'da olduğu gibi epey geniş gözüküyor ancak bu grafiklerle ve bu gereksiz aksiyon oranıyla, Fallout'un markalaşmasındaki en önemli kriterler olan detaylı RPG öğeleri ve sürprizlerle bezenmiş olan senaryo Fallout 3'te "ölü" doğacak gibi görünüyor. Zira Fallout ismi oradan oraya şuursuzca koşturan mutantları, VATS eşliğinde parçalara ayırmaktan ibaret olamaz; olmamalı. Ancak E3'te oyunun sadece aksiyon öğelerine odaklanıldığı ki bu öğeler de kaliteli görünmüyordu.

Kararsızlığa bir son verip oyunun hoşuma giden birkaç özelliğinden bahsetmek istiyorum. Biraz önce de belirttiğim gibi oyunun dünyası, özgürlük hissini en üst seviyede yaşayabilmeniz için çok detaylı ve geniş tasarlanmış. Bu detaylı ve geniş dünyanın içinde kullanabileceğimiz obje sayısı da gayet tatminkar. Kullandığımız silahları, çeşitli objelerle kombine ederek kullanabilmemiz de cabası. Mesela roketatarınızın içine etraftan bulduğunuz, boyutu uygun herhangi bir nesneyi yerleştirebiliyorsunuz. Bu ve bunun gibi obje kombinasyonları, oyunun RPG ruhundan tam olarak kopmadığını hatırlatıp içimize su serpiyor açıkçası. Oyunun Oblivion'ı andıran tarafı sadece geniş ve detaylı dünyası değil. Oblivion'dan hatırlayacağınız harita üzerinde daha önce gitmiş olduğunuz yerlere "ışınlanabilme" ve gerekli durumlarda "zamanı hızlı bir şekilde ileriye alma" özelliği Fallout 3'te de karşımıza çıkıyor.

Özetlemek gerekirse Fallout 3'ün E3'teki endamı Diablo III'ün karşısında saygıyla eğilmeme neden oldu. Blizzard, izometrik kame-
raya ve klasik RPG öğelerine sadık kalarak gerçekten en doğru şeyi yapmış. Keşke Bethesda da aynı şeyi yapsaydı. ELİF

Mirror's Edge

BEDENİNİZİ TEKRAR HİSSEDİN

Mirror's Edge, E3 2008 ile yavaş yavaş açığa çıkmaya başladı.

Bildiğimiz anlamdaki FPS sistemini baştan aşağıya değiştiren Mirror's Edge, diğer tüm FPS'lerin aksine silah ile savaşmaktan çok beden hareketlerine odaklanıyor. Bu ne demek? Otoriter ve baskıcı bir rejimle yönetilen bir şehir düşünün; her şey ama her şey kontrol altında. İnsanların hareketleri izleniyor, bilgileri kontrol ediliyor. En ufak bir şüphede kolluk kuvvetleri vatandaşın tepesine çöküyor. Tüm sokaklar kameralarla izleniyor. Böyle bir şehirde gizli işler çevirmek isterseniz ne yapacaksınız? İşte, tam da bu noktada devreye "runner" denen kuryeler giriyor. Runner'lar hızları ve çeviklikleriyle tanınıyorlar. Bir yerden diğer bir noktaya ulaştırılmak istenen her neyse, Runner'lar ile taşıyor. Mirror's Edge'de bu Runner'lardan birini kontrol edeceğiz. Karakterimizin adı ise Faith...

Faith'i kontrol etmek hepimiz için apayrı bir tecrübe... Çünkü Faith inanılmaz derece akıcı bir şekilde birçok hareketi ardı ardına yapabiliyor. Peşinizdeki güvenlik görevlilerinden kaçmak için hızlıca koşmaya başlıyor, ardından yerden kayarak boruların altından geçiyor, hiç sendelemeden ayağa kalkıp karşı çatıya zıplıyor, çatıdaki kapıdan içeriye balıklama dalıyor.

kıvrak bir hareketle merdivenlerden aşağıya -tek bir takla ile- iniyor ve izinizi kaybettiriyorsunuz. Sunumdaki bu "hareket şovu" bizi gerçekten etkiledi.

Kaderden kaçış yok...

Mirror's Edge elbette ki sadece kaçmakla ve kıvrak hareketler sergilemekle sınırlı değil. Faith'in kendini savunmak için oldukça ilginç yöntemleri var. Öncelikle inventory'de silah biriktirmeyi unutun. Çünkü gördük ki Faith, herhangi bir yere tutunduğu zaman elindeki silahı bırakıyor. Ancak dert değil; kahramanımızın son derece güçlü tekme ve yumrukları var. Bunun dışında Faith düşmanının elindeki silahı çalabiliyor; düşmanının arkasından sessizce yaklaşabiliyor ve rakibinin elindeki silaha vurup kendi eline düşürebiliyor. Belli ki bu hareketleri kontrollere dökebilmek için Digital Illusions çok çalışmış. Açıkçası firmanın diğer yapımları ve oyunun E3'teki performansı göz önüne alınırsa bu projenin başarılı olmaması için bir neden olmadığını söyleyebiliriz. MURAT

YAPIM Digital Illusions

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

- PS3'de HD kalitesinde oynadığımız PSN oyunu Stardust'ın PSP için de hazırlandığı açıklandı.



Faith düşmanlarına güçlü tekmelerle karşılık verebiliyor.



Nefes nefese kaldım...

Durun bir soluklanayım... Yerimiz dar ve anlatacak şey çok... Hemen başlıyorum; bildiğiniz gibi ilk oyundan bu yana Albion'da çok şey değişti. Eski kasabalar-dan Oakdale bir bataklığa dönmüş bile. Ayrıca diğer şehirlerdeki tanıdık bazı yerleri de değişmiş bir biçimde görebiliyoruz; hatta eğer yeteri kadar zenginsek buraları satın bile alabiliyoruz.

E3'te gördüklerimiz bunlarla da sınırlı değildi elbette ki; geçtiğimiz günlerde çoğu oyuncunun sabırsızlıkla beklediği co-op modunun nasıl işlediğini de öğrenmiş olduk. Bu sistemde yolda giderken gördüğümüz her mor küre, o sırada oyunu oynayan arkadaşımızın bulunduğu noktayı temsil ediyor. Biz de tek bir tuşa basarak, onu oyunumuza çağırabiliyoruz; bu kadar pratik bir yöntemi Burnout: Paradise'ta bile görmemiş-tim açıkçası. Çağırdığımız bu arkadaşımızı evimizde ağırlayabiliyoruz. (O da nankörlük yapıp çocuklarımızı katledebiliyor; kötü, kötü, kötööü!) Ayrıca -ailemiz de dahil olmak üzere- gördüğümüz her NPC'ye yeni isim verebiliyor; yani bir "Şükufe Teyze" yaratarak ona çeşitli işkenceler yapabiliyoruz. (Kötü, kötü, kötööü!) (Kulakla-rı çınlasın. - FaFu)

Aile dışında bize en az aile kadar yakın bir de köpe-ğimiz var; hatta daha da yakın kimi zaman... O kadar sadık ki yaralıyken onu bıraksanız bile bir süre sonra peşinizden bir han kapısını aşındırabiliyor; o kadar akıllı ki savaşta size en çok hasar verecek düşmanı anlayıp ona saldırabiliyor. Yine de savaşta sadece köpeğimize güvenmek pek akıl karı bir iş değil elbette ki.

But the bard's songs will remain

Şehirde kimi zaman size dair şarkılar söyleyen bir ozana rastlayabiliyorsunuz. Ama diyelim ki yaptığınız görevle-ri şiirlere döken bu ozandan sıkıldınız; onu hiç çekinme-den öldürebilirsiniz. Ancak bu şekilde onu bir daha du-yamayacaksınız, söyleyeyim. E3'te, ozan dışında en çok hoşuma giden detaylardan biri de ara videolar sırasında çeşitli tepkileri verebilmemizdi. Mesela, hüzünlü bir hikaye anlatan adama kahkahalar atabiliyor, size görev veren krala karşı küstahlık yapabiliyorsunuz.

E3'ün en bomba oyunlarından biriydi Fable 2; belki biraz "sessizdi" ama bu duruşuyla "Gayet kaliteli bir oyunum" mesajını vermeyi bildi. Yakın dövüş sisteminde biraz geliştirme ve köpeği biraz daha etkinleştirecek bir - iki hareket oyunu daha da yüksek basamaklara taşıyacaktır. Son olarak oyunun bitirildiğini ve Ekim ayına kadar sadece test yapılacağını belirttim. Mutlu oldunuz mu? Kesinlikle olmalısınız. DORUK C.

- Warhammer: Mark of Chaos'un ek paketi olan Battle March'ın ayrı bir oyun olarak Xbox 360'a da geleceğini öğrendik.



Fable 2

ŞEYTAN VE MELEĞİN, ÜSTÜNE BAHİS OYNADIĞI İNSANIN ÖYKÜSÜ

YAPIM Lionhead Studios

DAĞITIM Microsoft Game Studios

TÜR Aksiyon / RPG

PLATFORM Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Ekim 2008

YAPIM Crystal Dynamics

DAĞITIM Eidos Interactive

TÜR Aksiyon / Adventure

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

ÇIKIŞ TARİHİ 18 Kasım 2008

- Ubisoft yeni bombasını duyurdu: I am Alive. Aksiyon / adventure türünde olacak olan oyunda, ana karakterin Matt Damon'a benzerliği dikkatimizi çekti. (bkz. Konsol Ustası, sayfa: 80)

- Sony'nin silahlarından biri olan Killzone 2 de yeni özellikleriyle E3'te boy gösterdi. (bkz. Konsol Ustası, sayfa: 80)

- E3'te Flower adında bir oyun tanıtıldı ki eminiz Sony bile neyi tanıttığının farkında değil. Rüzgarı kontrol ettiğimizi düşündüğümüz bu garip oyunda çiçek yaprakları uçuşuyor, uçuşuyor ve uçuşuyordu

Hepimiz ona hayranız değil mi? Lara Croft deyince akan sular duruyor. Peki, bu seri daha ne kadar süre bu ilgiyi görecektir? Yani, neden oyunun "oyun" tarafı bir türlü ön plana çıkmıyor. Neden bir kısım insanın hala daha salyası akmaya devam ediyor? Ben şikayetçiyim bu durumdan ama ne Lara şikayetçidir, ne de Eidos. O halde devam ediyorum. Crystal Dynamics'in yeni projesi Tomb Raider: Underworld, fuarda yer alan önemli yapımlardan biriydi. Ancak anlaşılan Crystal Dynamics, 90'lardaki Lara'da kalmış.

Underworld'de Lara'dan Akdeniz'in ılık sularına dalması isteniyor ve maceramız bu sular altında başlıyor. Denizin dibindeki mağaralarda dikkatle yol almalı, karşımıza çıkacak her türlü tehlikeye karşı kendimizi korumalı ve efsanevi kahraman Thor'un çekici hakkında araştırma yapmalıyız. Araştırmamız üzerinde çalışırken karşımıza deniz altındaki bilinen tehlikeler dışında çok daha önemli bir engel çıkıyor; o da çekici koruyan dev deniz canavarı. Kendisi yoluda kesmeye ve hedefe ulaşmamızı engellemeye çalışıyor. Neden böyle bir şey yapıyor ki? Bıraksa ya... Tüm bu gördüklerimiz karşısında tepkimiz şu oluyor: Bir önceki Tomb Raider neyse, Tomb Raider: Underworld de aynısı olacak. Oyunda doğru düzgün hiçbir yenilikle karşılaşmadığımız gibi Lara'nın karakter animasyonları ve oyunun genel grafikleri başarısız. Lara'nın bir direğe tırmanışı var ki... İnsan mı, kurbağa mı belli değil.

Kısacası, Tomb Raider: Underworld'ün E3'teki performansı bize umut vermedi. Bu dönemde böyle oyun olmaz; çok açık konuşalım. ŞEFİK

Korkulması gereken bir arkadaşımız gerçektir.

Tomb Raider: Underworld

LARA SELAM SÖYLEDİ, YAKINDA GELİYORMUŞ

Spore

BENİ BAŞTAN YARAT



YAPIM Maxis

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Strateji

PLATFORM PC, Wii, DS, Mac

ÇIKIŞ TARİHİ 4 Eylül 2008



Oyundaki binbir farklı yaratıktan sadece biri...

Will Wright Electronic Arts'ın E3 sunumu sırasında sahneye atladı birden. Oyunun karakter üretimi aşamasından bahsetti bol bol. Bu tip oyunlardaki en önemli detay olan kombinasyon sayısını da atlamadı tabii ki. Oyuncuların yaratıcılığı sayesinde yüz binlerce farklı yaratık üretilebileceğini belirtti. Halihazırda oyuncuların Spore veritabanına 1756869 yaratık eklediğini söyledi ki bu rakam gayet iyi bence. Bu arada, oyunun sadece yaratık üretiminin ibaret olmadığını söyleyelim. Oyun boyunca görevler çıkabiliyor, kendimize taşıt üretebiliyor, uzayda çeşitli seyahatlere bekliyoruz. Çok acayip işler çeviriyor Will; devamını merakla bekliyoruz. ŞEFİK

God of War III

KRATOS'UN YAPACAKLARI BİTMEDİ

YAPIM Sony

DAĞITIM Sony

TÜR Aksiyon

PLATFORM PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 4 Eylül 2008

Fuarın topu topu iki önemli aktivitesi vardı aslında; Sony'nin ve Microsoft'un sunumları. Sony'nin 90 dakikalık sunumu sırasında birçok "insan yiyen dev proje" geçti gözler önünden. Sony Amerika başkanı Jack Tretton, anlattı da anlattı oyunlarını. Ama öyle bir an geldi ki seyircilerin gözleri fal taşı gibi açıldı. Ekranaya gelen God of War III videosu bir anda kalp atışlarını hızlandırdı ve herkes ekrana odaklandı. Karanlığın içinden tüm ihtişamı yakarızmasıyla Kratos geliyordu. Tanrıların Olympos'u yarıyordu, yerle bir olmuştu... Görüntüler herkesi etkiledi, büyüledi, tamam. Peki, oyun hakkında ne gibi detaylar geçti elimize? İlk aşamayı atlattık; yani Sony, God of War III'ün PlayStation 3 için hazırlanmakta olduğunu doğruladı. Üstüne bir de kısacık bir video gösterdi ama detay vermedi maalesef. Beklemedeyiz. ŞEFİK



YAPIM Ensemble Studios
DAĞITIM Microsoft
TÜR Strateji
PLATFORM Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008

Yaklaşık iki yıl önce duyurulan Halo Wars, uzun bir süredir yapım aşamasında. Oyunun çıkış tarihi ise oldukça yakın görünüyor. Şimdi künyedeki "yapım" kısmına bir bakın... Baktınız mı? Ne yazıyor? Evet, ta kendisi... Halo Wars, Age of Empires serisini yapan ekip tarafından hazırlanıyor. Konsolda strateji oynamanın saçma olduğunu düşünenlere inat, Halo Wars'ta tüm kontrol problemleri ortadan kaldırılmış. Örneğin, sol stick ile imleci hareket ettirebiliyor; A tuşuyla da istediğimiz üniteyi seçebiliyoruz. Bir ünite grubunu seçmek istediğimiz zaman ise A tuşunu basılı tutuyor ve tuşu ne kadar uzun süre basılı tutarsak üniteleri seçen daire o kadar büyüyor. Ensemble'in üzerinde durduğu bir başka konu ise Bungie'nin yarattığı Halo atmosferini korumak.

Oyun ilk Halo oyunundan 20 yıl öncesini konu alacak, galaktik krizin ve baş belası Flood'ın nasıl ortaya çıktığına ışık tutacak. Halo serisinin hayranlarını oldukça heyecandıran Halo Wars, bu yıl bitmeden piyasada olacak. FARUK

Halo Wars

MASTER CHIEF'TEN ÖNCESİ

YAPIM Media Molecule
DAĞITIM Sony
TÜR Platform
PLATFORM PS3
ÇIKIŞ TARİHİ Ekim 2008

E3 sayesinde gördük ki LittleBigPlanet bulmacalar ile sınırlı değil. Kimi zaman yuvarlanan kayalar ve garip robotlar, kimi zaman da boss'lar damalı çizgiyi geçmemiz için uğraşiyor. Bunun gibi onlarca engelin hazır, yüzlercesinin ise yapılmakta olduğunu söylersek sanırım oyunun etkisini daha iyi anlatabiliriz.

Hala mı açsınız? Tamam, sıkı durun o zaman... Yaratıcılık hissinin arttırabilmek için, LBP'de de bölümlere koyduğumuz eşyalara çeşitli sesler verebiliyoruz. Üstelik bu seslerin ne zaman çıkması gerektiğini de yine biz belirliyoruz. Bu sayede yanından geçerken geçiren bir şelale ya da zıplarken havlayan bir basketbol topu gördüğümüzde şaşırıyoruz.

Açlığınız dindi; tatlı alır mısınız? Şöyle buyurun, LBP'de, Facebook'u aratmayan bir tag sistemi de bulunuyor. Böylece yarattığımız bölümlere etiket koyabiliyoruz, hatta istediğimiz etikete sahip olan bölümleri aratabiliyoruz. DORUK

LittleBigPlanet

GİZEMLİ GEZEGENİN E3 TELESKOPUNDAN İZLENİMLERİ

YAPIM Ubisoft Shanghai

DAĞITIM Ubisoft

TÜR Strateji

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği

Tom Clancy's EndWar

EN GÜÇLÜ SİLAH, SESİNİZDİR



Tamamını sesle kontrol edebildiğiniz ilk oyun olarak tanıtılan EndWar (EW), 2009 yılı başında PC, PS3 ve Xbox 360 platformları için piyasada olacak. EW bir strateji oyunu; konu ise petrol yüzünden birbirine giren A.B.D., Avrupa ve Rusya arasında cereyan eden Üçüncü Dünya Savaşı. E3'te gördük ki, "Konsollarda strateji oyunu oynanmaz." diyen kitleye inat, yapımcılar tüm oyunu sesle kontrol edebilir hale getirmişler. İşin güzel kısmı ise kontrollerin kesinlikle çalışıyor olması. Tüm birliklerimize gidecekleri yeri, saldıracakları birimleri emredebiliyoruz. Ayrıca üretim ve nakliye gibi işler de komutlarla gerçekleştirilebiliyor. Sesli komut sistemi, farklı aksanları algılayabiliyor. Bunun dışında, oyunun grafikleri ise gerçekten inanılmaz. Oyundaki birimler ve panoramik manzaralar muhteşem görünüyor. Konsol sahiplerini bilemeyiz ama bu oyunu oynamak isteyen PC sahiplerinin, konfigürasyon konusunda sıkıntı çekecekleri bir gerçek. EW'un yapım aşaması bitmek üzere; değişik bir tecrübe yaşayacağımız kesin... FARUK



Project Origin

KARANLIKTA YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

YAPIM Monolith Productions

DAĞITIM Warner Bros Interactive

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

F.E.A.R.'ın devamı olan Project Origin (PO) belli ki orijinal oyunun başarısının üzerine yan gelip yatmıyor. Gördüğümüz kadarıyla oyunun tüm detaylarını elden geçirip değiştirmişler. Grafiklerinden seslerine kadar baştan hazırlanan PO'da, kahramanımız Michael Becket, Alma'yı aramaya devam ediyor. Oyunun en büyük sürprizi ise kullanılabilir silahlar arasında bir de Mech'in olması; yapımcı ekipten böyle bir hamle beklemiyorduk açıkçası. Ne var ki kahramanımızın, darmaduman olmuş sokaklar arasında bir Mech'e binip ortallığı dağıtmasını ilk başta yadırgadık ancak Mech'in oyuna ne denli başarılı aktarıldığını görünce ağızımızın suyu aktı. Bunun dışında Monolith'in üzerine eğildiği bir diğer konu ise yapay zeka; ölmek üzere olan bir düşmanın, önündeki aracın kapısını açıp içinden siper aldığına şahit olduk. Oyunun başka bir yeniliği ise oynanabilir demo'daki tüm binaların yıkılabilirdi. Bakalım bu tasarım kararı oyunun tümüne yedirilebilecek mi... PO'nun çıkmasına oldukça az bir süre kaldı. Oyunun F.E.A.R. kadar başarılı olup olamayacağını hep birlikte göreceğiz. MURAT



YAPIM BioWare

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 24 Mart 2009

Fragmanını izledikten sonra hepimiz darmadağın olduk... O nasıl müzik, o nasıl savaş sahneleri, o nasıl grafik öyle. Bir de üzerine oyunun BioWare'den geldiğini öğrenince kan basıncımız iyice yükseldi. Referans ister misiniz? Pekala; Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Mass Effect, Jade Empire gibi oyunlar yeterli mi? Güzel... Öyleyse devam edelim. Oyunun senaryosuyla ilgili elimizde henüz pek bir bilgi yok. Fragmanda insanlar ile Ork benzeri garip yaratıkların kapışmasını izledik. Ancak konu ne olursa olsun, o konunun destansı bir şekilde anlatılacağına neredeyse eminiz.

Oyunda tek bir karakteri yönetmek yerine dört kişilik bir partiye önderlik ediyoruz. Bu dört kişilik partinin tüm gelişimini ve item kullanımını biz gerçekleştiriyoruz. Grubumuzdaki elemanlar ise birbirinden farklı sınıflardan geliyor. Savaşlarda başarılı olmak içinse takımımızdaki elemanların sınıf dengesine dikkat etmemiz gerekiyor. Şimdi, bu yazıyı okuduktan sonra sizi DVD'mize alalım. Lütfen çekinmeyin ve oyunun muhteşem fragmanını izleyin. Neden heyecanlanmanız gerektiğini daha iyi anlayacaksınız. FARUK



Dragon Age: Origins

BIOWARE'DEN BİR ŞEY ÇIKTI

Sadece Ruslardan ve Amerikalılardan ibaret olan savaşın içine, dünyanın en rahatsız savaşçıları dahil olursa ne olur? Nazilerin hiç var olmadığı ve birilerinin, kafasına nükleer bomba yemediği bir dünya düşünelim. Evet, Japonlar; o çok önem verdikleri teknolojiyi arkalarına almış, yaldır yaldır geliyorlar. Nisan sayımızda oyuna Yakın Plan bölümümüzde yer vermiştik. Şimdi ise E3'te neler gösterildiğine bir bakalım.

Anladık ki Red Alert 3'ün ağır topu Japonlar olacak. Zira E3'teki Red Alert gösterisinin tüm vitamini Japon ünitele- rindeydi. Bu ünitelerin arasında hem gökyüzünde ortalağı dağıtan, hem de yere inip birer Mech'e dönüşen savaş uçak- ları; yarattığı dalgalarla kıyıları darmadağın eden hoverc- ları; yarattığı araçlar ve üzerine hayvan gibi bir zirh giymiş bushido piyadeleri yer alıyor. Empire of the Rising Sun adıyla boy gösteren Japonlarla oynamak son derece eğlenceli olacak.

Renkli, hızlı, hareketli, Cumartesi gecesi filmleri tadında bir oyun olacak Red Alert 3... FARUK

Command & Conquer: Red Alert 3

HATTI MÜDAFAA, SATHI MÜDAFAA...

YAPIM EA Los Angeles

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Strateji

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 28 Ekim 2008

YAPIM Silicon Knights
DAĞITIM Microsoft
TÜR Aksiyon / Adventure
PLATFORM Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 19 Ağustos 2008

Too Human

VALHALLA'YA ÇIKIYORUZ



Fantastik kurgunun futuristik bir aromayla harman edildiği Too Human, GameCube'ün muhteşem adventure oyunu Eternal Darkness'ı yapan eller tarafından hazırlanıyor. İskandinav tanrılarının birer cybergod olarak tasvir edildiği oyunun bir üçleme olması düşünülüyor. RPG soslu bir aksiyon / adventure olarak boy gösteren oyunda beş farklı sınıftan karakterle oynamak mümkün. Oyunun bir de detaylı co-op modu bulunuyor. Kontrol sisteminin oldukça yenilikçi olduğu oyunda sol stick ile karakterimizi kontrol ederken sağ stick ile düşmanlarımıza saldırabiliyoruz. İşin aslı, oldukça kaliteli bir yapım gibi görünen Too Human'a dair kafamızda tek bir soru işaretini var: Oyun gerçekten söz verilen tarihte çıkabilecek mi? FARUK

Dünyanın belki de en popüler oyunu olan The Sims serisinin yeni versiyonu duyuruldu. Oyunun E3'te yayınlanan fragmanında, evinde sakince oturup balığını besleyen bir Sim'in, kafasını dışarıya uzatmasıyla renkli bir hayata dahil olmasına şahit olduk. Bu bağlamda oyunun hem evin içindeki, hem de dışındaki hayata odaklanacağını söyleyebiliriz. Dışarıdaki "yaşayan" hayatın içine dahil edeceğimiz Sim'imizi mutlu etmek ise oyundaki nihai amacımız olacak yine. FARUK

The Sims 3

PABUCU YARIM SIM'LER

YAPIM EA Redwood Shores
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Simülasyon
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2009

LucasArts'tan gelen haberler gayet iyi; oyunun çıkmasına az bir süre kaldı. Ancak asıl iyi haberse oyunun E3'te, daha önceden söz verdiği her şeyi yapar bir şekilde görünmesiydi. Fracture'da ikiye bölünen Amerika Birleşik Devletleri'nin kendi içindeki savaşa şahit oluyoruz. 2090 yılında geçen oyunda, insanlık yine kendi sonunu getiriyor. Peki nasıl? Şimdilik "doğanın intikamı" diyelim. Oyunun en göze çarpan özelliği -kuşkusuz- yer şekillerini değiştirebiliyor olmamız. Düşmanlarınız sizi çok mu zorluyor? Hop, önünüzde bir tepe oluşturuyorsunuz. Olmadı mı? Buyurun, düşmanlarınızı yere açtığınız deliğe gömün. Burada bahsettiğimiz şey basit bir oyun özelliğinden daha fazlası. Stratejinize göre yeryüzünü istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Birtakım ilginç fikirlerle gelen Fracture gayet iyi bir aksiyon oyununa benziyor. Merakla bekliyoruz. FARUK

Fracture

YER YARILSA DA...

YAPIM Day 1 Studios
DAĞITIM LucasArts
TÜR Aksiyon
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 7 Ekim 2008

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU YAZAN TUNA ŞENTUNA

YAPIM BLIZZARD ENTERTAINMENT

DAĞITIM BLIZZARD ENTERTAINMENT

TÜR MMORPG

PLATFORM PC, MAC

ÇIKIŞ TARİHİ KASIM 2008

WEB WWW.WOW-EUROPE.COM



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Lordaeron'u iřgal etti ve kendi ırkını hiçe saydı. Ölümün, karanlık dünyanın soğukluğunu seçti. Kılıcı Frostmourne'ı bir kez daha kaldırdı ve "Ölüm Şövalyesi" ünvanını İaribin yapraklarına bir bilgi olarak bıraktı. O artık Lich King'di; gücün ve kadrelin vâcâf balmız hali... ↻

DENEDİK
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
DENEYİM

PLAGUE ERUPTORLAR BÜYÜK VE HIZLI AÇABEYLERİMİZ, HAŞTALIK TAŞIDIKLARINDAN BAHSETTİYORUM BİLE...

Geçen gün Arthas'la oturuyoruz; "Nedir problem? dedim. Arthas'ı bir görseniz; nasıl canı sıkkın, nasıl rengi benzi atmış. Onu gören kesinlikle "prens" demez. "Ben artık Prens değilim; Lich King'in ta kendisiyim!" diye yanıt verdi bana, adeta düşüncelerimi okurcasına. "Düşüncelerini okuyorum" sözleri ise bana bir şeyler anlatmaya çalıştığının resmiydi adeta. "Herhalde derin bir bunalımda" dedim kendi kendime ve elimi omzuna attım. "Olur böyle şeyler, boş ver" dedim. "Herkes hayatının bir bölümünde terk edilir; önemli değil" Elinin tersiyle bana çarpmak için bir hamle yaptıysa da son derece çevik bir hareketle kaçmayı başardım. "Bugün neşeliyiz ha?" diye sordum; sırf kalbi kırılmasın, sırf hava biraz yumuşasın diye. Arthas bana cevap vermek niyetinde değildi nedense. Ben de sürekli yanında gezinen, kan yoksunu hizmetkarına, Kel'Thuzad'a yanaşım. "Kuzum, nedir sorun?" diye sordum. "Lord Arthas, Kalimdor'u işgal etmek üzere hazırlıklara başladı" dedi Kel. (Ona kısaca "Kel" dememe laf edeceğinden, bu kısaltmayı ona söylemedim.) "İddialı bir plan" dedim sessizce. "Çekil yolumuzdan pis sefil" dedi Kel, sert bir ses tonuyla. "İyi de koskoca Kalimdor'u nasıl işgal edeceksiniz ki? Hem bir sürü 70. seviye Alliance var; size izin vereceklerini mi sanıyorsunuz?" diye çıktım nedensizce. Kel'in yanında bir anda beliren Arthas bana donuk bir ifadeyle baktı ve konuştu. "Seni ve senin

ait olduğun ırkın tüm canlılarını bu dünyadan sileceğim!" dedi. Cevap vermek için hazırlanmıştım ki ağızımdan sadece şu sözler çıktı: "Meee..."

FERALAŞTAN BİR EV ALDIM

Gecelerin sabahlara, sabahların bir başka geceye teslim olduğu günlere geri dönmek vakti geldi de geçiyor bile. Arthas'la tanışmaya, Kel'Thuzad'la sohbet etmeye sayılı günler kaldı. Kalimdor kıtasında, Darnassus'a ulaşmak için gemi beklediğimiz günler, Orgrimmar'dan Thunder Bluff'a uçarken izlediğimiz manzara, Ashenvale'deyken Undercity'de görevimiz olduğunu hatırlayıp kararlar bağladığımız o günler... O günler ki sıradan bir insanın yaşamını bir başka boyuta taşıyan, o günler ki sıradan bir insanı sokağa yabancılaştıran, evin konforunu sanal dünyayla birleştiren...

Belki şu anda zaten bu dünyadasınız ve bu yazıyı okumanızın tek nedeni, bir fal misali, geleceğinizde sizi nelerin beklediğini öğrenmek istemeniz. 70. seviyeye ulaşmış karakterinizi Outlands'de, uçan bir bineğin sırtında Terokkar Forest'tan Shadowmoon Valley'e doğru sürerken, ileride sizi nelerin beklediğini öğrenmek için can atıyorsunuz belki de. Veya siz grind yaparken bu yazıyı bir arkadaşınıza size okuyor, anneniz ekran başında ölmemeniz için ağızınıza besin maddeleri tikiyor ve siz ne olup bittiğinden habersiz, Azeroth topraklarında yaşamınızı sürdürüyorsunuz.

Satır aralarında hep WoW'un başında geçirdiğim günlerden bahsettim. Beni alıp öylesine sardı ki

bu "dünya", gerçek dünyayı bir kenara koydum, arkadaşlarımı rafa kaldırdım, yazılarımı teslim etmeyi kestim ve sadece bir sonraki "level"i düşünür oldum. Ve şimdi bir kez daha Azeroth beni çağırıyor. Bir kez daha o dünyaya girmeli ve bir kez daha saatlerimi, günlerimi başka bir diyarda geçirmeliyim. Azeroth ve -daha da önemlisi- Arthas beni çağırıyor ve bu çağrıya kayıtsız kalacak değilim! Kalamadım da; oyunun Beta'sına balıklama daldım.

BETA TOPRAKLARI

Her ek pakette Azeroth'a yeni bir kıta ekleyerek bu dünyayı genişletmeyi hedefleyen Blizzard, Wrath of the Lich

King'de (WotLK) de Northrend kıtasını okyanusun ortasına konduveriyor. Azeroth'un kuzey kısmında, Kalimdor ile Eastern Kingdom arasında kalacak olan Northrend, yüz ölçümü olarak Outland'den daha büyük olacak ve bölge bölge ayrılıyor. Blizzard'ın hakkında bilgi verdiği ve şu anda oynanabilir kıvamda olan tam dört tane bölge bulunuyor: Howling Fjord, Borean Tundra, Grizzly Hills ve Dragonblight. Ayak basamadığımız ama oyunun final versiyonunda bulunacak olan diğer iki alanı ise Sholazar Basın ve Zul'Drak oluşturuyor. Horde'un Northrend'deki durak noktası olan ve Northrend'in batı yakasındaki bulunan Howling Fjord,



"YAPACAK HİÇBİR ŞEY BULAMIYORUM!"

WoW'da "sıkılmak" diye bir şey yok; bunu zaten biliyorsunuz. 80. seviye mi oldunuz? Artık yaratık öldürmenize gerek yok ama o da ne; elinizde tuttuğunuz silah asırlar öncesinden geliyor! Size yakışan silah ise, %1 düşme oranı olan bir silah ve onun için hemen şuradaki instance'a sayısız kez girmeniz gerekebilir. Bunu yapmasanız bile, Battleground'da PvP mücadelesine girmeniz zevki de tartışılmaz. Diyelim ki bunların hiçbiri ilginizi çekmiyor. O zaman gelin sizi WotLK'in yeni özelliklerinden biri olan Achievement sistemiyle tanıştırayım. Az sonra -sıralı- tam listesini bulacağınız bu "hedefler", tamamlandığında size yeni silahlar ya da süper özellikler getirmiyor; aksine yaptığımız her şey sadece eğlence için. Ulaştığınız her hedef için bir isim aldığınız ve bunu tüm WoW dünyasına sergilediğiniz Achievement sistemi, birinci seviyeden 80. seviyeye kadar herkesi oyalayacak gibi gözüküyor. Hazırsanız, sizi Achievement başlıklarının bir kısmıyla baş başa bırakıyorum.

PvP: Bu başlığın alt dallarından Alterac Valley All-Star, mezarlıkların ve kulelerin aynı karşılaşma içerisinde ele geçirilmesi ve rakip grubun liderinin yenilmesi sonucu elde edilebiliyor. City Defender başlığı ise bağlı bulunduğunuz tarafın şehirlerinden birinde, 50 tane düşmanı öldürerek kazanılıyor. World Exploration: Şahsen, haritanın her köşesini açmak benim için bir zevkti ama artık bunun için bir isim de kazanabileceğiz! Her bölgeyi açmanın yanında tüm kıtayı belirgin hale getirdiğinizde büyük bir isim kazanacaksınız. Quest'ler: Çeşitli quest'leri tamamlayarak Achievement'lar kazanabileceğiniz gibi bazı NPC'lerin özel isteklerini yerine getirerek de isim kazanabileceksiniz. Genel Achievement'lar: Çok yüksek bir yerden aşağıya uçmak, saç kestirmek, "pet" toplamak gibi aktiviteler sonucunda da ödüllendirileceksiniz.

PREVIOUSLY ON WOW

- Alliance'a Draenei, Horde'a ise Blood Elf ırkları
- Karakterimiz 70. seviyeye kadar yükseliyordu
- Eye of the Storm adında yeni bir Battleground
- Üç yeni şehir: Silvermoon, The Exodar ve Shattrath
- Dark Portal ile ulaşılabilen yepyeni bir kıta, Outland
- Outland'de kullanılabilen uçan binekler
- Soketli eşyalar ve bu soketleri doldurmak üzere taşlar hazırlanmasını sağlayan Jewelcrafting mesleği,
- Yeni zindanlar, yeni yaratıklar ve saatlerimizi emen diğer yenilikler

çeşit çeşit alanlar barındırıyor. Şehirlerin önündeki mancınıklardan, dağ yamaçlarına kurulmuş ejderha kafasına benzeyen yapılar, sislerle kaplı, tehlike kokan topraklar, Gnomelar'ın karlarla kaplı evleri ve büyüünün hakim olduğu bir aranjman... "Epic mount"unuza binip çevreyi arşınladıktan hemen sonra, edineceğiniz dört arkadaşla birlikte Utgarde Keep'in yolunu tutuyorsunuz zira burası WotLK'a adım atmak için gayet şık bir instance. Kurukafalarla ve her türlü "buraya yaklaşsanız anında ölürsünüz" ibaresiyle çevrili olan bu kale, çeşitli ejderhalara da ev sahipliği yapıyor ama biz onlara bulaşmadan kendimizi instance'ın içine atıyoruz. Dört büyük alandan oluşan bu instance'ın ilk bölümünde bizi üç adet, 70. seviye elite Forgemaster karşılıyor. Onları kolayca temizledikten sonra ikinci bölgeye geçiyor ve dev bir kurukafanın yer aldığı alana geliyoruz. Ağzından, burnundan daha doğrusu her yerinden alevler püskürten bu kurukafa, odada yer alan düşmanların tam ortasında duruyor. Tüm odayı üstümüze çekmemize de engel olan kurukafa ile münasebetimizi, ancak odadaki düşmanları öldürerek kesebiliyoruz zira püskürttüğü alevler yolumuzdan ancak bu görevi tamamlayınca çekiliyor. Bir kat aşağıda, yukarıdaki katın karizmasının yanına bile yaklaşamayan bir ahır bekliyor bizi ama burada da Proto Drake'ler başımıza bela oluyor. Çizgisel bir adventure oyunu kadar düz olan bu üç bölümün ardından ise, dördüncü katta bizi Keleseth (Keleş) karşılıyor. Karanlık büyülerle fazla haşır neşir olmaktan çehresi kayan Keleseth, güçlü bir boss ve gücünü ancak savaşın onuncu saniyesinde gösteriyor; sağ gösterip sol vuruyor adeta. Üstüne üstlük çirkef de bir karakter Keleseth. Öyle ki

AYDINLIK TARAF

- İlginç özelliklere sahip olan Death Knight sınıfı
- Koskoca bir kıta: Northrend
- Inscription mesleği, 80. seviyeye ulaşma imkanı, kuşatma silahlarının kullanılabileceği yeni bir Battleground

KARANLIK TARAF

- Yine asosyalleşip hayattan kopacağız

KARAKTERLERİN BİRBİRİNDEN FARKLI OLMASI VE OYUNA BİR KAT DAHA ÇILA ATMAK ADINA, ARTIK KARAKTERLERİNİZİ BERBERE GÖTÜREBİLİYORSUNUZ. (KUAFÖR DE OLUR.)

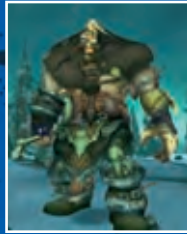


kendisi size büyüleri basarken, ona bulaşmayalım diye sonsuz sayıda iskelet yaratıyor; birini indiriyorum, bir yenisi geliyor. Burada iskeletleri boş verip Keleseth'e yoğunlaşmak veya grupta bir Mage varsa alan etkili büyülerle (AOE) durumu kontrol altında tutmak, izlenecek en iyi stratejilerden biri. Howling Fjord'da yeterince zaman geçirdikten sonra hızlıca Northrend'in diğer kıyasına, yani

doğu yakasına geçiş yapabiliyoruz. Bu iki bölge arasında bir kısayolun olması, saatlerimizi bir mount'un tepesinde geçirme zorunluluğumuzu ortadan kaldırmış. Blizzard sonunda akıllanmış gibi ama biraz geç kaldı sanki. Bana soruyorlardı, "Bu oyunu artık neden fazla oynamıyorsunuz?". Arkadaşım, zaman mı var? Blizzard zaten nedense oyunu oynamayalım da sürekli koşturalım istiyor. Bir görev üç dakika; o görevi yapmak için Azeroth'da gezindiğimiz süre bir saat. "Oradan Undercity'ye geçeyim, Undercity'den yara- →

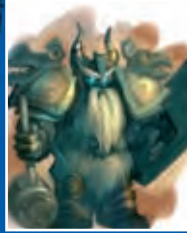
MOUNTAIN LION AVLAMAKTAN ŞIKILDIYSANIZ...

"Yeni karakter sınıfı, yeni bölgeler, yeni eşyalar" derken, büyülerinizin ve silahlarınızın altında ezilecek olan yeni yaratıklar da WotLK envanterine ekleniyor. İşte size ufak bir liste:



FLESH GIANT

Yakın dövüşte kolunuzu bacağınızı kendi alet çantasına yerleştirecek kadar güçlü olan Flesh Giant'lar, Lich King'in hizmetkarları tarafından, birçok farklı cesedin birleştirilmesiyle oluşturuluyor. Mümkün olduğu kadar uzaktan halletmek lazım bunları.



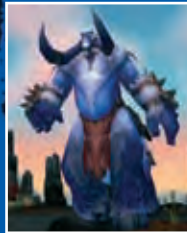
IRON DWARF

Explorer's League'in dünyanın dört bir yanında yaptığı araştırmalar sonucunda ortaya bu cüceler çıkmış. Howling Fjord'da bir kazı bölgesinde yaşayan metal derili, elektrik yüklü bu cüceler, başımıza bela olacak gibi gözüküyor.



JORMUNGAR

Nerubianlar'ın dev bir "matkap" olarak kullandığı bu dev yaratıklar, Nerubianlar'ın çöküşünden sonra serbest kalıyor ve herkesi mideye indirmek üzere harekete geçiyor.



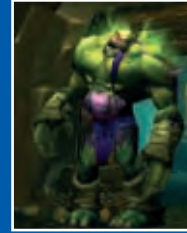
MAGNATAUR

Bir devin belden yukarısını, bir mamutun belden aşağısıyla birleştirin. İşte Dr. Frankenstein'in bile aklına gelmeyecek türde bir üretim! Bu yaratıklara dalaşmanız gerekiyorsa menzilli silahları kullanın lütfen. (Rica ediyorum.)



NERUBIAN VIZIER

Nerubian'ın yeraltı krallığını ele geçiren bu zeki yaratıklar, örümceklerle insanların tümceklerle insanların tost makinesinde kalmasıyla oluşmuş. Tehlikeliler, akıllılar ve büyü konusunda uzmanlar!



PLAGUE ERUPTOR

Lich King'in son tasarımı, hastalık yüklü zavallılar onlar. Amaçları sizi yok etmek değil; Lich King'in hastalığını size bulaştırıp sizi de taraflarına çekmek. Uzak durun; çok uzak...



SHOVEL TUSK

Ren geyiğinin WoW versiyonu. Shaman'ım içinse şahane bir Skinning kaynağı. Grup halinde hareket ettikleri için tehlikeli olabiliyorlar.



TAUNKA

Taurenler'in dördüncü kuşaktan akrabası olan Taunkalar, Northrend'in en soğuk kısımlarında yaşar ve günde 20 ila 30 arası kendini bilmez WoW oyuncusunu mideye indirirler.

☞ saya binip bilmem nereye varırım; oradan da bir 10 km kadar koşarsam..." Eeeh! Böyle zaman mı geçer. (Geçiyor işin kötüsü; hem de gereğinden fazla...) Her neyse, yakarışlarımı burada sürdüreceğim değilim; açarım Facebook'ta bir grup, orada başıra çağıra tepinirim. Zaten Blizzard WotLK ile kısıyolların sayısını artırmış. Örneğin Howling Fjord ve -paragrafın başında bahsetmek istediğim ama yolunu kaybedip başka konulara daldığım için biraz sonra bahsedeceğim- Borean Tundra, Dragonblight bölgesine gemi taşımacılığı hizmeti sunuyor. Hatta ve hatta bu bölgedeki Alliance şehirlerinden Shattrath, Menethil Harbor ve Theramore Isle'a boyut kapıları bulunduğuna için çok kısa bir sürede büyük mesafeleri aşabiliyoruz.

DALARAN BÜYÜCÜLERİ VE MURLOCLAR

Borean Tundra sokaklarında dolaşırken, sahil şeridini parsellemiş olan ayaklı deniz ayıları ve pek sevgili Murloc dostlarımız dikkat çekiyor. Hazır yer gelmişken size Murloc'lar'a neden sinir olduğumu da anlatmak istiyorum. Uzunca bir süre oyunda neden Murloc görünce korkuyla karışık bir sinir yaşadığımı nedeninin araştırdım ve sonra cevabın sorumda gizli olduğunu anladım. Murloc adındaki bu şekilsiz yaratıklar, elinde mızrak tutan balık adamlardan ötesi değil gibi gözüküyor ama bu görüntüleriyle ters orantıda bir hareket gerçekleştirerek kafanızın ortasını yararıyorlar. Murloc yerleşkeleri büyükçe bir gruba ev sahipliği yaptığı için bu alana girdiğiniz an bir koloni Murloc tepenize biniyor ve bunun üstüne bir de nedensiz yere güçlü olmaları eklenince, küçümsediğiniz yaratıklardan korkar hale geliyorsunuz. Neyse ki Borean Tundra'daki bir quest'te Murloc'la savaşıyor ve hatta onlar için bir takım görevleri yerine getiriyoruz. (Böylece ben de Murloc korkumu bir nebze üstümden atmış oluyorum.) Bu göreve ulaşmak içinse, öncelikle D.E.H.T.A. (Druids for the Ethical and Humane Treatment of Animals) için birkaç Murlock hunter ve diveri pataklamamız gerekiyor. Murloc kasabasına gizlice sızan ve bir Murloc kostümü giyerek burada fark edilmeden ajanlık yapan D.E.H.T.A. ajanı, bize birkaç görev daha verdikten sonra tecrübe puanlarını topluyor ve soluğu Gnome'ların yanında

İŞTE TİPİK BİR HOWLING FJORD MANZARASI.

alıyoruz.

Gnome'ların derdi, çeşitli kaçırılma olaylarının başlarına musallat olmasından başkası değil. Daha sonra anlıyoruz ki olayın arkasında Gearmaster Mechazod varmış ve kaçırılan gnome'lar meğrese birer robota dönüşüymüş. "Pes!" diyor ve Borean Tundra'da yer alan The Nexus instance'ına göz atmak üzere koşturmaya başlıyoruz. The Nexus, "Blue Dragonkin"lerin ikamet ettiği, 71 - 73. seviyelerin ziyaret ettiği -ve edeceği- bir instance. Nexus'un ikinci bölümü, The Oculus ise 80. seviyeler için hazırlanmış. Northrend'in en "mavi" instance'ından sağ çıkmak için sağlam bir gruba ihtiyacımız var. The Nexus'u da geride bıraktıktan sonra Dragonblight'ta bir akşam yemeği için gemimize biniyoruz. Dragonblight'a vardığımızda anlıyoruz ki Blizzard Entertainment tüm enerjisini bu bölgeye vermiş. Northrend'in en geniş bölgesi olma unvanını elinde bulunduran Dragonblight, birçok farklı temaya sahip olan alanı içinde barındırıyor. Sarp kayalar ve ejderha fosilleriyle kaplı bir alanın hemen ötesinde yemyeşil bir bölge çıkabiliyor karşınıza. Gün batımında yaprakların döküldüğü, adeta Uzak Doğu'dan kopup geldiği ağaçlıklı bir bölgenin yanı başında ise Nerubian büyücülerinin hayra alamet olmayan aktiviteleri göze çarpıyor. Haritayı arşınlarken yolumuz bu bölgenin

ortasında bulunan Wyrmmrest Temple'a düşüyor. Birçok ejderhanın uğrak noktası olan bu tapınağın saldırı altında olduğunu görüyor ve bir ejderhaya binerek son hız tapınağa varıyoruz. Tapınağın tepesinde, konuyla ilgili görevler alabileceğimiz gibi içeri girdiğimizde de bize birçok NPC'nin kafalarında ünlem işaretleriyle beklediğini görüyor ve buradan iyi iş çıkacağını anlıyoruz.

Grizzly Hills, ara bir bölge olduğu ve pek fazla aksiyon sunmadığı için şu an konumuz dahilinde olmayacak. Onun yerine size Sholozar Basın'den bahsetmek istiyorum. Komut satırına, "copy c:\Blizzard Games\WoW\un'goro crater c:\Blizzard Games\WotLK" yazılarak ve ardından "rename un'goro crater sholozar basin" komutu girilerek oluşturulmuş olan bu bölge, Un'Goro'nun birebir kopyası gibi duruyor. Sholozar Basın topraklarına, kurt - tilki karışımı olan Wolvar ve Murloc'ların evrim geçirmiş hali olan Oraclelar yerleşmiş durumda ve bu iki taraf birbirleriyle savaş halinde. Biz de bu topraklara girdiğimiz an, iki taraf için de görevler yapabiliyoruz ve faction puanlarını toplayarak hediyelere kavuşuyoruz. Bu alanda aynı zamanda, ünlü avcı Hemet Nesingwary'e de rastlıyoruz. D.E.H.T.A. organizasyonunun saldırısı altında olan Hemet'le ne gibi ilişkilerimiz olacak; bunu zaman içerisinde göreceğiz.

KARANLIĞIN HİZMETKARI

Zul'Drak konusunu es geçiyorum zira bu bölgede T-Rex boss'unun dışında pek bir olay yok. Ayrıca WotLK'in en büyük özelliği olan Death Knight sınıfını, biraz daha uzatırsam bu sayfaları sığdıramayacağım. Lich King'in kontrolü dışında hareket edebilme yeteneğine sahip olan ve bana sorarsanız WoW dünyasının en karizmatik sınıfı olan Death Knight'lar, WoW'un ilk Hero sınıfı. (Tahminimce bir sonraki ek pakette Paladin benzeri bir Hero sınıfı gelecektir.) Bir Death Knight'a sahip olmak için önce herhangi bir sınıfa ait karakteri-

TEK BAŞINA ORMANDA DOLAŞAN BU CENTAUR, NE KADAR VAHŞİ OLABİLİR Kİ? (ÇOK.)



mizi 55. seviyeye getiriyor ve yine aynı hesabınızı kullanarak, eğer PvP sunucundayız aynı tarafın bir üyesi olan 55. seviye bir Death Knight yaratabiliyoruz. (Blizzard'ın böyle bir karar vermesindeki en büyük etken, üstünde gömlek, altında keten pantolonla dolaşan birinci seviye bir Death Knight'ın WoW evrenine son derece aykırı duracağını düşünmesidir.) Death Knight'ınızı yarattıktan hemen sonra bu yeni karakter sınıfını tanımak adına bir takım görevlere sahip oluyoruz ve böylece Death Knight'ın Rune ve Runic Power özelliklerini öğrenmeye başlıyoruz.

Mana, Rage veya herhangi bir enerji kaynağı kullanmayan Death Knight, tüm gücünü Rune'lerden alıyor. Bu sayfalardaki kutulardan birinde yer alan Rune çeşitlerini kombine ederek ne tip yeteneklere kavuşacağımızı belirleyebiliyoruz. Rune'ların gücünü kullandıktan sonra, bu Rune'lar şu an için 10 saniyeye ayarlanmış bir cooldown sürecine giriyor ve biz de ortaya çıkan Runic Power gücümüzle, edindiğimiz yetenekleri, büyülerini kullanma hakkına sahip oluyoruz. Blizzard'ın baş tasarımcısı Jeffrey Kaplan'a göre bu Rune'ları sürekli değiştirmek zor değil fakat onları değiştirmek ihtiyacımız pek olmayacak. Death Knight'ın kullanım şekillerine gelecek olursak... Bu sınıfın WoW dünyasında iki rolü bulunuyor: Tank ve DPS. Eğer Rune'larımızı ve üstümüzü başımızı bu doğrultuda seçersek, bir Warrior kadar güçlü ve hatta bir Warrior'un sahip olduğu özelliklerin daha iyileriyle donatılmış olan bir karaktere kavuşabi-

liriz. Eğer DPS yoluna gitmek istersek, düşmanlarını hastalık büyülerine lanetleyen, büyük hasarlar verebilen büyülere sahip bir yakın dövüşçü haline de getirebiliriz. Death Knight'ın sahip olacağı binek de yine tahminimce WoW dünyasının en havalı bineği olacak. (Beta'da daha bu bineği göremedim.) Deathcharger adındaki bu bineğin ilerleyen seviyelerde epic versiyonuna ulaşabileceğimizi söyleyebilirim. Death Knight mevzusuna veda ederken, geriye "Anlatmadığım ne kaldı?" diye bakıyorum ve yeni instance sistemi gözümü çarpıyor. Blizzard, WoTLK ile oyuna dahil edeceği tüm instance'ları 10 ve 25 kişilik olarak ikiye ayırmış. Daha doğrusu, bir zindana dilersek 10 kişilik grupla, dilersek de 25 kişilik bir raid grubuyla katılabiliriz. Bu anlamda zindanların mimarisi değişmemiş

ama yaratıkların sayısı ve güçleri farklılıklar gösteriyor. WoTLK ile gelen bir başka yenilik de Engineer'ların yüzünü güldürecek olan hava araçlarının oyuna dahil edilmiş olması. Artık birçok quest çeşitli araçların kullanımına izin veriyor ve bu araçlara Gnomelar'ın elinden çıktığı belli olan uçaklar da dahil. Mesela bir görevde bir uçağın içinde olan oyuncu birçok ejderha benzeri yaratıkla kapıştı ve bu yaratıklardan kurtulduktan sonra taşımakta olduğu NPC'yi varış noktasına ulaştırdı. Bu sistemin quest'ler dışında PvP'de de kullanılacağını da belirtmeliyim. Maceramızın sonuna adım adım yaklaşırken, yeni bir meslek olan Inscription'ı görüyoruz. Aynı Enchanting mesleği gibi çalışan Inscription, eşyalar yerine büyülere yeni özellikler katmayı amaçlayan bir meslek. Örneğin sıradan bir Fireball büyüsüne, daha fazla zarar ve stun özelliklerini, ancak Inscriptionist'ler (Bu kelimeyi şu an uydurdum.) ekleyebilecek. Ve son olarak, yazının içerisinde fark etmediyseniz, karakterinizi artık 80. seviyeye kadar götürebileceksiniz.

ŞAYILI GÜN, ÇABUK GEÇER

WoW müdavimlerini bu ek paket neden mutlu edecek biliyor musunuz? WoW öyle bir oyun ki bu dünyaya adım attığınız an kolay kolay çıkamıyorsunuz ve Azeroth'da zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. Evinizin yer aldığı muhitten daha iyi tanımaya başladığımız bu dünya, bir süre sonra sizin eviniz gibi oluyor. Durum böyle olunca da oyuna bir yama ile eklenen basit bir ağaç bile ilginizi çekiyor. En küçük yeni ayrıntıyla bile ilgilendikten sonra, koskoca bir ek paketin getirecekleri de elbette bir WoW oyuncusunun durduğu yerde kıpırdanmasına neden oluyor. Üstelik bu kadar güzel özelliklerle dolu bir pakete, hiçbir WoW oyuncusunun -veya WoW oynamak için bahane arayanların- sırt çevireceğini sanmıyorum. Grafik motoru artık çağın gerisinde olsa bile, oynanış sistemi o kadar iyi, o kadar dengeli ve o denli bağımlılık yaratıcı ki birikmiş olan tüm işlerimi bırakıp Azeroth'da at koşturmamak için kendimi zor tutuyorum... ☺

"LFG to kill Arthas." Haydi oradan! Sen kim, Arthas'ı öldürmek kim?! Yine de mücadele etmeye, WoTLK'in yepyeni özelliklerini denemeye, Azeroth'un altını üstüne getirmeye değer. Ey WoW ahalisi! Sabredin, çok az kaldı!



"DEATH KNIGHT" DEDİĞİN BÖYLE OLUR

WoTLK'in yeni sınıfı Death Knight hakkında detaylı bilgiyi yazı içerisinde bulacaksınız ama bu yeni sınıfın şu an için belirlenmiş olan yeteneklerini ancak ve ancak buradan öğrenebilirsiniz. Eğer siz de bir Death Knight'a sahip olmayı düşünüyorsanız ama bu konuda kararınızı tam olarak veremediyseniz, belki aşağıda sıralanan yetenekler bu kararınızda etkili olabilir.

Öncelikle Death Knight'ın yetenek ağacına göz atalım. Üç bölüme ayrılan yetenek ağacının başlıkları şu şekilde:

Blood: Yetenek ağacının bu bölümü silahlar, zırhlar ve silahla yapılan saldırılara yoğunlaşıyor.

Frost: Düşmanı kontrol etmek, kontra atakta bulunmak ve saldırı combo'ları yapmak isteyenlerin odaklanacağı bölüm, tam olarak burası.

Unholy: Death Knight'ı bir DPS makinesine döndürüp büyücü kıvamında kontrol etmek isteyenler, bu bölümde büyüleri, summon'lara ve hastalık yeteneklerine yoğunlaşabilirler.

Yetenek ağacının seçilen bölümüyle birlikte Death Knight sınıfı, bu sınıfa özel olarak "Presence" adındaki yeni özelliği de kullanabiliyor. "Death Knight'ın aurası" olarak tanımlayabileceğimiz bu özellikler ise şöyle:

Blood Presence: Verilen hasarı yüzde olarak artırıyor ve bu yüzdeyi yaşam enerjisi olarak geri alıyor.

Frost Presence: Düşmanlara daha tehlikeli görünmenizi sağlıyor ve aldığınız hasarı azaltıyor.

Unholy Presence: Saldırı hızını artırıyor ve tüm Death Knight yeteneklerinin "cooldown" süresini azaltıyor.

Ve Death Knight'ın diğer yetenekleri... Henüz pek azını bildiğimiz yeteneklerin bazıları şu an için bile gayet heyecan uyandırıcı.

Grip of Death: Bir düşmanı yakına çekip o düşmanın size saldırmasını sağlıyor. Death Knight'ı tank olarak kullanmak isteyenlere önerilir.

Raise Dead: Diyelim ki bir yaratığı öldürdünüz. Raise Dead ile onu bir hayaletçe çevirebiliyor ve düşmanlarınıza saldırmasını sağlayabiliyorsunuz. Eğer bu büyüyü, savaşta yenik düşen bir arkadaşınıza yaparsanız, o da bir hayalet olarak hayata geri dönebiliyor ve arkadaşınız bu hayaletin kontrolünü alarak oyuna devam edebiliyor.

Army of the Dead: Tam bir Necromancer büyüsü olan Army of the Dead, bir grup iskeletin sizin yanınızda savaşmasını sağlıyor ama bu askerler çok kısa bir sürede hayata veda ediyor.

Plague Strike: Büyünün yapıldığı kişinin silahının hasar oranını artıran bu büyü aynı zamanda o silaha disease özelliği de veriyor.

Death Coil: Düşmana zarar veren ve bu zararı yaşam enerjisine döndüren, pek tatlı bir büyü.

Cage of Ice: Mage'in Frostbolt'u gibi, bir düşmanı olduğu yerde dondurmaya yarayan, son derece faydalı bir büyü.



YAKIN PLAN YAZAN FURKAN FARUK AKINCI

YAPIM Treyarch

DAĞITIM Activision Blizzard

TÜR FPS

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

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

WEB www.callofduty.com

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Ayaklarını sürüyerek bir kayalığın üzerine oturdu. Ufukta şafak söküyordu. Cebindeki son puroyu çıkardı ve yüzündeki çamuru sildi. Yedinci Bölük'e birlikte katıldığı arkadaşını henüz birkaç saat önce kaybetmişti. Tüm umutları tükenmişti ve hayattaki amacını unutmuştu. Tam bu noktada, söken şafağın suya vuran aksine baktı ve fark etti... Görev onu beşinci kez çağırıyordu...

**YENİ BİLGİLER
YENİ GÖRÜNTÜLER**





HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka'iyi Türkçe, o ka' köfte!

Her Ay İçeriğinde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayınlanan Kutu der ki: "Arkadaşlar, bu tembel herifler iki kuruş fazla yazı yazmamak için buldukları boşluklara beni saptımlar. Lütfen bu adi heriflere prim tanımayın; tepkinizi dile getirin; tekme - tokat dalın."

Başa dönüyoruz. Normandiya'nın, Polonya'nın, Stalingrad'ın gerisine; Pasifik'e gidiyoruz. Birleşik Devletler'in İkinci Dünya Savaşı'na girme sebebi olan Pearl Limanı'na, 7 Aralık 1941 sabahına dönüyoruz. Japonlar bir pazar sabahı yüzlerce avcı, torpido ve bombardıman uçağından oluşan bir filoyla A.B.D.'nin Hawaii Adaları'nın Oafu bölgesinde bulunan deniz üssüne geniş çaplı bir saldırı düzenlemişti. Bu saldırıda sekiz Drenod'dan altısı batmıştı. Amerikan donanmasına ait üç uçak gemisi ise şans eseri seferdeydi ve bu sayede saldırıdan etkilenmedi. Tam da bu yüzden Japonların

önce yazılmış oldu.

Call of Duty (CoD) serisinin, dördüncü oyununda İkinci Dünya Savaşı'nı terk edip modern savaşlara odaklanması hemen herkesi mutlu etmişti. CoD4'ün konsept olarak farklı bir temayı konu almasının dışında en dikkat çekici özelliği, konu anlatımına son derece önem vermesi ve hikaye anlatımına yeni yorumlar getirmesiydi. Patlayan bir nükleer bombayı ölmekte olan bir piyadenin gözünden görmek ve yanı başınızda ölen takım arkadaşınızla son bir kez göz göze gelmek gibi

Bushido öğretisiyle yoğrulmuş olan Japon askerleri, -Naziler'den farklı olarak- düzenli ordu taktiklerini uygulamak yerine gerilla mantığıyla hareket ediyorlar

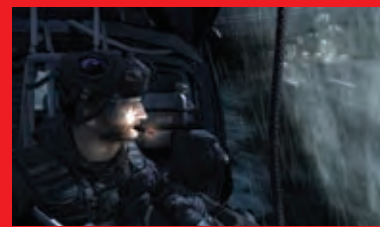
saldırısı büyük bir şanssızlık olarak anılır. Zira savaşın devamında hava saldırılarını gerçekleştiren uçakları taşıyan gemilerin bu saldırıda hiçbir şekilde zarar görmemiş olması, İkinci Dünya Savaşı'nın kaderi üzerinde son derece önemli bir rol oynamıştı. Pearl Limanı saldırısından sonra, 8 Aralık 1941'de A.B.D. Japonya'ya savaş ilan etti; dolayısıyla Japonya'nın müttefikli olan Almanya ve İtalya'yı da karşısına aldı. Ve böylece Call of Duty 5'in konusu da günümüzden yaklaşık 67 sene

detaylar oyunun atmosferine resmen tavan yapıyordu. Serinin beşinci oyununda da senaryo anlatımına aynı özen gösteriliyor; yapımcı Treyarch'ın en çok üzerinde durduğu konu bu. Savaş atmosferini yansıtabilme için serinin diğer oyunlarından daha fazla şiddete başvuracağı söylenen World at War (WaW), oldukça acımasız sahnelerin gösterildiği bir senaryo akışına sahip olacak. Daha ilk sahnede tanık

olacağımız, tutsak kahramanımızın suratına tükürüp göğsünü çizmeye çalışan Japon subayı, bunun ilk göstergesi.

"Savaş...> Oyunun tek kişilik modunda iki farklı senaryo bulunacak. İki farklı campaign'de hem Japon İmparatorluk Ordusu'na karşı savaşan bir Amerikan erini, hem de Avrupa'nın en doğusunda çarpışan bir Sovyet askerini

canlandıracağız. Kulağa gayet eğlenceli geliyor. Hatırlayacak olursanız serinin İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan diğer oyunlarında tek düşmanımız Nazilerdi. Bir diğer deyişle üç CoD oyunu boyunca sadece aynı yöntemleri kullanan düşmanlara karşı savaştık. Gel gelelim, Japon İmparatorluğu askerlerine karşı savaşmak tamamen farklı bir tecrübe olacak. Zira Japon askerleri, Nazi askerlerinden tamamen farklı bir



CAPTAIN PRICE

Dikkat: Serinin önceki oyunları hakkında ağır spoiler içerik.

Onu hepimiz çok sevdi, ona saygı duyduk; kendisi son derece baba bir adam. Abimiz, canımız, ciğerimiz. Ancak ilginç bir noktaya dikkatinizi çekmek istiyorum; kendisi aslen CoD serisinin değil, Infinity

Ward'un adamıdır. Infinity Ward'un elinden çıkan tüm CoD oyunlarında bir şekilde Captain Price'a rastladık ancak Treyarch'ın hazırladığı CoD3'te yoktu kendisi. Captain Price ilk CoD oyununda takım liderimiz olarak boy gösteriyordu. İngiliz SAS (Special Air Service) tarafından göreve getirilen Price, Tirpitz savaş gemisine sızmaya çalışırken öldürülüyordu. İkinci oyunda ise yine takım liderimiz olan Price, Yedinci Zirhli Birlik tarafından göreve getirilmişti. Ve gelelim kahramanımızın asil patlama yaptığı Modern Warfare'e; Captain Price bu oyunda gerçek bir savaş ve taktik uzmanı olduğunu kanıtlayarak hepimizin gönlünü ve saygısını kazanıyordu. Hatta oyunun tasarımı harikası olan Sniper bölümünde de kendisinin gençliğini kontrol etme şansımız oluyordu. Ne yazık ki oyunun sonunda hazin bir şekilde aramızdan ayrılmış gibi yapıyordu. "Gibi yapıyordun" çünkü saldırıya uğrayıp sıkıştıktan sonra son anda gelen Ruslar, onu kurtarmaya çalışırken oyun bitiyordu. (Gerçi ona kalp masajı yapan asker birtakım karamsar tavırlar da sergiliyordu ama olsun; ben onun öldüğüne inanmak istemiyorum.)



GERİLLA TAKTIĞI

Japon askerleri konvansiyonel silahlar dışında, öğretisiyle büyüdüğüleri Bushido tekniklerini de kullanacaklar. Bu tekniklerden en bilineni ise Japon askerlerinin yakın taarruz esnasında kılıç kullanmaları.

savaş disiplini geliyorlar. Bushido öğretisiyle yoğrulmuş olan Japon askerleri, -Nazilerden farklı olarak düzenli ordu taktiklerini uygulamak yerine gerilla mantığıyla hareket ediyorlar. Oyundaki bazı çatışmaların da ormanlık alanda geçtiğini düşünecek olursak, Japonların sık ağaçlar arasında bize nasıl bir kabus yaşatacaklarını tahmin etmek zor olmuyor. "Kabus" kelimesini tam anlamıyla kullanıyorum çünkü Japon savaş taktikleri oyuna birebir yansıtılacak. Aklınıza hemen "kamikaze" geliyor, değil mi? Ya da düşmanların sayıca üstünlüğü? Ya da ağaçların arasında saklanmaları? Bu kez durum çok farklı... Neden mi? Anlatayım:

AYDINLIK TARAF

- Yeni savaş ortamları
- Yepyeni savaş taktikleri
- Seride daha önce savaşmadığımız yeni düşmanlar
- Çevre etkileşiminin artırılacak olması
- Tek kişilik ve multiplayer moda eklenecek özellikler

KARANLIK TARAF

- İkinci Dünya Savaşı konsepti tüm yeniliklere karşın bayabılır
- Yapay zekanın beklediğimiz kadar iyi çıkmama olasılığı
- Yapımcı firma değişikliği



TREYARCH

Biliyorum ki birçokunuz Infinity Ward'dan sonra CoD serisini yapacak olan Treyarch firmasına burun kıvırıyorsunuz ancak yanlış yapıyorsunuz. CoD serisi Infinity Ward ile özdeşleşmiş olabilir ancak daha önce CoD3 ve Big Red One gibi serinin iyi oyunları, yine Treyarch tarafından yapılmıştı. Aslında firma oldukça eski; bundan yaklaşık 10 yıl önce aklımızı başımızdan alan Die by the Sword adlı bir oyun vardı. Oyun, TPS türüne birçok yenilik getirmişti ve -Orta Çağ'da kılıç sallamamızı gerektiren bir oyun olarak- tuşları klavyeye değişik bir sistemle atayarak gerçekten kılıç sallıyormuşuz hissiyatına kapılmamızı sağlamıştı. Bu oyunun yapımcısı da Treyarch'tan başkası değildi. Oldukça köklü olan firmanın diğer oyunları arasında Tony Hawk Pro Skater ve Spider Man: The Movie gibi popüler oyunlar da bulunuyor.

Tek bir çığırın bile insanın sınırlarını alt üst edebileceği bir sessizlikte ormanda yürüyorsunuz. Sadece uçuşumun aşağısındaki okyanusun dalga seslerini ve ağustos böceklerinin çıkardığı sesleri duyuyorsunuz. Etrafta kendi arkadaşlarınızdan başka kimse yok. Ama o da nesi? Ne olduğunu bile anlamadan öldünüz. waW'da Japon askerleri toprağı kazıp içine saklanıyor sevgili LEVEL okuru... Yetmiyor, ölü taklidi yapıyorlar; hatta ceset zannettiğiniz bir asker arkanızdan sessizce gelip gırtlığınızı kesiyor. Bu da mı yetmedi? Yerini bir türlü tespit edemediğiniz bir sniper, takımınız için son derece önemli



olan bir arkadaşınızı öldürmeyip yaralıyor ve sizi, onu tedavi etmek ortalığa çıkmak zorunda bırakıyor. Siz gitmezseniz takım arkadaşlarınızın yaralı arkadaşınıza ulaşmaya çalışıyorlar. Ve nihayetinde teker teker avlanıyorsunuz.

"Gerilla taktikleri" demişken Japon askerlerinin saklanmak konusundaki diğer hünerlerinden de bahsetmek gerek. Malum, savaşın geçtiği yer ormanlık olunca, Japon askerlerinin herhangi bir yerden çıkmasını bekleyebiliriz. Japonların, çalılıkların arasına saklanabilmesi ve ağaçların tepesine çıkıp pusuya yatabilmesi, her an tetikte olmanızı gerektirecek. Şayet elinizde bir alev silahı varsa tüm bu ormanlık araziye ateşe verip düşmanlarınızı dımdızlak bırakabileceksiniz. Takım arkadaşlarınız alanı keşfederken de, gidecekleri yolu onlar için temizlemeniz gerekebilecek.

Milli fanatizmi doruklarda yaşayan Japon askerleri, bizlere sadece saklanarak ya da siper savaşı yaparak karşı durmayacak. Mermisi bitince belindeki kılıcıyla ya da silahının dipçığıyle Allah ne verirse bize girişecek olan Japon askerlerinin kötü bir huyu daha var. Tüm bedenine sığdırabildiği kadar C4'ü bağlamış olan bir Japon piyadesi "Kamikaze" şovunu yapmadan durur mu? Elbette ki hayır; ↻

BEKLEMEK
ZOR

Oyunu ne denli merakla beklediğimizi anlatmaya gerek yok ancak oyunun piyasaya sürülmesine de epey süre var. Firmadan yapılan açıklamada, oyunun çıkış tarihi olarak sonbahar mevsimi gösteriliyor. Şahsen oyunun en az bir kez erteleneceğini düşünüyorum.



nereden geldiklerini bile anlamayacağımız Japon intihar komandolarını nasıl etkisiz hale getirebileceğimizi ancak oyunu oynayınca anlayabileceğiz. Kısacası WaW'da diğer CoD oyunlarından farklı bir savaş deneyimi bizleri bekliyor olacak.

WaW'da Kızıl Ordu'yla da oynama şansımız olacak. Bu konuda henüz (En azından bu satırlar yazılırken.) kesin bir açıklama yapılmadı. Yine bazı dedikodulara göre oyunun ikinci yarısında Stalingrad'daki kuşatmayı ve Kızıl Ordu'nun Berlin'e girişini oynayabileceğiz. Eğer oyunun tek kişilik modu hem Pasifik savaşlarına, hem de Berlin'in çöküşüne sahne olursa, İkinci Dünya Savaşı'nın hem başını, hem de sonunu oynayabileceğiz. Böylesi bir senaryo seçiminin senaryo ekibine büyük esneklik sağlayacağını düşünüyorum. Zira İkinci Dünya Savaşı'nın değişik coğrafyalarına oyun sektörü şimdiye kadar (Bir parça Medal of Honor: Pasifik Assault yapıyor bunu.) pek değinmedi. Özellikle başlangıç ve bitiş kısımları olarak seçilen görevler, WaW'da bizi oldukça sürükleyici bir senaryonun beklediğinin büyük kanıtı.

...bir orduya yaptırılmayacak kadar...> WaW'da, Modern Warfare'de kullanılan grafik motorunun aynı

kullanılacak. Modern Warfare motorunun ne denli muhteşem görüntülere ev sahipliği yaptığını hatırlarsınız. Bu yüzden WaW'dan da daha aşağısını beklemiyoruz. Elbette ki grafik motoru olduğu gibi bırakılmayacak. Treyarch, motoru geliştirmek için bir hayli çaba harcıyor. Hem dış mekanların, hem de iç mekanların daha ayrıntılı tasarlanacağı söyleniyor. Geliştirici ekip oyuncuya hem daha iyi bir görsellik, hem de taktik kullanımını daha esnek olacağı bir çevre tasarlanmakta olduğunu belirtiyor. Buna ek olarak, etkileşimin de artırılacağını belirtelim. Az önce bahsettiğim gibi, tüm bitki örtüsünü yakabileceksiniz. Bu durum çevreye etkileşimi artıracığı gibi, saklanan askerleri de ortaya çıkarmanızı

sağlayacak. Treyarch, etkileşim konusuna son derece özen gösteriyor; firma bu konuda o kadar takıntılı davranıyor ki ağaca asılmış bir askerin bağlı olduğu ipi bile vurabileceğimizi söylüyor. Bu güzel düşüncelerin oyuna nasıl yansıtılacağını hep birlikte göreceğiz ama aklıma gelenler beni baştan çıkarmaya yetiyor. Tüm bu etkileşimin muhteşem grafikler eşliğinde nasıl bir tecrübe yaşatacağını düşünmek bile ağzımı sulandırıyor. Oyuna yüzme seçeneği de ekleniyor ve firmanın iddiası, WaW'daki yüzme dinamiklerinin daha önce hiçbir oyunda görülmemiş gerçeklikte olacağı yönünde. Açıkçası bunu nasıl yapacaklar, ben de merak ediyorum ama bu özelliğin oyuna taktik esneklik kazandıracağı kesin.

Treyarch'ın üzerinde çok çalıştığı bir diğer konu ise -seride bir ilk olacak olan- co-op multiplayer seçeneği. WaW'ı dört arkadaşınızla birlikte online ya da iki kişi birden LAN üzerinden oynayabileceksiniz. Firmanın bu noktada odaklandığı unsur ise düşman yapay zekası. Treyarch, dört kişilik online co-op modunda, gerçek anlamda bir savaş atmosferi yaşayıp düşmanlara karşı zorlanmanız için düşmanların hit-point'lerini artırmaktan ziyade onların yapay zekalarını olabildiğince geliştirip online haritaları da daha geniş kılmaya çalışıyor. Ana senaryoyu co-op oynarken, artık seride bir marka haline gelmiş olan script sahneleri de yaşayabileceksiniz. Bu durumda önden giden kişi sahneyi tetikleyecek, arkada kalan biriye bu sahneyi kaçırmış olacak. Tüm bu detaylar, co-op seçeneğinin gerçekten çok ama çok eğlenceli olacağına işaret



ediyor. Tek kişilik moddakinden daha büyük alanlarda, çok daha zorlayıcı bir yapıya zeka ve sinematikler sayesinde arkadaşlarla yaşanacak bir CoD tecrübesi gerçekten inanılmaz olacak.

Co-op dışındaki diğer multiplayer modlara bakacak olursak Modern Warfare'de oynadıklarımızın dışında değişik bir şey göremiyoruz. Yine de WaW, bu seçenekleri olduğu gibi almakla kalmamış ve birtakım yenilikler hazırlamış. Öncelikle, el bombalarının bizi aniden öldürmesini engelleyecek bir flak jacket eklenmiş oyuna. Bunun dışında takım oyununa yönelik modlara da yeni bir sistem getiriliyor: Her takım küçük parçalara bölünecek ve ilerleyiş bu parçaların koordine edilmesi şeklinde olacak. Bu sistemin multiplayer modlara büyük bir taktik esneklik getirmesi olası. Ayrıca bu küçük takımlara -Rainbow Six'te olduğu gibi- waypoint'ler çizilebilecek. Bu sayede büyük haritalardaki operasyonlar çok daha koordineli hale gelecek. Öte yandan multiplayer modlarda araç kullanımı da olacak; üstelik araç yelpazesi CoD3'teki gibi motosiklet ve cipten değil, daha çok tank ve kamyonlardan oluşacak. Bir diğer deyişle hafif zırhlı ve hızlı araçlardan çok, ağır zırhlı ve yavaş araçlar yer alacak oyunda.

...önemli bir şeydir."> Serinin sıkı takipçileri ve hayranları, CoD'un İkinci Dünya Savaşı'na geri dönecek olmasından pek hoşlanmadılar. (Ben hala seviyorum valla. - Şefik) Açıkçası serinin yeniden geçmişe gidecek olmasından ilk etapta ben de pek hoşnut kalmamıştım. Yine de oyun hakkındaki detaylar birer ikişer gün yüzüne çıkmaya başladıkça, konseptte gitgide ısınmaya başladım. Özellikle savaşın ve taktiklerin yeniden yorumlanması, İkinci Dünya Savaşı temasının üzerindeki ölü toprağını son bir kez silkeleyecek gibi... Sadece tek kişilik moda değil, multiplayer modlara getirilen yorumlar da oldukça tatminkar görünüyor. Açıkçası Infinity Ward'ın elinden çıkan Modern Warfare gibi bir klasikten sonra, Treyarch'tan daha aşağı bir performans beklemiyordum. Umarım ne kendilerini, ne de muhteşem bir markayı rezil etmezler. ☺

Kabul edelim ki serinin İkinci Dünya Savaşı'na dönecek olması çoğumuzun canını sıkıyordu. Modern Warfare'den sonra, binlerce kez işlenmiş İkinci Dünya Savaşı konseptine dönmeyi istememiştik. Ne var ki Treyarch'ın bir bildiği varmış; tüm savaş ortamı yeniden yorumlanıyor ve hem tek kişilik, hem de multiplayer moduna yeni özellikler getiriliyor. Sonucun gayet iyi olacağını umuyoruz.



CALL OF DUTY TARİHÇESİ



CALL OF DUTY - 2003

Quake III oyun motoruyla yapılan ilk Call of Duty, Medal of Honor serisi tarafından sahiplenilen İkinci Dünya Savaşı temasına yepyeni bir soluk getirmişti. Oyunculara birkaç farklı fraksiyonun (Amerikan, İngiliz ve Sovyet) görevlerini oynama şansı veren CoD, oyun basınından son derece yüksek notlar almıştı.



CALL OF DUTY 2:

BIG RED ONE - 2005

Amerikan Birinci Piyade Alayı'ndan bir piyadenin hikayesinin anlatıldığı Big Red One, önceki neslin tüm popüler konsolları için hazırlanmıştı. (O dönemde PC ve Xbox 360 için CoD2 çıkıyordu.)



CALL OF DUTY:

FINEST HOUR - 2004

PlayStation 2, Xbox ve GameCube için özel olarak üretilen Finest Hour, PC'ye çıkan ilk CoD oyununun konsol versiyonuydu.



CALL OF DUTY 3 - 2006

PlayStation 3, Xbox 360 ve Wii platformlarının yanında PlayStation 2 ve Xbox için de piyasaya sürülen CoD3, PC'ye çıkmayarak hepimize büyük bir şok yaşatmıştı.



CALL OF DUTY:

UNITED OFFENSIVE - 2004

Orijinal CoD, oyuncular tarafından çok beğenilince oyuna bir genişleme paketi yapmak kaçınılmaz olmuştu. Bu paket orijinal oyuna yeni görevler ekliyordu.



CALL OF DUTY:

ROADS TO VICTORY - 2007

PSP platformu için özel olarak üretilen Roads to Victory'de hikayeyi üç farklı piyadenin gözünden oynuyorduk.



CALL OF DUTY 2 - 2005

İlk oyunun devamı niteliğindeki CoD2'de Amerikan ve İngiliz ordularının yanı sıra Kızıl Ordu'yla da oynatabiliyorduk.



CALL OF DUTY 4:

MODERN WARFARE - 2007

Serinin İkinci Dünya Savaşı'nı terk edip günümüz savaşlarına odaklandığı yapım olan Modern Warfare muhteşem bir oyundu. Henüz oynamadıysanız yazıyı okumayı bırakın ve derhal oyunu edinin; neler kaçırdığınızı bilmiyordunuz. Bak hala bakıyor; haydi, haydi!





DIABLO III

Efsaneler gerçek olabilir miydi? Cesur Horadrim ve cehennem lordlarının hikayesi, anneannelerimizin bizi uyutmak için anlattığı hikayelerden ötesini işaret edebilir miydi? Ve daha da korkutucu olan şeydi: Terörün efendisi Diablo ve hizmetkarları, bu soruların cevabını kanıtlarcasına bana doğru yaklaşıyordu...



Witch Doctor düşmanlarının beyinlerini kontrol edebiliyor.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Eski atmosferin korunuyor olması
- ✓ Witch Doctor çok etkileyici
- ✓ Yeni özellikler kulağa çok hoş geliyor

KARANLIK TARAF

- ✗ Çıkış tarihinin belli olmaması
- ✗ Grafiklerin fazla renkli olması bazı oyuncuların zevkine uymayabilir



Mephisto'nun (Tam adıyla Mephistopheles.) düşündüğü tek şey güzelliği, huzuru, düzeni; kısacası iyi olan her şeyi dünyadan silmekti. Yer altında yeterince kalmıştı ve yeryüzünün gidişatı hakkında hiç de olumlu düşüncelere sahip değildi; tıpkı Diablo ve Baal gibi...

Geçen yıllarda sıradan bir Boss olarak, ne yaptığını bilmeyen, sadece oyun oynadığını düşünen birtakım insanlara karşı sayısız kez mağlup olmak onu mutsuz etmişti. Sonuçta o büyük Mephisto'ydu; cehennemi yöneten bir lider, nefretin hükümdarı, görkemli bir lord... Daha geçen güne kadar Kurast'ın altını üstünü getirmişken, konyeyin en güçlü üyelerini kendine esir etmişken, içine düştüğü bu duruma alışması hiç de kolay olmuyordu.

Neyse ki yalnız değildi Mephisto... Lucion ve Lilith adında iki çocuğu vardı ve onlar, güçlü gibi gözükken konye üyelerinden hem daha sadıktı, hem de tartışmasız bir kudrete sahipti. Şu an için belki eski kuvveti yoktu Mephisto'nun ama kendi kanından olanların da ona



yardım etmesiyle, sahnedeki yerini tekrar alabilecekti; ölümlülerin figüran olduğu, başrolü sadece kendisinin oynadığı bir başyapıtta...

666> Adeta Mephisto'nun düşüncelerini okurcasına, kendi içinden güldü Baal. Mephisto'yu severdi; gücü ve kudreti sevdiği için bunların peşinde olan bir yandaşa ihtiyacı vardı. Her ne kadar o da kutsal Arreat dağından sayısız kez defedilmiş olsa da henüz yenilmiş sayılmazdı. Baal sinirliydi, azimliydi ve planları vardı. Worldstone'un parçalanmış olması onun yok olması anlamına gelmiyordu; insanların ulaşamayacağı bir boyutta, planlarını büyük bir gizlilikle yürütmeye devam etti...

13> Ve Diablo... Elbette ki o da yaşadıklarından hiç mutlu değildi. Mephisto ve Baal'e güvenmişti ama onlar, zayıftılar. Zayıflara ihtiyacı yoktu Diablo'nun; hiç olmamıştı. Cehennemin kapılarını açmak için onları kullanmıştı ama onlara bir daha ihtiyacı olacağını düşünmüyordu. Uzmanlık alanı olan terör ve korku, hala emrindeydi. İnsanlığı bir kez daha



gerçekle tanıştırmak, yeryüzünün yanında cenneti de yerinden oynatmak ve kendisine karşı gelen her türlü engeli ortadan kaldırmak üzere harekete geçti Diablo, hata yapmamak adına bazı sözleri kendine hatırlattı, "God Mode'u açmayı unutma, God Mode'u açmayı unutma, God Mode'u açm..."



ÖLÜMSÜZLER GEÇİTİ

Herhalde özene bezene yarattığınız karakterinizi Tristram sokaklarında çay taşısın diye kullanmayacaksınız. Amacınız kötülüğe karşı koymak, değil mi? Biz de kötülük kavramının üyelerinden birkaçını bu köşeye davet ettik. Bakalım bu sevimli dostlarımız kimlermiş...



UNDEAD

Vahşi bir hayvan gibi, gördüğü her türlü canlıya saldıran, et ve yağ tutmamış arkadaşlarımızdır Undead'ler. Ölü oldukları halde bunu reddetmeleri ama içten içe bu gerçeği kabul ederek herkesi kendi taraflarına çekmek istemeleri de bundandır. Bir Undead, tek bir iskeletin hayata döndürülmesiyle oluşmakta, aksine birçok farklı iskeletin parçalarını bünyesinde barındırabilmektedir. Pek zeki sayılmazlar ve genellikle birkaç kılıç darbesiyle yere inerler.



KHAZRA

Torajan ormanlarında kendi hallerinde yaşamlarını sürdüren Khazra ırkı, birtakım garip isimlere sahip büyücülerin bu topraklara gelmesiyle benliklerini kaybederler ve dönüşüme uğrayarak vahşi keçi-adamlara dönüşürler. Diablo III dilinde ise "kolayca öldürülebilecek zavallılar" olarak adlandırılabilirler.



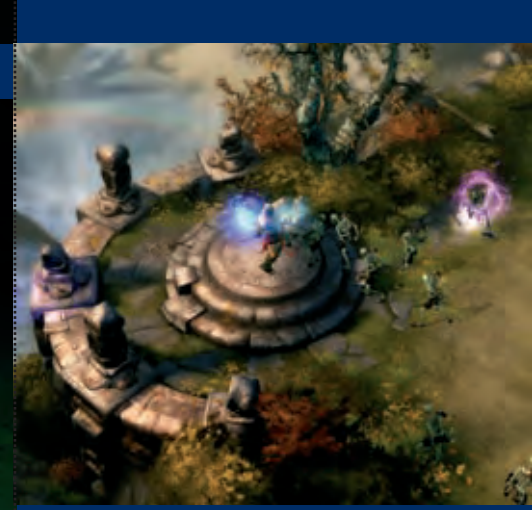
GNARLED WALKERS

Bazı kendini bilmez Necromancer'ların, ormanda gezintiye çıkan saf insanları ele geçirmek için kullandıkları büyü, ağaçların biçim değiştirmesine ve yürüyen birer zigon sehpa adayına dönüşmesine yol açmıştır. Kötülükle yoğrulmuş bu ahşap verandalar, tek başlarına pek güçsüzken, bir araya geldiklerinde Saruman'a karşı gelen Ent'ler kıvamına gelmektedir.



DARK CULTISTS

Zamanlarının çoğunu dua okuyarak, ortaya aldıkları kurbanlarını delik deşik ederek geçiren, kötülüğün vücut bulmuş hali olarak tasvir edilebilecek olan Dark Cultist'ler, hedeflerini tehlikeye düşürecek her şeyi ve herkesi ortadan kaldırmaya ant içmişlerdir. Olayın garip tarafı ise, o hedefin ne olduğunu kendilerinin bile bilmemeleridir.



inmiyor. World of Warcraft'in Warrior'ı olarak nitelendirebileceğimiz bu karakter bir önceki oyunda öylesine popülerdi olmuştu ki bu oyunda da aynen kendine bir yer edindi.

Witch Doctor ise Necromancer ile büyücünün bir karışımı olarak oyundaki yeni karakter sınıflarından birini oluşturuyor. Oyun içi videolardan anladığımız kadarıyla, Witch Doctor'ın her türlü duruma uygun birkaç yeteneği var ve sırtı kolay kolay yere gelmiyor.

Diğer karakter sınıfları hakkında da çeşitli tahminler var (Açıklığa kavuşan karakterler hakkında detaylı bilgi yine bu sayfalarda.) fakat bir konuyu açıklığa kavuşturmadan da geçemeyeceğim. Diablo hiçbir zaman bir World of Warcraft gibi karakterleri çeşitli görevlere oturtan bir oyun olmadı. Yani, diğer karakter sınıfları arasında "Healer" diye bir sınıf bulacağınızı düşünmeyin. Her karakter oyunu baştan sona kendi başına götürebilecek şekilde tasarlanıyor ve bu yüzden de tüm karakterlerin yetenekleri belirli bir dengede tutuluyor.

MİLATAN ÖNCE 997

Şimdi gelin, hep beraber Diablo'nun geçmişine bir göz atalım; o günden bu güne neler değişti, neler baki kaldı, hep birlikte görelim...



DIABLO (1997)

Zamanı için etkileyici grafiklere sahip bir oyundu Diablo. Bu neden önemliydi? Çünkü Diablo'nun nasıl bir oyun olacağını hiçbir şekilde bilemediğimiz için ancak birkaç ekran görüntüsüne bakıp tahmin yürütmek zorunda kalıyorduk ve genellikle de şu meşhur ateş duvarı görseline bakıp iç geçiriyorduk. Blizzard, bu görselliğin üzerine müthiş bir oynanabilirlik ekleyince tüm zamanların en eğlenceli ve bağımlılık yaratıcı oyunu ortaya çıkmış oldu. Hala, 255 charge'lı bir "Archangel's Staff of Apocalypse"im olsa da Doom Lord'ları patlatsam diyorum.



DIABLO: HELLFIRE (1997)

Sanılanın aksine, Hellfire eklenti paketi Blizzard tarafından hazırlanmamış, Sierra On-line'in denetiminde Synergistic Software'e hazırlanmıştı. Monk karakter sınıfının, yeni büyü ve yaratıkların oyuna eklendiği Hellfire'in Battle.net üzerinden oynanamaması, bu eklenti paketinin kısa ömürlü olmasına neden olmuştu.



DIABLO II (2001)

Bu oyuna hücum eden kalabalık grup içerisinde ben de vardım. Üstelik o zamanlar Kablonet'miş, ADSL'miş, öyle şeyler yoktu; çeviriyorduk numaraları, ödüyordük devasa miktarları... Hepsi Diablo II'de birkaç seviye daha atlamak için; hepsi arkadaşlarımızla biraz daha vakit geçirmek içindi...



DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION (2001)

Baal'in ortaya çıkışını resmeden ve Blizzard imzalı olan bu eklenti paketi, Assassin ve Druid karakter sınıflarını, rune'ları, ethereal silahları ve birçok yeniliği yanında getirmişti. Üstelik artık oyunu 640X480 değil, 800X600 çözünürlükte oynayabiliyordunuz!

Tristram seni çağırıyor>

Diablo, Mephisto ve Baal... Üçü de birbirinden korkunç güçlere sahip olan üç kadim şeytan... Seneler önce geldikleri cehennemde geri döndüler; bu üçlünün ortadan kaldırılmasından tam 20 yıl sonra, içinde karanlık bir güç barındıran bir meteor, Diablo'nun yıllar önce Sanctuary'yi işgal ettiği noktaya iniş yapıyor ve kötülük, bir kez daha dünyaya yayılıyor; üstelik bu defa cennet bile tehlikede. Kahramanlarımızdan ikisi, Barbarian ve Witch Doctor, dünyayı boğmak isteyen karanlığı durdurmak üzere harekete geçen ilk iki karakter. Barbarian'ı zaten tanıyoruz. (Daha yakından tanımak için bu sayfalardaki kutuya göz atın.) Yakınındaki her türlü canlıyı (veya yaşayan ölüyü.) elindeki silahlarıyla saniyeler içerisinde "dana gulaş" kıvamına getirebilecek olan Barbarian, yüksek sağlık puanıyla da kolay kolay yere





Eski, güzel günler> Bu yazıyı okumadan önce LEVEL DVD'sinde yer alan Diablo III videolarını izlemenizi öneriyorum. Ya da bunu, yazıyı okuduktan hemen sonra yapabilirsiniz. (En iyi sonuç için ikisini bir arada yapmayı deneyin ve ambale olun.) Bu videolarda göreceksiniz ki Diablo, aynen kaldığı yerden devam ediyor. Yani, süper gerçekçi, süper yenilikçi, süper kaplamalı grafikler yerine, izometrik bir kamera açısına sahip, yenilenmiş grafiklere sahip bir Diablo geliyor. Açıkçası bu durum benim gibi düşünen sayısız Diablo fanatığını o derece mutlu etti ki Diablo II'yi yeniden yükleyip oynamaya başladık. Tabii bu demek değil ki oyun aslında 3D gibi gözükken bir 2D oyun. Diablo III aslında tamamıyla üç boyutlu fakat kamera açısının konumlandırılışı, varsayılan olarak izometrik olduğu için 2001 yılının havası bu oyunda da aynen yakalanmış.

Oyunun üç boyutlu olmasının nimetlerini, kamerayı karakterin burnunun dibine kadar sokarak değil, başka şekillerde göreceğiz.



Öyle ki Sanctuary bölgeleri artık birçok seviyeden oluşuyor. Merdivenlerden tırmanıyor, platformlara ulaşıyor ve savaşta farklı kotlarda devam ettirebiliyorsunuz. Yangın merdiveni kıvamındaki bir merdivenden tırmanarak burnunuzun dibine gelen bir undead'in ağzının ortasına bir vuruyorsunuz, hop altı kat aşağı inip vefat ediyor. Üst kattan üstünüze atlamaya çalışsan bir Khazra'dan kurtulmak içinse sadece yana çekiliyorsunuz ve o da ruhani dünyadaki yerini alıyor. Peki ya şuradaki, sizi ortalarına alıp delik deşik etmek isteyen iskelet grubundan nasıl kurtulacaksınız? Çok kolay; hemen sağınızdaki kolu çekiyor ve manastırın gizli tuzaklarından bir tanesini çalıştırıyorsunuz. İskeletler taşların altında kalırken siz de arkanıza bakmadan yolunuza devam ediyorsunuz.

Tuzak konusu Diablo III'de hiç de göz ardı edilecek gibi değil. Bazı tuzaklar, biraz önceki örnekte olduğu gibi sizin yararınıza çalışırken, birçoğu da arkanıza bakmadan kaçmanıza neden olacak. İlk

RENK - AHENK

Diablo III'ün tasarım şefi Keith Lee diyor ki "Merhaba, ben Keith Lee." ve ekliyor, "Diablo III'te renk sizin arkadaşınız. Lütfen, "Oyun çok renkli; aynı World of Warcraft. Hani daha gerçekçi olacaktı; hani karanlık ortamlar bizim dostumuz olacaktı?" gibi sorular sormayın. Amacımız, oyuna birçok mekan doldurup bunların üstüne farklı isimler yazarak farklı olmalarını sağlamak değil. Biz her bölgenin kendine has bir karakteristik özelliği olmasını istiyoruz ve oyunun daha karanlık ve gerçekçi olması da bu planımızla pek örtüşmüyor. Her türlü yaratığın bir karakteri olmasını, oyuncuların kontrol ettikleri karakterlerin her türlü durumda mekandan ve düşmanlardan ayırt edilebilmesi birincil hedefimiz..."

Keith Lee'ye bu konuda sonuna kadar hak veriyor ve alnından öpüyorum; aynen devam Keith, LEVEL olarak arkadayız.



Diablo'da, altın bulma uğruna açtığımız mezarlardan bir-iki tane iskelet fırlar ve zorlanmadan onları alt ederek bir başka mezara doğru yol alırdık. Diablo III'de ise tuzaklar biraz hardcore. Onlarca iskeletin bir anda bulunduğunuz alanı doldurmasının yanında, başka bir boyuttan ışınlanan güçlü zebanilerin üstünüze çullanması da her an karşılaşabileceğiniz tuzaklar arasında. (Oyun içi görüntülerde yer alan bir tuzakta, yaşadığımız boyuta sürekli yaratık yollayan çeşitli orb'lar bulunuyordu ve ancak bunları yok ederek yaratık akışını durdurabiliyordunuz.)

Odin's Will> Şimdiye kadar anlamış olmalısınız ki Diablo III özünden hiçbir şey kaybetmemiş. Daha çok, yaratık kestiğimiz ama daha güçlü bir senaryoyla baş başa olduğumuz bir oyun Diablo III ve senaryo anlatımı konusunda Blizzard bir hayli iddialı. Artık oyun sırasında daha sık ara sahnelerle karşılaşacağız, ara sahnelerdeki diyaloglarda söz hakkımız olacak ama Blizzard bu konunun suyunu çıkartıp oyunu bir adventure'a dönüştürmeyecek. (Diablo'nun senaryo anlatımı konusunda sığ olduğunu düşünenlere duyurulur.)

Oyunun aksiyon bölümünün ağır basmasından dolayı silahlar ve karakterlerin yetenekleri de elbette bir kez daha ön plana çıkıyor. Yayınlanan



Oyundaki görsel efektler bir önceki oyuna göre göz kamaştırıcı nitelikte.



Eğer harita izin veriyorsa bu köprüyü yıkabilecek ve üstündeki Dark Cultist'leri sonsuzluğa gönderebilirsiniz.

YAKIN PLAN

Oyunun yapımcıları, karakterlerin yeteneklerinin çok özel olmasına ve "+1% Critical Damage" gibi, gözle görülemeyen özellikler olmamasına dikkat ediyor.

oyun içi videolarda Barbarian'ın farklı silahlarla, savaşlardan farklı biçimlerde kurtulduğunu görebiliyoruz. Elindeki silahlardan bir tanesi düşmanlarını buza çevirirken, diğeri elektrik şoku vererek onları kızartıyordu. Bu tip element güçleri bazı düşmanlara karşı etkili olacak fakat elektrik saça saça gelen bir yaratığa da elektrik şoku uygulamak pek mantıklı olmayacak. Diablo II'de yer alan "silah seçimi kısayolu" özelliği Diablo III'de de daha fazla seçenikle birlikte geri dönüyor. Böylece farklı özelliklere sahip düşmanlara karşı koymak için sadece bir tuşa basmanız yeterli olacak ve karakterinizin tüm ekipmanları hızla değişecek.



Savaş ve barış> Bu oyunda barışın "b"si olmadığını bilmenizi isterim. Burada sadece savaş var ve savaşın kuralları da bir kez daha belirlenmiş durumda.

Görünüşte her şey eski oynanışı andırıyor olsa da, oyunu temelinden değiştirecek ufak detaylara rastlıyoruz. Mesela sağlık iksirlerinin yerini kırmızı kürelere bırakıyor olması. Bu kırmızı küreler yaratıklardan düşüyor ve onları topladığınızda sizin ve yakın çevrenizin (dost, akraba, sevgili) sağlık puanları yenileniyor. Blizzard'ın böyle bir değişikliğe

KARAKTER SINIFLARI

Barbarian ve Witch Doctor... Onlar şu an için Diablo III'ün en önemli isimleri. Onları tanımak, sevmek ve benimsemek diğer karakterler açıklanana kadar yapabileceğinizin en iyisi. Bu iki sınıfı ve diğer sınıflar için şahsi tahminlerimi merak ediyorsanız, bu bölgede bulunmaya devam edin...



BARBARIAN

Barbarlar öyle insanlardır ki tek elleriyle sizi kaldirabilirler, diğer elleriyle havada bir tur çevirebilirler ve üçüncü aşamada sizi en yakındaki duvara "ZBAM!" efektiyle çivileyebilirler. İşin kötüsü, bu tavırlarını kinayacak zamanınız da olmayacaktır.

Diablo II'de "HÖRRRI!" efektiyle dönerek, elindeki silahlarla düşmanlarını biçerek, yeri geldiğinde tank olarak, canı istediğinde gücüne güç katarak herkesi kendine hayran bırakan Barbarian, tüm eski özellikleri ve daha fazlasıyla (Yeni silahlar, yeni güçler, yeni bir cinsiyet.) Diablo III'teki yerini alıyor. Bu karakteri tüm yakın dövüş severlere armağan ediyor ve sizi bu karakterin şu an için açıklanan yetenekleriyle baş başa bırakıyorum.

Cleave: Yaklaşık 150 derecelik bir açıda yer alan düşmanlara ağır hasar verir.

Ground Stomp: Yeri göğü inletmek adına yere ayağını vuran Barbarian, çevresindeki tüm düşmanları sersemletir ve onlara zarar verir.

Leap: Aynı Diablo II'deki gibi Barbarian kendini ileri fırlatır ve düşüşü yeri de inletir.

Seismic Slam: Barbarian, önünde bir şok dalgası oluşturacak şekilde yere vurur ve bu dalga bir çizgi şeklinde ilerleyerek dokunduğu her türlü düşmana zarar verir.

Whirlwind: Barbarian'ın "imza" hareketi olarak gösterilebilecek bu hareket, Barbarian'ın hareket ederken kendi etrafında dönerken düşmanlarına hasar vermesini sağlar.

VE DİĞER TAHMİNLER

Efendim; şimdi bakacak olursak elimizde bir adet yakın dövüş ustası ve bir adet de... Eee, değişik amaçlara hizmet edebilecek bir karakter var. Önceki Diablo oyunlarına ve Blizzard'ın genel tutumunu göz önünde bulundurduğumuzda, formüldeki eksik karakterler arasında kimler olabileceği konusunda, aşağıdaki şekliyle bir tahmin yürüttüm; bakalım ne kadarı tutacak.



BATTLE MAGE / ARCHMAGE

Bu oyunda birisini elektrik şokuyla kızartacak, kafasının ortasına bir buz sarkıtı saplayacak bir karakter olmazsa, olmaz. Blizzard'ın Necromancer'ı nasıl değiştirdiğini göz önüne alırsak, esas işi büyü olan karakterimizin başka işlere yönelmesi de muhtemel. Yani bir elinde kılıç, diğer elinde alev topu olan ve savaş alanında rüzgar gibi esen bir savaşçı-büyücü sınıfı görürseniz şaşmayın. Aynı şekilde işi sadece element büyüleri yapmak olmayan ve arcane büyülerini kullanan bir Archmage de oyunda yer alabilir.



WITCH DOCTOR

Ona ters gittiğiniz zaman kafanızı küçültebilir, ona iyi gözükme istediğiniz zaman ise sizi yine de tehdit olarak algılayacağı için kemiklerinizi tek bir hareketle vücudunuzdan dışarı çıkartabilir. O, büyü'nün ve mistisizmin efendisi bir doktor; "Umbaru" ırkının efsanevi ve korkutucu bir üyesi.

Bir önceki oyunun en çok tercih edilen ırkı olan Necromancer'ı tahtından indiren Witch Doctor, Diablo III'te büyü ile Necromancer'ın bir karışımı olarak karşımıza çıkıyor. Yerin dibinden yaratıklar çağırıyor, zombiden duvarlar örüyor, ateş topları fırlatıyor ve böylelikle tüm oyunculara kendisini sevdiriyor. Witch Doctor'a büyük rağbet olacağını şimdiden rahatlıkla söyleyebiliriz. (Ben de bayağı sevdim kendisini.)

Firebomb: Molotof kokteylinin, şişe, yakıt ve ateş gereksinimi olmadan, tamamıyla büyüyle oluşturulmuş hal. Atıldığı alanı ateşe verir, düşmanları yakar, seni yakar, beni yakar...

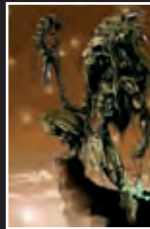
Horrrify: Tüm düşmanların çölgüklük atarak kaçmasını istediğinizde, bunu kullanıyorsunuz.

Locust Swarm: Bioshock'taki "Insect Swarm" gücünün bir benzeri; envai çeşit haşere düşmanlara saldırır ve yakındaki düşmanlara da dağılarak durdurulamaz bir böcek istilasına yol açar.

Mass Confusion: Bir grup düşman başınıza bela olduğunda bu büyüü kullanıyor ve o grubun saçma şapan hareketler yaparak kendi hallerinde takılmalarına neden oluyorsunuz.

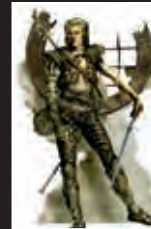
Zombie Wall: Ateş duvarı, buz duvarı, Berlin duvarı gibi birçok duvar gördünüz ama yaklaşanların beyinlerini patlatan bir zombi duvarı gördüğünüzü hiç sanmıyorum.

Soul Harvest: Witch Doctor çevresinde bir enerji alanı yaratır ve bu enerji düşmanlarını patır kütür yere döker. Ardından, doktorumuz açığa çıkan ruhları toplar ve... Evet, bundan sonrası hala bir muamma; acaba o ruhlar ne olacak, doktor bu ruhları ne gibi işler için kullanacak, ruhu çalınan zavallı yaratıkların intikamı nasıl vuku bulacak... Hepsi ve daha fazlası için beklemede kalın!



DRUID / SHAMAN

Druid zaten bir önceki oyunun ek paketinde karşımıza çıkmıştı. Oldukça popüler bir karakter olan Druid, yayınlanan konsept çizimlerinde de yer aldığı için bir karakter sınıfı olarak karşımıza çıkabilir. Ya da daha da iyisi, bu karakter iyileştirme ve saldırı büyüleri alanında da kendini biraz geliştirerek, bir Shaman'a dönüşebilir. Böylece her duruma uygun, hem iyileştirme konusunda uzman, hem de savaş konusunda yetenekli bir karakter oluşmuş olur.



ROGUE / RANGER

"Peki o yere düşen Short Bow'u dedem mi kullanacak?" diye sormanız gayet doğal. Yukarıda bahsettiğim iki karakter olmasa bile Rogue veya buna benzer bir okçu sınıfı kesinlikle oyunda olacaktır. Amazon'un geri döneceğini pek sanmıyorum ama Blizzard'ın ne yapacağı belli olmaz.



gitmiş olmasının sebebi, oyuncularını daha çok birlikte oynamaya ve karakterlerin yeteneklerini zor durumlardan kurtulmak için de kullanmaya itmek. (Onlarca düşmanın ortasına dalıp sağlık iksirleriyle ayakta duran Barbarian'lara elveda.)

Yavaş yavaş yazının sonlarına yaklaşırken, kategoriye sokamayacağımız bazı yeniliklerden bahsedelim. Oyunun yapımcılarından Jay Wilson, "Henüz bahsetmediğimiz ve bence oyunun en şaşırtıcı özelliklerinden biri olan yeniliği ilerleyen tarihlerde açıklayacağız." diyor ve tüm Diablo fanatiklerinin uykusuz gecelere yol almasına neden oluyor. (Bu yeniliğin "rune"lar ve yetenek ağacıyla ilgili olduğunu tahmin ediyoruz.) Havada kalan bu açıklamanın yanında, co-op oyun modunun oyuncuların istediği zaman oyuna dahil olup istedikleri zaman çıkmasına

izin vereceğini, yeteneklerin seçilebileceğini, ekranın aşağısında yer alan konsolun mouse tekeriyle kontrol edilebileceğini, düşmanlardan dökülen envanterin sadece o eşyaları görebilen kişi tarafından toplanabileceğini, tüm ekipmanların WoW'un Armory'sine benzeyen bir veritabanında yer alacağını, yaratıkların ve zindanların tamamıyla "rastgele" konumlanacağını, grafiklerde Havok desteğinin olacağını ve oyunun birkaç farklı zorluk seviyesi bulunacağını öğrenmiş bulunuyoruz.

Ve son olarak, konsol kullanıcılarına değinelim. Aslına bakarsanız, oyunun kontrol sistemi bir hayli kolaylaştırıldığı için oyunun konsollara uyarlanması -eskiye oranla- çok daha kolay olacak gibi görünüyor ama Blizzard bu konuda herhangi bir açıklama yapmıyor. (Evinin en güzel köşesinde bir Xbox 360, bir PS3 barındıran oyuncular; PC'ye yatırım yapsanız iyi edersiniz.)

Diablo III'ün oyun içi videosunu her

izleyişinizde sizin de içinizi bir heyecan kaplıyor; her açılan sandıktan ne düşeceğini -içeriğini bilerseniz bile- merak ediyor; "Bu düşmana karşı ben şu yeteneği kullanırdım" cümlesini kuruyor ve en önemlisi, Diablo'nun başında saatler geçirmenin ne demek olduğunu hatırlıyorsanız, ya Diablo II'yi yeniden yükleyerek bu acınıza son vereceksiniz ya da bu sayfaları kopartıp başucunuza asarak günlerin bir an önce geçmesini dileyeceksiniz... ☺

Blizzard'ın dört yıldır üzerinde çalışmakta olduğu Diablo III, aynı StarCraft II gibi, hem bu oyunlara aşina olan herkesi ekran başına bağlayacak, hem de Diablo ile ilk kez karşılaşan kesimi de ele geçirecek. Oyun o derece kaliteli, o derece güzel gözüküyor ki... Bakınız, söyleyecek söz bulamıyorum.

STORYBOARD DEDIĞİN...

Sanıyor musunuz ki bir amcam bir sandalyeye oturuyor, yanına da 3D'ci arkadaşı alıyor ve "Bak, buradan ışık gel-sin böyle; bizim karakterin üstünde de mavi bir cüppe ol-sun. Sonra ışık yavaşça çekilirken cüppeli adamımız aya-ğa kalksın ve arkaya doğru ilerleyip kütüphanedeki bir kitabı alsın..." Oldu. Ne detay var, ne bir "timetable" var; hiçbir şey yok. İşler böyle yürür ve Blizzard'da da her türlü CGI sahne, önce bir çizgi-roman hazırlar gibi kağıda aktarılıyor ve ancak ondan sonra ekrandaki yerini alıyor. İşte size bir örnek...



Ara

Uygulamalar düzenle

- Fotoğraflar
- Gruplar
- Etkinlikler
- My Graveyard
- Çeviriler

- South Park Games
- Gönderilen Öğeler
- Hug Me
- Fenerbahçe
- Word Challenge
- Bowling Buddies
- Tower Bloxx
- Profile Music Player
- Who Has The Biggest Brain?
- Bubble Town
- Fun Cards!
- FunWall
- Gifts Gallery
- BrewSocial
- MyGifts
- iLike
- Raki Sofrası
- Sports Fan
- Are YOU Interested?
- My Room
- Free Gifts
- Super Wall
- Gifts
- Notlar



Resimlerimi Göster (15)

Arkadaşlarımı Göster (68)

Give a Beer to you

See Şefik's FunWall

Dedicate a Music Video (NEW)

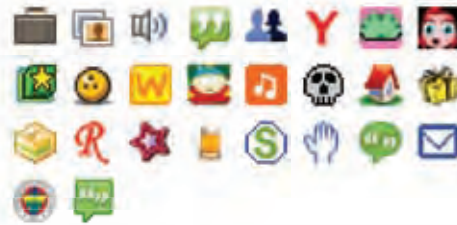
Send Şefik a Free Gift

Get more Super Wall posts

Raki Sofrası (5 gönderi)

Are You Interested

Profilimi Düzenle



Şefik Akkoç

is Marchegiani.

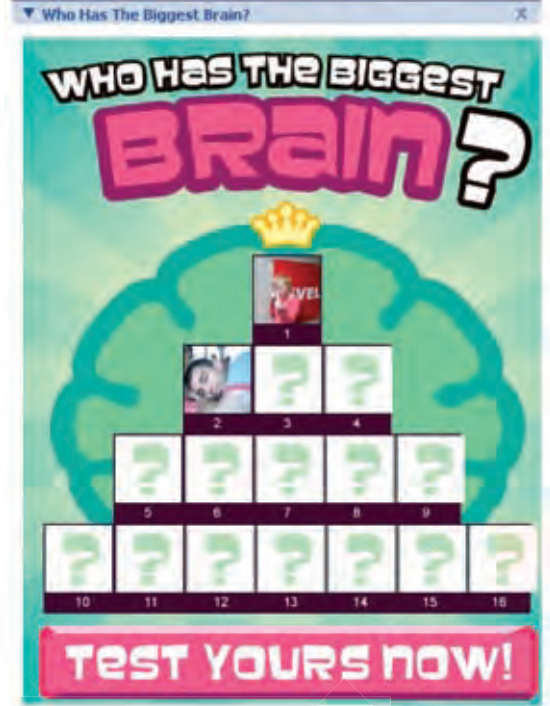
Son güncelleme Cuma günü düzenle

Ağlar:

Cinsiyet:

Turkey

Erkek



▼ DOSYA KONUSU YAZAN ŞEFİK AKKOÇ, ELİF AKÇA

Yorumlar | See All

FACEBOOK OYUNLARI

BU NASIL DOSYA KONUSU HOCAM?!

Böyle dosya konusu mu olur yahu? Ne kadar saplama gözüküyor başlık itibariyle; değil mi? Facebook oyunları nedir ki yani? İşte; Elif'in canı sıkılınca girip bulunduğu, oynadığı, oynadığı için Fırat'tan azar işittiği, buna rağmen oynamaya devam ettiği; benim de bu suça ortak olup sesimi çıkarmadığım, durumu Fırat'a çaktırmadığım, bir sürü virgül ile dosya konusunun giriş yazısını uzattığım... Oh be! Neyse ki masamda bir adet "üç nokta paketi" varmış... (Aaa, bir tane daha!) Bakalım Facebook'ta oynamaya değer ne gibi yapımlar var.

▼ WHO HAS THE BIGGEST BRAIN? - ELİF

Yorumlar | See All



Öncelikle bu temiz ve beyaz boşluğu bana ayırdığı için Şefo'ya teşekkürlerimi sunuyorum. Sonra da diyorum ki "Bu oyunda rakip tanımıyorum". Evet, Türkiye rekoru ve tabii ki dünya rekoru benim puanımın üzerinde ama yakın çevremde beni alt edebileceğine inandığım

biri yok şü an. (Belki bir kişi olabilir; isim vermek istemiyorum.) Analitik, görsel, sayısal zekamızı ve belleğimizi sınavan bu oyun, bir süre sonra tam bir bağımlılık haline gelebiliyor. Ancak hemen belirtiyim; bu oyunda hem başarısız olup hem de oyunun bağımlısı haline gelerseniz, işte o zaman depresyona girebilirsiniz. Zira arkadaş listenizdeki diğer insanları piramidin üst sıralarında gördükçe, "Yoksa gerçekten salak mıyım?" düşüncesi -zaten verimli bir şekilde kullanmadığınız- beyninizi yer, bitirir. Böyle bir durumda yapmanız gereken tek şey oyuna ara vermek, derin nefes almak, kendinizi sakın ve hazır hissedene kadar dinlenmek. Yoksa her şey daha da kötüye gidebilir. Bu arada, son bölüme o iğrenç puzzle'ı koyan yapımcılara seslenmek istiyorum: O bölüm olmasaydı şimdi kainat birincisiydim; alacağınız olsun.

▼ HANGMAN TOURNAMENT - ŞEFİK

Yorumlar | See All



Adam asmaca oyununu hatırlar mısınız? Kelimeyi belirle, harfleri tahmin etmeye çalış, her yanlış cevapta bir çizgi çek ve sonunda rakibini as! Adam Asmaca böyle bir oyundu işte ve her oyun gibi o da Facebook'a adım attı. Hangman Tournament'ta da aynı şeyi yapıp rekor kırmaya çalışıyoruz ama zirve bana çok uzak geldi nedense... O nasıl skor yahu?!

▼ BOWLING BUDDIES - ŞEFİK

Yorumlar | See All



Bowling! Yıllar yıllar önce oynamıştım en son; Profilo Alışveriş Merkezi'nde yapmıştım son maçı... Vasat bir performans sergilemiş ve tabelada oldukça gerilerde kalmıştım. Sonrasında fırsat bulamadım, gitmek istedim ama gidemedim ve kariyerim son buldu birdenbire. Bowling Buddies, kariyerime yeniden başlamam için iyi bir başlangıç noktası olabilir. Üstelik henüz birkaç maç yapmışken gayet yüksek skorlar elde etmeyi başardım. Oyunda mouse ile topu tutup sallıyor ve top giderken mouse'u sağa ya da sola hareket ettirerek topa abartılı bir falso verebiliyoruz. Oyunun mekaniğini kaptıktan sonra maksimum puan yapmanız zor olmayacaktır.

İstekler

4 arkadaşlık isteği

Sevgi Sütunu

see all

Elif

Elif'in en sevdiği oyun Word Challenge sanırım; en azından ben öyle gözlemledim. Who Has the Biggest Brain? delisiydi ama bu oyunu keşfedince gözü başka oyun görmez oldu. Gerçi yaptığı 19.000 küsür puandan sonra hala oynamaya devam eder mi, bilmiyorum...

Fırado

Fırat'ın en sevdiği oyuyuun... Yok. Fırat oynamıyor Facebook oyunlarını. Bir ara Elif, "Sen beceremezsin." diyerek onu gaza getirmeye çalıştı ama Fırat yer mi? Yemedi tabii ki...

Farfan

Faruk'un en sevdiği oyunu da bilmiyorum ama şu tanıttığım oyunlardan birini oynayacak olsa Tower Bloxx'i seçerdi herhalde. Nedenini şöyle açıklayayım: Hani şu Amerikan filmlerindeki gökdelen inşaatlarında çalışan, giydiği atletleyle kaslarını gözümüze sokan adamlar var ya; işte Faruk onlara benziyor. Görünce siz de hak vereceksiniz.

Fişek

Benim en sevdiğim oyunsu Bubble Town; yazıda da söyledim ya zaten. Ne şirin oyun ya... O minik kafaların düşerken çıkardığı sesler yok mu hele... Canım, canım.

Doğum Günleri

Tümünü Gör

19 Mayıs
Fırat Akyıldız

24 Mayıs
Elif Akça

23 Ağustos
Furkan Faruk Akıncı

20 Kasım
Şefik Akkoç

Ara



Uygulamalar düzenle

- Fotoğraflar
- Gruplar
- Etkinlikler
- My Graveyard
- Çeviriler
- South Park Games
- Gönderilen Öğeler
- Hug Me
- Fenerbahçe
- Word Challenge
- Bowling Buddies
- Tower Bloxx
- Profile Music Player
- Who Has The Biggest Brain?
- Bubble Town
- Fun Cards!
- FunWall
- Gifts Gallery
- BrewSocial
- MyGifts
- iLike
- Rakı Sofrası
- Sports Fan
- Are YOU Interested?
- My Room
- Free Gifts
- Super Wall
- Gifts
- Notlar

▼ BUBBLE TOWN - ŞEFİK

Yorumlar | See All



İşte en sevdiğim ve en çok zaman harcadığım oyun. Aslında bir Oberon Media oyunudur kendisi ve orijinal adı da Scrubbles'tır; ancak oyun, Facebook sayesinde çok daha popüler bir hale geldi. Oyundaki amacımız şöyle: Aşağıda bir platform, tüp içinde (Şarjör diyesim

geldi kendisine) farklı karakterler ve yukarıda da kaynaşmış bir grup karakter var. Biz de en az üç aynı karakteri buluşturup gruptan ayırmaya çalışıyoruz. (Sadece bu tanıma benzeyen birçok oyun oynamışsınızdır.) Bölümler ilerledikçe oyuncuyu zorlayan detaylar çıkıyor karşımıza. Özellikle grubun altıgen şeklinde dağılması ve çerçevenin daralması beni fazlasıyla zorladı. Bu yüzden ki yazıyı yazdığım ana kadar sekizinci bölüme geçemedim bir türlü... Ühühü...

▼ WORD CHALLENGE - ŞEFİK

Yorumlar | See All



Elif Hanım kızımız daraldığı anlardan birinde yine Facebook'a vermişti kendini. Who Has the Biggest Brain? ile yakalandığı furyaya yeni oyunlar eklemek isteyen Elif, aynı ekip tarafından hazırlanan World Challenge'ı görünce kendini tutamadı ve oyuna dalıverdi. Hemen

yan masasında oturan bendeniz de daha fazla bekleyemedim tabii ki; hemen giriştim oyuna. World Challenge'da belli bir süremiz ve birleşip kelime oluşturmak için sabırsızlanan altı harfimiz bulunuyor. Süreyi başlattıktan sonra süratle bu altı harften kelime türetmeye çalışıyoruz. Birkaç kelime türettikten sonra harfleri değiştirme hakkımız doğuyor ve bu sayede daha az kafa yorarak puan toplamaya devam edebiliyoruz. Ayrıca altı harfin tamamını kullandığımızda bonus turu açılıyor ve verilen altı harf ile arkadaşlarımızdan birinin adını yazmamız isteniyor. (Çoğu zaman "Benim böyle bir arkadaşım yok ulan!" diye bağırışım geliyor bu bölümde. - Elif) Oyuna ilk başladığımda Elif'e rakip olabileceğimi düşünüyordum ama zamanla beni oyundan soğutacak noktaya ulaştı kendisi. Sağ ol Elif! (Ne yapayım; mini oyun canavarıyım ben. - Elif)

▼ SCRABULOUS - ŞEFİK

Yorumlar | See All



Karşınızda Facebook'un en popüler ve kaliteli oyunlarından biri duruyor. Bir Scrabble uyarlaması olan Scrabulous, arkadaşlarınızla kelime bulmak için yarışacağınız bir oyun. Aslında anlatacak bir şey yok, bildiğiniz Scrabble

işte... Öte yandan bu yazıyı yazdığım sırada aldığım bir haber beni oldukça şaşırttı. Electronic Arts gibi bir firmanın Facebook'a el atacağı gelmezdi aklıma; ama oldu bu... EA, Hasbro ile anlaşarak Facebook için resmi Scrabble oyununu hazırlamaya başlamış. Ne işin var senin böyle ortamlarda arkadaşım! ("Paranın kokusu" diyorum. - FaFu)

▼ TOWER BLOXX - ŞEFİK

Yorumlar | See All



Bu oyunu nasıl bulduğumu hatırlamıyorum. Gerçi Facebook'ta hiçbir şeyi ne zaman ve ne için bulduğumuzu hatırlamıyoruz ki... (Facebook içerikli mesaj mı verdim ne?) Bu oyunda bir adet zeminimiz, bir adet vincimiz ve bol miktarda katımız bulunuyor. Amacımız ise en büyük gökdeleni yapmak ve arkadaşlarımıza "Yine geçti beni; bir daha mı kasacağım yahu?!"

dedirtmek. Oyun gayet basit; rüzgar yüzünden sallanan vincin ucundaki katları aşağıya bırakıyor ve düzgün bir gökdelen yapmaya çalışıyor. Eğer zamanlamayı iyi ayarlayamazsak katlar devriliyor; üç katı boşa harcadığımız zamansa oyun sonlanıyor. Oyunu çok sevip bağrınıza basmak isterseniz Tower Bloxx'ın PC için hazırlanan üç boyutlu versiyonunu satın alabilirsiniz. Merak etmeyin; üçüncü boyut bu kez bir oyunu baltalamıyor. (Midesi sağlam olmayan arkadaşlara bu oyunu tavsiye etmiyorum; zira bloğunuz yükseldikçe sallanıyor. Eğer katlarınızı dengesiz bir şekilde diktiyseniz bu sallantı o kadar şiddetli oluyor ki insanı kusma noktasına getirebiliyor. - Elif)

▼ TRAVELER IQ CHALLENGE - ŞEFİK

Yorumlar | See All



Sadece eğlenmek olmaz, biraz da kafayı çalıştıralım. Bakın, oyunun adında bile zeka pırıltısı var; "IQ" diyor, "Kafanızı çalıştırın" diyor. Traveler IQ Challenge, coğrafya bilginizi sınanan ve aynı zamanda da artıran bir oyun. Oyunda birçok

farklı seçenek mevcut; başkentleri, önemli şehirleri, tarihi yerleri ve bayraklardan ülkeleri bulmak gibi... Ayrıca oyuncuların oyuna katkı sağlaması da mümkün olduğu için her geçen gün seçenek sayısı artıyor. Örneğin sadece ülkemizdeki şehirlerin yerini tahmin edebildiğimiz bir seçenek bile var. O halde; haydi çocuklar, zil çaldı, herkes yerlerine!

▼ SOUTH PARK GAMES - ŞEFİK

Yorumlar | See All



Efendim, efendim, kimler buradaymış, Cartman gelmiş, Kenny gelmiş, Kyle gelmiş... En tanıdık simalar bu oyunda efendim. Sonic adlı bir firma South Park lisansını almış ve Facebook için bir oyun paketi yapmaya karar vermiş. Böylece oynanabilecek birbirinden eğlenceli mini oyunlar çıkmış or-

taya. Paketi profilinize eklediğinizde altı farklı oyun göreceksiniz; Brown Noise, Alien Chase, Snake Blast, Asskicker, Volcano! ve Lemmiwinks. Bambaşka içeriğe sahip oyunlardan özellikle Lemmiwinks'in müzikleri beni benden aldı.

İstekler

4 arkadaşlık isteği

Yorum Sütunu

see all

Elif

İnsanların özel hayatlarını bir çırpıda milyonlarca kişinin gözlerinin önüne serdiği Facebook diyarında, bu denli eğlenceli ve bağımlılık yapan mini oyunların bulunması aslında çok mantıklı. Zira bu oyunlar sayesinde 24 saatimizi Facebook çatısı altında geçirerek akıl almaz derecede sosyalleşebiliyoruz. (!)

Fırado

Valla daha "Sanal alem nedir, arkadaşlık sitesi nedir, Facebook nedir, nasılsın, iyi misin?" gibi sorulara cevap bulamamışken "Facebook oyunları" diye yeni bir kategori çıktı karşıma. Çıktı çıkmasına da ben bu sisteme adapte olamadım, gitti.

Farfan

En az patron kadar adapte olamayanlardanım şu Facebook oyunlarına. Bazen sırf Elif'le rekabet etmek için başlamak istiyorum ama... Zaten çok tutmuyorum şu Facebook hadisesini, "Boş yer" diyorum kendime... Elif gel, biz yine The Club oynayalım...

Fişek

Zamanının çoğunu internet başında geçiren biri için (Kendimden bahsediyorum.) Facebook oyunlarına zaman ayırmak sorun olmuyor. Canımın sıkıldığı herhangi bir an kelime bulmak, lobut devirmek ya da kat çıkmak için Facebook'a girmekten çekinmiyorum.

Arkadaşlarını Bul

kapat



To find people you know who are already using Facebook, check out the [Arkadaş Bulucu](#).

GLORIA
BİLMECESİ

Oyunun bir bölümünde, aynı Nero ve Dante gibi zebanilere karşı savaşan güzeller güzeli bir kız, Gloria çıkıyor sahneye. Bu karakterin gerçekleştirdiği akrobatik hareketler o kadar estetik ki gözünüzü ekrandan alamıyorsunuz. Ve sonradan öğreniyorsunuz ki, Gloria olarak bildiğimiz bu kişi... (Devamını öğrenmek için oyunu oynayın.)



DEVIL MAY CRY 4



"I love this game!"



AGNUS'UN ZAFERİ

Agnus belirli bir saldırı düzeni izliyor. Eğer düzeni takip ederseniz, açığını yakalayıp onu kolayca öldürebilirsiniz. (Özellikle size ateş topları atmak için harekete geçtiğinde ona iyice yaklaşın ve saldırın.)



yolunu tutardı. Nero'nun aynı şekilde bir İtalyan yapımında olması durumunda işin içine mutlaka mafya karışır, Güney Amerika ürününde iç savaş çıkar ve son olarak Türk yapımında bu aşk, 128 bölümlük bir diziyeye dönüştürülür ve olaylar 128. bölümün sonunda bile bağlanmazdı.

Neyse ki her şey kontrol altında. Neyse ki

alternatif



LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Bir başka Capcom ürünü olan bu oyunda da Devil May Cry serisinde olduğu gibi sürekli bir takım yaratıkların peşindeyiz. Tek fark bu oyunda yaratıkları kılıçlarımızla değil, ateşli silahlarımız ve içine girip kontrol ettiğimiz robotlarımızla öldürüyoruz.

Nero ve Dante, Capcom'un elinde ve nihayet Devil May Cry serisinin son oyunu PC'de. Oyun PC'ye çıkmasına çıktı da neden bu şekilde çıktı, o kısmını pek anlayabilmiş değilim.

Şimdi sen koskoca Capcom'sun, değil mi? Yediğin önünde, yemediğin arkan-da. Dev gibi bir ekibin var, zamanın var, paran var. Peki neden başından savarsın el emeği, göz nuru ürününü? Neden sevmezsin PC oyuncularını, PC oyunculuğunu ve içinde PC ismi geçen herhangi bir oluşumu? "Gıcık mısın" diye soracak gibi oluyorum; kendimi tutuyorum. Saygım var yaptığın işlere ama şu yaptığını kadı kızı bile yapmaz!

Pardon sevgili LEVEL okurları; size durumu anlatmadan Capcom'a serzeniş geçtim. Durum şu ki Capcom her konsol çevrimi PC oyununda yaptığını yapmış ve elindeki güzelim ürünün üstünde bir dakika bile çalışmak istememiş. Yanlış anlaşılmaya mahal vermeyeyim; DMC4 tüm kalitesini ve başarılı oynanış sistemini koruyor ama oyunu konsoldan PC'ye atarken, firma hiçbir ekstra çabaya girişmemiş;

tek kelimeyle kopyala / yapıştır metodu uygulanmış. (Oynanış sistemi de kopyala / yapıştır ama sen kabul etmeyeceksin şimdi bunu değil mi? - Elif) Bu konuyu açmadan önce, gelin biraz oyuna bakalım da havamız değişsin.

Ödlek zebaniler!> Aylar önce Yakın Plan bölümüne davet ettiğimiz, bundan iki ay sonra Elif'in konsol versiyonunu incelediği DMC4'ün senaryosunu bir de ben burada masaya yatırırsam işimiz var demektir; o yüzden konuyu kısaca özetleyip oynanış sistemine dalacağım.

Bildiğiniz üzere, oyunda yeni bir karakterimiz var ve adı da Nero. (Süreklili yeni insanlara adımlarını söyler gibi hissediyorum artık bu konuyu anlatırken.) Nero, Dante

Ateşe ateşle karşılık vermek, Dante'ye karşı dövüşürken yapabileceğiniz en iyisi.



"Kyrie'ye bir şey olacak olursa, tüm dünyayı başınıza yıkırım!" Bu tavrı ancak fantastik bir dünyanın kahramanını sergileyebilir. Şayet ki Nero bir Amerikan yapımında rol alsaydı "Kyrie'ye bir şey olmasa iyi olur; yoksa CIA, FBI, CSI ve şu an adını saymaya üşendiğim binbir türlü kuruluşu peşinize takırım!" cümlesini sarf ederdi. Bir İngiliz yapımında ise Nero, Kyrie'yi üç günlük eğlence olarak görür ve bir köşede bırakıp bir pub'ın

AİANDAKİ



SAYI: 132
SAYFA: 24



SAYI: 134
SAYFA: 58



NERO VS. DANTE

İki karakteri birbiriyle karşılaştırdık, karşılaştırdıkça eğlendik, eğlendikçe delirdik, delirdikçe "Devil" barımız doldu ve tüm ofisi yıkıp özgürlüğe doğru kanat çırttık. (Temmuz sıcaklığında siz de yazı yazın da görün daha neler oluyor.)

NERO

- Red Queen adında şahane bir kılıca sahip ve bu kılıcı şarj edip daha güçlü saldırılar yapıyor.
- Şeytani bir güçle donatılmış, Devil Arm adıyla anılan bir kolu var.
- Dürüst, efendi ve cesur.
- Biraz ağır hareket ediyor.
- Blue Rose adındaki silahı çok güçlü.

DANTE

- Ebony ve Ivory adındaki tabancaları çok kullanışlı.
- Nero'ya göre katbekat hızlı.
- Beş farklı dönüş stiline sahip ve bunlar arasında hızla geçiş yapıyor.
- Devil Trigger gücünü çalıştırdığı an çok güçlü bir hal alıyor.
- Kadınlarla arası çok iyi.
- Saçma sapan espriler yapıp havayı soğutabiliyor.
- Sorumsuz.
- Riyakar.
- Hayatımda gördüğüm en uyduruk animelerden birinde başrol oynuyor.



Belial, ilk boss karşılaşmanız olduğu halde ba-yağı güçlü bir düşman. Kılıcını savurduğunda kesinlikle ayaklarınız yere basıyor olmasın.



Oyunun performans testi, grafik ayarlarını sizin için optimum seviyeye getiriyor.



Eğlence, bu oyunun oyuncuya sunmak istediği tek özellik. DMC4 ne düşünmenizi istiyor, ne bulmaca çözmeyi, ne de araştırma yapmanızı. (Daha da güçlenmek adına kırmızı küre avına çıkabilirsiniz tabii ki; o size kalmış.) Bu oyunda, boss karşılaşmaları dışında ölmek de bir hayli zor olduğu için amaç zebani avlamaktan, zebanileri "şekilli" bir biçimde avlamaya doğru geçiş yapıyor.

ile düşman olarak karşımıza çıkıyor ama kısa sürede ortak bir amaç uğrunda hareket ettiklerini anlayıp gizli bir anlaşma yapıyorlar kendi aralarında. Nero, üyesi olduğu sözde kutsal kurumun aslında şeytani bir topluluk olduğunu keşfediyor ve sevdiği kız Kyrie kaçırılınca tepesi atıyor. The Order adındaki topluluğun başı olan Sanctus'un peşinden giden Nero, yolculuğunda binbir türlü zebaniyle karşılaşır ve hepsine ağızlarının payını veriyor. Aferin Nero!

Olayın özü ise bu cümlede gizli: "... ağızlarının payını veriyor." "Devil May Cry" demek "Dayak atmak" demek ve serinin dördüncü oyunu da bundan farklı bir amaç gütmüyor. Nero ve oyunun ortalarından sonra Dante ile sürekli zebani avlıyor ve çok eğleniyoruz.

Bakın durumu şöyle anlatayım size. Diyelim ki bir Tekken müsabakası izliyoruz. Bir taraftaki oyuncu tüm combo'ları yalayıp yutmuş, oyundaki tüm hareketleri çözmüş bir insan olsun. Diğer taraftaki oyuncu ise birkaç hareket bilen, karakterleri az tanıyan bir arkadaşımız olarak yer alsın. Bu müsabakayı hareketlere yabancı olan oyuncu da kazanabilir, combo manyağı arkadaşımız da ama combo'cu arkadaşız izlerken, oyunun içerdiği tüm özellikleri ve kalitesini anlamış olursunuz; diğer arkadaşız ise oyunu oynadığı sırada size oyunla ilgili hiçbir şey anlatmaz. DMC4'te de benzer bir durum söz konusu. Oyunun temel hareketlerini bilen bir oyuncu, çok da fazla zorlanmadan oyunu belirli bir zamanda tamamla ama hareketleri birbirine bağlamayı bilen, Stylish hareketleri uygulamayı becerebilen ve silah kullanımının tüm ince ayrıntılarını beynine kazımış bir DMC oyuncusunun oynayı karşılarında şapka çıkartırsınız.

Nero veya Dante -hangi karakterle oynadığınız fark etmez- oyunda combo yaptıkça, bu combo'ları çeşitlendirdikçe ve dövüş tarzlarını başarıyla kullandıkça, ekranın sağ tarafında bir Style adı belirliyor. Bu, hem oyunu ne kadar iyi oynadığınızın bir göstergesi, hem de düşmanlarınızın karşısında ne kadar rahat davrandığınızın bir resmi. Smokin' seviyesine ulaşmış bir oyuncunun, oyundaki herhangi bir yaratık karşısında çok daha kolay hareket edeceğini ve Carnage gibi basit bir stil seviyesinde olan oyuncunun, oyunun ilerleyen kısımlarında zorlanacağını, sadece bu isimlere bakarak anlayabiliyorsunuz. Söylediğim gibi, bu oyunda önemli olan düşmanları öldürme-

DANTE'NİN "GÜÇ"LERİ



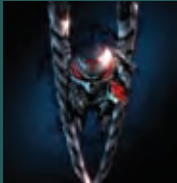
REBELLION

Dante'ye babası tarafından verilen bu güçlü kılıç, Dante'nin içindeki gücü aynen yansıtabildiği, son derece kullanışlı bir silah. Oyun boyunca en çok bu kılıcı kullanacaksınız.



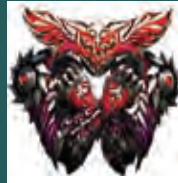
YAMATO

Dante'nin Dark Slayer dövüş stiline geçtiğinde kullanabildiği, şahane bir katana. Daha önce Dante'nin kardeşinin kullandığı bu silah, aynı zamanda cehennemin kapılarını açabilecek bir anahtar.



LUCIFER

Bu ilginç silahı kullanabilmek için öncelikle sabırlı olmalısınız zira Lucifer'i kontrol etmek biraz zor. Fırlatıldığı yeri patlatan bıçaklar yaratan Lucifer, aynı anda birçok düşmana karşı etkili olmasıyla dikkat çekiyor.



COYOTE-A

Bildiğiniz pompalı tüfek ama pek etkili. Ancak belirtmeliyim ki bu silah atık olmadığı için dikkatli kullanılmalı.



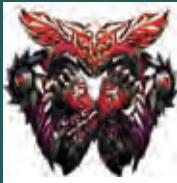
EBONY & IVORY

Tasarımı Dante'ye ait olan iki kardeş tabanca... Atış hızları çok iyi olduğu için oyunun ilerleyen bölümlerinde de etkili bir şekilde kullanılabilir.



PANDORA

Pandora'nın Kutusu efsanesinden ortaya çıkan bu "Bond" çanta, farklı kombinasyonlarla, farklı silahlara dönüşüyor. Örneğin bir roket atara, lazer silahına, roket rampasına vs...



GILGAMESH

Gilgamesh, Rebellion'dan çok daha güçlü olan bir eldiven ama öyle bir eldiven ki, vurduğu yeri ineltiyor ve Dante'nin karizmasına karizma katıyor. Dante bu eldivenleri taşıp düşmanlarıyla karşılaştığında saldırıları biraz kısa düşüyor. Ancak bu önemli bir eksiklik değil zira bu eldiven sayesinde ortaya çıkan yumruk ve tekme combo'ları düşmanlarını kan ağlatmaya yetiyor.





28

düşman
Legendary zorluk seviyesinde oynarken ekranda her zaman 20'den fazla düşman oluyor.

2289

kurşun
Bir boss'u sadece ateş ederek öldürmek istiyorsanız yaklaşık bu sayıda kurşuna ihtiyacınız olacak.

15

yaş
Nero 20'li yaşlarda olmasına rağmen 15 yaşında gösteriyor. Japon ürünü ya; 100 yaşında olsaydı 20 gösterecekti.

2

dakika
Eğer saçma sapan hareketler sergilerseniz ederseniz Legendary zorluk seviyesinde en fazla iki dakika ayakta durabilirsiniz.



Legendary modunun güzelliklerinden bir tanesi...

niz değil; onları "nasıl" öldürdüğünüz...

B tuşuna mı basayım?!> Oynanış sistemini geride bırakıp tekrar "Oyunun PC'ye nasıl uyarlanmadığı" mevzusuna dönmek istiyorum. Bir DMC fanatığı olarak ben bu oyunun PC versiyonunu da sevdim ama konsol port'larından tiksinen PC oyuncuları DMC4'ün gelişine pek sevinmeyecekler. Aynı şekilde oyunu Xbox 360'ta veya PS3'te tamamlayan oyuncuları da herhangi bir yeniliğin beklemediğini belirtiyim. Oyunun PC versiyonunun, konsol versiyonlarından tek farkı Legendary zorluk seviyesinin oyuna eklenmiş olması. DMC'yi bir anda Dynasty Warriors'a döndüren bu zorluk seviyesinde ekranda beliren düşman sayısının haddi hesabı yok ama bu mod o ka-

dar eğlenceli ki DMC fanatikleri bu zorluk seviyesini bitirmeden oyunun başından kalkmayacaklardır.

Capcom'un uyarılama problemlerinin en büyüğü, oyunun kontrollerini ortada bırakmış olması. Varsayılan olarak ayarlanmış tuş dizilimi zaten işlemiyor. (Oynarken ellerim birbirine girdi.) Bunları yeniden düzenlemeniz şart ve maalesef mouse'u oyuna dahil edemiyorsunuz. (Mouse sadece menülerde devreye giriyor ve bu da kendi başına kafa karıştırıcı bir durum.) Tavsiyem, oyunu bir Xbox gamepad'ile oynamanız yönünde ama bir Xbox gamepad'ine sahipseniz, zaten bu oyunu çoktan oynamışsınız demektir. Sahip değilseniz de sırf DMC4 oynamak

için o kadar para vermeye değmez; o kadar da inanılmaz şeyler olmuyor oyunda.

Kontrol sisteminde olduğu gibi görsel olarak da PC'ciler yine ortada bırakılmış. Capcom, grafik ayarlarına ambient light, view distance, texture quality gibi detaylı başlıklar koymamış; onun yerine ekran çözünürlüğünü belirleyebiliyor ve Anti-aliasing değerini değiştirebiliyorsunuz. PC'nizi bir teste tabi tutarak oyunun bu ayarları kendi kendine yapmasını da sağlayabiliyorsunuz. Bu arada Vista kullanıcıları için sevindirici bir haberimiz var; oyunda DirectX 10 desteği bulunuyor ve oyunun DirectX 10'da çalışırken kasılıp kalmıyor. (Capcom'a kızsam mı, onları sevsem mi; hiç bilemedim.)

Kıscası, PC'de 40 yılda bir gördüğümüz bu türdeki bir oyunu hiçbir aksiyon meraklısı kaçırmamalı. RPG oynamaktan, FPS'lerin içinde adam kovalamaktan farklı olarak, third person kamerasında hızlı bir aksiyon oyunu oynamaktan mahrum bırakmayın kendinizi ve bu oyunu deneyin. Düşünün ki ben şu yazıyı bitirdiğim saniye tekrar oyunun başına döneceğim; o derece eğlenceli bir oyun. Anlatılabildim, değil mi?

Not: Bu sayfalarda gördüğünüz tüm ekran görüntüleri, Legendary zorluk seviyesine aittir. 🎮



DEVIL MAY CRY 4

ARTI Hızlı, eğlenceli, Dante'li ve Nero'lu olması, yepyeni Legendary modu, -her şeye rağmen- kaliteli grafikler

EKSİ Legendary modu dışında hiçbir yenilik sunmaması, problemi kontrol sistemi, grafik ayarlarını değiştirme özgürlüğünün olmaması

YAPIM **Capcom**
DAĞITIM **Capcom**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**
WEB www.devilmaycry.com
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**
(www.aralgame.com)

Nero Dante'ye vuruyor; Dante hiçbir şey olmamış gibi yoluna davet ediyor. Gloria, Nero'nun ve Dante'nin ilgisini çekiyor. Olanlara hayran hayran bakan oyuncu ise "Vay be, ne güzel oynumuş" diyor kendi kendine.

8,2

MİNİMUM 3 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Çift Çekirdekli İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



alternatif



MADAGASCAR

Yine DreamWorks imzalı başarılı bir film, aynı kalitede olmasa da eğlenceli video oyunu uyarlaması. Renkli grafikleri, ilginç bölüm tasarımları ve nispeten daha uzun oyun süresi ile her açıdan Kung Fu Panda'dan daha iyi bir oyun. İkincisi de yolda, ekstralara göz atmayı unutmayın.

KUNG FU PANDA

Ve nesli tükenen pandalar, kendilerini savunmayı öğrendi

Po, büyük bir dövüş ustası olmayı ve "efsane" olarak anılmayı hayal eden sorumsuz, vurdumduymaz çocuksu ve sevimli (Hadi canım! - FaFu) bir pandadır. Dragon Warrior müsabakasını izlemek için yola çıkan bu iri arkadaşımız, müsabakanın yapıldığı yere giremeyince içeri sızmak için kendince birtakım yollar aramaya başlar. Ve kendiliğinden gelişen birtakım olayların ertesinde kendini Dragon Warrior olarak bulur. Bundan böyle Po'nun yapması gereken iki şey vardır. Bir: Tai Lung'u durdurmak. İki: Dragon Warrior olduğunu kendisine ve çevresine ispatlamak.

Bedeninden kurtul...> Bu macerada bizleri birçok düşman bekliyor tabii ki. Yaban domuzları, kurtlar, goriller, timsahlar bu düşmanlardan bazıları. Ayrıca bunların bir de boss haline bürünmüş halleri var ki, insan "Bu kadana ne gerek vardı?" diyor. Çünkü normal bir düşmanı öldürmek ne kadar kolaysa, bir boss'u

DİKKAT DİKKAT!

* Oyunun kimi gizli yerlerinde veya ulaşılmaz güç yerlerinde saklı olan Rare Coin'leri almayı unutmayın. Multiplayer ekstralara ulaşabilmeniz tek yolu bu.

* İki altın daha alabilmek için kendinizi yormayın. Nasılsa tüm güçlerinizi tam kapasite upgrade edemiyorsunuz. Altın almak için oradan oraya zıplarken canınızı kaybedebilir ve oyuna geriden başlayabilirsiniz. O yüzden temel ataklar ve en çok kullandığınız kombokar için altınlarınızı harcamayın, odağınızı oraya verin. Zamanınıza ve altınıza yazık olmasın.

* Oyunun kontrolleri bir gamepad ile çok daha rahat bir hal alıyor; Kung Fu Panda'yı bilgisayarınızda oynayacaksanız mutlaka bir gamepad kullanın.

öldürmek de o kadar kolay. Kuvvetli atak tuşu ile en fazla üç - dört vuruşla hepsi aşağı iniyor. Normal atak, yuvarlanma, uçan tekme, güçlü atak gibi tuşlarla bir düşmanı indirmek sadece bir - iki saniye sürüyor. KFP'da düşmanlar tarafından öldürülmek çok kolay bir şey olmadığı için (En zor seviyede dahi!) son boss savaşını dahi güle oynaya geçebiliyorsunuz.

Oyunda Basic Stats ve Panda Techniques adı altında iki kategori bulunuyor. Basic Stats; Health, Fast Attack, Strong Attack, Running Attack, Block gibi temel aksiyonların bulunduğu kategori. Panda Techniques ise birden fazla tuş ile yapabildiğimiz, daha karışık ama daha etkili hareketlerin ve kombokarın sıralandığı kategori. Bu kategorilerdeki yeteneklerimiz bölüm boyunca topladığımız altınlarla geliştirebiliyoruz. Her yetenek en fazla dört kere geliştirilebiliyor. Tabii ki her ge-

liştirme sonrasında bir sonraki seviye için çok daha fazla altın harcamamız gerekiyor. Peki, nereden gelecek bu değerimin suyu? Elbette ki yendiğiniz düşmanlardan, etraftaki kutulardan ve gizli yerlerden...

...aklin ve zihinle yaşa...>

Kung Fu Panda'nın en beğendiğim yanlarından biri, oyuncuyu fazla sıkıntıya sokmayan, rahat yapısı oldu. Oyunumuz, bizden istenen basit şeylerin (Esir kurtarma, vazo toplama, düşman yok etme vs...) kusursuz, eksiksiz yapıyla yapılmadığı ile kesinlikle ilgilenmiyor. Bölüm sonuna kadar ne kadar esir kurtardın, ne kadar düşman öldürdün, ne kadar vazo topladın; hepsi bölüm sonlarındaki başarı tablosuna yansıyor. Yani iki vazo eksik topladık, bir esir gözümüzden kaçırdık diye koca bir bölümü baştan oynamak zorunda kalmıyoruz

Oyunu bitirirsiniz ve büyük ihtimalle sizi kesmedi... Yanınıza eşinizi, dostunuzu katarak multiplayer olarak

takılabilirsiniz. Dört kişiye kadar multiplayer destekleyen oyunumuz, brawling, team survival, 2 on 2 ve mini-game adı altında yer verdiği multiplayer modlarıyla kendini ne kadar zorlasa da en fazla bir-iki saatlik eğlence sunuyor oyuncuya, o kadar.

...ancak böyle toprak altında nefes alabilirsin...>

Nedendir bilmem, KFP başına sırf iş icabı oturduğum bir oyunken, bir şekilde içimde bitirme isteği uyandıran bir oyun oluverdi. Zira KFP, bazı pürüzleri dışında işçiliği iyi olan bir oyun. Peki, hal böyleyken neden kalkıp nispeten orta bir puan verdim bu oyuna? Söyleyeyim; birkaç sene öncesinin platform oyunu anlayışı ile ilerleyen ve oyuncuya piyasadaki diğer oyunlardan farklı bir şeyler sunamayan, hem zorluk hem de tasarım açısından çok ama çok basit bir oyun olduğu için... Oyun, elindeki iyi işliyor ama bunların alıcısı pek kalmadı artık. Eski usul bir platform oyunu arıyorsanız veya filme karşı özel bir ilginiz varsa pekala alıp oynayabilirsiniz. Öte yandan oynamazsanız hiçbir şey kaybetmezsiniz. 🎮

KUNG FU PANDA

ARTI Sıradan ama eğlenceli olmayı başarabilen bir oyun yapısı, basit kontroller, eğlenceli hikaye

EKSİ Bazı gereksiz bölümler, haddinden yüksek sistem gereksinimleri, doyurucu değil

YAPIM **Beenox**
DAĞITIM **Activision**
TÜR **Platform**
DİĞER PLATFORMLAR **PS2, PS3, Xbox 360, DS, WII**
WEB **www.activision.com/games/pub-index.html**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**
(**www.aralgame.com**)

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

Elindeki malzemeyi iyi kullanan, ama son derece eski moda bir oyun. Filmini beğeniyorsen oynayabilirsiniz.

6.5

Suşiye fazla kaçırın Po, umumi tuvalet ararken...



D-SMART



Dünya sinemasının seçkin filmleri bu paketin içinde...

1 Ağustos'tan itibaren Sinema Paketi'yle hepsi evinizde...

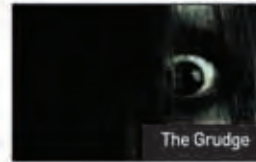
Yaşamın Kıyısında



King Kong



Hulk



The Grudge



Pride & Prejudice



Bourne Identity

My Super Ex-Girlfriend



The Sentinel



Rush Hour 3

Sinema TV ve çok yakında Sinema TV 2, D-Smart Sinema Paketi'nde. Sinema Paketi'yle seçkin filmlerin keyfini D-Smart'ta yaşayın.

Sinema Paketi yıllık sadece 120 YTL.

sinema tv **sinema tv**
2

www.sinematv.com.tr



arçelik

BEKO

botech

GOLDMASTER
UYDU ALICILARI

Next & NextStar

SUNNY

(0212) 478 03 03

www.dsmart.com.tr



KARAKTERLİ BAŞKAN

Oyunun beni en çok güldüren ve eğlendiren bölümlerinden biri karakter yaratma ekranı oldu. Bu bölüm o kadar detaylı ki ve öylesine garip sonuçlar doğuruyor ki... Kendime benzer bir karakter yaratmak amacıyla çıktığım yolda, benden çok daha yakışıklı bir tip hazırladım. Dış görünüş gerçek hayatta etkili olabilir ama oyunda etkili değil maalesef. Yine de eli - yüzü düzgün bir karakter hazırlayın da ilişkimiz ilerlesin.

THE POLITICAL MACHINE 2008

"Amerikan Başkanı da Türk'müş!"

Daha ilk cümlemden peşin peşin söylemek istiyorum ki siyaset denen şeyden nefret ederim; siyaseti sevmem, seveni de pek sevmem. Hele ki öğrenim hayatı boyunca kendini siyasete verip okulunu boşlayan ve sağda - solda katıldığı eylemlerle övünenleri hiç sevmem. O ne öyle ya?! Tam bir "höylöylöy" durumu. Böyle katı düşünceleri olan birinin The Political Machine (PM) gibi bir oyunu incelemesine şaşırıyorsunuz, değil mi? Ama bu incelemeyi yapmak için çok geçerli nedenlerim var. Sayayım mı?

Öncelikle dört yıl önce piyasaya çıkan ilk oyunu bir şekilde oynama şansını bulmam ve oynarken bir hayli eğlenmem, ikinci oyunu oynamak için beni fazlasıyla motive etti. Çünkü oyunun renkli görselliği ve eğlenceli oyun yapısı sayesinde detaylarla boğulmuyor, oyundan zevk alıyordum. Yeni oyunu açarken aynı

alternatif



RISK II

Bu oyun için aklıma gelen en iyi alternatif, tarih öncesinden göz kırpan bir oyun; Risk II. 2000 yılında Hasbro tarafından PC için hazırlanan oyunda, dünya üzerindeki ülkeleri ve kıtaları ele geçirmeye çalışıyorduk. İki oyun arasında bu açıdan bir benzerlik olduğunu düşünüyorum.

belkenti içerisindeyim; yapımcılar da beni yanıltmadı. Üstelik bu kez şu bizim gündelik basından bile çok daha detaylı takip edebildiğimiz bir seçim savaşı vardı oyunda.

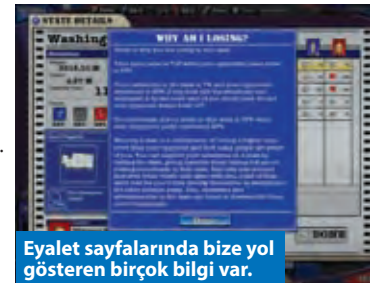
Beyaz Saray koridorları> Bazılarınıza garip gelebilir ama Obama'ya sempati duyan biriyim. Bakın, işin siyasi tarafını zerre düşünmüyorum ve takmıyorum; sadece melez de olsa siyahi diyebileceğim bir Amerikan Başkanı fikri kulağa hoş geliyor. Birçok filmde ve -aklımda en çok kalan örneğiyle- 24 dizisinde karşımıza çıkan siyahi başkan figürü, bir özür niteliğindedir belki de ama aklımızda bir şekilde yer etmiştir. Bu düşünceme paralel olarak, Obama'nın içinde yer aldığı bir başkanlık yarışına oyunda da olsa ortak olmak eğlenceli görünüyordu. Öte yandan kendi karakterimi de yaratabilir ve başkanlığı kovalayabilirim; oyun buna imkan tanıyor. Hem de öylesine detaylı bir karakter yaratma ekranıyla destekliyor ki bunu...

Artık oyunla ilgili detaylara geçeyim. PM'yi açtığımızda renkli bir menü ve farklı modlar karşılıyor bizi. Quick Play, Campaign Play ve Multiplayer. Quick Play modunda oyun süresini, başlangıç bütçesini ve zorluk seviyesini belirleyip mevcut senaryolardan birini oynuyoruz. Campaign Play'de tamamen Amerikan Başkanı olmaya konsantre oluyor ve bunun için zorlu bir süreç başlıyoruz. Multiplayer seçeneği ise tahmin edebileceğiniz gibi internet üzerinden diğer oyuncularla başkanlık yarışını yapma için hazırlanmış.

Sayın Başkan!> Şimdi biraz daha

derine dalıyor ve neler yaparak başkan olabileceğinizi anlatmak istiyorum. Oyunun temelini oluşturan campaign modunda seçim gününe kadar olan 41 haftalık süreci en iyi şekilde değerlendirerek ve halkın gönlünü almak zorundayız. Bunun için eyalet eyalet geziyor, seçim büroları açıyor, halka sesleniyor ve basın yoluyla reklam yapıyoruz. Yaptığımız her aktivite bizden para ve fiziksel güç çalarken oy getiriyor; tabii ki doğru politikaları uygularsak. Örneğin, savaşa karşı olan bir eyalette savaş yanlısı bir politik konuşma yaparsanız, o eyaletten oy almayı unutabilirsiniz. Oyunun içeriğinde daha birçok güncel, politik konu yer alıyor ve her konuda nasıl bir tutum sergilediğimizi halka anlatmamız gerekiyor; olay bundan ibaret.

Oyun hakkındaki, daha doğrusu seçim yarış hakkındaki detayların tümünü



Eyalet sayfalarında bize yol gösteren birçok bilgi var.

oyunu oynarken görece ve öğreneceksiniz zaten. Bu nedenle yazımın bir seçim bildirgesine dönmesini istemiyorum ve işi size bırakıyorum. Aranızda Amerikan Başkanı olabileceğine inanan biri varsa buyursun, olsun. Ondan sonra da Amerikan Emperyalizmi naralarıyla milletin kafasını şişirmeyin lütfen. Gidin, kendinize uğraşacak daha iyi bir iş bulun. (Sen gelsene benle bi'... - FaFu)

THE POLITICAL MACHINE 2008

ARTI Renkli görsellik, eğlenceli içerik, Amerikan Başkanı olabileme imkanı

EKSİ Anlaşılmaz zor olan yerel detaylar

YAPIM **Stardock**
DAĞITIM **Stardock**
TÜR **Strateji**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.politicalmachine.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Siyaset gibi bir konu başlığını böylesine eğlenceli işleyen bu oyunu denemelisiniz. Siz Türkler nasıl diyor; herkes bir gün Amerikan Başkanı olacak!

7.5

MİNİMUM 1 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 250 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



UZATMA DAKİKALARI

Oyunun süresini uzatmak için yapımcılar her yeri saçma sapan ayrıntılarla doldurmuşlar. Hemen her köşe başında bir ek görev Yeşil Dev'i bekliyor.

alternatif



SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

İlla ki bir süper kahraman oyunu oynayacağım diyorsanız, bu oyunu denemeden geçmeyin. Hem aydınlık tarafın, hem de karanlık tarafın karakterleri ile maceralara atılabileceğiniz Friend or Foe, stil sahibi grafikleri ve eğlenceli oynanışıyla The Incredible Hulk'tan çok daha iyi bir alternatif.

THE INCREDIBLE HULK

Ne biçim oldun Yeşil Adam, lastikli şortlar içinde sen...

Bundan yaklaşık olarak beş sene önce, -Ang Lee imzalı Hulk filminin vesilesiyle- Radical Entertainment tarafından geliştirilen The Hulk biz oyunseverlerin beğenisine sunulmuştu. Hatırlayacak olursanız Ang Lee'nin The Hulk filmi sinemaseverleri ikiye bölmüştü. Bir kısım filmin çok iyi, diğer kısım ise gereksiz derecede Hamlet göndermeleriyle dolu sıkıcı bir film olduğunu düşünüyordu The Hulk'ın. The Hulk'ın oyunu da -aynı film gibi- oyunseverleri ikiye bölmüştü. Bazı oyuncular The Hulk'ın iyi tasarlanmış, film ile güzel bir şekilde harmanlanmış bir oyun olduğunu düşünürken bazıları ise aksiyon dozajının olması gereken daha aşağıda tutulduğu sıkıcı bir oyun olduğunu düşünmüştü. Büyük ölçüde ilk oyuna gelen eleştiriler doğrultusunda şekillendiğini düşündüğüm The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, 2005 yılında piyasaya sürüldüğünde birçok oyunsever, aradıkları şeyin bu olduğu konusunda hemfikir idi. İlk oyunun çizgisel ve direkt filme odaklı yapısı bir kenara bırakılmış ve GTA tarzı serbest oynanış oyunun geneline yedirilmişti. Adından da anlaşılacağı üzere Ultimate Destruction, işin yapık yıkma tarafına daha çok odaklanan, oyuncuyu çok daha serbest bırakan fakat aynı zamanda hikayesini de güzelce anlatan, kelimenin tam anlamıyla

eğlenceli bir oyun olmayı başarmıştı. Dile kolay; aradan tam beş sene geçmiş. Kankamla birlikte gittiğim ilk Hulk filmi, günün ayrıntıları ile halen aklımda. Fakat kendi film yapım şirketini kuran Marvel geçmişe sünger çekip ilk filmle hiç alakası olmayan; Hulk hayranlarını çok daha memnun edeceğini düşündükleri bir projeye imza attı. Peki, oyun yapımcıları boş durur mu? Asla...

Akşam oldu, yeşillendim

ben yine> Her ne kadar oyunumuz film devşirmesi bir Hulk oyunu olsa da ilk oyundakinin aksine çizgisel bir oyun yapısı izlemiyor; oyun, Ultimate Destruction'daki yöntemi uygulayıp bizleri bir şehrin ortasında, belli görev noktaları ve ekstra görev / oyun noktaları ile baş başa bırakıyor. Şimdi, bu noktada değinmek istediğim bir husus var. Oyunun senaryosu filmin adı üzerinden geçerse de, oyunda çok daha uzun bir maceraya atılacağımız için yapımcılar, gerekli / gereksiz, an gelip insana saç - baş yoldurtacak kadar zorlaşan görevlerle oyun süresini uzatmaya çalışmışlar. Haliyle ne ana görevlerin, ne de diğer görevlerin tadı tuzu kalmış. Oyunun diğer odak noktası olan "etrafı darmaduman etme" olayı da oyunda ilerlemek için oldukça gereksiz olduğundan, The Incredible Hulk oynanış sistemi açısından sınıfta kalıyor.

"Dur yeğenim, hemen damarlanma!"> The Incredible Hulk görsel açıdan resmen 2003 yapımı ilk film oyunu olan The Hulk'ın gerisinde! Tamam, çıkan iki Hulk oyunu da zamanın sınırlarını zorla-

yan, nefes grafiklere sahip değildi fakat her iki oyunda da amacına hizmet eden, derli toplu ve tarz sahibi bir görsellik yakalanmıştı. The Incredible Hulk ise utanmadan, beta sürümü dahi bitmemiş bir oyun gibi ruhsuz görüyor; sıgı birtakım poligonları, dokuları, kaplamaları "Alın size görsellik!" diye önümüze sürüyor. Hele ki oyunun seslerini, animasyonlarını, fizik motorunu ve çevre etkileşimini de aynı tablounun içinde koyduğunuz zaman ortaya çıkan vaziyet karşısında insan ne diyeceğini şaşırıyor. Karşımızda koskoca ve ruhsuz bir şehir var. Ne insanların hareketleri, ne araçların hareketleri, ne de çevre etkileşimi yeterli değil. Çevre etkileşimi demişken, yanı başında düştüğünüz bir araç, nasıl olur da içine C4 yerleştirilmiş gibi havaya uçar? Peki, bu durum karşısında nasıl olur da ağırlığıyla arabaları patlatan Hulk, onlarca katlı bir apartmanın tepesinden yere düştüğünde asfalt sadece cam gibi çatlar? Cüsmemizden korkup kaçan insanlar nasıl olur da köşeyi döndükleri an ısınlanıverirler? Oyun boyunca



"Yırtık kotun modası nasıl geçer ulan? RARRGH!"

ca bu sorulara kafa yormaktan asıl işinize asla motive olamayacaksınız.

"Bir Pasiflora falan mı alsan Bruce?"

> Eğer akıl sağlığı yerinde, kendini seven, hayatı seven, yani normal sayılabilecek bir insansanız, bu yazıyı okuduktan sonra en yakın çıkışlara doğru ilerleyeceksinizdir. Eğer durumunuz tam tersi ise siz yine de bu oyuna bulaşmayın; istemeden kendinize haddinden fazla zarar verebilirsiniz. Umarım bundan sonra çıkacak diğer Hulk oyunları (Hatta diğer film oyunları.) ilk iki oyundan örnek, bu oyundan da ibret alarak daha iyi yapımlar olarak karşımıza çıkar. 🍌

THE INCREDIBLE HULK

ARTI Etrafı yakıp yıkmanın eğlencesi, Hulk modellemesi fena değil

EKSİ Grafikler, fizik motoru, oynanış, sesler, zayıf kontroller, atak sayısındaki fakirlik, şehir vs...

YAPIM Edge of Reality

DAĞITIM Sega

TÜR Aksiyon

DiĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, DS, Wii

WEB incrediblehulkthegame.marvel.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

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

Rezil teknik altyapısı ve yerlerde sürünen fakir oynanışıyla insani hayattan soğutacak kadar kötü, bitmemiş bir oyun The Incredible Hulk.

3.4

Bruce'cum, kırırvericeksin şunların birisinin ağzını, bak bir daha kırmızıda geçiyorlar mı?





SIMCITY SOCIETIES: DESTINATIONS

Sadece İsveçli kızların geldiği bir tatil kenti kurmak...

Yok arkadaş; artık eminim oldum ki Fırat bana taktı. Yine şehir kur, insanları mutlu et, para kazan, büyü yap... Çin işkencesi yapıyor bana yahu. İşin uzmanı oldum çıktım artık. Lütfen ismimi "Uzman Şehir Planlayıcısı" Nurettin Tan olarak yazın çünkü hak ediyorum bunu. Bir gün vereceğim LEVEL üssüne Kızılmak suyunu, o olacak. Neyse, sinirlerime hakim olayım. Bakalım neymiş oyunumuz; SimCity Societies: Destinations. Çok iddialı bir isim gibi görünüyor. "Turizm şehri" diyor, "Şehir turist çekmek" diyor... İş hayatı yüzünden rüyasında kabus gibi uçuş kodları gören bana, LEVEL'da bile turizmden kaçış yok anlaşılır.

SCS'de bir şehir kurarak insanları sosyal

tabakalara ayırıyor ve düzeni bu şekilde sağlıyoruz. Destinations'ta ise bir tatil kenti kurarak farklı tabakalardan insanların ilgisini çekmeye çalışıp turizm bölgemizi geliştiriyoruz. Aslına bakarsanız yapı olarak iki oyun da aynı ve tek fark, şehir yönetmek sıkılan oyuncuların biraz da turizm işine el atacak olmaları. Bunu yaparken kentin kurulu olduğu bölgeye göre seçim yapabiliyorsunuz. Sahil kenarındayken su sporlarına ağırlık verebilir ya da kuş uçmaz kervan geçmez fakat tarihi mekanların ağırlıkta olduğu bir bölgede bu konu üzerine yoğunlaşabilirsiniz. Amacınıza göre, hacılardan tutun da kumar tutkunlarına kadar

kentinize çekebileceğiniz birçok farklı müşteri tipi mevcut. Oyunda bir görevi tamamladıktan sonra ekstra binaların açıldığını da belirtmek lazım. Bu nedenle sürekli gelişmeye ve müşterilerin arzularını yerine getirmeye

çalışarak turizm kentinizi dinamik bir yapılanma süreci içinde tutmak zorundasınız. SimCity hayranlarının biraz da tatil yöresi yönetmek isteyeceğinden eminim. Öyleyse "Destinations'a kesinlikle bir göz atın" derim. 🍷

YAPIM Tilted Mill
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Simülasyon
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB simcitysocieties.ea.com/destinations.php
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

"Bu defa da bir tatil yöresi kurayım, orayı geliştireyim ve yöneteyim" diyen şehir planlamacılarının hoşuna gidecek bir oyun.

7

MİNİMUM 1.7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



WALL-E

Hayatta kalan son çöpçü robot

Disney ne yapsa tutuyor vallahi. Benim bugüne kadar memnun kalmadığım tek bir yapımları da olmadı. Tasarım ve yaratıcılık Disney kalitesinde olunca, filmlerin oyunları da bir o kadar güzel ve çekici oluyor. Disney'in son yapımı Wall-E'nin 27 bölümlük oyunu da oyuncuları renkli, hareketli ve çok eğlenceli bir dünyaya sokuyor. Birçok farklı mekanda Wall-E'yi kontrol ettiğimiz oyunda hem el becerimizi kullanarak zorlukları aşmaya çalışıyor, hem de karşımıza çıkan birbirinden farklı bulmacaları çözmek için uğraşırken beyin jimnastiği yapıyoruz. Wall-E, karşısına çıkan zorlukları farklı özellikleri sayesinde aşmayı başarıyor. Bunlardan en önemliyse bir kutuya dönüşerek hız kazanması ve karşısına çıkan engellere bodoslama dalması. Üstelik daha da hızlanarak gitmesi, kazandığı momentum sayesinde

boşluklardan daha kolay sıçramasına olanak tanıyor. Minik robotumuz sahip olduğu lazer ile eşyaları kesebiliyor, etraftaki çöpleri kullanıp kutular yapıyor ve bunları çevreye saçabiliyor. Lazeri her kullanımında enerjimiz biraz azalıyor ve bu açığı çevreden toplayacağımız enerji küpleri ile giderebiliyoruz. Ayrıca kilitleti kapıların açılması için de bu küplere ihtiyacımız olacağından etrafı iyice araştırmak gerekiyor. (Enerji küpleri genellikle kutuların içinden çıkıyor.)

Wall-E gerçekten çok eğlenceli bir oyun ve "Sadece genç kitleye hitap ediyor" diye değerlendirilmemeli. Eğer hala -benim gibi- cep telefonunuzda Disney'in Aslan Kral ve Aladdin gibi oyunlarını bulunduran tiplerdenseniz Wall-E'ye mutlaka zaman ayırın. 🍷

YAPIM Heavy Iron Studios
DAĞITIM THQ
TÜR Aksiyon / Adventure
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, PSP, Xbox 360, DS, Wii
WEB wall-e.playthq.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Gerçekten çok şirin, renkli ve eğlenceli bir oyun. Özellikle bir gamepad'iniz varsa zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız.

6,5

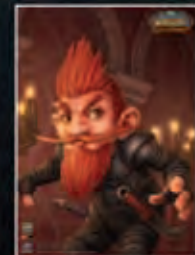
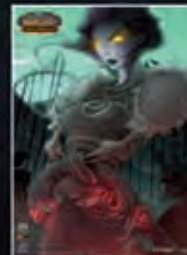
MİNİMUM 1.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



POSTER KOLEKSİYONU ÇIKTI!

4 TANESİ
XXL
BOYUTTA

10 FANTASTİK
POSTER



SADECE
9.90 YTL

ŞUBAT AYINDAN İTİBAREN
TÜM BAYİ VE SÜPERMARKETLERDE!

PANINI

www.paniniturkiye.com



BİR E3 VAR KI BENDEN İÇERİ...

Gözleri ışıl ışıl parlayan insanlar, koşuşturan görevliler; heyecanla, çakmak çakmak halde olan bir tene izleyen bir çift göz... Yaşı daha çok küçük ama bu renkler, bu coşku onu bile etkiliyor. Arkasını dönüyor, duvara bakıyor ve ne olduğunu anlamadığı ama "dost" olduğunu düşündüğü dev bir kartonete ona el sallıyor. Yanından geçiyor "arkadaşının". Bir başka bölüme doğru ilerliyor; renkler ve sesler karşılıyor onu. Uzun süre o büyük ekrana bakıyor, anlayamıyor olanları ama gördükleri onun ruhuna hitap ediyor; biliyor ki o "hareket" onun arkadaşı. Alışık olmadığı bu dünyada kayb olduğunu bilmiyor. Kafasını havaya kaldırıp bir kez daha o tanıdık yüzü görüyor. Babası ufaklığı elinden tutup götürürken bir dolu insanın babasının ismini haykırdığını duyuyor çocuk; "Kojima-san, Kojima-san!" diye bağırarak insanların ne istediğini bilmeden, babasıyla birlikte ilerliyor...

Not: Değindiğim oyunlarla ilgili daha fazla bilgi almak için oyunların yanlarında yazan sayfalara geçiş yapabilirsiniz. 📄

E3 2008

MICROSOFT BASIN KONFERANSI

Bu yılki E3'te ilk konferans Microsoft'tan geldi. Microsoft'un müthiş açıklamalar yapacağını zaten düşünmüyorduk ama iki beklentimiz, Halo 4 ve hareket algılayan yeni kontrol cihazının yerinde yeller esiyordu. Bu iki önemli yapımın yerine, Lips adında, Sony'nin SingStar'ına rakip bir karaoke oyununun duyurusu yapıldı. "Eh, iyiymiş" dedik ve ardından Xbox 360'ın yeni avatar sistemi karşılıdı bizi. Şahsen çok da umurumda olmayan bu yeni özelliğin ardından, Xbox 360 sisteminin daha fazla "eğlence"ye yönelik bir sistem olmasını sağlamak adına yapılan bir çalışma, You're in the Movies sahnedeki yerini aldı. Sahneye üç kişiyi davet eden Microsoft yetkilisi, bir kişinin sahneden koymasını istedi, bir diğeri arı saldırısına uğramış gibi yapmasını söyledi ve davet ettiği kızı dans ettirmeye başladı. Xbox Live Vision kamerasıyla bu görüntüyü yakaladıktan sonra ise You're in the Movies yazılımı ile, dev bir kertenkelenin bir şehre saldırısını konu alan kısa bir film oluşturmuş oldu. Bayağı ilginç ve eğlenceli görünen bu "oyun", piyasaya çıktığında yarattığınız film üzerinde istediğiniz değişiklikleri yapmanıza ve bu filmi daha sonra XBL üzerinden yayımlamanıza izin verecek.

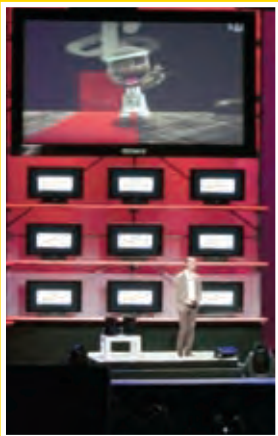
Microsoft'un diğer başlıkları arasında üç adet Square Enix RPG'si (Last Remnant, Star Ocean 4 ve Infintie Undiscovery), heyecanla beklenen ve yılın en iyi oyunlarından biri olmaya aday Gears of War 2 (bkz. sayfa: 32) özgürlükler diyarı

Fable II (bkz. sayfa: 41), müzikten hoşacağımızı Rock Band 2 ve Guitar Hero World Tour (bkz. sayfa: 16) yeni oyun içi görüntüleriyle Resident Evil 5 (bkz. sayfa: 36) ve en az GoW2 kadar heyecan uyandıran Fallout 3 (bkz. sayfa: 38) bulunuyordu.



E3 2008

SONY BASIN KONFERANSI



Resistance 2 (bkz. sayfa: 14) ile başladı Sony konferansı. Chimeralar'ın dev bir binayı yerle bir etmesiyle çıktı Sony sahneye. Hemen ardından satış rakamları, Little Big Planet (bkz. sayfa: 44) görselliğiyle beyaz perdeyi doldurdu ve başladı Sony anlatmaya...

Sony'nin bu E3 için en büyük hazırlığı çeşitli PlayStation paketleriydi. 80GB'lık yeni PS3'ün yanında, LEGO Batman ve Justice League: The New Frontier animasyonunun yer alacağı yeni bir PS2 paketi ve Ratchet & Clank: Size Matters'la birlikte satışa sunulacak olan yeni PSP paketi kısa bir süre içerisinde piyasada olacak. Paketlerin dışında PS2 için 130 yeni oyun duyurusu da yapan Sony, Little Big Planet'in kesin çıkış tarihini vermekten de geri kalmadı: Ekim 2008.

Konferansa damgasını vuran en büyük yapımlardan bir tanesi de projesi ünlü çizgi roman sanatçısı Jim

Lee'nin yapımcılığında yürütülen DC Universe Online oldu. Biraz City of Heroes'u andıran bu yapımda ünlü DC karakterlerinin saflarında savaşma imkanınız olacak ama Superman olup da dünyanın hakimi olamayacaksınız.

Jim Lee sahneyi terk ederken yeni PSP oyunu, Resistance: Retribution'ın haberini verdi Sony ve yerini God of War 3'ün (bkz. sayfa: 43) kısa fragmanına bıraktı. Bu ayki LEVEL DVD'sinde de bulabileceğiniz bu fragman, maalesef pek az şey anlatıyordu ama oyunun hazırlanmakta olduğunu kanıtlaması bile yetti bize. Ayrıca konferansın bitişine yakın olarak tanıtılan MAG: Massive Action Game, sekizer kişilik takımların birbiriyle olan mücadelelerini konu alan bir aksiyon oyunu olarak E3'teki yerini aldı. Oyun hakkındaki en çarpıcı özellik ise, tam 256 kişinin aynı anda oyunda bulunabilmesiydi. (Oha!)

ROCK BAND 2

"Rock Band ek paketi" desek daha doğru olur



Bu oyunla kavuşacaklarınızın ufak bir listesini yapalım: 84 adet yeni parça, World Tour adında, içerisinde çeşitli "challenge"lar barındıran yepyeni bir oyun modu ve multiplayer için yeni Battle of the Bands oyun tipi. Şimdi de

Rock Band 2 ile birlikte piyasaya çıkacak olan yeni enstrümanlara göz atalım: Çok daha güzel gözükün ve daha iyi tepki veren bir gitar ve... Olayın koptuğu nokta burası arkadaşlar zira "limited edition" Ion davul seti tek kelimeyle inanılmaz. Bu davul, var olan davul setine nazaran çok daha az ses çıkardığı gibi dört ek parçayla genişleyebiliyor. Daha da inanılmaz olan, bu davulu isterseniz bir elektro davul olarak, oyundan bağımsız bir şekilde kullanabiliyorsunuz. "Vay canına!" demekten ötesini yapamıyorum.

INFAMOUS

Neydi o Heroes'da elektrik saçan kızın adı...



Cole, küçüklüğünde makaslarla oynamayı seven bir çocuktuktu. Makasları sevmeyi bıraktığında ise bir duvardan diğerine sekmekteydi zira nedense o makası elektrik prizine sokmak istemişti. Bu günden

sonra elektrik onun arkadaşı olmuş, bu güce sahip olduğunu bilen birtakım insanlar ise düşmanı... Aslına bakarsanız Cole, durduğu yerde elektrik gücü üretmiyor, ancak var olan elektriği kontrol edebiliyor. Yani, şu ilerde duran düşmanı kızartabilmesi için bir yerlerden elektrik çekebilmesi ki elektrik topları yaratılsın. Birçok bölümde koşturup önüne çıkan özel güçlere sahip olan veya sıradan insanları pataklayacak olan Cole, diliyoruz ki yüzümüzü güldürsün.



FINAL FANTASY XIII

"Çok zenginiz ama oturacağız"

Square Enix'in E3'teki şovunu, bir şov değil adeta Deja-vu'ydu (Deja-vü diye okunur bu.). Uzun süredir var olan FFXIII fragmanını biraz süsleyip aynen karşımıza çıkarttılar ve üstüne de hiçbir bilgi vermeden E3'ü terk ettiler. Yine de bir FF hastası olarak fragmanı izlediğimde kendimden geçtim ve Square Enix'in bir oyun değil, adeta bir film hazırlamakta olduğunu anladım. Beyaz perde için hazırladıkları FF: Spirits Within'in animasyonlarıyla yarışacak derecede kaliteli sinematiklere sahip olan FFXIII, eğer Xbox 360 için de açıklanmamış olsaydı PS3'ün en iyi oyunlarından biri olacaktı. Square Enix'in bu konuda yaptığı tek açıklama, oyunun Amerika ve Avrupa versiyonlarının, Japon versiyonundan çok kısa bir süre sonra piyasada olacağı ve PS3 ve Xbox 360 versiyonlarının tamamiyle aynı olacağı yönündeydi.

I AM ALIVE

"Yaşıyorum; öyleyse beni öldürmek isteyenler olacaktır..."



Felaket senaryolarına alışık ama onları oyunlarda çok da sık görmüş değiliz. PS2'de oynamaya çalıştığımız Disaster Report gibi selin, şehri götürdüğü garip Uzak Doğu oyunlarını saymazsak pek fazla seçeneğimiz olmadı şimdiye kadar. Ubisoft, I Am Alive ile bu konuda bir atılım yaparak, aynı I Am Legend'da olduğu gibi bir metropolisi

yıkıyor ve kahramanımızı kirliliği elbiseleriyle ortada bırakıyor. İzlediklerimizden anlıyoruz ki kahramanımızı sevmeyen birileri var üstelik bu kişilerin bir şeye uğruna bile yapmayacakları şey yok. Oyun hakkında pek fazla bilgi verilmediği için ancak tahmin yürütebiliyoruz ve tahminimize göre bu oyunda üstümüze yıkılacak bina parçalarıyla ve insanlarla uğraşacağız; karanlıkta bekleyen yaratıklar bizden uzak olacak...

KILLZONE 2

Multiplayer detayları açığa çıkmaya başladı.



Oldukça uzun bir zamandır yapım aşamasında olan Killzone 2'nin multiplayer modu ile ilgili bazı bilgiler ilk kez E3 08'de yayınlandı. Guerilla'nın amacı hem deneyimli oyuncuların, hem de oyuna yeni başlayanların keyifle oynayabilecekleri bir

multiplayer modu yaratmak. Bu düşünceden hareketle Guerilla oyuna bir rank, yani rütbe özelliği ekliyor. Aynı CoD 4'te olduğu gibi savaşın başarılı oldukça rütbe atlayabilecek; bu sayede yeni özelliklere ve silahlara kavuşabileceksiniz. Oyunda rütbe atladıkça kavuşabileceğiniz 12 rütbe, 46 apolet ve 100 adet de istatistik bilgisi bulunacak.

ÖDÜL SİSTEMİ

Oyunun online modu için bir ödül sistemi geliştirilmiş ve belirli kriterleri yerine getirdiğimizde Trophies, Patches ve Wildcards başlıklar altında ödüller kazanıyoruz.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

PlayStation 3

Savaşın sevimli yüzü...

B Bu kızın helikopterde ne işi var? Kim bu?" Gözlerimi zar zor açıp ayılmaya çalışırken Alec Baldwin (ya da herhangi bir Baldwin) sandığım, Preston Marlowe'un sinirle yükselen sesiyle sarsıldım. "Ehi ehi, dişi var; yaşasın ahi ahi" diyerek ağzından salyalar akan, kıt beyinli Haggard'ı umursayamadım o an çünkü ben de o helikopterde ne işimin olduğunu bilmiyordum. "Çok acayip ya, çok acayip abi; umursamıyor da bak uyuyor hala" dedi üniversite çocuğu Sweetwater. Ortamdaki tek akli başında olan insan Çavuş Redford "Beyler durun iki

dakika; anlarınız şimdi durumu; sakin olun" diyerek ortamdaki gerginliği bir anda alıverdi ve bana dönerek nazikçe sordu: "İyi misin? Yaralı mısın?". "İyiyim ama ayılamıyorum. Sanırım bayılmışım; o yüzden sizin yanınıza nasıl geldiğimi hiç hatırlamıyorum" dedim cılız sesimle. Susuzluktan dilim damağımı kurumuştur. "Su var mı? Çok susadım da."

Haggard: Var var ama çok az var. Yetmezse ben sana tükürüğümü biriktirim ağzımda. Ahu ahuuu...

Marlowe: Allah'ım ben nasıl düştüm bunların arasına?! Sweetwater: Ses fazla konuşma yeni çocuk; sen yokken bizim bi' tarafımızdan ecel terleri dökülüyordu.

Çavuş Redford: Gevezeliği bırakın da kıza su verin ve planımızı yapalım. Onu indiğimiz yerde bırakacak halimiz yok; yanımızda götürmeliyiz.

Sweetwater: Ne? Abi olamaz böyle bir şey. Biz daha bu yeni çocuğu nasıl koruyacağımızı düşünüyoruz sen bir de başımıza kız çıkardın. Hay ben böyle birliğin...

Ben: Ya tamam, bırakın; ben başımın çaresine bakarım.

Çavuş Redford: Sen onlara bakma; biraz acemiler. Bu, Bad Company serisinin ilk ciddi senaryo modu; o yüzden daha alışamadılar sosyalliğe.

Ben: Bad Company mı? Senaryo modu mu?

Redford kulağıma usulca eğildi ve...

Çavuş Redford: Sakın çaktırma; aslında her şey bir oyundan ibaret ama bu durumdan ana karakter Marlowe'un bile haberi yok. Normalde oyuncular onu kontrol ediyor bu FPS'de. Seni ben bayılıp bindirdim helikoptere. Oyuna ilgili tüm ayrıntıları, oyunun içine girerek görmeni istedim.

Ben: Çok sağ ol Çavuş; ben yazacaktım bu oyunu zaten. Süper oldu; minnettarım sana.

Çavuş Redford: Bir şey değil; sadece durumu belli etme ve özellikle Marlowe'un yanından ayrılma. Aklına bir şeyler takılırsa da bana sor; tamam mı?

Ben: Tamam Çavuş; sen hiç merak etme.

Sweetwater: Ne konuşuyorsunuz fısıf fısıf?

Çavuş Redford: Bana ailesinden bahsediyordu kızcağız. Neyse,



A J A N D A

SAYI: 134
SAYFA: 26

Tam o sırada ağzından bir şeyler kaçırdığının farkına varan





092

028 | 050

gevezeliğin zamanı değil. Yaklaşık bir dakika sonra ilk görev alanımıza ineceğiz ve önümüze gelen her görevi sorgusuz sualsiz yapacağız. İleriki bölümlerde de bulduğumuz altınları cebe indireceğiz. Her şey net mi?

Sweetwater: Evet.

Marlowe: Evet.

Haggard: Ben pek anlayamadım.

Çavuş Redford: Senin dilinde anlatayım

o zaman: Düşmana ait olan ve önüne çıkan her şeyi patlatacaksın.

Haggard: Olley bea!

Helikopter görev alanına inerken beni bir heyecan sarmıştı. Gözümü dört açmalıydım ve hiçbir detayı atlamamalıydım.

Çavuş Redford: Haydi inin, sallanmayın.

Yere indiğimizde, beşimiz kamyonet-



Size her şeyin yıkılabilir olduğunu söylemiştim.

ten bozma bir aracın arkasına doluştuk. Tam yolda ilerlerken bir düşman bombası bize isabet etti. Neyse ki hiçbirimize bir şey olmadı; sadece Marlowe bayıldı. Ayılınca bu küçük, umutsuz ama eğlenceli birliğe yeni katılan Marlowe'ün kısa eğitimi başladı. Silahını nasıl hem normal bir makineli, hem de bomba atar olarak kullanabildiğini, enerjisi azaldığında L2 tuşuyla seçip R1 tuşuyla batırdığı büyük şırıngayla nasıl iyileştiğini ve araçları -Halo'daki minigun'lara benzeren bir aletle- nasıl tamir edeceğini öğrenen Marlowe, bu kısa eğitim sürecinde Çavuş'tan sonraki en yetenekli asker olduğunu kanıtladı. Hatta belki Çavuş'tan bile daha yetenekliydi; Çavuş sadece belli başlı silahları ve araçları kullanabilirken Marlowe her türlü silahı ve aracı rahatlıkla kullanabiliyordu.

Peşine takıldığım karakter Marlowe, bulunduğumuz yerdeki aracı tamir ettikten sonra, makineliyle donatılmış olan bu araca bindik.

Çavuş Redford: Marlowe, sen sür; ben silahın başına geçirim.

Çok mantıklı bir fikirdi bu zira Marlowe silahın başına geçseydi yolda ilerleyemeyecektik. Tam bu sırada aklıma takılan bir soru oldu. Hemen Çavuş'un kulağına eğildim...

Ben: Çavuş, bir ya da birden fazla arkadaşım sizi, Sweetwater'ı ve Haggard'ı kontrol edebiliyor mu?

Çavuş Redford: Maalesef canım. Co-op mod yok bizde.

Ben: Ama bu zamanda, böyle iddialı bir isimde olmasa gerekirdi bu modun. Neyse... Yapacak bir şey yok.

Çavuş Redford: Canını sıkma; göreceksin oyunun diğer özellikleri kapatacak bu açığı. Özellikle multiplayer modları gördüğünde aklına bile gelmeyecek bu eksiklik.

Ben: Hadi bakalım.

Marlowe araçla bizi haritadaki kırmızı üçgenlere doğru götürürken, Çavuş Redford da aracın makineliyle etrafı kolluyordu. Kırmızı üçgene vardığımızda artık düşmanla çatışmaya hazırдық.

Ben: Marlowe, elindeki silaha bakabilir miyim?

Marlowe: Oyuncak mı bu? Hem neyine bakacaksın ki?

Ben: Eğer sınırlı sayıda silah taşıyabiliyorsan bu silahların özel yetenekleri olmalı.

Marlowe: Evet haklısın; tek silah taşıyabildiğim için taşıdığım her silahın özel güçleri var. Mesela şu an elimdeki silah bir bomba atar

olabiliyor.

Çavuş Redford: R2 tuşuyla kullandığı silahın modunu / silahını değiştirebiliyor Marlowe. Ayrıca, ileride göreceksin ki düşmanlardan düşen diğer silahlar farklı seçenekler sunacak. Mesela, sniper tüfeğine sahip olduğunda ek olarak tabanca kullanabileceksin. Ayrıca düşmanların kullandığı silahların dışında çeşitli silahlar da bulacak Marlowe.

Marlowe: R2 tuşu nedir yahu?

Çavuş Redford: "Reiki yapıyor musun?" diye soruyordum kıza; yanlış anladın sen.

Haggard: Reiki nedir? Kamasutra gibi bir şey mi? O zaman sana eşlik ederim istersen. Ahı ahı...

Ben: Çavuş, sanırım Haggard ve Sweetwater'ın diyalogları ve hareketleri, senaryoyu epey eğlenceli kılmak için bu denli yüzeysel hazırlanmış değil mi?

Çavuş Redford: Aynen öyle; senaryonun tamamı, klişe Hollywood esprileriyle dolu olan bir komedi / savaş filmi gibi. Neyi, kimi, ne için öldürdüğümüz önemli değil. Ruslar'a karşı





⇒ savaşıyoruz; hepsi bu. İlerleyen bölümlerde, görevleri tamamlamanın yanında etraftaki altınları cebeye indireceğiz.

Sweetwater: Altın mı? Zengin olacağız yani. Yanlışlıkla burada olduğuma üzülüyordum; meğer köşeyi dönmek varmış işin sonunda.

Ben: Çavuş, bu haberi biraz erken vermedin mi bu adamlara. Motivasyonlarını etkilemesin sonra.

Çavuş Redford: Normalde daha sonraki bölümlerinde açıklıyorum ama şimdi senin yerin azdır diye burada erken açıkladım.

Haggard: Yeri mi az? Benim yerim bol benle kalabilirsin. Bu arada şu bize görev veren kızın sesine hasta oldum; tanıştırsana beni onunla Çavuş ehi ehi.

Ben: Çavuş, fark ettim ki Marlowe, eğitimde silahının modunu değiştirip bomba atarak evin duvarını uçurdu. Bu demek oluyor ki siper alırken çok dikkatli olmak gerek; değil mi?

Çavuş Redford: Evet evet; siper almak sadece birkaç saniye için işe yarıyor. Birkaç saniye sonra düşman ateşi siper alınan şeyi parçalıyor. Parçalanamayan hemen hemen hiçbir şey yok; ağaçlar da dahil.

BATTLEFIELD HEROES



Bad Company'nin PC'ye çıkıp çıkmayacağını merak edenlere bir önerim olacak: Bad Company'nin keyfini konsolda çıkarın ve Battlefield Heroes'u bekleyin. Çizgi film tadında grafiklere sahip olacak olan Battlefield Heroes'u bu yazın sonuna doğru tek kuruş harcamadan oynayabileceksiniz. Nasıl mı? www.battlefield-heroes.com'dan bu sorunun cevabını öğrenebilirsiniz.

İşte karşımızda umarsızca dikilen, ölüme balıklama atlayan bir düşman kardeşimiz...



EA DICE

Battlefield ismini yeni nesil konsollara başarılı bir şekilde taşıyan EA DICE, asıl bombası olan Mirror's Edge'in boş çıkmayacağını sinyallerini verdi.

Marlowe: Ben biraz önce silahımla tahta bir kutuyu kırmaya çalıştım; dört - beş kurşun işe yaramadı. Keza tahta bir kapıyı kırmaya çalıştım; yine aynı durumla karşılaştım.

Çavuş Redford: Böyle sorunlar var maalesef; tahta kutu, kapı gibi objeleri kırmak silahınız yerine bıçağınızı kullanmanız gerekiyor.

Ben: Bir de grafiklerdeki film grain efektinin abartıldığını düşünüyorum. Sanki antenle oynamak gerekiyormuş gibi hissediyorum. Ben, yanınızda çok net kaldım.

Marlowe: "Grafiklerdeki film grain efekti" ne demek ya?!

Çavuş Redford: "Grafiker olsaydım keşke" diyor kulağınız mı sağır sizin?

Çavuş Redford: (Bana dönerek...) Biraz daha kısık sesle sorularını; işkillenmeye başladılar baksana.

Ben: Tamam tamam. (fısıldayarak) PS3'e özel bir durum mu bu grafiklerdeki sorun?

Çavuş Redford: Vallahi açık konuşmak gerekirse oyunun Xbox 360 versiyonunun grafikleri daha güzel. Ancak efektin abartıldığını düşünmüyorum. Film grain efekti bence güzel bir hava katıyor oyuna. Ayrıca bu efektin bu kadar gözüne batmasını asıl sebebi HD TV'de oynaman. Tüplü TV'de oynamayı denersen ne demek istediğimi daha iyi anlarsın.

Neyse... Grafikleri boş ver sen. Seslere ne diyorsun?

Ben: Sesler gerçekten müthiş. Özellikle silah sesleri, silah kullanımındaki tokluğu katbekat artırmış. Helal olsun! Bir şey daha aklıma geldi. Oyunun PC versiyonundan haber var mı?

Çavuş Redford: Bazı söylentiler var PC'ye çıkacağına dair ama bence EA, bu oyunun bir konsol oyunu olarak kalmasını isteyecek ve PC için yürüttüğü diğer projelere odaklanacak.

Tam o sırada ateşli çatışmalar başladı. Ben de elime bir dürbün alıp uzaktan izlemeye koyuldum. Bir ara Marlowe ağır şekilde yara aldı. Hemen enjektöre sarılarak kendisini iyileştirdi. Ben de merak edip

5

sınıf
Oyunda tam 5 adet asker sınıfı bulunuyor.

35

silah
Bad Company'nin oyunculara sunduğu silah sayısı 35.

24

kişi
Oyunun multiplayer modu 24 oyuncu destekliyor.

Elimizde bulunan silah, R2 tuşuyla bomba atan bir canavara dönüşüyor.



bağırdım...

Ben: Çavuş, bu enjektör sınırsız mı?

Çavuş bir yandan çatışıyor, bir yandan da bağırarak bana açıklama yapıyordu.

Çavuş Redford: Sınırsız ama bir defa kullandıktan sonra tekrar kullanabilmek için yaklaşık bir 10 saniye geçmesi gerekiyor. Bu arada fark ettiysen haritada üç kurşunun yan yana olduğu bir simge var. O simge...

Ben: Anladım Çavuş; ayıp ettin, kaç yıllık oyuncuyuz... O simge cephaneyi

alternatif



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Call of Duty 4, Bad Company'ye göre daha gerçekçi, "tok" ve "gri" bir oyun. Eğer sululuktan hoşlanmıyorsanız ve FPS hastasıysanız favori listenizin bir numarasına CoD4'ü koymalısınız.

temsil ediyor tabii ki.

Çavuş Redford: Kusura bakma; kızsın ya hani...

Ben: Aaa!

Çavuş Redford: Ne oldu? Yaralandın mı yoksa?

Ben: Yok yok; şu düşman askerine bak Çavuş, sanki ölmek istercesine, hareketsiz bir şekilde Marlowe'un önünde dikilmiş atış ediyor. Bu ne biçim yapay zeka? Çavuş Redford: Saldırı konusunda yapay zeka çok kötü değil ama savunma konusunda aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Zaman zaman mal gibi hareket ettikleri bir gerçek.

Oyunda ilerledikçe yeni görevler alıyor, yeni maceralara koşuyorduk. Görevlerin olduğu alanlara ulaşmak için kara araçlarının yanında su ve hava araçları da kullanıyorduk. Hatta bir defasında, bir golf arabası bile kullandık.

Çavuş Redford: Nasıl buldu araç kullanımını?

Ben: Çok zevkli gerçekten. Kontrollerin rahat olması da tabii ki bu zevki artırıyor. Araçlarda radyo olması da oyuna dinamizm ve mizah katmış. Zaten serinin önceki oyunlarında da mevcuttu bu radyo muhabbeti.

Sweetwater: Neden sürekli gizli gizli konuşuyorsunuz. Bizden ne gizliyorsunuz? Yoksa bu kız, görevin bir parçası mı?

Çavuş Redford: Saçmalama, arkadaşlarını da kıskırtma. Size görevimiz bitince anlatırım; şu an düşünmeniz gereken bir şey değil.

Ben: Çavuş, fark ettim ki check point sistemi de iyilmiş bu oyunun. Marlowe ölünce, oyunun otomatik save ettiği son checkpoint'ten başlıyor ama daha önce öldürdüğü askerleri öldürmek zorunda kalmıyor. Böylelikle oyuncunun sinirleri bozulmuyor.

Çavuş Redford: Evet sadece katettiği yolu tekrar katetmek zorunda kalıyor.

Ben: Eee, o kadar da olsun ama. Çavuş Redford: Değil mi...

Oyunun sonuna geldiğimde bu dört, birbirinden çok farklı karaktere sahip olan Bad Company üyesiyle vedalaştım ve kendimi 24 oyuncuyu destekleyen multiplayer modlara attım. Quick Match ve Custom Match seçenekleri sunan ve oyunun Custom Match modda toplam sekiz harita bulunuyor ve bu sekiz haritada oyuncular, klasik olarak iki takıma ayrılıyor. Bir takım saldırırken, diğer takım üslerinde bulunan altını korumaya çalışıyor. (Yani önceki Battlefield oyunlarında hatırlayacağımız Conquest moddan farklı şeyler sunuyor Bad Company'nin multiplayer bölümü.) Multiplayer modda asıl dikkat çeken şey ise asker sınıfları; Assault, Demolition, Recon, Specialist ve Support olarak beş sınıf bulunan modda, her sınıfın farklı özellikleri var. Mesela, Recon sınıfı sniper tüfeği kullanırken Demolition sınıfı roketatar ve bomba konusunda uzman. Ancak bence en zevklisi Rahibe Teresa gibi Support sınıfını seçip etrafta dolaşmak. İnsanların yaralanınca bana doğru koşması beni havaya soktu açıkçası.

Kısacası, Battlefield: Bad Company amacına hizmet eden ve birkaç ufak problemin dışında herhangi bir eksi özelliği olmayan, lokum gibi bir FPS. Kimse bu oyunu tarz bakımından CoD4 ile kıyaslamaya kalkmasın zira Bad Company'nin tarzı, bomba piminin üzerindeki gülen suratın da gösterdiği gibi biraz "sulu". Ama oyun sulu olmasına rağmen gerçekçiliğinden ve oynanış sisteminden ödün vermemiş. "Savaş bu, her şey ciddi olmalı; mizah yakışmaz savaşa" diyorsanız o zaman yapacak bir şey yok; CoD4'e mahkumsunuz. ¹⁰

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

ARTI Seriyeye kan getiren senaryo modu, rahat kontroller, eğlenceli diyaloglar, parçalanabilen / yıkılabilen çevre öğeleri, keyif veren oynanış sistemi

EKSI Zaman zaman çuvallayan yapay zeka, "kirli" grafikler, senaryo modunun co-op oynanamaması

YAPIM EA DICE
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB badcompany.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Bir FPS'den beklediğiniz her şeyi veren, savaş temasının üzerine mizah serpen sevimli bir oyun Battlefield: Bad Company.

8,5





CIVILIZATION REVOLUTION

Bir, bilemedin iki turn sonra uygarlığın temelini atıyoruz

Meşhur general Vespasian, gelen yenilgi haberlerinin ve bu haberlerin, şarabından bir yudum bile almadan gelmesinin yarattığı hiddetle kendisini odasından dışarı attı ve hızlı adımlarla komutanın yanına ilerlemeye başladı. "Söyle misin tanrı aşkına, neler oluyor?" dedi sesini yükselterek, komutanın yanına vardığı anda. "Efendim, Mısırlılar ve İspanyollar bize karşı cephe almış durumdadır ve Tripoli'de tatil yapmakta olan karınızı öldürdüler!". Yüzündeki ifadeye hiçbir

değişiklik olmayan Vespasian, endişeli tavrını koruyarak sorusunu yöneltti: "Banane canım karımdan; şehre ne oldu onu söyle!"

Gözlerini bir saniye bile kırpmadan esas duruşta bekleyen komutan hızla yanıt verdi. "Efendim, şehri tamamıyla yağmaladılar ve maalesef şehir yenik düştü. Mısırlılar bir piramit inşa etmeye

başladılar bile." Normal şartlarda Vespasian'ın Vezüv yanardağı gibi patlaması beklenirken, ünlü general beklenmedik bir şey yapıp omuzlarını düşürdü ve suratındaki rahat ifadeyle zırhının kenarında saklamakta olduğu haritayı çıkarttı. Komutanın omzuna samimi bir şekilde elini atan ve onu yanına çeken Vespasian, sakin bir ses tonuyla konuşmaya başladı: "Hocam, bak o zaman şöyle yapıyoruz. Şimdi nedir, Tripoli'yi kaybettik. Boş ver; zaten pek sevmiyordum orayı. Elimizde neler kaldı peki? İspanyollardan

KAFAMIZA TAŞ YAĞACAK!



Eskiden insanların korkuları bile ne kadar naifmiş değil mi; taş yağmasından korkuyorlarmış. Şimdi ise taş yerine atom bombası tehlikesi var ve emin olun taş yağmasını tercih edersiniz. (Atom bombaları hakkında hiçbir şey bilmediğinizi düşündüm bir an.)

Aynen Command & Conquer'un haşın ırkı NOD'lar gibi, bu oyunda da nükleer bombalara sahip olabiliyorsunuz. Tabii bu füzelere sahip olmak o kadar kolay değil. Bunun için öncelikle bilim alanında ilerleyip "Atomic Theory"yi bulmalı ve ardından Manhattan Project adındaki "harika"yı şehirlerinizden birine kondurmalısınız. 750 production gibi uçuk bir üretim gücü isteyen bu harika, inşa edilmek için en iyi haliyle 20 turn kadar bir süre istiyor fakat para basıyorsunuz tüm paranızı buraya yatırabilirsiniz. Manhattan Project'e kavuştuktan sonra ise başkent olmayan herhangi bir şehri ve çevresindekileri tek bir füzeyle ortadan kaldırabiliyorsunuz.

yürüttüğümüz Madrid, Yunanlıları pataklayarak aldığımız Atina ve Amerikalıların pek sevdiği kentleri Washington. Bu şehirlerin dip dibe olması ilginç gelmiyor sana belki ama yüzlerce yıl sonra bunun çok saçma bir şey olduğunu anlayacaksınız. Her neyse; gelim nasıl bir strateji izleyeceğimiz. Bir kere askeri gücümüzü geliştirmemiz gerekiyor. Eli kılıçlı askerler artık bizi kurtaramaz. Hemen barutu keşfediyoruz ve ardından bu teknolojiyi geliştirerek tank yapımına adım atıyoruz. Tank nedir, biliyorsunuz herhalde... Şöyle şık bir ordu kurduktan sonra da uçak yapımına geçmemiz lazım ki Mısırlılara karşı bir şansımız olsun. Adamlar kıtanın yarısını ele geçirdi, biz hala Babil'in Asma Bahçeleri'ni yapacağız diye tırmalıyoruz. Uçakları da hallettikten sonra zaten birkaç turn içerisinde uzaya çıkarız diye düşünüyorum. Anladın değil mi? Haydi aslanım; sen bunları hallet, ben şarabımı yudumlamaya gidiyorum." Vespasian yavaş adımlarla uzaklaşırken komutan da kafasındaki kocaman soru işaretleriyle ufukta kayboldu...

Dokuz yüz dönüm arazi > Vespasian veya Tokugawa, hangi millettten olursanız olun, illa ki bir uygarlığın başına geçeceksiniz; kaçarı yok. (Ya da şöyle var; bu oyunu

İHANET

Bir milletle süresiz barış yapmanın en büyük avantajı, onlar size dokunmazken sizin arkalarından sinsi planlar yürütebilmeniz ve istediğiniz zaman onlara savaş açabilemeniz. Eğer belirli sayıda turn için barış anlaşması yaptıysanız bunu maalesef bozamyorsunuz.

Greetings from Grey Wolf of the Barbarian
You have captured my favorite village.
This village is skilled in horsemanship,
but I have many others.

Ok

BARBARLAR

Dyunun hemen başında diğer milletlerden üstün konuma geçmek için hızlı bir ünite yaratıp [ath olabilir] bu üniteyi etrafı keşfetmek için yollayın. Bulacağınız Barbar yerleşimlerini ele geçirerek ekstra ünitelere, paraya ve bölgeyle ilgili ipuçlarına kavuşabilirsiniz.

Greetings from Gandhi of the Indians...

Most noble EMPEROR Caesar, how wonderful to meet you at last. I offer you my hand in peace and friendship. Will you accept my generous offer?

Yes, let us have peace.

No, this continent belongs to me!

I must consult with my advisors...



"Arkadaşlar; İskoçya'yı bulmak üzere çıktığımız yolculukta Arabistan'a gelmiş bulunuyoruz. Tebrik ediyorum herkesi."

NE KADAR SAVAŞ, O KADAR EKMEK

Miktarın değil, kalitenin önemli olduğu oyunda, art arda ünite basmak sizi bir yere götürmüyor. Onun yerine, elinizdeki üniteleri savaşlardan sağ çıkarmaya bakmalı ve seviye atlamalarını sağlayarak onları güçlendirmelisiniz. İkinci kez seviye atlayan üniteler, bazı ekstra özellikler de kazanıyor ve şimdi bunlara değiniyoruz.

Blitz: Bu özelliğe sahip bir birim, düşmana saldırdıktan hemen sonra ekstradan bir kez daha saldırabilir. Çok işe yarayan bir özellik; mutlaka edin.

March: Hareket kabiliyetine +1 bonus ekleyen March, özellikle kuşatma için kullandığınız birimlerde çok işe yarar.

Medic: Haritanın istediğiniz yerinde iyileşme kabiliyeti sağlayan Medic. Bu özelliği haritada sürekli dolaştırdığınız birimlere verir.

Scout: Düşman şehirlerinde nasıl bir savunma var, neyle karşılaşacaksınız; Scout özelliği bunları görmeyi sağlar.

Infiltration: Şehirlere saldırırken %50 ekstra hasar sağlar.

Guerilla: Kendi bölgenizde saldırırken %50 ekstra hasar getiriyor.

Engineering: Şehir savunmasında kullandığınız birimlere %100 savunma bonus'u veriyor.

Leadership: Bir grup içerisindeyken %100 ekstra savunma bonus'u sağlar.

ve dördüncü şehri de bir kaleye çevirip savunma hattı olarak kullanabilirsiniz. Şehirleri -altın harcayarak- yollarla birbirine bağlamayı da ihmal etmeyin.

Şöyle şık bir senaryo modu beklerken tek tek oynamamız gereken bölümlerle karşılaştığımız Civilization Revolution, zaten oyunun tek kişi oynanmasını istemiyor. 1v1 veya 2v2 multiplayer oyunlar, Firaxis'in bu yapımda sunmak istediği asıl oyun modunu oluşturuyor ve itiraf etmek gerekirse, hep aynı stratejiyi uygulayan yapay zeka yerine gerçek oyuncularla oynamak çok daha keyifli. (Karşılıklı savaşların yanı sıra "haftanın oyunu" bölümünde, belirlenen bir haritada skor mücadelesine de girebiliyorsunuz.)

Eğer bu oyunu tek başınıza oynamayacaksanız Civilization Revolution'ı mutlaka arşivinize ekleyin ama diğer şekilde oyundan sıkılmamız kısa bir zaman alacaktır. Tüm güzel özelliklerine rağmen oyun maalesef biraz sığ kalmış ve bir noktadan sonra yüzünüzü güldürecek hiçbir özellik sunamıyor. Multiplayer ortamdaki arkadaşlarınızın kahkahalar atarken siz hüzünle yine Napolyon'a karşı koyuyor, yine Caesar'in tehditlerine boyun eğiyorsunuz... Sanırım anladınız. 🙄

CIVILIZATION REVOLUTION

ARTI Hızlı ve eğlenceli oynanış sistemi, zevkli multiplayer modlar

EKSİ Diplomasinin kaldırılmış olması, okların uçakları düşürebilmesi, tek kişilik modun sıkıcı olması

YAPIM **Firaxis**
DAĞITIM **2K Games**
TÜR **Strateji**
DİĞER PLATFORMLAR **PS3**
WEB www.civilizationrevolution.com
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**
(www.aralgame.com)

"Xbox 360 gamepad'ile Civilization mi oynayacağım; haydi oradan!" dedim. Evet bunu dedim ama sonra bir baktım ki her şey çok farklıymış. Tek başıma beş saat kadar, başkalarıyla elli saate yakın ekran başında kalmama neden olan bu oyunu denemenizi öneriyorum.

7.4

alternatif



COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Bir konsolda strateji oyunu bulmak hiç kolay değil. C&C3: Kane's Wrath de hem yeni bir oyun olması, hem de Civilization Revolution'a en yakın oyun olması nedeniyle bu oyuna alternatif olarak gösterilebilir. Üstelik hiç de fena olmamış; eğer bu oyunu PC'de oynamadıysanız Xbox 360'da kesinlikle denemelisiniz.

oynamazsınız ve bir yarış oyunuyla adrenalin bağınımsı olursunuz.) Hükümdarlık koltuğuna oturduğunuz saniyeden itibaren de tek bir amacınız olacak: Dünya'yı öyle ya da böyle ele geçirmek. Şimdi, "öyle ve böyle" kısmını biraz açalım. Kazanmak için izleyeceğimiz en basit strateji, diğer milletleri haritadan silmek. Bir diğer yol, toplam 20 "ünlü" ismi uygarlığınıza kazandırmak ve United Nations harikasını dikmek. Thomas Edison ve Johann Sebastian Bach gibi tarihteki ünlü isimler, uygarlığınızın kültür seviyesi arttıkça gelip şehirlerinize yerleşiyor ve eğer bu isimlerin 20'sini ayardırmayı başarırırsanız galip geliyorsunuz. (Aynı şekilde 20 tane dünya harikası yaratmak veya şehir sahip olmak da aynı işlevi görüyor.) Üçüncü bir yol ise teknolojinin dibine vurup Alpha Centauri'ye kapak atmak. Bunun için de müthiş bir savunma kurup sabırla teknoloji ağacında ilerlemeniz gerekiyor ki bu, fazlasıyla agresif bir tutum gerektiren yapay zeka karşısında pek de işlemeden bir strateji. Ve son olarak 20 bin altın toplayıp bir de üstüne World Bank harikasını inşa

ederseniz, bu da sizi direkt olarak galibiyete götürebilir.

Nasil kazanacağınızı anladığınızı umuyorum. Şimdi sıra bu oyunun nasıl oynandığına geldi. Hemen özetliyorum: Çok kolay ve çok hızlı. Civilization adını gördüğünüz anda oyunun başında saatlerinizi harcayacağınızı düşündüğünüzü biliyorum ama alakası yok. Bu oyundaki bir bölüm, taç çatlasa iki saat sürüyor. Yani neymiş; fazla düşünmeye, mikro yönetime, bir teknoloji için uzun uzun beklemeye gerek yokmuş.

Bir şehirle başladığımız yolculuğunuz, yapacağınız bir - iki "settle" sayesinde hemen yakındaki bir düşman şehri ele geçirerek devam ediyor. Bundan sonra da art arda birim basıp teknoloji ağacında ilerleyerek diğer milletlere karşı tavrınızı koyuyorsunuz. Orta ve daha ileri zorluk seviyelerinde size hemen savaş ilan eden diğer milletlerle dilererseniz barış anlaşması yapıyor (onlara hediye vererek) veya "el mi yaman, bel mi" diyerek savaşıyorsunuz. Oyundaki diplomasi bölümünün bundan daha ileri gitmediğini söyleyerek size oyunun ne kadar basitleştirildiğini açıklayabilirim sanırım. (Fakat isterdim ki birkaç milletle birleşip oyun boyunca beni deli eden Mısırlıları haritadan sileyim.)

"Söyleyin o Napolyon'a..."

Bu oyunda her şey gibi zaman da hızlı ilerliyor ve bir bakıyorsunuz elinde mızrak tutan askerlerinizi uçaklara karşı savaşıyor! Açıkçası bunun büyük bir problem olduğunu düşünüyorum zira bir nevi sopa sayılan mızraklar, o uçakları yenmeyi başarıyor. Bu nedenledir ki okçularınız, tam donanımlı bir tankı yerle bir ettiğinde buna şaşırmanızı gerekiyor. (Çok saçmamış hakikaten.)

Oyunun büyük bir bölümü savaşlarla geçse de bir diğer önemli kısım şehir planlamasını konu alıyor. Aynen savaşçılar konusunda olduğu gibi şehirlerde de miktar değil, kalite önemli. Dolayısıyla oyuna başladığınız andan itibaren şehirleri ele geçirmeye çalışmamalı, üç - dört şehre sahip olduktan sonra bu şehirleri dikkatli bir şekilde geliştirmelisiniz. Mesela bir tanesini sadece savaşçı üretmeye yönlendirebilir, bir diğerini "dünya harikası" yaratmaya adayabilir, üçüncü şehri bir kültür diyarı haline getirebilir





MULTIPLAYER

Top Spin 3'te -sıcak aile ortamında yapabileceğimiz gibi- online olarak tekler ve çiftler maçları yapabiliyoruz. Çeşitli turnuvalara katılmak ve kupalar kazanmak serbest. Üstelik bir puan durumu tablosu var ki bu tabloda yükselerseniz havaya girebilirsiniz.

alternatif



VIRTUA TENNIS 3

Fırat'ın bir önceki umuduydu VT3 ama yine ona yaramadı. Hep ben, hep ben... Sega'nın arcade tadındaki yapımı, TS3'e alışmakta zorlananların ilk ve tek tercihi olmalı. Üstelik VT3'ün kadrosunda da Federer, Nadal, Sharapova ve Roddick gibi ünlü raketler var. TS3 kastıysa derhal diğer korta geçin.

TOP SPIN 3

PlayStation 3



Bir de bunu deneyelim Fırat?

Bak, yeni bir tenis oyunu daha çıktı. Belki bu kez bir maç alabilirsin; ha, ne dersin? Senin PES'te kurduğun üstünlüğün katbekat fazlasını kurmadım mı tenis oyunlarında? Oh olsun sana. Sen misin hepimizi PES'te ezen... Üstelik biz arada üç - beş maç kazanıyoruz ama daha sen bir maç bile alamadın! Ne Virtua Tennis'te, ne de bu oyunda... Duyun, duyun sevgili okurlar; Fırat hiçbir tenis oyununda bir maç bile alamadı benden. Zafere yaklaştığı, umutlandığı anlar oldu ama -Yüce Rabbim sağ olsun- maçı asla bırakmadım; beni yenme zevkini ona tattırmadım. Virtua Tennis için "Oyunda boşluklar var" dedi ama Top Spin için hiçbir bahane bulamadı. Bakalım Top Spin'in bu yeni oyununda karşı koyabilecek mi bana?

Bir Andre Agassi vardı> Aslında karşı koyabileceğini düşünüyorum çünkü Top Spin

TÜRK KALP VAKFI



Maçlar sırasında ekranda iki konuda bilgi veriliyor; biri skor, diğeri ise kalp atışınız. Her servis öncesi oyuncuların kafası üzerinde beliren kalp atışı göstergesi sayesinde oyuncunun o anki fiziksel durumunu takip edebiliyorsunuz. Kalp atış seviyeniz, atışlarınızda başarı oranına etki ediyor. Her oyuncu stresi kaldıramaz, öyle değil mi?

3 -bildiğin- zor bir oyun olmuş. Yapımcıların "Kontrolleri baştan aşağıya yeniledik" sözü yalan değilmiş yani. Paldır küldür, "Bir maç açayım, hem oynanışı test edeyim, hem de görseiliğin hangi seviyeye ulaştığını göreyim" dedim ama grafiklere dikkat edemedim bile. Maçın başından itibaren top karşılamaya kasmaktan yorulmuş vallahi. Servis kullanmak, gelen toplara yetişmek, en iyi vuruşu yapmak... Bu şekilde nasıl yenilebiliriz Fırat? Ya şans yaver gider ve bir maç alırsa; ne yaparım ben o zaman? Daha çok, daha çok çalışmalıyım... En iyisi siz de benim gibi yapın ve menüdeki Top Spin School'a girerek bol bol çalışın; aksi halde maçlardaki etkisizliğiniz sizi oyundan soğutabilir. (Ama Top Spin 3 kesinlikle oynamayı hak eden bir oyun.) Okula gidin ve nasıl top karşılanır, nasıl kesme yapılır, nasıl servis kullanılır öğrenin. Özellikle sağ stick ile servis kullanma olayına alıştıysanız oyundan daha fazla zevk alabilirsiniz. Gerçekten servis kullanıyorsunuz hissiyatını veren bu özellik, düz bir şekilde tuşa basarak servis kullanmaktan çok daha keyifli.

Tüm dersleri geçip oyunu nasıl oynayacağınızı öğrendiğimize göre

maçlara geçebilirsiniz. Okuldan yeni çıkan bir öğrenci olarak öncelikle tek tek maç yapıp yapay zekaya karşı kendinizi test etmenizi öneririm. İlk maçlar için zorluk seviyesini düşük tutun çünkü zorlandıkça oyundan soğuma ihtimaliniz olabilir yine. Oyuna ayak uydurdukça seviyeyi yükseltip daha heyecanlı maçlar çıkarabilirsiniz. Sonrasında ise Tournament modunda Roland Garros ve US Open gibi birçok turnuvalardan birine katılıp şampiyonluk falan kovalarsınız.

Gelelim oyunun asıl olayı olan kariyer moduna. Kariyer yapabilmek için önce kendinize bir karakter yaratmanız gerekiyor. Karakter yaratma ekranı oldukça esnek olduğundan, bu aşamada bir hayli vakit geçireceksiniz. Kariyerinize amatör raketlerle yapacağınız maçlarla başlıyor ve ilk tecrübe puanlarınızı kazanıyorsunuz. Her maç sonunda elde edeceğiniz bu puanlarla vasıfsız karakterinizi istediğiniz yönde geliştirebilirsiniz. Sadece tecrübe puanı değil, "unlock" puanı da kazanıp bu puanları da çeşitli aksesuarlara harcayabilirsiniz; yeni bir tişört, kırmızı renkte bir Wilson raket gibi...

Size kartımı vereyim> Karakter

yaratma ve kariyer yapma kısmını kısa kestirim fark ettiysemiz; kendiniz kurcalayın biraz. Ben hemen diğer detaylara geçmek istiyorum. TS3'te tahmin edebileceğiniz gibi lisanslı birçok oyuncu var. Bu oyuncuların başında da Roger Federer ve Rafael Nadal geliyor. (PS3 sahipleri şanslı çünkü oyunun Xbox 360 versiyonunda Nadal yok.) Sharapova ve Henin gibi bayan tenisinin önemli isimleri de listede mevcut. (Ayrıca efsane raketler Boris Becker, Björn Borg ve Monica Seles de var.) Üstelik bazı oyunculara sadece görüntüleriyle değil, tarzlarıyla da aktarılmışlar. Örneğin, Federer, Sharapova ve Roddick gibi önemli isimlerin kendilerine has hareketleri ve vuruş teknikleri birebir olarak yansıyor ekrana. Daha ne olsun? (Sharapova bağıyor mesela... Tamam, sustum. - FaFu)

Yine geldim bir yazının son paragrafına. Teknik detaylardan bahsettim mi hiç; hayır, bahsetmedim. Söyleyecek ekstra bir sözüm de yok aslında. TS3 gayet yeni nesil bir oyun ve grafikler, animasyonlar... Anladınız işte. Hele ki Federer'in ahenkle dans eden saçları yok mu... Böyle işte. Oyun gayet iyi ya. 🍷

TOP SPIN 3

ARTI Yeni oynanış sistemi, grafikler, animasyonlar, kariyer modu

EKSİ Oynanış sistemi ve zorluk seviyesinin dengesizliği, Andre Agassi'nin oyunda olmaması

YAPIM Pam Development

DAĞITIM 2K Sports

TÜR Spor

DiğER PLATFORMLAR Xbox 360, DS, Wii

WEB www.topspin3thegame.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

Grafikler müthiş, animasyonlar harika, kadro şahane. Birkaç efsane raketini daha oyuna ekleseler fena olmazdı gerçi. Oyunun yeni oynanış sistemi biraz zor ve oyuncuyu kasabiliyor ama geneli başarılı.

8,3

Çim ve toprak kortlar dışında bu tip tuhaf salonlarda da maça çıkıyoruz.





Hellboy'un, kimi zaman birbirini tekrar eden yapısına karşı bir de panzehiri var aslında; isterseniz Live! sistemi üzerinden, isterseniz de aynı konsoldan Splitscreen özelliği ile aynı bölümleri başka kişilerle de oynayabiliyorsunuz. Böyle durumlarda diğer oyuncu, Hellboy serisinden hatırlayacağınız Liz Sherman ile Abe Sapien arasında seçimini yapıyor ve aynı bölümleri bu karakterle de oynayabiliyorsunuz. Peki sonuç? Ne senaryoya, ne de ara videolara katkı yapan bu karakterler Hellboy'un verdiği zevkin yarısını bile veremiyor; üzgünüm ama Krome bu kısmı da iyi ko-taramamış.

Xbox 360

HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL

"Cehenneme gidiyorum; bi' şey isteyen var mı?"

Güney kıyılarında geçen sıcak bir hafta sonrasında, bu sıcakı aratmayan sıcak İstanbul günleri... Sıcaktan yer yer kabarmış bir sağ kol ve kimi zaman ağrıyan bir baş... Evet, uzunca bir zamandır dünya bana yeterince adil bir yer gibi görünmüyordu; buna bir son vermeliydim. Bir portal açtım... Ne var ki açtığım bu portalın içinden şeytani güçler yerine, taştan bir sağ ele, boynuzlara ve kuyruğa sahip olan küçük bir çocuk çıktı; hain müttefik kuvvetleri bunu çoktan sezmişti... Çocuğum, biricik yavrurum (Pehl) ele geçirilmiş ve ABD çıkarlarına hizmet etmek için yetiştirilmeye başlamıştı. İşte o an fark ettim ki cehennem sıcakları son iki haftada beni fena

çarpmıştı. (Senin kafan karışmış. - FaFu) Şu an incelemesini okuduğunuz Hellboy, ilkin bir çizgi roman olarak yayınlanmıştı ve konusu da az önce anlattığım şekildedeydi... Tamam, tamam; belki birazcık daha farklı... Sanırım Türkiye'de pek popüler olmayan bu kahramanın hikayesine yazımda yer vermeliyim; zira oyun bunu kesinlikle yapmıyor. Bir aksiyon oyunu sayılabilecek Hellboy: Science of Evil (HSoE), zamanda ileri-geri seyahat ettiğiniz altı bölüm boyunca size, senaryo anlamında birkaç anlaşılabilir ara video ve her bölümün öncesinde çıkan bir cümlelik anlatım dışında hiçbir şey sunmuyor. (Ancak hakkını vermeliyim; özellikle iskeletlerle girilen diyaloglar oldukça eğlenceli.) Sürükleyici bir anlatım ve güzel bir sunum yerine -arada istisnalar olsa da- çoğunlukla çevredeki her yaratığı öldür, bu şekilde "Hayalet Bariyeri"ni kaldır ve bir sonraki "Hayalet Bariyeri"yle yüzleş, şeklindeki yavan görevlerle karşılaşılıyorsunuz.

"Ugly Alert!" (Aynaya bakan Hellboy'un kendisi hakkındaki yorumu) > Okuduğunuz üzere, hikaye

anlatımı yönünden kesinlikle zayıf kalan bir oyun Hellboy. Öyleyse biz de geriye kalan kriterlerden en önemlisi olan oynanabilirliğe bakalım. Oyun boyunca bize en çok yardımcı taştan sağ elimiz ve pek çok farklı kurşun tipi olan tabancamız sağlıyor; savaşmanın yanı sıra elimiz çeşitli engelleri ortadan kaldırmada, tabancamızla oyunun basit sayılabilecek bulmacalarını çözmede en büyük yardımcılarımız.

Altı bölümde yer alan farklı yaratıkları yenmek için çeşitli kombo'lara da sahibiz. Bu noktada size hem iyi, hem de kötü sayılabilecek bir haberim var: Tüm kombo'lar oyunun başından beri açık

durumda; haliyle oyunda ilerlemek için senaryonun veremediği motivasyon bu sayede daha da düşüyor. Buna karşılık oyunun en zevkli yanı ise kombo yapmak; düman kurbağaların dillerini boynuzlarına dolayabiliyor, sevimli gorillerle güreş tutabiliyoruz. Ayrıca rakipleri diğer rakiplerin arasında fırlatmak ya da havaya atıp basket smaçlarına benzer bir hareketle sağlığını doldurabilmekte de cabası. (Sağlık bariyeri olduğundan dolayabiliyor.)

Oyunun görselliğine bakacak olursak, grafikleri "yeni nesil" olarak adlandırmamız zor. Yine de karakter çizimleri fena değil. Oyun boyunca en büyük oynanabilirlik ve görsellik sorununu oluşturan unsur ise sürekli sabit olan kamera açısı. Bu kısıtlama, çevreyi incelemenize engel oluyor.

HSoE'nin belki de en sanatsal olan kısmı sesleri; oyun filminden çok çizgi romana sadık kalsa da, oyunda filmdeki oyuncuların seslendirmeleri kullanılmış. Ayrıca çoğu zaman arka planda çalan orkestral müzik de oyuna mistik bir hava katıyor.



Kardeşlerin buluşması kadar güzel şey var mı bu dünyada...

Özellikle Romanya ormanlarında bu müziğin atmosfere birebir uyduğunu söyleyebiliriz.

"That was easy" > Oyundaki bulmacalar sadece kurşun tipini değiştirmeye yönelik, boss'lar deyim yerindeyse aptal (Oldukça büyük bir sarmaşığın kollarından kaçmak için etrafta aynı tempoyla koşmanız yeterli.), düşmanlar da nitelikten çok nicelikte saldırganca ortaya basit ve yavan bir oyun çıkıyor. Tüm bunlara rağmen -nasıl olduğunu anlamasam da- Hellboy yine de eğlenceli bir oyun; yer yer sadece peşe X tuşuna basmak yeterli olsa da, kimi yerlerde oynamak son derece amaçsız olsa da, oyunların iyice suyunu çektiği şu günlerde bu dokuz saatlik maceraya bir göz atabilirsiniz; siz sıcaklara dikkat edin yeter... ☺



Vahşi Batı'da tren kaçırmak için bekleyen bir haydutun sıradan bir günü...

alternatif



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

RPG özellikleriyle de desteklenen, Marvel dünyasının pek çok ünlü simasına yer veren kaliteli bir oyunda Ultimate Alliance; eğer Hellboy'dan hoşlandysanız sizi uzunca bir süre oyalayacaktır.

HELLBOY: SCIENCE OF EVIL

ARTI Yer yer komikleşen diyaloglar, özellikle tutma sonrası gelen eğlenceli kombolar, seslendirme orijinal oyuncular tarafından yapılmış

EKSİ Senaryo adına hiçbir şey yok, bulmacalar son derece basit, oyun anlamını sık sık kaybediyor, her şey başından itibaren kullanılabilir, co-op modu zevk vermiyor

YAPIM Krome Studios
DAĞITIM Konami
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS3, PSP
WEB www.konami-data.com/hellboy/
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Oldukça eksik bir oyun olmasına ve kimi zaman önünüze bakmadan yaratık öldürmenin bölüm geçmek için yeterli olmasına rağmen "Eh işte" denebilecek bir oyun Hellboy; keşke biraz daha özen gösterilseymiş.

6,8



VE İŞTE 41 ŞARKI

Oyunda yer alan Aerosmith şarkıları şunlar:

Birinci Bölüm - Nipmuc High School
 All the Young Dudes - Mott the Hoople
 Dream Police - Cheap Trick
 Make It - Aerosmith
 Uncle Salty - Aerosmith
 Draw the Line - Aerosmith

İkinci Bölüm - Max's Kansas City
 I Hate Myself for Loving You - Joan Jett
 All Day and All of the Night - The Kinks
 Movin' Out - Aerosmith
 No Surprise - Aerosmith
 Sweet Emotion - Aerosmith

Üçüncü Bölüm - The Orpheum
 Complete Control - The Clash
 Personality Crisis - New York Dolls
 Livin' on the Edge - Aerosmith
 Rag Doll - Aerosmith
 Love in an Elevator - Aerosmith

Dördüncü Bölüm - Moscow
 Always On The Run - Lenny Kravitz
 Hard to Handle - The Black Crowes
 Back in the Saddle - Aerosmith
 Beyond Beautiful - Aerosmith
 Dream On - Aerosmith

Beşinci Bölüm - Super Bowl Half-Time Show
 She Sells Sanctuary - The Cult
 King of Rock - Run DMC
 Bright Night Fright - Aerosmith
 Nobody's Fault - Aerosmith
 Walk This Way - Aerosmith w/ Run DMC

Altıncı Bölüm - Rock N' Roll Hall of Fame
 Cat Scratch Fever - Ted Nugent
 Sex Type Thing - Stone Temple Pilots
 Guitar Hero Battle Vs. Joe Perry
 Mama Kin - Aerosmith
 Toys in the Attic - Aerosmith
 Train Kept A Rollin' - Aerosmith

Bonus Şarkılar
 Kings and Queens - Aerosmith
 Pink - Aerosmith
 Walk This Way - Aerosmith
 Combination - Aerosmith
 Rants in the Cellar - Aerosmith
 Let the Music Do the Talking - Aerosmith
 Shakin' My Cage - Joe Perry
 Talk Talkin - Joe Perry
 Mercy - Joe Perry
 Pandora's Box - Aerosmith

şarkı sunan Guitar Hero III'ün yanında 41 şarkılı Aerosmith biraz cılız kalıyor ama Guitar Hero bu sonuçta; 41 şarkı demek, 41 yeni heyecan demek. Ayrıca oyunu paket olarak satın alırsanız bir adet özel Aerosmith gitarına da sahip olabiliyorsunuz. Hepsini bu; sahne beni bekler...

GUITAR HERO: AEROSMITH

Walk this way...

“Simit Dünyası ne para yaptı hocam” demek istiyorum sevgili okurlar. Zira Guitar Hero da Simit Dünyası gibi basit ama “cin” bir fikirden yola çıkılarak yaratılmış bir proje. Ancak oyun dünyası, böylesine güzel fikirlerin yoluna devam etmesine izin verecek kadar masum değil maalesef. Bilmeyenler için özet geçeyim: Serinin dağıtıcı firması RedOctane’i Activision, yapımcısı Harmonix’i de MTV satın alınca Guitar Hero markasını bambaşka isimler taşımaya başladı. Üstelik durum sadece bundan ibaret değil. Harmonix, Rock Band’i yaratarak öyle bir düello baş-

lattı ki bu atağa cevap olarak, RedOctane hem Guitar Hero: World Tour’u (Oyunda gitara ek olarak zillerle desteklenmiş bir davul ve mikrofon olacak.) duyurdu, hem de Guitar Hero: Aerosmith ile sonu olmayan bir seri başlattı.

Sahnelerin gülü> Aerosmith’i ortaokuldayken ara sıra dinlerdim ama hiçbir zaman çok sevmedim. Meğer eski albümlerini dinlemem gerekiyormuş grubu sevmek için; Guitar Hero: Aerosmith oynayarak anladım bunu. Adamlar -gerçekten- farklı müzik tarzlarını birbirine yedirerek sağlam müzik yapıyorlarmış zamanında. Benim dinlediğim albümler (Get a Grip, Nine Lives) onların tükenmiş döneme denk gelen albümlermiş. Bu yüzden başta “Aerosmith mi? O kadar iyi grup arasından neden Aerosmith?” gibi düşüncelerle yola çıkmıştım. Ama oyunu oynamaya başlayıp grubun 70 ve 80’lerdeki parçalarını çalmaya başlayınca anladım ki Aerosmith gerçekten çok iyi bir seçimmiş. Özellikle Sweet Emotion, Kings and Queens (bonus şarkılardan biri) ve Uncle Salty gibi şarkıları çalarken kendimden geçtim resmen. Ama tabii ki Aerosmith’in en ünlü şarkısı Dream On’u da unutmuyayım. Bu arada grubun 90’larda hit olan birçok şarkısı (Crazy, I Don’t Wanna Miss a Thing gibi) oyunda bulunmuyor. Olsun, önemli değil çünkü başta da dediğim gibi 90’lardaki hit’leri, eski hit’lerinin yanında çocuk şarkıları gibi kalıyor.

“Oyunda Guitar Hero serisi için herhangisi bir yenilik var mı?” diye soracak olursanız cevabım “hayır” maalesef ama Guitar Hero cephesinin, tüm yenilikleri Guitar

Hero: World Tour’a sakladığını göz önünde bulundurmak gerek. Ayrıca oyunun bir eklenti paketi gibi olduğunu hatırlayarak büyük bir yenilik içermemesini anlayışla karşılayabiliriz.

Başka neler var? Hmmm... Steven Tyler’in şap dudaklarıyla bezenmiş olan oyunun arabirimi çok sevimli görünüyor. Ayrıca her bölümde, daha önce Aerosmith ile aynı sahneyi paylaşmış olan ünlülerin şarkılarını çalmak çok hoş bir fikir. Böylelikle diğer şarkıları çalıp “Hadi şu ön gruplar insin de Aerosmith döktürsün” hissini yaşayabiliyorsunuz. Bölümlerin arasında sunulan, grup elemanlarının yer aldığı kısa videolar da (Bu videolarda grubun nasıl kurulduğunu ve hangi aşamalardan geçtiğini anlatıyor grup elemanları.) sizi iyice havaya sokarak bir Aerosmith fanı haline getiriyor.

Oyunun tek olumsuz özelliği ise şarkıların önceki Guitar Hero oyunlarındaki şarkılara göre biraz kolay olması. Sadece oyunun sonundaki Joe Perry kapışması biraz zorluyor, o kadar. (Easy dışındaki zorluk seviyelerinden bahsediyorum.)

Uzun lafın kısacası, Guitar Hero’ya gönül koymuş tüm oyuncular Guitar Hero: Aerosmith’i edinmelidir. İndirilebilir şarkılarla birlikte 115

GUITAR HERO: AEROSMITH

ARTI Ön grup olarak başka grupların şarkılarını çalmak, hoş arabirim, Steven Tyler duđadı

EKSİ Şarkı sayısının az olması, zorluk seviyesinin yeterince iyi ayarlanmamış olması

YAPIM **Budcat Creations**
 DAĞITIM **Activision**
 TÜR **Müzik**
 DİĞER PLATFORMLAR **Xbox 360, PS3, Wii**
 WEB **www.guitarhero.com**
 TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**
 (**www.aralgame.com**)

Guitar Hero, kökü hiçbir zaman kurumayacak olan bir seriye başladı Aerosmith ile. Eğer 70 ve 80’lerin havasını solamak isterseniz bu asi adamlara kapınizi açın.

8,5

alternatif



ROCK BAND

Eğer “Ne yapayım Aerosmith’i; ben şarkı söylemek, davul çalmak, arkadaşlarımla sahne heyecanını paylaşmak istiyorum.” diyorsanız o zaman hemen bir Rock Band kit’i ve birkaç yetenekli arkadaş edinin.



"Atla hafız, gideceğin yere kadar götürüyem ama 1 Lira'nı alırım."



"Aman ağabey n'aptın? Alt tarafı biraz borç istediydim."

GODZILLA: UNLEASHED

PSP

Godzy, sen evinde de böyle dağınık mısın yavrum?

Kült film serisi Godzilla bugüne kadar birçok başarısız oyunla çıktı karşımıza. Yapımcılar, zaten çok göz önünde olmayan bu seriyeye eğlenceli bir oyunu layık görmüyorlar ve anlaşılabilir süreye daha da görmeyecekler. Zira mevzu bahis Godzilla: Unleashed (GU), en hafif tabiriyle "iğrenç" bir oyun.

Oyun sözde bir senaryoya sahip. (Dünyaya düşen birtakım meteor dizisinden sonra dünya büyük bir tehlikeye girer, oradan buradan sürüngenimsi yaratıklar peydahlır ve dünyayı savunular ile işgalci yaratıklar arasında savaş başlar falan...) Ancak GU, senaryo doğrultusunda ilerleyen bir oyun olmaktan ziyade arenadan arenaya gidip sadece yaratık

dövüştürdüğümüz bir yapım. Öyle ki oyun boyunca yaptığımız tek şey, dünyanın farklı şehirlerinde karşıma çıkan ve rakibimiz olan yaratıkları basit tekniklerle ekarte etmek ve diğer bölüme geçmek. Yeni bir eğlence unsuru geçtim, sıradan bir basitlik dahi yok bu oyunda. Bilmem kaç sene öncesinin anlayışıyla "idare edemiyor" ne yazık ki. O kadarını söyleyeyim.

Biraz önce de bahsettiğim üzere, bölümler dünyanın birçok büyük şehrinde geçiyor. New York, San Francisco, Tokyo ve Londra şu an aklıma gelen şehirlerden birkaçı. Fakat senaryo gereği oyunumuz bizi yine felaketin eşiğinde bir dünyaya götürüyor. Doğal olarak bu büyük dünya şehirlerini birçok afete maruz kalmış şekilde görüyoruz. Kocaman cüsemizi ve bizim gibi iki veya dört azgın canavarı da (Dört farklı gruptan 26 farklı canavar ile oynama şansına ya da şanssızlığına sahibiz.) hesaba kattığımızda, ortalıkta şehir namına pek bir şey

kalmıyor desek yeridir.

Oyunun grafikleri ise en başta söylediğim hafif tabiriyle "iğrenç". Şehir tasarımları, konu mankeni askeri kuvvetler ve canavarlar dışında fazla yaptırımı bulunmayan bu grafikler resmen kağıt helvadan yapılmış gibi. Hele binaların hasar alma ve yıkılma animasyonları var ki evlere şenlik... Godzilla'yı severim, seveni de severim, sevmeyeni hoş görürüm fakat bu oyunu seveni ne yaparım, eminim aşağıdaki notu gördükten sonra bilmek istemezsiniz. ☹

YAPIM Pipeworks Software

DAĞITIM Atari

TÜR Aksiyon

DiĞER PLATFORMLAR PSP, Wii, DS

WEB www.godzilla.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Daha önce de bizlere bir Godzilla hezimetini yaşatan Pipeworks Software, bu oyunuyla beynimizi iyice allak bullak etti. EURO 2008 yılı final maçımızdan beri bu kadar sert bir sinir krizi geçirmemişim.

3,2



Naruto, sarkıntılık ettiği bir hanım arkadaşımız tarafından uyarılırken...

Oyundaki arenalar her zaman böyle cıvıl cıvıl olmayabiliyor.

NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES 2 THE PHANTOM FORTRESS

PSP

Naruto artık her yerde...

Türkiye'de -özellikle son yıllarda- anime olsun, manga olsun, ciddi bir şekilde tüketilmeye başladı. Ufakken bizi ekran başına çivileyen çizgi filmlerin özünü tam olarak öğrendik sayılır artık. Tabii bunda ki en büyük etken internet; bilgiye kolay erişilme falan... Anime çılgınlığıysa tam gaz devam ediyor ve bu çılgınlığın baş mimarlarından biri de -artık kaç sezondur olduğunu unuttuğum- Naruto. Dizinin uzun olması yetmişmiş gibi bir de oyun çıktı şimdiki karşımıza. Böylece sıradan, akılsız ve nahif Naruto hayranlarının, Tuna Şentuna'nın tabiriyle "ailesinden çok Naruto'yu gören insanlar" a dönüşme süreci hızlanmış

oldu. Korkmaya devam edin, çünkü Naruto artık mobil bir platformda, PSP'de... Evet, Naruto artık her yerde!

Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2 - The Phantom Fortress (TPF), geçen sene piyasaya çıkan Naruto: Ultimate Ninja Heroes'un devamı niteliğinde. İki oyun arasında pek bir farka rastlamadım ben; hikaye dışında. Oyun bize hikaye modu, yan ve mini oyunlar olmak üzere üç farklı bölüm sunuyor. Hikaye modu, arayüz kullanımı açısından kolay bir yapıda hazırlanmış ve hızlı ilerliyor. Senaryo boyunca kontrol edebileceğimiz 20 civarı Naruto karakteri var ve tüm karakterleri upgrade edebiliyoruz. Bu mod ilk başta her ne kadar eğlenceli gelse de bir süre sonra albenisini yitiriyor, fena halde tekdüzeleşiyor; zaten çok kısa bir sürede de bitiyor. Sonrasya imdadımıza mini oyunlar yetişiyor. Aslında bu mini oyunlar, bilinen mini oyunların Naruto menşelileri olsalar da

insanı bir süre daha oyalıyor.

Kısa tutulmuş hikaye modu (ne kadar uzatabilirler diye düşünmüyorum değilim), güzel mini oyunlar, arada aksasa da basit kontroller ve başarılı grafikler ile şirin bir oyun olmuş TPF. Eğer bu saydığım özellikleri ilk defa görüyor olsaydım oyun hakkındaki yorumlarım daha olumlu olurdu ama önceki oyun önümde kabak gibi dururken en fazla bu kadarını söyleyebiliyorum. Çünkü TPF'nin ilk oyuna göre ne bir eksisi var, ne de bir artışı... Yine de Naruto hayranlarına gönül rahatlığıyla önerebileceğim bir oyun. Diğer oyunculara ise dondurma ismarlıyorum; müdürüm, sizinkini kağıt helva arasına yaptırıyorum. ☹

YAPIM Namco Bandai

DAĞITIM CyberConnect2

TÜR Dövüş

DiĞER PLATFORMLAR Yok

WEB narutoheroes.namcobandagames.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Serinin takipçileri için eğlenceli bir oyun olabilir ama bu dünya ile pek bir alakanız yoksa hiç bulamayın derim.

6



EMERGENCY HEROES

Köftenin cızbızı, kahramanın hızlısı

Kahramanlık çok zor bir zanaat dalıdır arkadaşlar. Çoğu zaman yaptığınız için karşılığını alamaz, hak ettiğiniz alkışı duymaz hatta bazen kurtardığınız insanlar tarafından dahi kötülenip azarlanabilirsiniz. 35 yıllık kahramanlık hayatımda çektiğim tüm bu çileleri, bu anlayışsız, kaba, bir teşekkür etmekten bile aciz insanlar için hayatımı devamlı riske atıp insanları tehlikelerden kurtarmamın yorgunluğunu hissediyorum şu günlerde. Bir de sinemalarda da Hancock isimli bahtsız süper kahramanın hikayesini seyretmek, beni derinden etkilemedi desem yalan olur, sevgili LEVEL'ci (Aman

dönerci Zorro reklamına denk gelmeyin efem'im - Doruk).

Süper kahramanlık konusunda uzun uzun düşünüp, kendimle derin istişarelere girdikten sonra, daha fazla iyi kahraman olmamaya karar verdiğimi de buradan açıklamak isterim. Yani, 35 yıl boyunca insanların peşinden koş, aptallıklarını düzelt, hatalarını düzelt, başlarını beladan, çevrelerindeki kötü insanlardan kurtar, onları uyar, güzel yollara sevk etmeye çalış ama sonunda ne olsun? Ciğeri beş para etmez kötüler maçı kazanıp, lüks ve sefa içinde yaşasın. Yok arkadaşım! Ben iyi kahraman olmaktan yorulmuş. Bundan sonra

ben de kötü kahramanım. Evet evet, o filmlerde gördüğünüz kötü kahramanlardan oldum ben de. Ama arada bir fark var, hani dünyayı yok et tuşuna basmadan önce salak salak durup onu durdurmaya gelen süper kahramana laf sokmak için zaman harcayan bu sırada ellerini çözen iyi kahramanın üzerine atlayıp yakaladığı, durdurduğu beceriksiz kötü kahramanlar gibi hava atma meraklısı bir aptal olmayacağım hiçbir zaman. "Dünyayı yok et" tuşunu gördüm mü basacağım; hiç öyle sağa sola laf sokup, kakhahalar atmakla işim gücüm olmaz. Çünkü doymuş, kimliği oturmuş, olgun ve ne yaptığının

farkında efendi bir kötü kahramanım ben. Evet arkadaşım; durum bu. Para ve menfaat karşılığı her türlü kötülüğü yapabilirim. Dünyayı uzaylılara satabilirim, insanları zevk ve sefam uğruna kölem yapabilirim, çıkarlarım için küresel ısınmayı destekleyebilir hatta herkesin delice tasarruf yaptığı susuz yaz günlerinde, günde üç defa küveti doldurup suyun içinde yatabilirim. Dünya korksun benden! ☹

YAPIM **Sith Lord**
DAĞITIM **Dark Side**
PLATFORM **Wii**

2



DR. MARIO ONLINE RX

Rahmetli Muzaffer Amca vardı bizim sokakta

Bu Mario'yu ne zaman görsem, Muzaffer Amca'yı hatırlıyorum. Rahmetli, aynı Mario tipinde, devamlı oraya koşturan, buraya koşturan bir hayat mağduruydu. Otoriter karısının şiddetle sarsılmış kimliğinin "pasifizasyonu" iki kilometre öteden belli olurdu. Bisikletine binmiş bir tesisatçı değil de, güne gelecek komşularına ayıp olmasın diye karısının oklavayla evden kovaladığı

bir kader mahkumu gibi çevirirdi o pedalları. Haline pek acıdım doğrusu. Sonra, yıllar sonra, bir gün bizim de onun gibi olacağımızı hatırlayıp irkilirdim. Misal bozuk musluğu tamir için eve mi geldi; ilk önce telefonu kullanmak ister evini arar ve "Karıcıgım, ben filancaların evinde musluk tamir ediyorum" diye rapor verirdi. Daha cep telefonlarının olmadığı yıllarda adamcağız sanki cep telefonu taşıyormuş gibi, iki saatte bir karısına rapor verme çilesini tatmayı başarmıştı. Bizlerin belki 10 yıl sonra dahil olacağı bir çilenin, bir insanlık ayıbının, bir duygusal işkence yönteminin ilk kurbanıydı o. Nitekim, sonraları anladım

ki, aslında emekli olmasına rağmen su tesisatı piyasasına girmesinin sebebi de evden kaçabilmekmiş. Mahallede ne zaman bir su borusu patlasa, ne zaman bir musluk damlatılsa, adamcağız için o kabus gibi evden kaçmak için fırsat doğuyordu; düşünsenize. Ruhun huzur içinde olsun Muzaffer Amca, senden devraldığımız bayrağı düşürmeden davanı takip edeceğiz, senin gibi ezilmiş, yıkılmış, söndürülmüş tüm erkeklerin hesabını soracağız inşallah. ☹

YAPIM **Mario Kimya Sanayi**
DAĞITIM **Kardeşler Eczacılık**
PLATFORM **Wii**

2

KAWASAKI SNOWMOBILES

Bana Fallout 3 alacak güzel dilberler arıyorum

Sevgili LEVEL okurlarım, canlarım. Yeri gelmişken bir duyuru da yapmak istiyorum izinizle. Bunu özellikle, zengin, güzel ve reşit LEVEL okuru hanım kızcağızların dikkate alacağını umuyorum çünkü bana Fallout 3 alacak güzel dilberler arıyorum. Evet, bilgisayar oyun dünyasında sekiz yıldır beklenen, içinde şiddetten sekse, küfürden üçkağıda, entrikadan siyasete her türlü yetişkin içeriğin yer aldığı ve senaryosu ile başlı başına bir roman tadını yakalamış Fallout serisinin son oyununun Türkiye'de,

Amerika'dan 18 gün sonra piyasaya çıkacağını öğrenmiş üzgün bir oyun-sever olarak, siz güzel hanımlardan yardım istiyorum. Amerikanya'daki güzel kızların dikkatini çekmek için bundan daha güzel bir başlık düşünemiyorum: "Bana Fallout 3 alacak güzel dilberler arıyorum!"

Sekiz yıldır beklediğimiz Fallout 3'ün koleksiyon değeri taşıyan Survival Edition'ı kapış kapış gideceği için Türkiye'ye bile gelmeyeceğinden endişelenenler şimdiden Amerikanya'lı güzel kızların kalplerini çalmak için

girişimlere başlamışlardır eminim.

Fallout 3'ün Survival Edition'ını (PC için) getiren ilk güzel dilberin, romantik bir akşam yemeği davetini kabul edeceğimi, ikram edeceği güzel yemeklerin yanında kulağıma fısıldanacak bir çift güzel söz de hasretle beklediğimi, buradan tekrar hatırlatmak isterim. ☹

YAPIM **Yapmışlar İşte**
DAĞITIM **E dağıtını da çıkmış**
PLATFORM **Wii**

4



Herkese A'dan Z'ye PC donanım kitabı

DVD
Donanım kitabı DVD'de

En can sıkıcı 10 PC problemi
Kaybolan yedekler, çöken sistemler için acil ilk yardım

CHIP
TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

Kablosuz sorunlar ve çözümleri
Yavaş bağlantı ve zayıf sinyal sorunları için ipuçları

Vista vs XP
TEST

İlk servis paketine kavuşan Vista, SP3 destekli Windows XP ile kapışıyor!

BİLGİSAYAR DONANIMI

DVD'deki elektronik (PDF) kitabı okuyun, PC'deki donanımları tanıyın, uzman olun

PDF KİTAP

3 TAM SÜRÜM

Ashampoo Cover Studio 2009, Antivir Premium Security Suite (3 aylık), IBM Lotus Symphony 1.0



Oyun + Film + Dizi + Müzik
DOWNLOAD

P2P, haber grupları, e-posta ve web'den istediğiniz dosyayı indirin

Renkli lazer yazıcılar
TEST
Tarama, kopyalama ve renkli lazer kalitesinde baskı yapabilen en ekonomik yazıcılar

PC'niz sizi ispiyonluyor!
Bu **ARAÇLAR** ile gizli ajan protokollerini temizleyin, özel bilgileriniz dışarı sızmasın



Pardus Linux

Kurulan 2008 & Çalışan 2007
iki ISO dosyası CHIP DVD'de

+ OpenSolaris 2008 ve Sidux 2008 ISO'ları

Google ile mükemmel arama!

Arama motorunun tüm gücünden faydalanmanızı sağlayacak az bilinen Google ipuçları



- PC'niz hangi donanım bileşenlerinden oluşuyor?
- En güncel teknolojileri öğrenin, donanım uzmanı olun!

Ağustos sayısı bayilerde

Tam 121 sayfalık elektronik kitap DVD'de





CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Call of Duty 4 beni benden aldı!

Bir süredir World of Warcraft'a fena halde ihanet ediyorum. Bunun tek sebebi ise Call of Duty 4: Modern Warfare. Oyun ilk piyasaya çıktığında Crysis'in gölgesinde kalmıştı fakat bir yandan da -gizliden gizliye- Crysis'ten daha iyi bir yapıım olduğunu hissettiriyordu. Crysis'in Türkçe ve Türkler tarafından yapılmış olmasının, CoD4'ün o kadar gürültü koparamamasına neden olduğuna dair söylentiler dolaşmıyor değildi ortada. Bense hayatımda hiçbir FPS'yi üç defa bitirip, bir de üstüne oyunun multiplayer modunda bu kadar kendimden geçmemiştim. Oyunun tek kişilik senaryosunu bitireli bayağı olmuştu ve geçenlerde bir de multiplayer moduna bakayım dedim. "Her akşam beş dakika oynayacağım ve sonra WoW'a geçeceğim." dediğim oyun, başına bir kez oturduktan sonra beni saatlerce kendisine bağladı. CoD4 piyasaya çıktığı dönemde oyun hakkında birçok yazı yazılmasına karşın, bu kadar oynadıktan sonra ben de size bir takım ipuçları vermeden duramazdım.

Perk'ler cenneti> Bu oyunu diğerlerinden ayıran en önemli özellik perk'ler. Perk ise siz level aldıkça elde ettiğiniz özel yetenekler. Evet, bir RPG yazısı okumuyorsunuz. Size level atlanan bir FPS'den bahsediyorum. Oyunda düşmanları öldürdükçe ve belli görevleri tamamladıkça level atlıyorsunuz. Bu aynı zamanda rütbe kazanmanız anlamına geliyor. Eh, doğal olarak daha iyi silahlara da kavuşuyorsunuz. Aslında elinize geçen yeni silahlara "daha iyi" demekten çok "yeni" demek daha doğru olur. Çünkü oyun bir FPS olduğundan her şey sizin el - göz koordinasyonunuza ve biraz da şansa kalmış durumda. Oyunda rakiplerinizin bazen bir, bazen de birkaç mermide öldüğünü hesaba katarsak yeni silahlar oyuna yalnızca renk katıyor.

Oyunun başında size temel çarpışma sınıfları ve bunlara uygun silahlar veriliyor. Fakat dilerseniz siz de kendinize uygun beş adet kombinasyon oluşturabiliyorsunuz. Her kombinasyonda iki silah, iki perk ve iki el bombası bulunuyor. Yeni bir silaha sahip olduğunuzda, o silahi ilk önce gez - göz - arpacık yöntemiyle kullanabiliyorsunuz. Dürbün ve bunun gibi aksesuarlar ise ancak o silahla belli sayıda düşman öldürdükten sonra açılıyor. Ayrıca oyunda yaptığınız her hareket bir şekilde Rank & Challenges bölümüne yansıyor ve size puan olarak geri dönüyor. Örneğin bir oyunda ilk üç girmek, size atılan bir el bombasını geriye fırlatıp bir düşmanı öldürmek ya da direkt bomba atarak düşmanı öldürmek gibi aksiyonlar size fazladan puan kazandırıyor.

Oyunda en yüksek seviye 55 ve 45'ten sonra level atlamak oldukça yavaşlıyor fakat birçok perk açıldığı için çok keyifli bir hale geliyor oyun. Özellikle iki tüfek birden taşımaya sağlayan Overload perk'i var ki (general olduğunuzda elinize geçiyor bu) bu sayede bir sniper olarak yakın mesafede eskisi kadar çaresiz kalmıyorsunuz. Üstelik bu seviyelerde açılan Desert Eagle size avantaj sağlıyor.

Bir siper bul ya da...> Ölmeden arka arkaya yedi düşmanı öldürebilirseniz bombardıman veya helikopter desteği alabiliyorsunuz. Tabii bunun için düşmanın o anda aynı desteğe sahip olmaması veya yakın zamanda aynı desteği kullanmamış olması gerekiyor. Helikopter sizden bağımsız olarak havada dönüp puan toplarken, bombardımana ise hedefi bizzat siz gösteriyorsunuz.

Counter-Strike'tan bu yana oynadığımız en keyifli oyun olan CoD4'ün oyuncu tipleri ve kendi tercihle-

rim ile ilgili birkaç bilgi vermek isterim size. Tabii ki herkes kendi silah ve perk kombinasyonunu kullanmakta serbest ama level 55'e gelinceye kadar oyunda bayağı ter döktüm ben de. Bu arada oyundaki karşılaşma tipleri, bomba koyma ya da bayrak kapma gibi sınıflara ayrılma da en önemli şey hardcore seçimi. Eğer oyun hardcore ise tek mermide ölebildiğinizden ve crosshair da bulunmadığından, oyunu -Tom Clancy's Rainbow Six oynar gibi- son derece dikkatli oynamanız gerekiyor.

Hızlı çatışmalar için> SMG sınıfına giren her tür silah hızlı çatışmalarda işinize yarayacaktır. (Benim tercihim Mini Uzi.) SMG hafif olduğundan süratli koşmanıza olanak tanır. Hele bir de lazer dürbününü almışsanız yakın mesafeli çatışmalarda oldukça rahatlırsınız. Ayrıca Sleight of Hand şarjörünüzü hızla yenilemenizi, Bandolier daha fazla mermi taşımaya ve Martyr da öldüğünüz zaman o noktaya el bombası bırakmanızı sağlar. Bu özellikler çatışmalarda şöyle bir taktik uygulanmasını sağlıyor: Son hızla rakiplerinizin arasına dalın, onları şaşırtın ve mümkün olduğunca hasar verin, öldükten sonra da aralarındayken patlamayı gerçekleştirin. Anlayacağınız tam bir deli işi ama size acayip puan kazandıracak da bir gerçek.

Yavaş çatışmalar için> Ben her zaman -ordumun bir numaralı silahı- G-3 ve bir adet ağır makineli tüfek (tercihen M249) alıyorum. Birincisinde bomba atar oluyor, ikincisinde ise lazer dürbünü. Bu sayede hem yakın, hem de uzak mesafede etkili olabiliyorum. Perk'lerde ise oldukça fazla seçenek var. Benim tercihim mermilerin duvardan geçmesini ve düşmanlara daha fazla zarar vermesini sağlayan Deep Impact. Dilerseniz silah sayısını teke indirip C4 ya da Claymore alabilirsiniz. C4 bir yere patlayıcı atıp onu dilediğiniz zaman patlatabilmenizi, Claymore ise dilediğiniz iki farklı yere mayın koymaya sağlıyor. Özellikle Claymore, yavaş çatışmalarda her zaman işe yarayan bir tuzak.

"Millet kapışsın, ben uzaktan avlanayım" diyenler için> Tabii ki sniper tüfeği alacaksınız. Oyunda sniper'ın en büyük dezavantajı, düzgün ateş edebilmek için -tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi- nefes tutma zorunluluğu. Burada yedek silah olarak dilerken ikinci bir tüfek alabilirsiniz ya da Desert Eagle'a sığınıp (sağınızı - solunuzu da Claymore'larla donatıp) güvenli bir alana geçebilirsiniz. Yalnız Claymore, kırmızı ışıkları nedeniyle fark edilebildiğinden ateş edilerek patlatılabiliyor. Burada en işinize yarayacak perk Iron Lungs'tır. Bu perk sayesinde nefesinizi daha uzun süre tutabilirsiniz. Sniper olmanın en önemli ipucunu da sizlere vereyim: Oyunda sniper kullanımı için belli yerler olmasına rağmen sık sık yer değiştirmeye çalışın. Özellikle düşmanın tüm haritayı tarayarak herkesi açık görebildiği durumlarda siz Jammer perk'ini kullanarak kendinizi gizleyebilirsiniz. Yer değiştirin ve görünmez olun; bu sayede rahat edersiniz.

Bazı haritalarda sizi kimin nereden vurduğu -öldükten sonra- otomatik olarak gösterilir. Bu özellik herkes için geçerli olduğundan sniper'ın işini oldukça zorlaştırıyor. Bu durumda yapabileceğiniz bir şey yok tabii; en kötü ihtimalle yakın mesafeli çatışmalara uygun bir sınıf seçip ortama dalabilirsiniz.

Yakın çatışmalar için> Yakın mesafeli çatışmalarda her türlü silah tercih edebilirsiniz. Pompalı tüfekler özellikle dar koridorlar için birebirdir ama her silah iş görür. Martyr bu çatışmalarda da öne çıkan bir perk'tir. Açıkçası ben yakın çatışmalarda da hızlı çatışmalarda kullandığım kombinasyonu kullanıyorum. Bu anların en sinir bozucu yanı, her an herhangi bir yerden gelen veya ortaya atılan bir el bombasıyla ölebilmek olasılığıdır. Bu çatışmalarda Claymore almanızı pek tavsiye etmem, lakin siz onu yere dikene kadar öldürebilirsiniz. ☺

BAĞIMSIZ

Puzzle Hero

Devir artık zeka, akıl ve mantık devri!



Puzzle Quest oynayanlarda birtakım belirtiler görülür. Bu insanlar, sosyal hayat ile bağlarını koparttıkları gibi eğer bir şekilde sosyal ortamda bulunurlarsa, en yakındaki boşluğa derin derin bakarlar. Bu sırada düşündükleri tek şey ise o sarı taşı, uygun bir boşluğa denk getirip zincirleme tepkimeye yol açarak rakip yaratığa en etkili biçimde zarar vermektir. Puzzle Quest ile yatıp Puzzle Quest ile kalkan insan öbeği, bir süre sonra bu işin sonunun olmadığına karar verip ya oyunu bırakır ya da oyunla yalnız kalabileceği bir noktaya geç ederek hayatına devam eder.

Peki, Puzzle Hero için bunu söyleyebilir miyiz? Puzzle Quest'in engin dünyasından kendini kurtaran oyuncular açıkçası bu oyuna pek yüz vermeyeceklerdir. (Eğer ki gerçek bir bulmaca fanatığı değillerse.) Puzzle Quest'e şöyle bir bakmış ve bulmaca oyunlarını sevenler ise... Evet; aradığınızı buldunuz arkadaşlar. İlk bakışta bir dövüş oyunu izlenimi veren Puzzle Hero, aslında Bookworm adlı kelime oyununun taşlarla oynanan hali. Çıktığınız yolculukta karşınıza çeşit çeşit yaratık çıkıyor ve onları yenmek için nasıl Puzzle Quest'te kurukafaları yan yana getirmeye

çalışıyorsanız, burada da kılıç sembollerini yan yana dizmeye uğraşıyorsunuz. Taşların bulunduğu alanda kılıçların yanında bir dolu sembol daha bulunuyor ve bunların hepsi maceranızda size fayda sağlayacak türden taşları oluşturuyor. Örneğin, boğa sembolleri size iki kat hasar verme; kalkan sembolleri bir saldırıdan hiç zarar almadan kurtulma şansı veriyor. Yapraklar tecrübe puanı, altın keseleri para (Çok orijinal.) ve iksir şişeleri sağlık puanı olarak kullanılabilir. Yeterince paranız olduğunda da hemen soluğu dükkanda alıyorsunuz ve kendinize yeni ekipmanlar satın alabiliyorsunuz. Silahların oyundaki etkisi büyük olduğu için bu bölümü es geçmemenizi öneriyorum.

İlk bölümleri fazla kolay olan, sonraki bölümleri dikkat etmezseniz bayağı zorlayan Puzzle Hero, bu ayın en iyi oyunlarından bir tanesi. Gözünü kapattığında Puzzle Quest taşları görenlere önermiyorum ama geriye kalanlar bu oyunu mutlaka denemeli. 🎮

YAPIM Blurredvision
WEB www.bigfishgame.com
FİYAT 6.99 Dolar

9

Sonoro TV

Boya kutusunu DJ'in suratına boca ettiğim gibi mekanı terk ettim!

PCOyuncularının Okami'yi oynayamaması olmasına üzülmüyorum. Her tarafı kalite ve sanat kokan bu oyun bence satış rekorları kırmalıydı ve Clover Studio 40 gün, 40 gece kutlama yapmalıydı. Ne var ki şahane dünya düzenimiz ve insanların bakış açısı buna izin vermedi ve oyun pek az sattığı gibi yapımcı firma Clover Studio da kapandı. (Felaket senaryosu gibi ama maalesef gerçek.)

Okami'yi anlatıyorum çünkü Sonoro TV'nin bu oyunla bir noktada büyük bir benzerliği bulunuyor. Devilish Games de aynı Clover Studio gibi oyunu piyasaya sürdükten sonra kapandı! Hayır; benzerlik bu değil. (Zaten firmaya da bir şey olduğu yok.) Sonoro TV'de de aynı Okami'de yaptığımız gibi ekranı boyuyoruz. Boyuyoruz ama neden? Anlatayım.

Amacımız arkadaşlarımızı "Exit" yazan noktaya ulaştırmak; lakin arkadaşlarımız pek akıllı olmadıkları için iki boyutlu oyun dünyasında sadece ileri gitmeyi başarabiliyor. Bu şekilde çıkış noktasına kendileri hiçbir şekilde ulaşamadıkları gibi DJ Sonoro adındaki gıcık arkadaşımızı da yolumuza taş koymaya çalışıyor ve arkadaşlarımızı tartaklıyor. Oyunun kahramanı olarak bizim yapmamız gereken, boya kutularımızı kullanarak

arkadaşlarımıza yol çizmek. Toplamda altı farklı renge sahip boya kutumuz var ve her bölümde bu kutulardan belirli ölçüde bize sunuluyor. Mouse'umuzla ekrana çizeceğimiz her türlü çizgi, Lemmings misali hareket eden dostlarımızın ilerleme prensiplerini belirliyor. Örneğin, mor boya ile duvarlar çizerek bu arkadaşlarımızın yönlerini değiştiriyor, yeşil platformlar oluşturarak yüksek noktalara ulaşmalarını sağlıyor, turuncu düzlemler oluşturarak boşlukları aşmalarında onlara yardımcı olabiliyoruz. Hangi durumda, hangi rengi kullanmamız gerektiği oldukça önemli fakat mücadele bununla bitmiyor zira bir yandan da hızlı olmamız gerekiyor. DJ Sonoro, yarattığımız çizgileri bozabildiği gibi bize fırlattığı plaklarla da can sıkabiliyor.

Uygulanışı, dosya boyutu ve görselliği "minimal" tanımına harfi harfine uyan Sonoro TV'yi, değişik bir oyun denemek isteyen herkese öneriyorum. (DJ'ler hariç.) 🎮

YAPIM Devilish Games
WEB www.devilishgames.com/sonorotv
FİYAT 19.95 Dolar

8,6



BEDAVA

Dirty Split

Maktul yakınınız mıydı?

Zavallı Walter... İşlemediği bir cinayet yüzünden suçlanmış bulunuyor. Annesi bu duruma fazlasıyla üzülmekte ve polislin işini iyi yapmadığını düşünerek sizi kiralıyor. Evet, siz bu cinayetin ardındaki sır perdesini aralayacak ve Walter'ın suçsuz olduğunu kanıtlamaya çalışacaksınız.

Pek çok adventure oyunu gördüm ama böylesini görmedim arkadaşlar. Görmedim, zira bu oyun nasıl bedava olabilir? (Oyunu ben yapmış olsam karşılığında kesin para isterdim.) Oyun o derece kaliteli, o derece güzel bir görsel anlatıma sahip ki adventure oyunları karşısında uyuyup kalan ben bile oyuna kapılıp gittim. Tüm grafiklerin "clipart" tadında olduğu Dirty Split'te her mekan özene bezene hazırlanmış ve tüm diyaloglar da seslendirilmiş. Üstelik, öyle uyduruk bir seslendirme de değil; aksanlar yerinde. Gelin görün ki bu oyunu oynayabilmek için iki şeye ihtiyacınız var: Sağlam bir İngilizce ve bolca zaman. Diyaloglar hiç kısa değil; bir detektif



olarak sürekli sorular sormanız ve bu soruların yanıtlarını dinlemeniz gerekiyor. Birilerini temiz çıkarmak istiyorsanız, şu an için Dirty Split'ten iyisini bulamazsınız. 🗣️

TÜR Adventure
YAPIM Dreamagination
WEB www.dreamagination.org

9.2

Marble Tactics

Ve ringin bu köşesinde... Mavi bir bilye!

Artık bilyeler ve renkli taşlar konusunda ellerini kollarını nereye koyacağını şaşırın oyun

firmaları, değişik şeyler deneyerek ilgi çekmeye çalışıyor. Elimizdeki örnekte büyük bir özgürlüğe sahip olmamız, oyunun ilginç bir yönü olarak lanse edilmiş. Bilirsiniz, çoğu bulmaca oyununda bir taşı ancak bir kare ötesine iteleyebiliriz; Marble Tactics'de ise en sol köşedeki renkli topu, tek hamlede sağ üst köşeye yollayabiliyoruz. Peki, bunu neden yapıyoruz? Her bilye hareketi bir turn anlamına geliyor ve her turn'de bulmaca alanı yeni bilyelerle doluyor. Dört tane aynı renkteki bilyeyi yan yana getirerek, bu bilyelerin bulmaca tahtasını ele geçirmesini engellemeye çalışıyor ve nihayetinde bir sonraki bölüme geçiyoruz. Biraz ferahlamak için hiç de fena bir oyun sayılmaz; çekinmeden oynayınız. 🗣️

TÜR Bulmaca
YAPIM Garage Games
WEB www.garagegames.com

7.5

Shelled!

"Oğlum gördün mü; kaplumbağanın sırtında havan topu vardı!"

Worms'da Ninja Rope kullanarak haritanın bir ucundan, diğer ucuna artistik hareketlerle geçmeyi kendine görev edinmiş kitleye sesleniyorum: Shelled! oynayın ve kazanın! (Bu tip insanlar yenilmezler.)

Bir nevi üç boyutlu Worms olarak nitelendirebileceğimiz Shelled! de, sadece topçu sınıfına sahip kaplumbağalar birbirlerini patlatmak için kapışıyor. Onlarca farklı haritayla karşılaştığımız oyunda, karşımıza birçok farklı kaplumbağa çıkıyor ve hepsinin amacı da diğer kaplumbağaları havaya uçurarak puan kazanmak. Söz konusu olan silahımız bir top olduğu için açığı ve hızı ayarlamamız, ardındansa isabetli atışlar yapmamız gerekiyor. Ve Genellikle bunu başaramayıp önümüzdeki maçlara bakıyoruz. Kaplumbağaların havada uçma gibi bir özellikleri de var fakat bunu sınırlı bir zaman için kullanabiliyorlar. Oyunun en büyük artışı ise online olarak oynanabilmesi. (Her maçta en fazla iki dakika dayanabildim; ne

biçim oynuyor bu insanlar?!) Ben olsam bu oyuna bir şans verirdim. (Verdim zaten.) 🗣️

TÜR Aksiyon
YAPIM Red Thumb Games
WEB www.redthumbgames.com

8.1



Splodiz

S, O, I çıktı. Diğer harfler nerede ki?

Köşenin ismini Ekstra'dan, "Sudoku"ya çevirmemize çok az kaldı. Bunun nedeni ise çok basit: Bağımsız oyun firmaları, vergi levhalarını astıktan hemen sonra bir bulmaca oyunu yapmak üzere harekete geçiyor ve bu bulmaca oyunu öyle ya da böyle renkli taşlar içeriyor. Soruyorum size; piyasanın bu kadar çok renkli taş, topa, bilyeye ihtiyacı var mı? Böyle giderse diğer oyun türleri yok olmaz mı ve en önemlisi, Splodiz de nedir?

Google'a girmenize gerek yok; açıklıyorum. Splodiz bir başka, "Renkli taşları yan yana getirelim; birbirinden öğrenen bu taşlar dünyamızdaki yerlerini terk etsin." oyunu. Fakaat... Evet, burada da bir cinlik söz konusu. Bu oyunda taşları yok etmek, başarılı olmanızda yeterli olmuyor zira amacımız Splodiz kelimesini oluşturan harfleri



ortadan kaldırmak. Bunu başarmak için yine taşlara hücum ediyoruz ama içinde bu harflerden birini bulunduran bir taş yöneltmek, başarının anahtarı olarak özetlenebilir. Splodiz'e sırtınızı çevirmeden önce bir deneyin, belki oynamak istersiniz; belli mi olur... 🗣️

TÜR Bulmaca
YAPIM Red Thumb Games
WEB www.redthumbgames.com

7.7



Fiyat/Performans Kralı	Model	Fiyat
Kasa	GMC H-70	69 Dolar + KDV
Güç Kaynağı	OCZ StealthXstream 600W	110 Dolar + KDV
Anakart	GIGABYTE GA-P35-D53	110 Dolar + KDV
İşlemci	Intel Core 2 Duo E8400	190 Dolar + KDV
RAM	CRUCIAL Ballistix Tracer 2x2GB	140 Dolar + KDV
Ekran Kartı	PowerColor HD 4850	207 Dolar + KDV
Toplam	KDV Dahil	974.68 Dolar

En Ucuz Oyun Bilgisayarı Bileşenleri

Cüzdanı delmeyen PC topluyoruz

Yaz ayları geldi, okul çoktan bitti... Kimimiz bir yerde işe girip para biriktirmeye başladı; kimimiz ise kılını bile kıpırdatmamaya karar verdi. Malum kefenin cebi yok. Bu yüzden gelin biriktirdiklerinizle size güzel bir sistem toplayalım. Elbette ki bu kısa sürede bir servet kazandığınız düşünmüyoruz. İşte bu yüzden verdiğiniz fiyata, elde edebileceğiniz en yüksek performans veren sistemi toplamaya karar verdik; fakat burada şöyle bir gerçek var: Elinizde yeterli para varsa zaten satın alma tablomuzun üzerindeki en üst sistemi alırsınız olur ve biter ama marifet mümkün olan en ucuz fiyata, en yüksek konfigürasyonu toplamak. İşte bu yüzden ki ben, "DVD'den sabit diske Recep Batlaş", oturdum PC'nin başına ve o dükkan senin, bu bakkal benim başladım fiyat / performans oranı yüksek bileşenleri aramaya. Haydi bakalım...



KASA GMC H-70

Yok yok, bu bildiğiniz Generals Motor Company değil; GMC, kasa segmentinde mükemmel ürünler çıkartan Koreli bir firma. Korelilerin teknoloji konusunda ne kadar ileri olduğunu kanıtlamak için Samsung ve LG gibi alanında dev firmalardan bahsetmek yeter, değil mi? Peki, neden bu kasayı seçtik? Öncelikle ürünün fiyatının aşağı yukarı 100 YTL olduğunu belirtelim. Kasanın ön kısmında ve arka kısmında 12 cm'lik birer fan mevcut. Ayrıca, ön taraftaki panel üzerinden bu fanların hızlarını kontrol etmek de mümkün. Bu sayede fanlar hız değişimleri gerçekleştirerek olası bir gürültüyü engelliyor. Örneğin, oyuna girerken fan hızlarını hafiften arttırabiliyorsunuz. Ayrıca kasanın içerisinde istediğiniz konuma veya bileşenin üstüne yerleştirebildiğiniz bir de ısı algılayıcı kablo bulunuyor. O bölgedeki sıcaklık ise yine cihazın ön kısmındaki LCD panelde gözükebiliyor. Ayrıca ürünün toz almaması için fanlara konulan toz filtreleri, montaj esnasında bir tarafınızı kesip biçmenizi engelleyen kaliteli işçilik, beraberinde gelen mükemmel ötesi aparatlar ve plastik, titreşim engelleyici vidaları ile GMC H-70 keşfedilmeyi bekleyen bir hazine.

FİYAT 69 Dolar + KDV İTHALAT Vektron Elektronik WEB www.vektron.com.tr

GÜÇ KAYNAĞI OCZ StealthXstream 600W

Güç kaynağı işte, ne olacak?" deyip geçmeyin. Güç kaynağı bizim bilgisayarlarda en çok önem verdiğimiz bileşenlerden biri. Neden dersiniz; bilgisayardaki diğer tüm parçalara giden enerji güç kaynağından sorulur. Burada gerçekleşen herhangi bir aksaklık, düşük veya yüksek voltaj, voltaj dalgalanması yüzünden üstüne onca para döküp satın aldığınız bilgisayarınızı bir hurda yığına çevirebilir. Ayrıca genellikle sistemin kilitlenmesinin ve mavi ekranların da güç kaynağı yetersizliğinden kaynaklandığını belirtmek isteriz. Bu nedenlerle topladığınız sistemde yer alacak olan güç kaynağının ileriye dönük bir ürün olması gerekiyor. Biz de bütün bunları göz önünde tutarak gerçek 600 Watt sunabilen, SLI destekli (Evet yanlış duymadınız, SLI onaylı bir ürün bu...) ve LEVEL okurlarına yakışacak bir güç kaynağı seçtik. Hepsinin ötesinde ürünün, fiyatına göre sunduğu performansın ise bizim için yine büyük önem taşıdığını belirtelim. Ürünün en son standartları desteklediğini ve buraya sığmayacak kadar çok bağlantısı ve özelliği olduğunu da unutmayın.

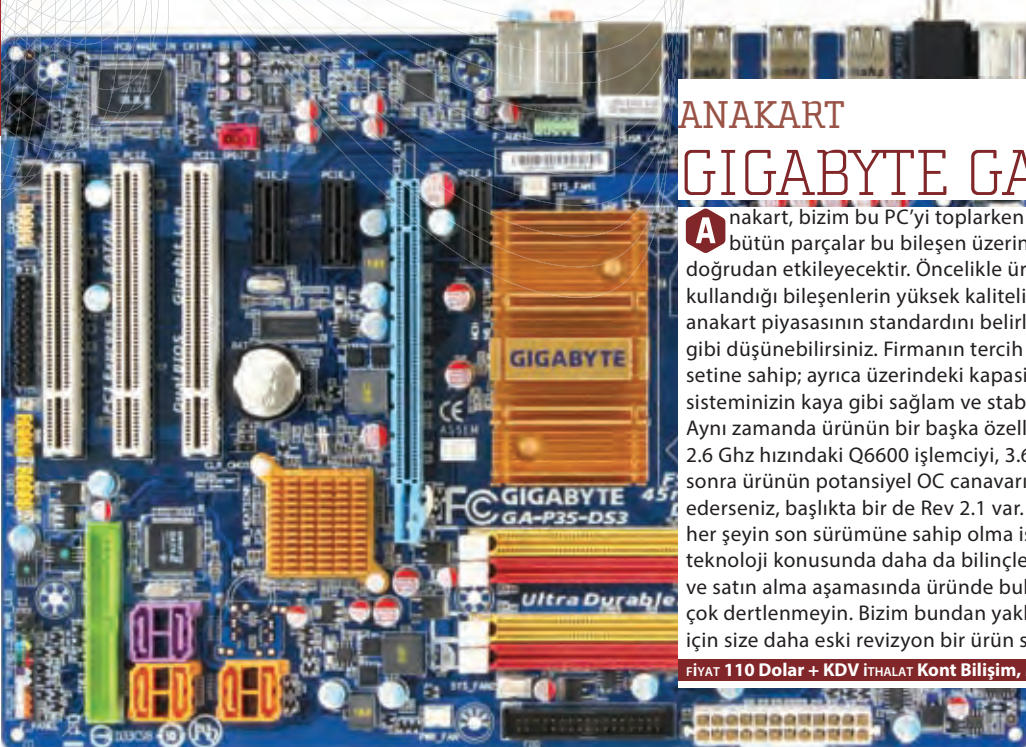
FİYAT 110 Dolar + KDV İTHALAT Akortek WEB www.akortek.com

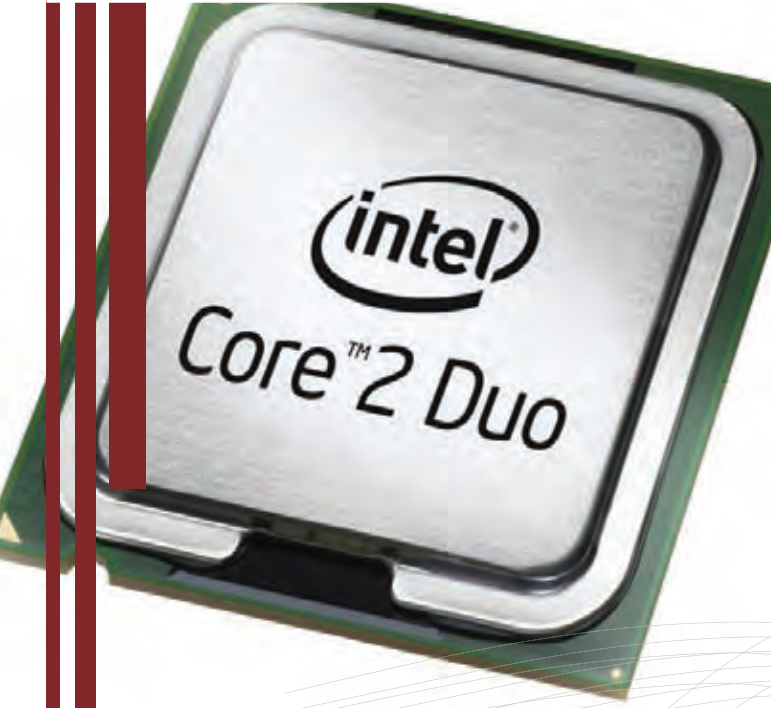


ANAKART GIGABYTE GA-P35-DS3 Rev 2.1

Anakart, bizim bu PC'yi toplarken en çok düşündüğümüz parçalardan biri oldu; zira bütün parçalar bu bileşen üzerine takılacağı için sisteminizdeki anakart, performansı doğrudan etkileyecektir. Öncelikle ürünü GIGABYTE seçmemiz firmanın anakartlarında kullandığı bileşenlerin yüksek kaliteli olmasından kaynaklanıyor. Hatta Taiwanlı bu üretici anakart piyasasının standardını belirliyor diyebiliriz; firmayı, oyun dünyasının Crysis'i gibi düşünebilirsiniz. Firmanın tercih ettiğimiz ürünü P35-DS3 Intel tabanlı ve P35 yonga setine sahip; ayrıca üzerindeki kapasitörlerin tamamı katı madde formunda. Bu sayede sisteminizin kaya gibi sağlam ve stabil bir şekilde çalışmasını garantilemiş oluyorsunuz. Aynı zamanda ürünün bir başka özelliği de overclock potansiyeli. Yaptığımız denemelerde 2.6 Ghz hızındaki Q6600 işlemciyi, 3.6 Ghz'e çok rahat bir biçimde çıkarmayı başardıktan sonra ürünün potansiyel OC canavarı olduğu konusunda herkes hemfikir olmuştu. Dikkat ederseniz, başlıkta bir de Rev 2.1 var. Bunun bir nedeni benim gibi teknoloji delilerinin her şeyin son sürümüne sahip olma isteği olsa da, asıl nedeni siz LEVEL okurlarının en son teknoloji konusunda daha da bilinçlendirmektir. Rev 2.1, bu anakartın en son sürümüdür ve satın alma aşamasında üründe bulunup bulunmadığına dikkat edilirse iyi olur; yine de çok dertlenmeyin. Bizim bundan yaklaşık üç ay önce aldığımız ürün bile Rev 2.1 olduğu için size daha eski revizyon bir ürün satılması ihtimali gerçekten çok düşük.

FİYAT 110 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim, Mersa Sistem WEB www.kont.com.tr





İŞLEMCI

Intel Core 2 Duo E8400

Bir oyuncu için en önemli olan ikinci bileşen işlemcidir. "Hızlı bir işlemci yüksek performansın anahtarıdır" diyebiliriz; fakat ürünün sadece performansı değil fiyatı da bizim için önemli olduğu için kararımızı dikkatlice vermeliydik. Bu yüzden dört çekirdekten uzak durup, çift çekirdekli bir işlemci almaya karar verdik. Aslında daha düşük hızda bir ürün yazıp size bunu overclock etmenizi de tavsiye edebilirdik fakat malum; herkes annesinin karnında OC öğreniyor. Bu nedenle de 3 Ghz hızında ve performansın doruğunda bir işlemci seçtik. 45 nm fabrikasyon teknolojisi ile üretilen ürün az ısınıyor ve düşük güç tüketiyor; yine de bu işlemciyle overclock yapılarak dünya rekorları kırdığını da belirtmek isteriz. Yani 3 Ghz olan hız, 6 Ghz'e kadar çıkabiliyor. (Aman sıvı nitrojene dikkat, bir yerinizi sakatlamayın.) Stok fan ile ise ürünü günlük 4.2 Ghz'de kararlı bir şekilde kullanabilirsiniz. Yine de eğer hayatınızda hiç overclock yapmadıysanız bu işe kalkışmayın, 3 Ghz size fazlasıyla yeter de artar.

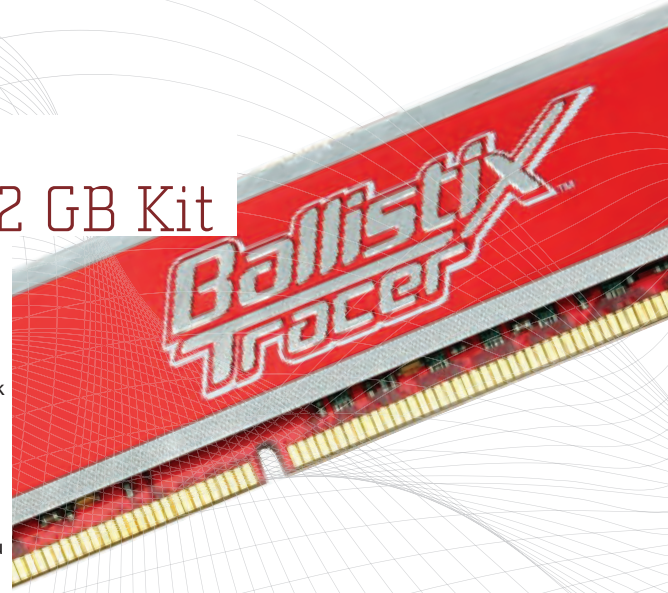
FİYAT 190 Dolar + KDV İTHALAT Armada, DataGate, Hızlı Sistem WEB www.armada.com.tr

RAM

CRUCIAL Ballistix Tracer 2 x 2 GB Kit

Bu ürünü daha önce LEVEL'da hiç görmediniz zira ürün ülkemize yeni yeni getirilmeye başlandı. Üstün performanslı bellekler üreten Crucial'ın, Crossfire, SLI ve Intel sertifikalı birçok ürünü bulunuyor; ama sakın üstün performans deyince kesenin ağzını sonuna kadar açacağını sanmayın. Crucial fiyat / performans oranı en yüksek ürünlerden biri. Sunduğu üstün performansla diğer bellek firmalarını zalimce ağılatan Crucial, bu performansını kendi üretimi olan D9 Micron yongalarına borçlu. Bu yongalarla düşük gecikme sürelerinin yanında yüksek hızlara ulaşmak da mümkün olabiliyor. Gecikme süresi 4-4-4-12 olan bellekler 800 Mhz'te çalışıyor; üstelik bu hızda çalışmak için ihtiyaç duydukları güç ise sadece 2.0 V. Bu sayede ürüne ekstra voltaj vererek kolayca daha yüksek değerlere çıkarabilirsiniz. (Şışşt, ömür boyu garantinin var, çaktırma.) Kapasite olarak 4 GB seçmemizin tek suçlusu ise tahmin edebileceğiniz gibi Crysis ve yandaşları. Son olarak belleklerin üzerinde, kasanıza ayrı bir hava katacak olan LED ışıklar olduğunu belirtelim.

FİYAT 140 Dolar + KDV İTHALAT Boğazıcı WEB www.bogazici.com.tr



EKRAN KARTI

PowerColor HD 4850

Oyuncuların tapınağı, Nirvana'sı... Tahmin edebileceğiniz gibi sıra ekran kartında. Ekran kartı -ilginç bir şekilde- en kolay karar verdiğimiz bileşen oldu. Neden dersenez; piyasada fiyat / performansın dibine vurmuş olan HD 4850 varken başka bir kart alana ne diyeceklerini siz bizden daha iyi bilirsiniz. Performans olarak nVidia'nın zamanında 700 YTL'ye sattığı (HD 4850 piyasaya sürülünce 400 YTL'ye düştü, aramızda kalsın.) 9800 GTX'e kafa tutan bu kart nVidia'cıları adeta yerle bir etti; zira birçok kullanıcı 700 YTL'ye aldıkları kartları ikinci el piyasasında 300 YTL'ye zor satabildiler. Neyse, kralların tercihi HD 4850 tamı tamına 1 Teraflop işlem gücüne sahip. Kendisi saniyede 1 milyar kayan nokta hesabı yapabilmenin yanında aynı anda dört adet MPEG2 biçimli 1080p HD video'yu MPEG4 biçimine çevirebilecek kadar da inanılmaz bir kart. "Yuh!" dedirtecek bu performansın bir de "Oha!" dedirten bir fiyatı var ki... Evet, 700 YTL'lik GTX'i duman eden bu kart sadece 300 YTL. Alıcılarınızla oynamanıza gerek yok! Doğru duydunuz, her şey dahil sadece 300 YTL. Eee, bu fiyata bu performansa ancak şapka çıkartılır.

FİYAT 207 Dolar + KDV İTHALAT Koyuncu, Mersa, Multimedia

WEB www.multimedia.com



Radeon HD 4850 512 MB

Kralım, tahtınız hazır!

Tarih: 19 Haziran 2008. Dünya ekran kartı piyasasında % 30 pazar payı ile ikinci sırada bulunan ATI, tüm donanım dünyasında skorları alt üst eden 3870 X2'den sonra, bir mucize daha gerçekleştirdi ve 4850'yi piyasaya sürdü. Mucize bunun neresinde diye soruyorsanız, 4850'nin kendisinden iki kat daha pahalıya satılan bir karttan daha iyi performans ortaya koyduğunu belirtmeliyim. Evet, Radeon HD 4850 artık piyasada. AMD tarafından satın alınmasından sonra uzunca bir süre nVidia karşısında başarılı hamleler yapamayan ATI, en sonunda kozlarını masaya yatırmaya başladı.

Katma Değer Vergisi dahil (Bu vergiye artık daha iyi bir tanım bulsalar iyi olacak. - FaFu) 300 YTL'ye satılan HD 4850, 600 YTL'lik 9800 GTX'in ensesine tokadı yapıştıracak kadar sağlam bir kart. Kartın özelliklerinden biraz bahsettikten sonra son sözü elbette ki test sonuçları söyleyecek. HD 4850, ATI'nın RV770 GPU'suna sahip ve GDDR3 bellekler ile donatılmış bir kart. Kartta bu üstün performansı kazandıran, ATI mühendislerinin Anti-Aliasing ve doku işleme konusunda çok büyük gelişmeler kaydetmiş olmaları. Kartın çekirdek frekansı 625 Mhz iken bellek frekansı 993 MHz olarak belirlenmiş. Fazla vakit kaybetmeden bu canavarın rakiplerini nasıl patates püresi yaptığını sizlerle paylaşmak için test sonuçlarına geçiyoruz. İlk olarak Call of Duty 4 ile başladık testlere; 4850 daha ısınma turu bile yapmadan 1024x768 çözünürlükte, AA ve AF kapalı iken 9800 GTX'i bile ezdi (Bu arada GTX 280'e de göz dağı vermeyi ihmal etmedi.) ve tamı tamına 147.9 fps'lik bir görüntü sağladı. LEVEL Donanım ekibi olarak iyice gazlandık ve bir sonraki testte çözünürlüğü 1600x1200 HD seviyesine çıkardık ve bu da yetmemiş gibi 4xAA ve 16xAF ayarlarını açtık. Sonuç katliama benziyordu: 9800 GTX yerdedi, üstünde 8800 GTX (Evet, ilginç bir tablo.) ve bunların hepsinin üstünde de HD 4850 yer

alıyordu. Fiyatı 1000 YTL olan GTX 280'in, HD 4850'yi geçtiğini söylesek bile değişen bir şey olmaz; aradaki 21 fps'lik fark için cebinizden 700 YTL daha fazla para çıkarmanız, ya banka soyduğunuz ya da komşularınıza hava atmak istediğinizi gösterir. Teste Company of Heroes ile devam ediyoruz. Oyunu doğrudan 1600 x 1200 çözünürlükte ve 4xAA ve 16xAF ayarlarında çalıştırıyoruz. Sıkı durun, çünkü bu ayarlarda bile oyunu, gözünüzün algılayabildiğinden tam yedi kat daha hızlı oynayabilirsiniz: saniyede 223.6 kare. Kendisinden iki kat daha pahalıya satılan GeForce 9800 GTX'e atılan fark ise 9.6 FPS. Sıradaki oyunumuz ise Crysis. Bu sistem karşıtı (Gerçekten politik göndermelerle dolu bir insanın. - FaFu) oyunda durum ne olacak diye merak ediyorduk; zira Crysis nVidia kartların üstün geldiği bir oyundu. Fakat HD 4850, küçük dillerimizi yine yutağımıza değdirdi ve 1600x1200 çözünürlükte ve 4xAA konumunda 9800 GTX'ten sadece 2.1 FPS geride kalarak saniyede 27 kare gibi rekor bir değere imza attı. İş iyice abartıp çözünürlüğü 2048x1536'ya çektiğimizde ise inanılmaz bir şey oldu ve bir ATI ekran kartı, kendisinden iki kat daha pahalıya satılan bir nVidia ekran kartını (9800 GTX), nVidia

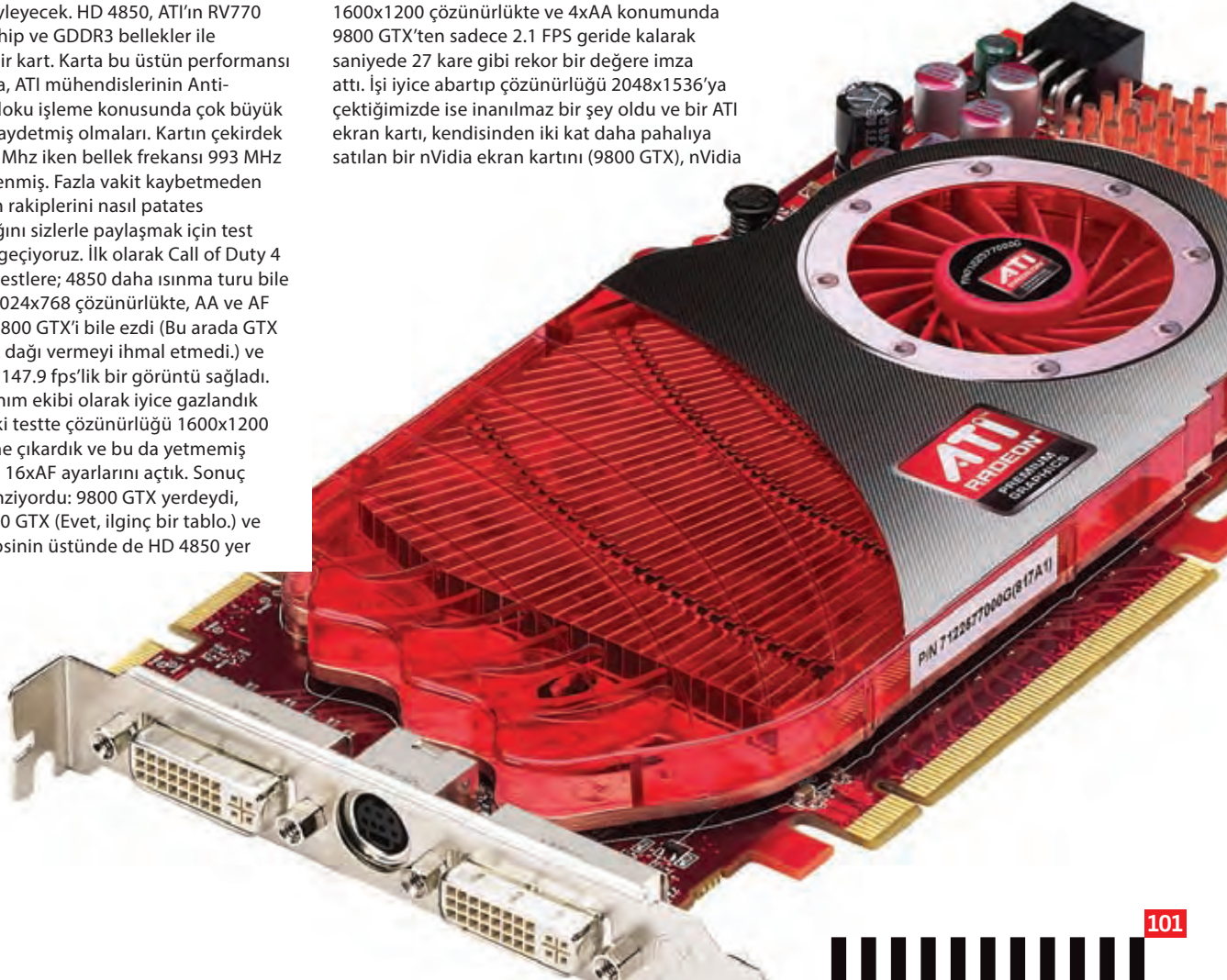


ekran kartları için optimize edilmiş bir oyunda 0,1 FPS farkla da olsa geçmeyi başardı. (Recep kurduğu bu cümle sonrasında, İlker Yasin'in yanında part-time olarak maç yorumculuğuna başladı. - FaFu)

Oyunlardan alacağımızı aldık ve sentetik testlere geçtik. 3Dmark05'te 11679 puan ile yine kral olan HD 4850 ilginç bir şekilde 3Dmark06'da 8325 puan alarak, 9029 puan alan 9800 GTX'in gerisinde kaldı. Fakat bu sonucun doğruluğu gerçekten tartışılır; zira oyunlardaki ve 3Dmark05'teki sonuç her şeyi ortaya koyuyor. Kazanızda yeni krala yer açın. 🏆

FIYAT 199 Dolar + KDV İTHALAT Çözüm Bilgisayar

WEB www.cozum.com.tr



Point of View GeForce GTX 280 Assassin's Creed Edition

ALTAIR'E YENİ KART

Kartın özelliklerine baktığımızda ilk dikkat çeken şey, üzerindeki 1400 Milyon transistör oluyor. Bu rakamın ne anlam ifade ettiğini anlamak için şunu diyoruz: GeForce 8800 Ultra'nın iki katından bile fazla transistör! Fakat bu karta performans katacak olan özelliğin abartılan transistör sayısının değil, geliştirilen mimarinin olacağını belirtmek isteriz. Söz konusu performansa bakmak için hemen bir Call of Duty 4 çalıştırdık. Her ne kadar kartın 9800 GX2'den hızlı olması gerektiği söylene de, kart maalesef bütün çözünürlüklerde GX2'nin gerisinde kaldı. Bu sorunun CoD4'ten kaynaklandığını, Company of Heroes'u açınca fark ettik; zira kart buradaki bütün ayarlarda dünyanın en hızlı ekran kartı olmayı (Zotac AMP! Editon'ı saymazsak) başardı. Crysis'i açtığımızda ise 2048x1536 çözünürlükte 30.8 fps görüntü sağlayan kart, gerçekten de test esnasında dünyanın en hızlı kartıydı. Son noktayı kartın fiyatıyla koymak istiyoruz: 1000 YTL.

FİYAT 716 Dolar + KDV İTHALAT Denge Bilgisayar WEB www.denge.com.tr

X-Spice Kira CS 530W

GÜCÜNÜZ ARADA KAYNAMASIN

"Her gün yeni bir ekran kartı çıkıyor kardeşim. Bunlara ne güç kaynağı yeter, ne de elektrik dayanır" diyorsanız X-Spice'in uygun fiyatlı fakat bir nükleer reaktör kadar güç üretebilen (Abartı sanatının büyük bir üstadısın Recep. - FaFu) Kira modelini deneyebilirsiniz. Öncelikle Kira'nın standart bir güç kaynağı olmadığını söyleyebiliriz. Özellikle oturma odanızda kullanabileceğiniz tarzda HTPC'ler (Salonda kullanılan Barebone'lar gibi. - FaFu) için tasarlanmış olan ürün kazanızda fazla yer kaplamıyor. Çift ekran kartı olan sistemleri bile doyu-

racak gücü üretebilen Kira, en son ATX12V v2.2 standartları ile de uyumlu. Ürünün alt kısmında yer alan düşük devirli 120 mm LED'li fan, oldukça sessiz çalışıyor. Ürünün sunduğu gerçek 530 Watt'ın ne denli yeterli olduğunu ölçmek için ise iki adet HD 3870 X2'den oluşan bir sistem kurduk. Kira, en yüksek ayarlarda çalıştırdığımız 3DMark testinde bile kaya gibi sağlam bir performans ortaya koydu ve gücünü ispatladı. Üstelik ürün son derecede sessiz çalışmasıyla da beğenimizi kazandı. Minicik boyutuna karşın yüksek seviyede güç üretebilen ve sessiz son derece çalışan X-Spice, sisteminde güç ve sessizliği bir arada isteyen kullanıcılar için son derece ideal bir üründür.

FİYAT 119 Dolar + KDV İTHALAT Akortek WEB www.akortek.com

ATI SÜPER RV770 HAZIRLIĞINDA

HD 4870 ile nVidia'yı yerin dibine gömen ATI, hincini henüz alamamış gibi gözüküyor. GDDR5'in nimetlerini sonuna kadar kullanacak olan ATI'nın yeni hamlesi saat frekansları arttırılmış RV770'leri piyasaya sürmek. Zaten üstünde iki adet 6-pin güç bağlantısı bulunan kart, buradan aldığı elektriğin yanında bir de PCI Express yuvasından da elektrik aldığı için güç konusunda herhangi bir sorun yaşamayacağı benziyor. Durum böyle olunca ATI'nın yapacağı tek şey, karta coşkuyu vermek olacak. Çekirdeğe ve belleğe yapılan frekans artışları ile nVidia'nın kaçacak delik arayacağını düşünüyoruz.

Hiper Anubis

KASADA YENİ SOLUK

Ürünün özellikleri arasında üstte 12 cm'lik fan ile biriken sıcak havayı etkili bir biçimde dışarı atma, vidasız montaj, şeffaf yan panel, elle montaj kolaylığı sunan sabit disk yuvaları bulunuyor. Bunların yanında, sıvı soğutma için arka kısımda yer alan delikler, dört adet ayarlanabilir ayak, bağlantı panelinin üst kısmında yer alması ve güzel tasarlanmış ön kapısı ise ürünü rakiplerinden farklı kılmaya yetiyor. Kasanın içerisindeki sabit disk yuvasının tamamen sökülebilmesi ise diğer ürünlerde pek görmediğimiz bir özellik. Ağırlığı 10.7 kg olan Anubis, sunduğu özelliklere göre oldukça fazla bir ürün. Montaj esnasında hiçbir sorun yaşa-

madığımız kasa, bize gayet güzel bir montaj süreci sundu. Montaj bittiğinde ise parçaların yazın bu sıcakta ısınmayacağından emindik. Sonuç olarak dokuz adet sürücü yuvası, aktif olarak soğutulan sabit disk yuvaları ve ürünün beraberinde gelen gereğinden fazla vidasıyla Anubis bizden iyi not almayı hak etti. Ürünün sadece bir adet fanla gelmesini ve genişleme yuvalarındaki braketterin kırıldıktan sonra bir daha kullanılmamasını ise ekşi hanesine yazdık.

FİYAT 219 Dolar + KDV İTHALAT Mavi Bilgisayar

WEB www.mavibilgisayar.com

HATIRLA SEVGİLİ

Ürünün, 4-4-4-12-2T oranları ile rakiplerine göre gayet iyi zamanlama sürelerine sahip olduğunu söyleyebiliriz. Ürünün dikkatimizi çeken bir başka özelliği ise üzerinde yazan "Özellikle yüksek performanslı sistemler için tasarlanmıştır" ibaresi. Red Edition'ın üzerinde bulunan alüminyum bileşen, RAM'lerde oluşan ısının düşürülmesini sağlıyor. 2.2V'ta çalışan belleklerin üzerinde ve alt kısmında bulunan kırmızı aktivite LED'leri ise komşunuzu çağırıp hava atmanız için özellikle tasarlanmış. SLI sistemler için de hazır olan modülleri test etmeye

overclock ile başladık. Standart hızları 800 Mhz olan bellekleri 930 Mhz'de çalıştırmayı başarabildik. (Bu gerçekten de çok yüksek bir değer. - FaFu) Yine bellekleri 2.2V seviyesinde CL5 gecikme süresi ile 1120 Mhz'te çalıştırabilmemiz ise modüllerin ne kadar canavar olduklarını gösteriyordu. Sonuç olarak yüksek overclock potansiyeli, kırmızı LED'leri ve dört adet 1 GB'lık kitlere göre yarı yarıya daha az enerji tüketmesi, Crucial'ın bizden tam not almasını sağlıyor.

FİYAT 144 Dolar + KDV İTHALAT Gigatek

WEB www.gigatek.com.tr



OYUNCU OLMAYAN GİREMEZ

Segment Bilgisayar, biz oyuncular için çalışmaya devam ediyor. Firma Türkiye'ye öyle bir kasa getirdi ki... NZXT 8E-LX002-UUB BlackLine model isimli kasa görenleri kendine adeta bırakıyor. Ancak kasanın asıl öne çıkan özelliği görselliği değil, kullanıcıya sunduğu işlevsel özellikleri: Vidasız kurulum, üçlü sıcaklık dereceli ekran göstergesi, düşük ses, kablo düzenlemesi için kafes; dört adet harici 5.25", iki adet harici 3.5", beş adet dahili 3.5" sabit disk yuvası ve yedi adet genişletilebilir slot ile BlackLine, her oyuncunun rüyası olacak.



Western Digital Velociraptor 300GB SATA HD DİNOZOR İSİMLİ SABİT DİSK

Western Digital'in (WD) Raptor serisi yüksek performanslı sabit diskleri yıllar önce piyasaya çıktığından beri performans meraklısı kullanıcıların bir numaralı tercihi oldu. WD Raptor'lar 10.000 rpm barajına ilk vurduğunda rakip firmaların paçaları tutuşmuştu. Şimdi sıra Velociraptor WD3000GLFS modeli ile yine WD'de. 300 GB kapasiteli ürünü vakit kaybetmeden zorlu testimize sokuyoruz. Ürün, HDTach ile yaptığımız ortalama yazma testinden 96.3 MB/s elde ediyor ki bu şimdiye kadar gelmiş geçmiş bütün WD disklerin geride bırakıldığı anlamına geliyor. (Ürünün ortalama okuma hızı ise 104.5 MB/s.) Yine önemli bir kriter olan rastgele erişim testinde de en 7 ms ile en düşük değeri alan ürün, HDTune'da da en iyi değerleri elde ederek WD'nin dönüşünün muhteşem olduğunu kanıtladı. Son olarak PCMark Vantage'ta da tavan yapan ürün bizden tam not aldı. Fiyatına bakmadan (Nasıl olacaksa artık. - FaFu) direk sepete atın.

FİYAT 356 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim WEB www.kont.com.tr

4870 X2 ÇIKMADAN SKORLARI ÇIKMAYA BAŞLADI

nVidia'nın GTX 280'ini tahttan yaka indirecek olan 4870 X2, henüz daha piyasaya çıkmamasına karşın (Evet, yazı yazılırken... - FaFu) test sonuçları ile kendini göstermeye başladı. AMD Austin, iki adet (Biri neyine yetmedi be kardeşim, gözün doysun.) 4870 X2 ile yaptığı testte 3DMark Vantage ile 12.515 puana ulaştı. İşin ilginç ve bir o kadar da vahim olan tarafı ise nVidia'nın bu skoru ancak üç adet GTX 280 ile 3-Way SLI yaparak alabilmesi. Üç adet GTX 280, 3000 YTL tutuyor. 4870 X2 büyük ihtimalle 750 YTL'den satışa çıkacak; gerisini siz hesap edin diyoruz.

HD 4870 512 MB GDDR5

BUNU DA MI GÖRECEKTİK?

GDDR5! Cem Yılmaz'ın da dediği gibi, bazı isimler vardır Vasco da Gama gibi, adını duyduğunuzda önemli bir insan olduğunu anlarsınız. İşte GDDR5 de (Cİ-Dİ-Dİ-AR BEŞ, Allah Allah! - FaFu) böyle bir teknoloji Elimizdeki ürün ise GDDR5'i son kullanıcının kasasına sokmayı başaran HD 4870. RV770 GPU kullanan ürün 750 Mhz çekirdek ve 900 Mhz de bellek frekansına sahip. Fakat GDDR5'in aynı frekansta iki kat daha fazla veri taşıyabilmesi, bu ürünü rakiplerinden farklı kılıyor. Call of Duty 4'te çözünürlüğü 1600x1200 yaptık ve 4xAA 16xAF ayarlarını açtık. HD 4870 kendisinden iki kat daha pahalıya satılan GTX 280'in hemen ensesindeydi. 9800GTX ve 3870 X2 ise kartın gerisinde kaldı. Benzer ayarlarda Crysis ve GTX 280'in, 4870'e 10 fps fark attığını gördük. 4870'in, kendisiyle aynı fiyata satılan 9800 GTX'i altı fps farkla geçmesi ise kayda değer bir performanstı. Sonuç olarak neredeyse GTX 280'e bile kafa tutan kart, gerek fiyatı, gerekse de performansı ile bizden tam puan aldı.

FİYAT 299 Dolar + KDV



DVD'den sabit diske teknik

Tatile girdiğimiz şu dönemlerde herkeste bir upgrade telaşı görüyorum. Bundan olacaktır ki e-posta kutum donanım müptelalarının sorularıyla dolup taşmış. Bu yüzden bütün sorulara burada yer veremeyeceğiz ama o soruları da cevapsız bırakmayacağımızdan emin olabilirsiniz. İlginize teşekkür ediyorum ve sorularınızın devamını bekliyorum.

S: Sevgili "DVD den Sabit Diske" Recep

Baltaş, öncelikle size ve tüm LEVEL çalışanlarına, sonra da bu satırları okuyan tüm okuyuculara selamlar. (Abartılı bir giriş mi oldu ne?) Bu LEVEL'a gönderdiğim ilk e-mail ve bu yüzden biraz heyecanlıyım; mazur görün. Size iki sorum olacak; 1. Yeni bir Toshiba A300-15B (Intel Core 2 Duo, 2,4 Ghz işlemci; 512 MB ATI HD 350 Ekran Kartı, 3 GB RAM, 250 GB HDD) model notebook aldım. Sizce nasıl bir sistem? Crysis'i yüksek ayarlarda oynayabiliyorum. Yorumlar mısınız? (Faruk Bey de ayrıca cevaplarsa çok sevinirim.) 2. Ekran kartımın son güncellenme tarihinde 30.01.2008 yazıyor. Yeni sürücü güncelleştirmesi istediğim zamansa internet üzerinde bulamıyor. Sizce bu son sürüm müdür; daha yenisi var mıdır? 3. Son olarak ekran kartı sürücüsünün oyun performansına katkısı nedir? Yanıtlarınız için şimdiden çok teşekkürler; en derin sevgi ve saygılarımla... *Özgün Önder Doğan*

C: Selam Özgün, heyecana hiç gerek yok çünkü biz bir aileyiz artık. Sistemin özellikleri gayet iyi. Özellikle de ekran kartının ve işlemcinin bu sistemi uçurabileceğini söyleyebilirim. 3650 ve 8600M GT gibi kartlarla notebook bilgisayarlar -çözünürlük düşük olduğu için- yüksek ayarlarda Crysis oynayabiliyor. (Notebook kullanıcılarının yırttığı nokta da burası zaten, yoksa notebook sistemlerde Crysis, Mario'dan farksız olurdu). Ekran kartı sürücüsünün güncel olduğunu sanmıyorum zira ATI her ay yeni sürüm sürücüler yayınlıyor. Bu durumda senin sistemindeki sürücü neredeyse yarım sene eski. Toshiba'nın sunduğu en son sürücüyü <http://eu.computers.toshiba-europe.com/>

cgi-bin/ToshibaCSG/vista_drivers.jsp adresinden cihazının modelini seçerek temin edebilirsiniz.

Güncel sürücülerin oyun performansına katkısı ise istisnasız her zaman olumlu olmuştur. ATI, bazı aylarda "Performance Release" diye adlandırdığı ve özellikle performansa yönelik sürücüler yayınlamaktadır. Bu sürücülerin kimi zaman belirli oyunlarda %60'a varan performans artışı sağladığı bir gerçek. Daima güncel kal Özgün... (Tekrar selam Özgün, ben FaFu. Sistemin iyiymiş, arpan fazla geliyorsa aynı sistemden bir tane de bana yolla. Şakamızı da yaptık, artık daha mutlu yarınlara koşabiliriz.)

S: Öncelikle hepimize selam eder, iyi yayınlar dilerim. Şu günlerde oyun oynama konusunda ciddi sıkıntılar çekiyorum. Bilgisayarım, 2007 Kasım'ından bu yana çıkan oyunların büyük kısmını çalıştırmadı. İçime dert ettim; çalıştım, didindim ve bir miktar para topladım. PC'yi yeniliyorum. Öncelikle işlemci olarak C2D 2.66 E6750 aldım; RAM

Recep Baltaş sunar servis

olarak ise Kingston 800 MHz 1 GB'lıklardan iki adet aldım. Ekran kartı olarak Sapphire Ati X1650pro 512 MB evde duruyor. Bunu satıp yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum ama kafam Sapphire HD 3870 ile Gigabyte 8800 GT'ye takıldı; hangisini almam gerektiğine bir türlü karar veremedim. Sizden ricam, bu iki ekran kartını performans ve fiyat olarak kıyaslayarak doğrusunu bulmamı sağlamanız. Bu karlara denk fiyatta daha iyi bir performans verebilecek bir kart varsa söylemenizi rica ediyorum. Son olarak, Core 2 Duo 2.66 Mhz işlemci olarak yeterli mi? Hoşça kalın...

Ömer Özbey

C: Umarım ki sana vereceğim tavsiyelerden sonra oyun oynama konusundaki sıkıntıların tarih olur. Ekran kartı olarak şu sıralar piyasaya yeni giriş yapan ve fiyat / performans konusunda bir numara olan HD 4850 almanı tavsiye ediyorum. 300 YTL fiyattan satılan bu kartla oynayamadığın oyun olursa parayı ben cebimden bizzat iade edeceğim. İşlemcinin ise yeterli olduğunu söyleyebilirim. Eğer yeterli gelmezse biraz overclock ile o işlemciyi rahat 3 Ghz'de çalıştırabilirsin. Görüşmek üzere...

S: Yeni bilgisayar topluyorum ve beni uzunca bir süre idare etmesini istiyorum. Bellek olarak Ocz Reaper 4 GB 1066 MHz CL5 Heat-Pipe DDR2 Kit (2x2 GB), ekran kartı olarak yoğun tavsiyeleriniz üzerine ATI HD 3870 X2 1GB DDR3 düşünüyorum; ancak bu seçimde markanın farkı ne olur, bilemiyorum. Powercolor ile Sapphire arasında 100 YTL fiyat farkı var. Bu modelde tavsiye edeceğiniz bir marka var mı? İşlemci olarak Intel E8400 Core 2 Duo 3.00GHz düşünüyorum. Yaklaşık 1500 YTL bütçem olduğunu düşünürsek, kalan para da kasa ve güç kaynağına gideceğini söyleyebilirim. Bunlar dışında bu sisteme önerebileceğiniz bir anakart var mı? Anakartlar konusunda hiçbir bilğim yok, sadece Asus'un çok iyi olduğunu biliyor ve bu markayı tercih etmeyi düşünüyorum. Şimdiden çok teşekkürler. Hepinize kolay gelsin. *Başaran*

Badur

C: Sevgili Başaran biz 3870 X2'yi tavsiye edeli epey bir zaman oldu. Köprünün altından çok sular aktı bu süre zarfında ve piyasaya HD 4000 serisi çıktı. Sana tavsiyem ekran kartı olarak HD 4870 veya -biraz daha bekleyip- HD 4870 X2 alman. Bu kartlar HD 3000 serisinden fiyat ve performans olarak daha iyiler. Anakart olarak Asus veya Gigabyte tercih edebilirsin. Bu konuda eski sayılarda yaptığımız Gigabyte X48T-DQ6 incelemesini okumanı tavsiye ediyorum.

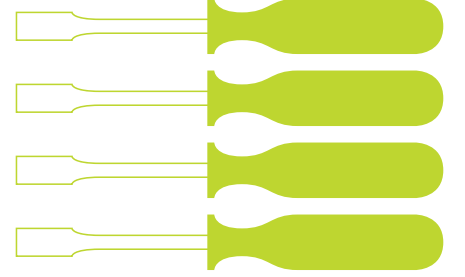
S: Selamlar Level Ailesi. Dergiyi çok uzun süredir aralıksız takip ediyorum ve yaptığınız her şeyden dolayı sizi tebrik etmek istiyorum. Uzatmadan sorularıma geçeyim. İki ay önce Lenovo marka bir notebook aldım. Sistem, Intel Centrino T5500, 2x512 MB 667 Mhz DDR2 RAM, 120 GB HDD, Intel Mobile Graphics 965 Express Chipset, Vista Home Basic gibi bileşenlerden oluşuyor. Sorunum şu ki sistem beklediğimden çok yavaş çalışıyor. Kesinlikle bir çift çekirdekli performansı alamadığımı düşünüyorum. Öyle ki Vista'nın bütün görsel efektlerini kapatmama rağmen hala bilgisayar çok yavaş açılıyor ve işlemleri yapması çok zaman alıyor. Acaba, sistemin parçaları mı çok uyumsuz yoksa RAM mi yetersiz bunu merak

ediyorum. Yardımcı olursanız çok sevinirim. Şimdiden çok teşekkürler. *Cihan Avcı*
C: Sevgili Cihan öncelikle işlemcinin gayet yeterli ve hızlı olduğunu söyleyebilirim. RAM miktarın ise kesinlikle 2 GB daha iyi olmalı. Ne yazık ki sisteminde oyun oynamak, rüyadan öteye gidemez. Yaşadığın genel performans sorununu ise Windows Vista'ya bağlıyorum. XP'den terfi ettiğini varsayarsak, Vista'nın sana hantal gelmesi gayet doğal. Hatta benzer konudan şikâyetçi olan Yayın Yönetmenimiz Fırat Akyıldız'ın notebook'una format atıp XP kurduğumu üzerine basa basa belirtmek isterim. Sana tavsiyem RAM'i önce 2 GB yapman, eğer hala performans yoksa Vista SP1 kurman. Bunlar da tatmin etmezse Vista'yı 2010'a kadar rafa kaldırabilirsin.

S: Merhaba, bir bilgisayar toplamak istiyorum. Öyle çok oyun meraklısı değilim. Sadece WoW bağımlısıyım ve arada yeni çıkan oyunları deniyorum. İşlemci olarak E8400, ekran kartı olarak Calibre 9600 OC, RAM olarak da OCZ 2 GB 1066 tek parça RAM düşünüyorum. Monitör olarak ise 2332BW veya 2332GW almayı düşünüyorum fakat GW'yi Türkiye'de nereden alacağımı bilmiyorum. Anakarta ise çok para vermek istemiyorum; zaten bütçemi epeyce

zorladım. Bana en fazla 100 YTL'lik bir anakart önerebilir misiniz? (Haziran sayısında anakart önermişsiniz ancak 170 YTL vermeye içim el vermiyor.) Bir de kurduğum sistem sizce nasıl? Hepinize kolay gelsin, saygılarımla. *maroon5_mk*
C: Genel olarak güzel bileşenler seçmişsin ama bazı bileşenlerde değişiklik yapmak gerekiyor. İşlemci seçimin iyi. Ekran kartını HD 4850 ile değiştirmeni, RAM'leri ise -eğer ileride bir parça daha almayacaksan- ikili kit olarak tercih etmeni öneriyorum. Anakart için bütçen kısıtlı ise Gigabyte GA-P35-Ds3 alabilirsin. Sağlıcakla kal. ☺

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



SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri... Ulan yine dejavu!

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Dyun 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 R57X Gbit LAN	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5780X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 [2 X 2.2 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2x2.6 Ghz]	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Athlon 64 X2 6XXX	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q6XXX - Extreme
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 8800 GTS [692] / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4870 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2 X 300 GB 10000 RPM WD (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	-	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



TUROK

Konsolu açabilmek için, oyunu kurmuş olduğunuz dizinde yer alan Game klasörü içindeki Config klasöründeki TurokInput.ini dosyasını not defteri ile açtıktan sonra "ConsoleKey=None" satırını, "ConsoleKey=Tilde" şeklinde güncelleniz gerekmektedir. Bu işlemi yaptıktan sonra oyuna girdiğinizde "~" tuşuna basarak konsolu açabilir ve aşağıdaki kodları girerek karşılarında yazan hileleri aktif hale getirebilirsiniz.

God: Ölümsüzlük modunu açar.
 God 0: Ölümsüzlük modunu kapatır.
 Allammo: 999 adet cephane verir.
 Allweapons: Tüm silahları açar.
 Fly: Uçma modunu açar.
 Walk: Uçma modunu kapatır.
 Behindview 1: Üçüncü kişi kamerası.
 Behindview 0: Birinci kişi kamerası.
 loaded: Tüm silahları açar.
 ghost: Duvarlardan geçebilirsiniz.
 oneshotkill: Düşmanları tek vuruşta öldürebilirsiniz.
 alwaysammo: Sınırsız cephane verir.
 playersonly: Düşmanlarınız donar.
 teleport: İsteddiğiniz yere ışınlanabilirsiniz.

XBOX 360

COMMAND & CONQUER 3:
KANE'S WRATH

Aşağıdakileri açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları elde edebilmek için, karşılardakileri yerine getirmeniz gerekiyor.

Granger's Finest (10 puan): Skirmish modu GDI ile bitirin.
 Ritual Sacrifice (10 puan): Skirmish modu Reaper-17 ile bitirin.
 From Beyond (10 puan): Skirmish modu Scrin ile bitirin.
 Soulless Victory (10 puan): Skirmish modu Marked of Kane ile bitirin.

WARHAMMER 40.000:
DAWN OF WAR - SOULSTORM

Oyun sırasında konsolu açabilmek için, oyunu Skirmish modda çalıştırdıktan sonra oyun seçeneklerinden Allow Cheats bölümünü Yes olarak değiştirin. Bu sayede oyun sırasında "CTRL", "Shift" ve "~" tuşlarına aynı anda bastığınızda konsolu açabilir ve aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

FOW_RevealAll: Savaş sisini kaldırır.
 fog_toggle: Sisi kaldırır.
 sd_instant_build = 1: Instant Build modunu açar.
 sd_instant_build = 0: Instant Build modunu kapatır.
 cheat_requisition #: # yerine yazdığınız sayı kadar Requisition puanı verir.
 cheat_power #: # yerine yazdığınız sayı kadar Power puanı verir.
 cheat_revealall: Haritayı gösterir.
 cheat_killself: İntihar edersiniz.
 taskbar_hide: Görev çubuğunu gizler.
 taskbar_show: Görev çubuğunu gösterir.

Scorched Earth (10 puan): Skirmish modu Black Hand ile bitirin.
 For the Prophet! (10 puan): Skirmish modu Nod ile bitirin.
 Zone Lockdown (10 puan): Skirmish modu ZOCOM ile bitirin.
 Sharp Work (10 puan): Skirmish modu Steel Talons ile bitirin.
 Mindcrusher (10 puan): Skirmish modu Traveler-59 ile bitirin.
 Good Job, Commander (10 puan): Quick Match modu GDI olarak oynayın.
 Off World Oppressor (10 puan): Quick Match modu Scrin olarak oynayın.
 Ascendancy (100 puan): Act III'ü tamamlayın.
 Fist of the Prophet (75 puan): Act II'yi tamamlayın.
 From the Ashes... (75 puan): Act I'i tamamlayın.
 Oh, the Humanity! (10 puan): Superweapon'ı karşılaşma içinde kullanın.
 Great Potential... (10 puan): Boot Camp'ı tamamlayın.
 True Ascendancy (100 puan): Tüm görevleri en zor seviyede tamamlayın.
 Kane's Challenge'ı Scrin ile tamamlayın.
 Heir to the Blood Cult (30 puan): Kane's Challenge'ı Reaper-17 ile tamamlayın.
 Master of Manipulation (30 puan): Kane's Challenge'ı Traveler-59 ile tamamlayın.

PS2



THE INCREDIBLE HULK

Aşağıda yazan gizli karakterleri açmak için yanlarında yazanları yapmalısınız.

Abomination: Abomination'ı yenin.
 Classic Hulk: 5 çizgi romanı toplayın.
 Grey Hulk: 7500 adet nesne parçalayın.
 Ironclad: U-Foe'ları yenin, bir U-Foe'ya kendi takım arkadaşını öldürtün ve Abomination'ı yenin.
 Maestro: Her bölgedeki en az bir binayı yok edin.
 The Professor: Bütün zıplama rampalarını tamamlayın.

PS3

METAL GEAR SOLID 4:
GUNS OF THE PATRIOTS

Otacon'dan Extra Kodlar
 Dördüncü bölümde Otacon'dan aldığınız kodun yerine aşağıdaki kodları girerseniz, ilk önce bir "Access Denied" videosuyla karşılaşacaksınız. Ardından bazı bonus'lar sizin olacak.

14893 100.000 Drebin Point
 78925 IPOD için şarkı
 13462 IPOD için şarkı

Aşağıdaki kodları oyunu bir kere bitirdikten sonra ana menüdeki "Extras" bölümüne girerseniz, yanlarında yazan bonus'lar oyuna bir sonraki başlamanızda sizin olacak.

mekakorkkk: Mk. 23 tabancayı verir.
 thomas: Desperate Chase adlı IPOD şarkısını verir.
 george: Gekko adlı IPOD şarkısını verir.
 theodore: Midnight Shadow adlı IPOD şarkısını verir.
 abraham: Mobs Alive adlı IPOD şarkısını verir.
 mnsoymshn: Mosin Nagant silahını verir.
 deskhystyl: Desert Eagle Long Barrel'ı verir.

Yeni sayı bayilerde



EK: YEDİ BÖLGE TATİL REHBERİ VE KARAYOLLARI HARİTASI

ATLAS

Haziran-Temmuz-Ağustos 2008
Fiyatı 8 YTL
KKTTC Fiyatı 10 YTL

YAZ 2008

Yemek
Durakları

Bozcaada'da
Bağbozumu

Deniz
Mavi Yolculuk
Çeşme
Patara

Arkeoloji
Dağlık Kilikia
Karia Kentleri

Doğa
Maçahel
Gökçeada
Yuvacık
Konya'dan Karaman'a

Uzaklar
Sri Lanka
Rio de Janeiro
Köstence
Bolivya Uyuni Çölü
Kanada Rocky Dağları

GEZME SANATI DERGİSİ

Kıyıda
Kırda
Yolda

Motorla Doğu

Nemrut'tan Ani'ye

Bisikletle Batı

Pisidia'dan Pamphylia'ya

maximum

Mass Effect

Xbox 360 sahiplerine sıkı bir RPG serüveni yaşatan Mass Effect, PC oyuncularının da hatrını kırmayarak monitörlerimize konuk oldu. Hazırladığımız bu rehberde; oyundaki ana görevlerden, önemli yan görevlerden, ekip arkadaşlarınızdan ve Mass Effect'teki karakterinizi yaratmanın püf noktalarından bahsedeceğiz. Kısacası; galakside asayiş sağlayabilmek için gerekli olan her şeyi bu rehberde bulacaksınız.

1. Eden Prime> Oyuna başladıktan sonra kendinizi Normandy adlı uzay gemisinde bulacaksınız. Bu bölüm oyuna ısınmanız ve diyalog sistemini keşfetmeniz için hazırlanmış. Mass Effect'in yaratıcı diyalog sistemi, sıradan NPC'lerle yapacağınız konuşmaları dahi nispeten- ilgi çekici hale getiriyor. Öte yandan, diyaloglar sırasında kullanacağınız ifadeler, NPC'ler ile aranızdaki sosyal ilişkileri ve hatta oyunun gidişatını doğrudan etkileyebiliyor. Kibar yanıtlar vermeniz size "paragon" puanı kazandırırken, agresif tavırlar sergilediğinizdeyse "renegade" puanınız artıyor. Gemideyken öncelikle yardımcı pilot ve Joker ile konuşun. Onlara karşı nazik olmaya gayret gösterin; inanın buna pişman olmayacaksınız. Ardından güvertede dolaşabilir ve Pressly, Chakwas ve Jenkins ile sohbet edebilirsiniz. Köprüyü geçin ve Nihlus ile konuşun. Bu arada "squad" menüsüne girerek kazandığınız ilk skill puanlarınızı dağıtabilirsiniz. Bir süre sonra kaptan da gelecek ve Eden Prime'a postalanacaksınız. Gezegene iki ekip arkadaşınızla birlikte ineceksiniz. Alenko'nun first aid skill'ine puan yatırmak yararınıza olacaktır. Acele etmeyin ve silahlarınızla hedef çalışması yapın. Etrafı biraz araştırdığınızda toplayabileceğiniz bazı eşyalar bulacaksınız. Bir süre sonra oyunun ilk çatışması başlaya-

cak. Geth Probe dron'larının kalkanınızı delen silahlarına dikkat edin ve siper alarak ilerleyin. Yolunuzun üzerinde daha fazla düşman ve eşya dolu sandık sizi bekliyor olacak. Bir süre sonra Ashley ile karşılaşacaksınız ve onu kurtardığınızda ekibinize katılacak. Ashley yetenekli bir asker ve oldukça işinize yarayacak. Level atladığınızda kazandığınız puanları dağıtmayı ve ele geçirdiğiniz daha güçlü ekipmanları üzerinizdekilerle değiştirmeyi unutmayın. Kampa ulaştığınızda üzerinize gelen düşmanların işini bitirin ve ilerleyin. Etrafı dikkatlice araştırdığınızda bir upgrade kit bulacaksınız. Biraz ilerleyince kilitle bir kapıyla karşılaşacaksınız. Oyunu kaydedin ve decryption cihazınızı kapı üzerinde kullanın. Cihazın kullanımını, tuşlara doğru zamanlamayla basmanızı gerektiren bir mini oyun gibi. İçeri girdiğinizde Doktor Warren ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve yolunuza devam edin. Tepenin üzerinde, uzay gemilerinin inip kalkması için yapılmış bir alan bulacaksınız. Bu alana kilitle bir kapı daha var ve kilidi açtığınızda çiftçilerle karşılaşacaksınız. Charm skill'inizi kullanarak ve nazik davranarak, çiftçilerden bilgi ve eşya yardımı alabilirsiniz. Kulübe benzeri yapıyı kontrol edin ve içerdeki dolabı açarak her şeyi alın. (Biraz da diğerlerine kalsın ama? - Şefik) Buradan ayrıлып yolunuza devam ettiğinizde Nihlus'un

cansız bedeniyle karşılaşacaksınız. Bir adam saklandığı yerden çıkarak size gördüklerini anlatacak. İlerideki tren istasyonunda sizi onlarca Husk bekliyor. Onları mümkün olduğunca uzaktan avlamaya çalışın. Siper alarak yaklaşın ve istasyonun dört bir yanına saçılmış sağlık paketlerini toplayın. Dikkatlice ilerleyerek geçidin sonuna doğru gidin ve düğmeye basın. Görünüşe bakılırsa, Geth'ler tüm yapıyı havaya uçurmaya hazırlanıyorlar. Burada daha önce karşılaşmadığınız elit düşman birimleriyle karşılaşacaksınız; o yüzden dikkatli olun ve stratejinizi gözden geçirerek hareket edin. Geth'ler etraftayken patlayıcıları etkisiz hale getirmeniz mümkün değil. Bu yüzden önce alanı düşmanlardan temizleyin ve ardından 4 patlayıcıyı da etkisiz hale getirin. Uzay alanının diğer tarafına ilerleyin



ve buradaki tüm konteynırları inceleyin. Araştırmanız bittiğinde görevi tamamlamış olacaksınız. Gemiye döndükten sonra Anderson'la konuşun ve Kaiden ile Ashley'i ziyaret edin. Etrafı inceleyin ve hazır olduğunuzda Joker'le konuşun.

2. Citadel Station (Ana Görevler)> Bölümün hemen başında Udina ile tanışacaksınız ve kendisiyle Council Tower'da buluşmanızı isteyecek. Belirtilen mekana gidin ve Garrus'la konuşun. Yukarı çıkıp Anderson'u bulun. Saren'in suçlu olduğuna inanamayan konseyi ikna edebilmemiz için bazı görevleri tamamlayarak kanıt toplamanız gerekecek. Chora's Den'e gidin ve şerefinize verilen hoş geldin partisine katılarak saldırganları ortadan kaldırın. Bara girince bir masada oturan Harkin'i bulun. Size Garrus'u nerede bulabileceğinizi söyleyecek. Upper Wards bölgesindeki kliniğe gidin ve karşınıza çıkan kötü adamları ortadan kaldırın. Garrus'la konuştuğunuzda ekibinize katılmayı kabul edecek. Ayrıca Michel'le konuşarak oldukça faydalı zırh upgrade'leri satın alabilirsiniz. Şimdi sırada Shadow Broker var. Financial District'e gidin ve bankada çalışan Barla Von'u bulun. Barla size bir görev verecek. C-Sec Academy'ye gidin ve Wrex'i bulun. O da size katılmayı kabul edecek. Garrus ve Wrex ile birlikte Chorus Den'e gidin. Burada Fist'i bulmanızı gerekecek. Mekandaki tüm düşmanları ortadan kaldırın ve Fist'in ofisine gidin. Fist kenara sıkıştığında size her şeyi anlatacak. Son nefesini verdikten sonra üzerini arayın ve duvardaki kasayı açarak içindeki upgrade kit'lerini toplayın. Qarian'ı kurtarmak için dört dakikanız var. Chora's Den'in yanındaki ara sokağa girin. Burada pusu kurmuş olan suikastçıların işlerini bitirin. Görevi tamamladığınızda Udina'nın ofisine dönün. Tali ekibinize katılacak. (Kaç kişi öldünüz be! - Şefik) Konseye dönün ve elde ettiğiniz kanıtları sunun. C-Sec Academy'ye gidip Anderson'u bulun. Size

Normandy'nin anahtarını teslim edecek. Şimdi ana görevlere bir ara verip Citadel Statiton ahalisinin yardımına koşabiliriz.

3. Citadel Station (Yan Görevler)>

Scan the Keepers

Bu görevi almak için Citadel Tower'daki Chorban ile konuşmanız gerekiyor. Tam 21 tane Keeper'ı bulup taramadan geçirmeniz gerekecek. Citadel Tower'ın dört seviyesinde birer Keeper var. Sekiz tanesini ise Presidium civarında bulabilirsiniz. Wards bölgesinde altı tane, C-Sec Academy'de iki tane ve son olarak da Citadel Docking Bays'te bir tane Keeper var. Haritadaki turuncu noktalar sizi Keeper'lara yönlendirecektir.

Presidium Prophet

C-Sec'in görevlilerinden biri, Ward bölgesinde ikamet eden Hanar'ın verdiği vaazlardan rahatsız olmuş. Her ikisiyle de konuşarak aralarındaki anlaşmazlığı çözmeyi gerekecek. Hanar için bir "vaaz lisansı" alabileceğiniz gibi, charm skill'inizi kullanarak ikisinden birini ikna etmeyi de deneyebilirsiniz.

Jahleed's Fears

C-Sec Academy'de bulabileceğiniz Jahleed, size Chorban'ın kendisini öldürmeyi planladığını söyleyecek. Görevi aldıktan sonra Chorban ile konuşun. Tıpkı Presidium Prophet görevinde olduğu gibi sorunu nasıl

BIOTIC SKILL'LER

Throw
Düşmanınızın ayaklarını yerden kesmenizi sağlayan, son derece kullanışlı bir yetenek.

Lift
Düşmanlarınızı kısa bir süreliğine havada asılı tutmanızı sağlayan bu skill'e yatıracığınız puanlara acımayın.

Warp
Düşmanlarınıza belirli bir süre küçük hasarlar veren kullanışsız bir skill. Warp'a puan vermeyelim, verenleri uyaralım.

Singularity
Son derece kullanışlı olan bir diğer skill de bu. Düşmanlarınızı kendinize doğru çekebileceğiniz bir enerji dalgası yaratmanızı sağlıyor.

Barrier
Hafif zırh giyen karakterlerin can yeleği olan barrier, kullanıcının etrafında oluşan kalkanın yüksek hasarları emebilmesini sağlıyor.

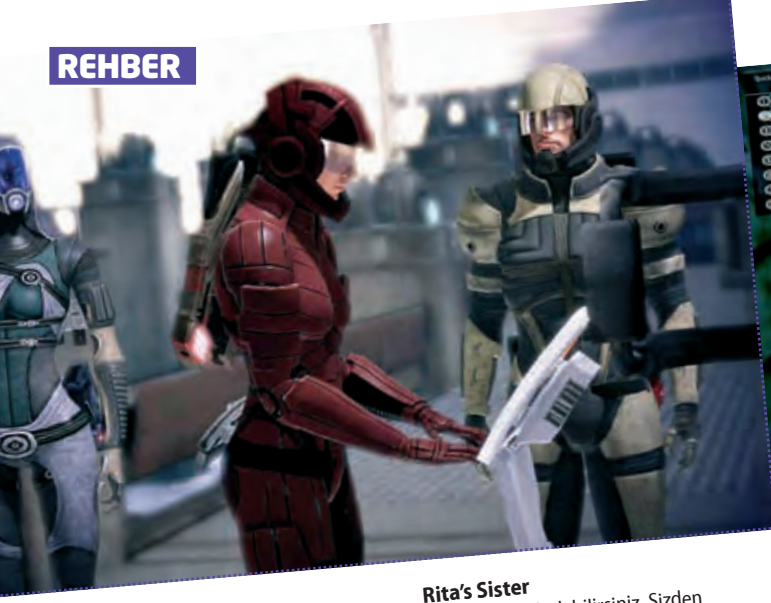
Stasis
World of Warcraft ağzıyla "CC" olarak tanımlayabileceğimiz bu skill, tek bir düşmanı bir enerji küresine hapsediyor. Bu süreçte ne düşman size, ne de siz düşmana hasar verebiliyorsunuz.

çözeceğiniz tamamen size kalmış.

Asari Consort

Presidium bölgesindeki Consort's Chambers'a gidin. Burada Sha'ira'yı bulacaksınız ve sizden Chora's Den'deki General Septimus ile konuşmanızı isteyecek. Septimus ile olan konuşmanızı tamamladıktan sonra Sha'ira'nın yanına dönün ve ödülünüzü alın. Septimus, konuşmanız sırasında size yeni bir görev verecek ve size emanet edeceği datapad'ı bir Elcor'a teslim etmenizi isteyecek. Presidium'daki Elcor Elçiliği'ne gidin ve datapad'ı Xeltan'a verin.





➤ **Reporter's Request**

Upper Wards'ta Emily Wong'u bulun. Konuştuğunuzda sizden yardım isteyecek. Fist'in üzerinden çıkan diskleri Emily'ye verin ve ödülünüzü alın.

Signal Tracking

Upper Wards'ta bulunan Flux isimli mekana gidin. Burada hileli bir kumar makinesi bulunuyor. Presidium'a çıkan asansöre binin. Asansör durduğunda bir sinyal alacaksınız. Sinyal noktasını haritanızda tespit edin ve Financial District'e gidin. İkinci sinyali de aldıktan sonra Exporium'a gidip son sinyali tespit edin. Cihazın kendisini imha etmesine izin vermeden doğru tuş kombinasyonunu uygulayın ve görevi tamamlayın.

Rita's Sister

Rita'yı Flux'ta bulabilirsiniz. Sizden kardeşini, ajanlığı bırakması konusunda ikna etmenizi isteyecek. Chora's Den'deki bara gidin ve Jenna ile konuşmayı deneyin. Bardan çıkarken Chellick'le karşılaşacaksınız. Chellick sizden Lower Market bölgesine gidip Jax'le buluşmanızı isteyecek. Jax'e ne yapacağınız size kalmış. (Aklıma kötü şeyler geliyor. - Şefik)

Doctor Michel

Michel'in yardıma ihtiyacı var. Ona yardım etmeyi kabul ederseniz sizden Wards bölgesindeki Morlan ile konuşmanızı isteyecek. Morlan ile konuştuğuktan sonra hedefinizle karşılaşacaksınız. İşini görevi tamamlayın.

TECH SKILL'LERİ

Decryption

Kilitli kapıları açmak ve düşmanların savunma ünitelerini sabote etmek için kullanılan decryption oldukça değerli bir skill.

Hacking

Bilgisayarları, sistemleri ve hatta düşman silahlarını kontrol edebilmeniz sağlayan bir skill.

Electronics

Düşmanlara hasar vermenizi sağlayan ve zırhınızı güçlendiren bir skill. Araç tamiri için de kullanılabilir.

Damping

Düşmanlarınızın biotic ve tech

skill'lerini kullanmalarını engelleyen bir skill.

First Aid

Ekibinizde bu skill'e sahip birden fazla karakter mevcutsa oyun bu puanları toplayarak bonus'u hesaplıyor. Daha önce de belirttiğim gibi; kalkanlarınızın durumu sağlığınızdaki çok daha önemli. O yüzden first aid hayatı önem taşıyan bir skill değil.

Medicine

Medicine, first aid skill'inizi daha sık kullanabilmenizi sağlıyor. Tıpkı first aid gibi, bu skill'e de gerektiğinden fazla puan harcamamaya dikkat edin.

bitirin ve Morlan'ın yanına dönün. Morlan'la tekrar konuştuğuktan sonra Michel'in yanına dönerek görevi tamamlayın.

4. Find Liara T'Soni > Tebrikler! Artık Normandy'nin kaptansınız ve istediğiniz yere gidebilirsiniz. Önce Artemis Tau sistemine, oradan da Knossos sistemine gidin ve Therum gezegenine inin. Gezegenine indüğünüzde fazla ilerlemeden etrafta dolaşın aracınızın kontrollerine ısınabilirsiniz. Kısa bir süre sonra Geth'lerle karşılaşacaksınız. Düşman araçlarına fazla yaklaşmadan sürekli hareket halinde olmak işinizi kolaylaştırır. Rafineri binasına vardığınızda sağdaki koridordan inerek kanyon yolunda ilerleyin. İleride bir pusuyla karşılaşacaksınız; siper alarak dikkatli ve yavaş hareket edin. Bölgeyi temizledikten da güvenli bir siperde yerleşmeye binin. Yardıma ihtiyacı olan bir Asari sonra mağaraya girip asansöre binin. Yardıma ihtiyacı olan bir Asari göreceksiniz. Ona yardım etmeyi kabul edin ve karşınıza çıkacak Geth'lerle yapacağınız küçük çatışmaya hazır olun. Takım arkadaşlarınızı yarayacak pek çok kit ve silah bulunuyor; bu yüzden tüm dolapları kurcalamayı ihmal etmeyin. Daha sonra lazeri çalıştırın ve tutsak olan Asari'yi kurtardıktan sonra asansöre binerek üst kata çıkın. Burada sizi bir boss mücadelesi bekliyor. Kendisinden "tutsak Asari" diye bahsetmiş olduğumuz Liara, görev bittiğinde ekibinize katılacak. Ferros gezegenine gidin ve David ile konuşun. Size liderleriyle ortadan konuşmanız gerektiğini söyleyecek. Karşınıza çıkan Geth'leri ortadan kaldırmak için insanları sığındıkları üsse gidin. Fai Dan isimdeki lider ile konuştuğunuzda size bir görev verecek. Kuledeki tüm Geth'leri öldürdüğünüzde bu sefer de sizden ExoGeni merkezine giderek Geth saldırılarına dair bilgi toplamanızı isteyecek. HQ binasına vardığınızda binanın etrafından dolanarak düşmanları temizleyin ve işinizi yarayacak her türlü eşyayı insafsızca yağmalayın. Haritanızda HQ'ye girmenizi sağlayacak bir geçit göreceksiniz. Bu geçitten indüğünüzde aşağıda Lizbeth'le karşılaşacaksınız. Size binadaki kilitli kapıları açmanızı sağlayan bir kart verecek. Yukarı doğru devam edin. Güç bariyerini besleyen ünitelerden birini yok etmeniz gerekiyor. Etrafı incelediğinizde bir konsol bulacaksınız. Konsolun başına geçip 5, 17 ve 11 numaralı vanaları aktif hale getirin. Aşağı inip tekrar Lizbeth'le buluşun. Aracınızın yanına dönün ve koloniye gidin. Juliana'yı bulup onunla konuşun. Size kolonicileri öldürmeden etkisiz hale getirmenizi sağlayacak bir el bombası upgrade'i verecek. Yakın mesafedeki kolonicileri ise melek attack ile etkisiz hale getirebilirsiniz. İlerlemeye





devam ettiğinizde bir vinç göreceksiniz ve bu vinçi kullanarak HQ'ya giden yolun girişini açabilirsiniz. Thorian size bir "elçi" gönderecek. İşini bitirin ve koridora girip düşmanları üzerinize çekin. Creeper'ların size yalnızca tek bir yönden yaklaşabilecekleri noktalarda mevzilenin. Etrafınız sarılırsa zor duruma düşebilirsiniz. Etrafta göreceğiniz organik yumrular, aslında Thorian'ın sinir bağlantıları. Gördüğünüz tüm yumrulara ateş etmeyi unutmayın. Tüm sinir bağlantılarını ortadan kaldırdığınızda Shiala serbest kalacak. Görevi tamamladıktan sonra koloniye dönün. Normandy'ye binip galaksi haritasına girdiğinizde konseyden bir mesaj gelecek. Bu görevi daha sonra tamamlayacağız. Noveria gezegenine inin ve oyunu kaydedin.

5. Noveria> Gianna Parasini ile konuşun. Benezia'yı bulmanız gerekiyor. Liman amiri geçiş sırasında size sorun çıkaracak; onu bir şekilde ikna etmeniz gerekiyor. Gianna ile tekrar konuştuğunuzdan sonra otelin barına giderek Lorik Qui'nin bulun. Lorik'in başı Anoleis ile dertte. Otelin üst katındaki güvenlik panelini hack'leyin. Ofise giden asansöre binin ve yukarı çıkın. Korumaları kibarca ikna edebilirsiniz. (Seçim şansınız olsa da Mass Effect sizi "iyi çocuk" olmanız için gizlice yönlendiriyor.) Bu noktadan sonra karşınıza çıkacak olan korumaları ise öldürmek zorunda kalacaksınız. Lorik'in bilgisyarına girin ve Anoleis'in aleyhine kullanabileceği kanıtları toplayın. Ofisten çıktığınızda saldırıya uğrayacaksınız. Siper alın ve ofisin içinde kalarak düşmanlarınızın işini uzaktan bitirmeye çalışın. Ofisten çıkarken bu sefer de Gianna ile karşılaşacaksınız ve sizden kendisiyle otele buluşmanızı isteyecek. Gianna ile buluştuktan sonra Lorik'e giderek onu Anoleis aleyhinde şahitlik yapması için ikna edin. Böylece gereken izni de almış olacaksınız. Garaj noktasına ulaştığınızda bir Geth grubuyla karşılaşacaksınız. İşlerini bitirdikten sonra aracınıza binin ve gezegen yüzeyinde ilerlemeye başlayın. Burası biraz soğuk bir yer. Bu yüzden aracınızdan inmeniz gerekirse kısa süre içinde aracınıza dönmeniz gerekiyor. Yol boyunca size saldıracak olan Geth'lerle mücadele edebilirsiniz veya hiç durmadan yolun sonuna kadar ilerleyebilirsiniz. Yolun sonunda gitmeniz gereken yeri, yani Peak 15'i bulacaksınız. İçeri girin ve asansöre ➔

KARAKTER SINIFLARI

Oyuna başlarken Commander Shepard için altı farklı sınıf arasından uzmanlık alanı seçmeniz gerekiyor.

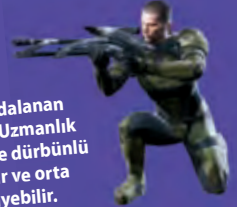
Adept

Biotic skill'ler konusunda gelişmiş bir sınıftır. Bu skill'leri, Star Wars'taki Güç kullanımına benzetebiliriz. Bu sınıfta yer alanlar yalnızca hafif zırh giyebilir ve silah olarak yalnızca tabancayı etkili bir biçimde kullanabilirler. Singularity, lift, throw, warp ve barrier gibi güçlere sahip olan Adept'ler için Mass Effect'in büyü-cüleri diyebiliriz.



Infiltrator

Infiltrator, tech ve combat skill'lerinden faydalanan dengeli bir sınıf. Uzmanlık eğitimi sayesinde dürbünü tüfek kullanılabilir ve orta seviye zırhları giyebilir.



Engineer

Tech ağacındaki tüm skill'leri kullanabilen bu sınıf, herhangi bir biotic yeteneğe sahip değil. Ancak tıp ve iyileştirme skill'leri, Engineer'ın takımını ayakta tutan faydalı bir eleman olmasını sağlıyor.



Sentinel

Saf bir destek sınıfı olan Sentinel, ekibin savunmasını güçlendiren ve ekibi ayakta tutan skill'lere sahip.



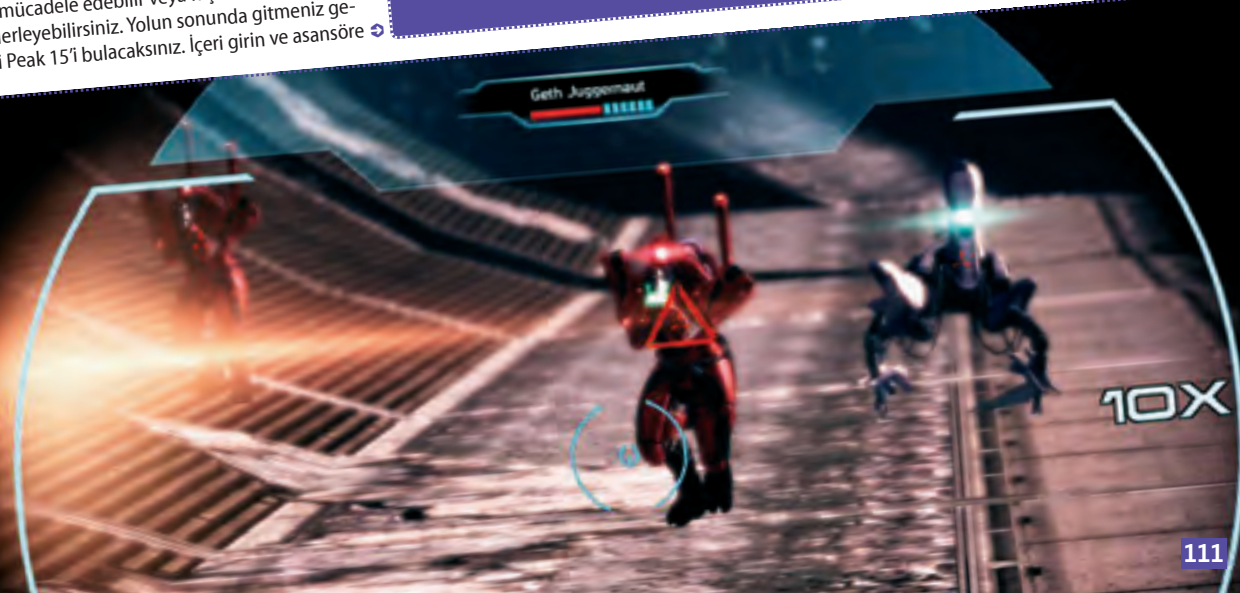
Soldier

İşte güvenilir asker sınıfımız; her türlü silah ve zırhı kullanabilir. Ancak biotic ve tech ağacındaki skill'lerin hiçbirini kullanamıyor. Eğer sadece silah kullanmak istiyorsanız bu sınıf sizin için en uygun seçim olacaktır.



Vanguard

Pompalı tüfek ve tabanca kullanabilen Vanguard, silah kullanımını biotic skill'leriyle birleştiren dengeli bir sınıf.





binerek yukarı çıkın. Bu arada karşınıza çıkan onlarca Geth'i ortadan kaldırmayı gerekiyor. (Daha çok var mı bunlardan? - Şefik) Mira Core'a vardığınızda VI'nin yanına gidin. İlerleyebilmek için çekirdeği tamir etmeniz gerekiyor. Burada çözmeniz gereken bir bulmacayla karşılaşacaksınız. Soldan sağa üç sütun ve her sütunda dört parça bulunuyor. Sütunlara soldan sağa A - B - C, parçalara da yukarıdan aşağıya 1 - 2 - 3 - 4 diyelim. Bu şablonu takip ederek aşağıdaki hamleleri uygulamanız sizi çözüme ulaştıracaktır. A1-C, A2-B, C1-A, C1-B, A3-C, B1-A, B2-C, A1-C, A4-B, C1-B, C2-A, B1-A, C3-B, A1-C, A2-B, C1-B kombinasyonunu izleyerek bulmacayı çözün. Ardından çatıya çıkarak iniş ışıklarını aktif hale getirin. Ana reaktörün bulunduğu noktaya doğru ilerleyin. Yakıt sorununu halledin ve Mira Core'a dönün. Burada size ulaşmaya çalışan düşmanlarla başa çıkmanın iki yolu var. Kapıları açarak onları bizzat öldürebilir veya "jet destek" ünitesini hack'leyerek hepsini kızartabilirsiniz. Arıtma bölümünden ilerleyin ve Science Station'a giden asansöre binin. Yukarıda Captain Ventralis ile karşılaşacaksınız ve size bir kart verecek. Hot Labs'e dönün ve Yaroslav Tartakovsky ile konuşun. Tartakovsky oldukça şanssız bir gününde. Size geçiş kartınızı verdikten sonra bu şanssız güne (ve hayata) veda edecek. Üzerini arayın ve kodları alın. Mira Core'a dönmeniz gerekiyor. "Arındırma sistemi"ni

aktif hale getirmişseniz iki dakika içinde asansöre dönmelisiniz. Yolunuza çıkan düşmanları temizleyin ve asansöre ulaşın. Rift Station'a dönüp Ventralis'i bulun. İşini bitirdikten sonra laboratuvarları dolaşarak işinize yarayacak eşyalar bulabilirsiniz. Karantina laboratuvarına giden asansöre binin ve Secure Labs'e ulaşın. Benezia'yı alt etmeden önce onun üzerinize gönderdiği korumaları ortadan kaldırmamız gerekiyor. Özel skill'lerinizi ve silahlarınızı kullanarak işini bitirin. Benezia'nın işi bittiğinde Rachni kafesinin yanına gidin ve kraliçeyi serbest bırakın. Gemiye dönün ve görevi tamamlayın.

6. Vermire> Gezegenine iniş yaptıktan sonra Mako aracına binin; sık sık binalara girip uçaksavar sistemlerini kapatmanız ve ilerleyebilmek için açılması gereken kapılara açmanız gerekecek. Salarian Camp'e vardığınızda Saren'in planlarına dair net bir fikriniz olacak. Sahile gidin ve oyunu kaydedin. Wrex'le konuştuğunuzda ufak (!) bir tatsızlık çıkacak. Eğer ikna gücü yüksek bir karakter yaratmışsanız durumun kan dökülmeden çözüme kavuşmasını sağlayabilirsiniz. Aksi takdirde Wrex'i sizin veya Ashley'nin öldürmesi gerekecek. Kirrahe ile konuştuktan sonra seçeceğimiz bir ekip üyenizi onun adamlarıyla birlikte göndermeniz gerekecek. En az sevdiğiniz elemanınızı göndermenizi öneririm. Görev için hazırlandıktan sonra Kirrahe ile bir kez

ÖZEL KARAKTER SINIFLARI

Özel karakter sınıflarını seçebilmek için Level 20'de açılan bir görevi tamamlamanız gerekiyor. Galaksi Haritası'nı incelerken Admiral Hackett'tan bir mesaj alacaksınız. Local Cluster / Sol / Luna koordinatlarındaki gezegene inip görevi tamamladıktan sonra altı özel sınıftan birini seçebilirsiniz.

Commando (Yalnızca Soldier ve Infiltrator sınıfları için)
Silahlarla verdiğiniz tüm hasarı artırır; assassinate, marksman ve immunity skill'lerinize özel bonus'lar kazandırır.

Medic (Yalnızca Engineer ve Sentinel sınıfları için)
İyileştirme skill'lerinize etkili bonus'lar kazandırır.

Nemesis (Adept ve Vanguard sınıfları için)
Biotic skill'lerinizi güçlendirir ve oldukça faydalı bonus'lar kazanmanızı sağlar.

Operative (Engineer ve Infiltrator sınıfları için)
Sabotage, overload ve tech mine skill'lerine etkili bonus'lar kazandırır.

Shock Trooper (Vanguard ve Soldier sınıfları için)
Sağlığı ve dayanıklılığı arttıran immunity, barrier ve adrenaline boost skill'lerine etkili bonus'lar kazandırır.

Bastion (Adept ve Sentinel sınıfları için)
Barrier ve stasis skill'lerine kazandırdığı bonus'larla savunmanızı geliştirir.

COMBAT SKILL'LERİ

Pistols
Tabanca, silah kullanma kapasitesi sınırlı olan karakterlerin de belirli bir ateş gücüne sahip olmalarını sağlıyor. Uzman bir asker dahi olsanız tabancanızı kullanarak yakın mesafeden etkili atışlar yapmanız mümkün. Markcanızı kullanarak silahınızın isabet oranı artarken, bir saniyede tek atış yerine iki atış yapabiliyorsunuz.

Shotguns
Pompalı tüfeklerle arası iyi olan karakterlerinizin shotgun skill'ine puan yatırmanız, yakın mesafeli çatışmalarda rahat etmenizi sağlayacaktır. Carnage fonksiyonu sayesinde ise vereceğiniz toplu hasar %50 ile %150 arasında artıyor.

Assault Rifles
Tüfekler yeterince puan yatırdığınızda oldukça etkili bir hale gelse de, oyunun başlarında isabetli atışlar yapmakta zorlanıyorsunuz. Overkill skill'i sayesinde isabet oranını geçici bir süre arttırabiliyorsunuz.

Sniper Rifles
Mass Effect'te sık sık geniş ve açık alanlarda savaşmak durumunda kalacaksınız; bu yüzden ekibinizin bir üyesinin sniper rifles skill'ine puan yatırın mutlaka. Assassination skill'i sayesinde düşmana tek atışta fazlasıyla hasar vermek mümkündür.

Armor
Basic, tactical ve combat olmak üzere üç zırh skill'i var. Karakterinizin kullanabildiği zırh tipine yatırım yapmak, savaş sırasında hayatta kalma sürenizi arttıracaktır.

Fitness
Mass Effect'te sağlık puanınızdan ziyade, kalkanlar önemli olduğu için immunity skill'ini almaya yetecek kadar puan yatırmanız işinizi görecektir.

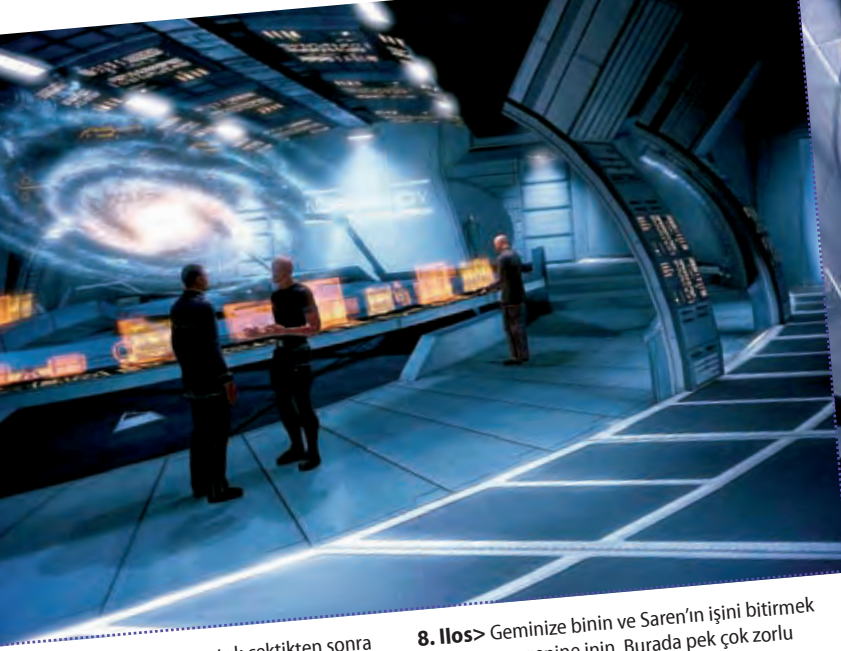
daha konuşun. Burada ortaklaşa bir operasyon düzenleyerek Geth savunmasını belini kırmamız ve düşman hava savunma sistemlerini etkisiz hale getirmemiz gerekiyor. Kuzeydeki kuleye gidin ve buradaki cihazı kullanarak düşman haberleşme sistemlerini çökertin. Ardından önce batı yönündeki kulede yer alan uydu bağlantısını çökertin, daha sonra da kuzeydeki yakıt tanklarını imha edin. Laboratuvara ulaştığınızda güney tarafındaki girişi kullanın. Yolun sonunda bir güvenlik istasyonuna ulaşacaksınız. Burada tüm alarm sistemlerini devre dışı bırakmanızı sağlayan bir panel bulacaksınız. Devam etmeden önce tesiste dolaşıp biraz XP ve loot toplayabilirsiniz. Hazır olduğunuzda Lab asansörüne binin. Yukarıda sizi Droyas karşılayacak; işini bitirin ve güvenlik merkezine doğru ilerleyin. Burada

Rana Thanoptis ile karşılaşacaksınız. Haberleşme kulesine çıkan asansöre binin. Kulede işiniz bittiğinde güvenlik merkezine dönün. Açılan geçitten ilerleyerek hava savunma silahını kapatın ve tekrar asansöre binip Ashley ile buluşun. Bu noktada önemli bir seçim yapmanız gerekecek. Ben Ashley'ye yardım etmeyi seçtim. Siz de kendi seçiminizi yaptıktan sonra Saren'le karşılaşacaksınız. Tüm gücünüzle saldırın ve Saren geri çekildiğinde gemiye dönün.

7. The Citadel> Bölüme başladıktan kısa bir süre sonra Anderson'dan bir mesaj alacaksınız. Flux'a gidin ve yüzbaşıyla buluşun. Normandy'yi tekrar uçurabilmeniz için size yardım etmeyi önerecek. Final için kalkış yapmadan önce The Citadel'de tamamlayabileceğiniz birkaç yan görev mevcut:

Our Own Worst Enemy
Wards bölgesine gidip Charles Saracino ile konuşun. Size vaatlerini





İçeren bir nutuk çektiikten sonra seçimlerde onu desteklemenizi isteyecek.

Negotiator's Request

Flux'tan çıktığınızda Elias'la konuşun. Eğer sosyal skill'leriniz güçlüyse Elias'la konuşarak onu tedavi olmaya ikna edebilirsiniz. İsteddiği uyarıcı maddeyi herhangi bir klinikten temin edebilirsiniz.

The Fourth Estate

Anderson'la olan buluşmanıza giderken asansör çıkışında -bir gazeteci olan- Khalisah ile karşılaşacaksınız. Size bir röportaj teklifinde bulunacak. Oldukça eğlenceli bir görev olduğu için teklifi kabul etmenizi öneririm.

Old, Unhappy, Far-Off Things

Wards Access bölümünde ilerlerken, Zabaleta gibi etkileyici bir isme sahip olan biri yanınıza gelerek annenizin eski bir arkadaşı olduğunu söyleyip sizden 20 kredi isteyecek. Parayı verin ve gemiye döndüğünüzde annenizle konuşun. Anneniz Zabaleta'ya yardım etmeniz gerektiğini söyleyecek. Bu yan görevin aktif olması için karakter yaratma ekranında Spacer kökenini seçmiş olmanız gerekmektedir.

8. Ilos> Geminize binin ve Saren'ın işini bitirmek için Ilos gezegenine inin. Burada pek çok zorlu düşmanı ortadan kaldırmamız gerekiyor. Lower Ruins isimli alanda Armature Control adlı bir cihaz göreceksiniz. Bu bilgisayarı kullanarak Armature Droid'lerini kapatabilirsiniz. Güney yönünde girin ve ortalığı temizleyin. Güvenlik merkezine doğru devam edin ve buradan Archives'e giden yolu açın. Yolum sonundaki kapıdan geçip asansöre binin. Citadel'a dönün ve asansörü kullanın; ufak bir teknik arıza çıkacak. Kanallarda karşınıza çıkan düşmanları ortadan kaldırarak ilerleyin ve burada bulunan üç mitralyözünü hack'leyerek etkisiz hale getirin. Devam edin ve sizi Citadel'a götürecektir olan paneli kullanın. Citadel kulesinde konuşayla görüştüğünüz yere dönün. Saren'la bir kez daha karşılaşacaksınız. Mass Effect'le sosyal skill'leri (charm, intimidation gibi) gelişmiş bir karakterle, sadece konuşarak büyük işler başarabilirsiniz. Bu sahnede Saren'i büyük işler başarabilirsiniz. Bu sahnede Saren'i intihar etmeye ikna edebileceğinizi fark edince sosyal skill'lerin önemini daha iyi anlayacaksınız. Eğer Saren'i ikna edemezseniz onunla savaşmanız gerekecek. Saren ile olan ikinci savaş ilkinden daha zor olacak. Silahlarınızı kullanarak işini bitirin. Konuştuğuktan sonra Saren bir kez daha karşınıza çıkacak. Lift skill'lerinizi kullanarak onu kısa süreliğine hareketsiz hale getirebilirsiniz. Roket saldırılarından kendinizi savunmak için sütunun arkasına geçin ve Saren'in kalkanlarını yenilemesine izin vermeyin. Bu sefer gerçekten ölecek. (Eh, bir zahmet artık...) 🤖

EKİBİM OLMADAN ASLA!



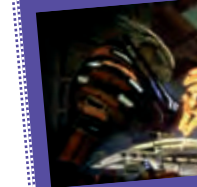
Kaidan Alenko

Kadın karakterlerin flört listelerinin ilk sırasında yer alan Alenko; decryption, electronics ve first aid alanlarında gerçek bir uzman. Barrier, lift ve throw gibi skill'leri onu değerli bir destek elemanı haline getiriyor.



Ashley Williams

Soldier sınıfının tüm özelliklerini taşıyan Ashley, ekibinizin "ateş gücü" olarak görevini başarıyla yerine getiriyor. Fırsat buldukça fitness skill'ine puan yatırmayı unutmayın.



Garrus Vakarian

Garrus özel bir karakter sınıfına mensup. Pek çok silah ve tech ağacının skill'lerini etkili bir biçimde kullanabiliyor. Özellikle dürbünlü tüfeğiyle oldukça büyük işler başaran Garrus'un ekibinizde olması, uzak mesafeli çatışmalarda size avantaj sağlayacaktır.



Urdnot Wrex

Başlangıçta Wrex'in kötü biri olduğunu düşünebilirsiniz ancak aslında o iyi bir asker. Pompalı tüfekte son derece ölümcül bir hal alan Wrex'in throw skill'ine puan yatırmamız lehimize olacaktır.



Tali'Zorah nar Rayya

Motorlardan ve bilgisayarlardan başka hiçbir şeyle ilgilenmeyen Tali'Zorah, puan yatırdığımız takdirde pompalı tüfek kullanabiliyor ve sizin için tüm sistemleri hack'liyor.



Liara T'Soni

Liara'dan silah kullanımı konusunda herhangi bir beklentiniz olmasın. Ancak biotic skill'leri sayesinde ekibinize zor anlarda destek olacaktır. First aid skill'ine puan yatırmakta ve savaş alanındayken sağlığını sık sık kontrol etmekte fayda var.





Silent Storm

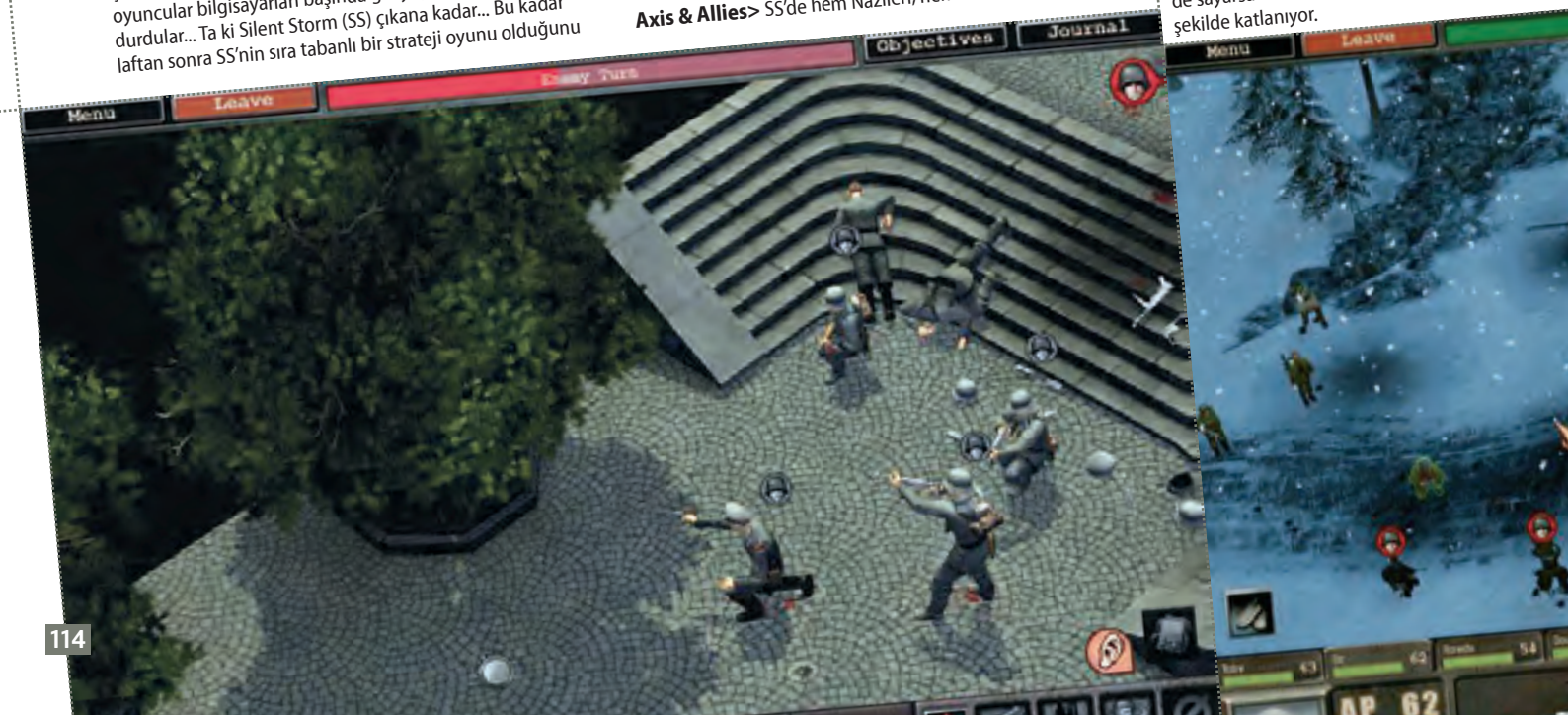
İkinci Dünya Savaşı hiç bu kadar zevkli olmamıştı! (Bu da ne demekse?!)
Avrupa'yı, hatta Dünya'yı kasıp kavurmak için Axis'i mi seçeceksiniz,
yoksa Axis birliklerini durdurmak için Ally saflarına mı katılacaksınız?
Öyle ya da böyle, Napolyon'un dediği gibi sonuç sadece kan ve gözyaşı
olacak...

Siz de benim gibi "Nerede o eski güzel sıra tabanlı stratejiler" diyor musunuz? X-Com: The Enemy Unknown, Jagged Alliance 1 ve 2 gibi mesela... Aslında biraz daha eskilere dönerseniz, hepsinin babası Sabre Team'i hatırlayabilirsiniz. Özel bir timi yöneterek teröristlere karşı mücadele verdiğimiz, sıra tabanlı strateji başarılı bir örneğiydi Sabre Team. (Sanırım 15 yaşındaydım; PC Oyun dergisinde ilk yazım, bu oyun hakkındaydı... Hey gidi günler, hey...) Ama nedendir bilinmez (Aslında bilinir; biz ona "popüler kültür" diyoruz) aynı icon adventure'ler gibi, sıra tabanlı stratejileri de piyasada çok çok az görür olduk. Sırf bu yüzden benim gibi nostalji seven oyuncular bilgisayarları başında gözyaşları içinde ağlayıp durdular... Ta ki Silent Storm (SS) çıkana kadar... Bu kadar laftan sonra SS'nin sıra tabanlı bir strateji oyunu olduğunu

anlamışınızdır sanırım. Hemen eklemek istiyorum; SS, oyun türünün basit bir örneği olmaktan öte gayet başarılı bir yapım olarak karşımıza çıkıyor. Nazilerin, gizli deneyleri, okült üzerine yaptıkları araştırmaları ve özellikle ünlü Haunebu'lar (Bildüğünüz U.F.O) kişi İkinci Dünya Savaşı hikayelerinin bir adım ötesine geçilmesi için yeterli kaynağı sağlıyor. SS'de bu konuların hepsi bulunmasa da, süper askeri zırhlar, ağır tanklar gibi öğeler, oyunun bildiğimiz İkinci Dünya Savaşı hikayelerinin biraz dışında olaylara sahne olmasını sağlıyor. Oyunun ilginç bir konuya sahip olması, bir artı puan olarak hane yazılıyor tabii ki. Oyundaki asıl amacımız, gizli Axis silahlarını bulup yok etmek.

Axis & Allies> SS'de hem Nazileri, hem de İttifak birliklerini

oynatabiliyoruz. Her oyunda Nazi öldürmekten sıkılanların bu seçenekten hoşlanacaklarını sanıyorum. Nazilerle oynarken Japonlar, İtalyanlar ya da Almanlardan bir grubu seçebiliyoruz. İttifak birliklerinde ise karşımıza İngilizler, Amerikalılar ve Ruslar çıkıyor. Oyun birbirine bağlı olmayan 24 görevden meydana geliyor ve her iki taraf için de farklı senaryolar mevcut. Asıl görevlerin yanındaki mini görevleri de sayarsak bu sayı ciddi bir şekilde katlanıyor.





Çatışma ve taktikler> Bir görevle başladığımız zaman askerlerimiz ortada rahatça dolaşabiliyor fakat düşmanla bir temas olduğu zaman, oyun sıra tabanlı bir hale dönüyor. Savaşın başlaması sıra tabanlı bir hale dönüyor. Savaşın başlaması için (Aynı zamanda sıra tabanlı oynanışa geçiş için) görsel veya işitsel temas, patlama ya da size sıkılan bir kurşun yeterli oluyor. O andan itibaren askerlerin hareketleri puanlarla sınırlı olduğu için her taktik planı çok dikkatli yapmalısınız. Yürüyeceğiniz yerlere fareyi tuttuğunuz zaman oraya yürüyünüzün kaç puana mal olacağını görebilirsiniz. Renk yeşil ise noktaya yürür ve bir hareket yapabilirsiniz; sarı ise yürür ve bir işlevi yerine getirir ama -örneğin- yere yatmadan kalırsınız. Kırmızı ise puanınızın harekete yetmeyeceğini gösterir ki bu da keklik gibi ortada kalacağınız anlamına gelir. Bölümlerin çoğunu ortadaki cehenneme çevirerek bitirebileceğiniz gibi gizlenip düşmanlarınızı sinsice öldürerek de bitirebilirsiniz. Bu noktada hatırlatmakta çok büyük fayda var; oyunun başarılı fizik motoru sayesinde neredeyse her şey yıkılabilir olduğu için çalmanız gereken bir planın olduğu odayı patlatırsanız ya da oraya giden merdivenleri el bombası ile uçurursanız bölümü baştan oyna-

manız gerekebiliyor. Yani attığınız bombalara ya da uçurduğunuz varillere çok dikkat etmelisiniz. Bir diğer dikkat edilmesi gereken nokta ise, düşmanın yerini anlamamız için onları sadece görmeyiz gerekmediği; sadece seslere dikkat ederek düşmanlarımızın yerini tespit edebilirsiniz. Bazı çatışmalarda askerleriniz yaralanır, kör kalır ya da sağır olursa ise vay hallerine! Farkında olmadan Nazi barakasının içine girerseniz işten bile değil...

Asker çeşitleri> Oyunda toplam altı çeşit asker mevcut: Sniper, Medic, Grenadier, Soldier, Scout ve Engineer. Oyundaki toplam 75 adet silahın hepsini, tüm asker sınıfları kullanabiliyor. Gelgelelim Medic'in eline bir tüfek verdiğimiz zaman, düşmandan çok sizin askerlerinizi vurabiliyor. Ayrıca AP'sini (Action Point: Hareket etmenizi sağlayan puan birimi.) çok çabuk harcıyor. Örneğin,

bir grenadier, el bombasını en az AP karşılığında diğer sınıfların attığından daha ileriye ve isabetli bir şekilde atabiliyor. Scout ise sessiz katilimiz; düşmanın arkasından dolaşarak yakın mesafe silahlarını kullanarak rakiplerini saf dışı bırakıyor. Bütün birimler birbiri ile çok iyi dengelendiği için bazı bölümlerde birinin saf dışı kalması, bölüme tekrar başlamanızı gerektiriyor. Askerlerimiz seviye atlayabiliyor ve yeteneklerini geliştirebiliyoruz. Bölümleri geçtikçe de kullanabildiğimiz teçhizat normal silahlardan, gizli silahlara kadar genişliyor. Normal silahların cephanesi konusunda pek sıkıntı çekilmiyor ve Alt tuşuna basarak özel silahların cephaneleri çok zor bulunuyor. Bu yüzden bu silahları çok dikkatli kullanmak zorunda kalıyoruz.

Bilgisayar başına> Oyun, uzun oynama süresi ve gerçekçi atmosferi ile kendi tarzındaki boşluğu başarı ile doldurarak övgüyü hak ediyor. Strateji severlerin ekran başına kilitleneceğini şimdiden garanti ediyorum. Şimdi bilgisayarınızın başına kurulun, Silent Storm'u kurun, kahvenizi yapın ve oyunun keyfini çıkarın. ☺



ATOM'UN İLK MEYVELERİ

Hatırlayacak olursanız, Nisan sayımızda Oyun Atölyesi'nin kapılarını Orta Doğu Teknik Üniversitesi Teknokent bünyesinde kurulan ATOM (Oyun Geliştirme Merkezi) ile açmıştık. Ülkemiz yazılım sektörü açısından son derece önemli olan ATOM, yavaş yavaş meyvelerini vermeye başladı. Oyun Atölyesi'nde bu ay, ATOM'un dikkat çeken projelerinden bazılarına yer vermeye karar verdik.

Hükümdarın Günlüğü> Sıtkı Emre Solak (yazılım), Erdem Yeni (grafik), Ömer Yavuz (grafik) ve Alp Karata (kurgu - projelendirme) adlı dört arkadaş tarafından yürütülen Hükümdarın Günlüğü projesi RPG ve strateji kirması bir oyun olarak tasarlanıyor. Ekip, projeye başlamadan önce popüler strateji oyunlarını tek tek incelemiş ve inceledikleri oyunların noksanlarını ve artılarını belirlemiş. Bunun üzerine bir geliştirme metodu benimseyen ekip, oyuncuya kendi karakterini geliştirebildiği ve yapay zekası gelişmiş bir oyun sunmak istemiş. Bakalım proje şu an için ne aşamada...

Hükümdarın Günlüğü hiç de fena görünmüyor. Görünüş ve ses itibarıyla teknik anlamda fena bir iş yapılmadığı açık; bunun dışında geliştirici ekip strateji oyunlarında zaman zaman yaşanan monotonluğu kırmak için oyuna doğaçlama yaşanan birtakım olaylar eklemiş. Ayrıca, sunulan karakter sistemi ile ülkeyi gerçekten yönetiyormuş hissine kapılıyor-sunuz. Oyun süresinde deneme şansını bulduğumuz karakter sistemi ise geliştirilebilir yetenekler ve eğitim düzeylerini içeriyordu.

En basit şekilde anlatacak olursak, oyun haritasında iki düşman ülke ve bunlara bağlı çeşitli feodal

yapılar bulunmakta. Oyunun amacıysa kontrol edilen ülkenin kalkınmasının sağlanması ve düşman ülkenin fethedilmesi. Bunu yapmak için oyuncu, ayrıntılı bir strateji planlaması yapmak, halkla iyi geçinmek, onların gereksinimlerini sağlamak, harita

Hükümdarın Günlüğü



üzerindeki unsurları kontrol altında tutmak ve bu unsurları yönetmek zorunda. Oyuna başlamadan önce ise kralın karakteristik yapısı, aldığı eğitimler ve ülke içindeki sınıflarla olan ilişkileri gibi unsurlar belirleniyor. Elbette ki tüm bu seçimlerin hem iyi,

hem de kötü sonuçları olacak. Kralın özellikleri seçildikten sonra amaç, ülkenin ekonomisini düzenlemek, iç dengeleri sağlamak, savunmayı güçlendirmek ve düşman ülkeye saldırmak.

Hükümdarın Günlüğü'nün teknik özelliklerine bakacak olursak projenin ön plana çıkan unsurlarının grafik, yapay zeka ve savaş motoru olduğunu görüyoruz. Ekip, donanım ve bilgi seviyesine göre kullanılacak grafik kalitesinin sınırlarını belirleyip ona göre hareket etmiş. Oyunun arayüzü gayet verimli ve hızlı; komutlar rahatlıkla verilebiliyor.

Oyunun ön plana çıkan diğer kısmı olan yapay zeka ise yoğun bir literatür çalışmasından sonra tasarlanmış. Beğenilen oyunların yapay zeka anagramlarını inceleyen ekip, Hükümdarın Günlüğü'nde



Hükümdarın Günlüğü

Dandik Diyar



kullanılacak yapay zekanın bir "mesaj listesi" şeklinde olmasını uygun görmüş. Bu yöntemle göre sistem, harita üzerinde gerçekleşen her olayı paketlenmiş veriler olarak bir listeden sırayla alıyor ve aldığı bu verilere önceden belirlenmiş şekillerde tepkiler veriyor. Bu yöntem sayesinde ayrıntılı yapay zeka algoritmaları daha basit bir şekilde kodlanabiliyor. Geliştirici ekibin bir sonraki hedefi ise yapay zekayı öğrenebilir bir hale getirip verilecek tepkileri daha belirsiz kılmak.

Projenin bir diğer önemli bölümü ise savaş motoru. Savaşlar iki ayrı ordunun karşılaşması şeklinde gerçekleşiyor ve hesaplanan savaş süresi boyunca devam ediyor. Sonuç olarak oyuncu savaşın raporunu savaş sonunda alıyor; burada önemli olan nokta ise savaşların grafiksel eksiğini, daha gerçekçi



Dandik Diyar

sonuçlar verecek bir algoritma ile aşabilmek. Geliştirici ekibin bunu başarabileceğine dair en ufak bir şüphemiz yok. Bunun dışında ordulara organik bir yapı verilmeye çalışılmış, askerlerin özellikleri ve nitelikleri tarihi araştırmalarla belirlenmiş. Ayrıca savaşta galip gelmek için -her birinin ayrı nitelikleri olan- ordu kumandanlarının da savaş sırasında ordulara atanması gerekiyor. Komutanlar orduları

yetenek ve moral bakımından etkiliyor.

Projenin yaratıcıları Hükümdarın Günlüğü'nü henüz sonuçlandırmamış olsa da oldukça yol almışlar. Programlamada temel algoritmalar üzerinde çalışılmış, grafik alanında arayüz düzenleme ve 2D grafik motoru konularında ilerlenmiş, kurgu projelendirme ile ilgili ilerlemeler kaydedilip temel konseptler öğrenilmiş. Projedeki gelişmeleri LEVEL olarak takip edeceğiz; durmak yok...

Dandik Diyar> 5 Temmuz 2008 tarihinde ODTÜ Teknokent'de verdiğimiz seminer sonrası yanıma gelen Ozan Atak, bana oldukça şirin bir adventure oyunu tanıtmıştı. Oyun o kadar hoşuma gitti ki Oyun Atölyesi'nde sizlerle paylaşmak istedim. Ozan uzunca bir süredir projesi üzerinde çalışmakta... ATOM'a kabul edildikten sonrası point & click

Chosen Oyun Motoru



adventure türündeki Dandik Dünya adlı projesine yeniden hız vermiş. Hikaye, bir çocuğun bakıcısı tarafından odaya kilitlemesi ile başlıyor ve oyuncular olarak biz çocuğu odadan çıkarmaya çalışıyoruz. Kaçmaya çalışırken de eski bir not defteri buluyor ve not defterinde yazanları okuyunca Dandik Diyar adlı fantastik bir dünyaya gidiyoruz. Şu ana kadar oyunun üç odalık bir kısmını oynanabilir hale getiren Ozan'ın amacı ise oyunun esprî tarzını, grafiklerini ve bulmacalarını bir bütün haline getirebilmek. Ozan, kafasındaki fikirler ve elde ettiği grafik kalitesi ile Dedektif Fırtına ve Gerçeğin Ötesinde gibi projelerin bir adım ötesine geçebileceğini düşünüyor. Biz de kendisine tam destek veriyoruz.

Chosen Oyun Motoru> Engin Belen ve Can Kansın tarafından geliştirilen Chosen Oyun Motoru, giriş seviyesinde bir oyun motoru ve bu motorla

üretilecek client, server ve level editörü paketinden oluşuyor. Projenin amacı her bir unsura bir alt motor geliştirilmesi değil, üretilecek oyunlar için esnek bir altyapı sunan software design pattern'ları

Chosen Oyun Motoru



kullanılan bir çekirdek motor geliştirilmesidir. Oyun motoru, 3D grafikler için açık kaynaklı bir motor olan OGRE'yi kullanıyor. Bunun yanında yine açık kaynaklı olarak input için OIS, fizik için ODE, network için Raknet, 2D için CEGUL, threading ve genel altyapı için JUCE kütüphaneleri kullanılıyor. Demo olarak üretilen oyunun türü bir MMO ve level editörüyle hazırlanan dünya, kendi hesaplarıyla server'a bağlanan kullanıcılara yayınlanabiliyor.

LEVEL olarak Chosen'dan daha güzel haberler bekliyoruz, henüz bir bebek olan bu oyun motoru projesinin büyüyüp serpiştiği günleri de görmek istiyoruz.

Gelecek ay> Oyunlarla ilgili yazan, çizen, tasarlayan ve programlayan herkese yeri olan Oyun Atölyesi gelecek ay da ATOM projelerine yer vermeye devam edecek. Bu ay yer veremediğimiz konular ve ATOM'dan en sıcak haberler Eylül sayısında yine LEVEL'da olacak. Ülkemizin tek oyun geliştirme merkezi olan ATOM'dan çıkacak her bir proje hepimizin başarısı sayılır. Bu sebeple tüm okurlarımızı Oyun Atölyesi'nde yer alan projeleri desteklemeye çağırıyorum. Gelecek ay görüşmek üzere... 📧

Oyunlarla ilgili yazan, çizen herkesi Oyun Atölyesi'ne bekliyoruz:
atolye@level.com.tr 📧

YAPIM DreamForge Entertainment

TÜR Adventure

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 1998



SANİTARIUM

Gözlerinizi açtığınızda işlerin ters gittiğini fark ediyorsunuz. Sağlık müfettişlerinin uzun zamandır teftiş etmedikleri, nemli duvarlarla çevrili, karanlık bir sanatoryumdasınız. Buraya nasıl geldiğinizi anımsamaya çalıştığınızda zihninizdeki soğuk boşluk işinizi zorlaştırıyor. Yüzünüzdeki sargılar ve etrafınızda sayıklayan deliler, durumu yalnızca daha anlaşılabilir bir hale sokuyor. Ya deliliğin sınırındasınız ya da çoktan delirdiniz...

Sanitarium, çok az oyunun başarabildiği bir şeyi başarmış olan bir yapım ve oyuncuların zihninden asla silinmeyecek nitelikteki benzersiz atmosferiyle, adventure klasikleri arasında hak etmiş olduğu yeri kazandı. "Adventure" sözcüğünü duyduğunuz anda zihninizdeki gösterişli billboard'larda canlanacak olan birkaç oyundan biri olmasının sırrı, 37 kişilik ekibin yaratıcılığında ve idealist yaklaşımında saklı.

Yardımcı senarist Chris Pasetto, Sanitarium'u yaratan ekibin çıkış noktasını şu şekilde ifade ediyor: "Hepimiz tükenmiştik ve sürüyü takip eden, popülist oyunlardan bıkip usanmıştık. Farklı ve özel bir şey yapmak istiyorduk. Hem eğlenceli, hem de ruhu olan bir oyun yapmak istedik." Bu fikrin ortaya atılmasının hemen ardından, kreatif direktör Chris Straka ile ekibin diğer yöneticileri, yüzlerce çizburgerin tüketileceği bir toplantıda ilham kaynaklarını paylaşırlar. Bu noktada Pasetto, piyasadaki diğer oyunlardan çok 12 Maymun, Seven gibi filmlerden etkilendiklerini belirtiyor. Herkes farklı bir konsept önerisinde bulununca, Chris tüm bu öğeleri bir adventure oyununda birleştirmeyi önerir. Bu fikir zenginliği, Sanitarium'un her bölümünün farklı bir atmosfere sahip

olmasını sağlayacaktır. Birbirinden uçuk, 13 bölümü bir araya getirebilmenin en mantıklı yolunun, ana karakterin bilinçaltında yaşadığı serüvenleri konu alan bir senaryo yaratmaktan geçtiğine karar verirler. Oyunun ismini aramaya başladıklarında ilk olarak "Asylum" (barınak, tımarhane) akıllarına gelir. Ancak aynı isimde bir başka oyunun varlığı yüzünden "Sanitarium" isminde karar kılırlar.

Oyunun senaryosunu son haline getirmekle görevlendirilen yaratıcı tasarımcı Mike Nicholson'ın, tüm bölümler ve karakterler için birer özgeçmiş yazarak, oyunu meydana getiren tüm öğelerin senaryo çerçevesinde bir bütünlük kazanmalarını sağladı. Bu yüzden Sanitarium'u bitiren oyuncular, oyunun son ekranıyla birlikte tüm parçaların zekice birbirine bağlandığını gördüklerinde Nicholson'a hayran kaldılar. Senaryo tamamlanmış olsa da Chris'in uzun bir süre uykusuz kalmak pahasına diyalogları elden geçirmesi gerekiyordu. Chris, birbirinden tuhaf mekanlarda oyuncuların karşısına çıkan garip NPC'lerin, farklı karakterlere sahip olmaları ve diyalogların yapay bir hal almamaları için büyük bir özen gösterdi.

Senaryo ve görsel öğeler şekillenirken, Steve Bennet da binlerce efekt ve o dönemdeki diğer keyboard'lara göre nispeten ucuz olan keyboard'u ile oyunun müziklerini ve ses efektlerini yaptı. Bu arada Chris de düşük bütçeleri yüzünden, yeterince iyi seslendirme sanatçıları bulamadı. Chris elinde diyalog replikleriyle uğraşırken, grafikerlerin ve programcılarının farklı sorunlarla boğuşması gerekiyordu. Büyük bir renk paleti kullanılan ve her bölümün tamamen farklı tasarlandığı oyunda, üç boyutlu ve iki boyutlu öğeleri uyumlu bir biçimde bir araya getirmek ekibin yaklaşık bir buçuk senesini aldı. Tasarımlar, 3d Max ile modellendikten sonra 2D tasarımcılar tarafından yeniden elden geçirilip renklendiriliyor ve birkaç ekstra işlemin ardından bölüme ekleniyordu. Ve tüm bu emeklerin ardından DreamForge ofisinde günler sık sık, ekipten birinin "Bölümü ne hale getirmişsiniz?!" feryadıyla bitiyordu.

Sanitarium, oyun tarihinin gelmiş geçmiş en etkileyici oyunlarından biri olmasının yanı sıra, sınırlı bütçeyle çalışan yaratıcı ve özgür bir ekibin akıl almaz işler başarabileceğinin de bir ispatı. Bu adventure klasiği, işini gerçek seven sanatçıların elinden çıkan ve tekrar tekrar oynamayı hak eden bir sanat eseri. 🎮

TATSIZ ANLAR



Yukarıdaki fotoğrafta bazı elemanlarını gördüğümüz (Chris Straka sağdan ikinci sırada.) DreamForge ekibi, tasarım boyunca pek çok sorunla karşılaştı. Bu sorunlardan bir kısmını yazıda belirttik, aşağıda okuyacağınız ise ekibin sık sık dile getirmediği, sır

niteliğindeki zorluklar. Bu arada, böylesine harika bir oyun ortaya koyduktan sonra öz eleştiri yapabilmeleri saygı duyulması gereken bir hareket. Günümüz teknolojisine rağmen bir karakteri hala duvarların içine gömen yapımcıların, bu öz eleştirileri okumalarını şiddetle tavsiye ediyoruz!

Animasyonlar: Chris, animasyonlar konusunda tembel davrandıklarını ve karakterlerin kısıtlı sayıdaki animasyonlarının yer yer yapay görüldüğünü kabul ediyor.

Mutsuz ekip elemanları: Sanitarium'un geliştirme sürecinde ekibe verilen özgürlük bazı elemanlar tarafından suiistimal edilmiş. Kararlaştırılmış tasarımları yok sayarak kendi tasarımlarını oyuna eklemeye çalışan elemanlar Chris'e saç baş yoldurtmuş.

Aksiyon Sahneleri: Ekibin oyundaki aksiyon sahneleri

için çok daha farklı planları varmış. Hatta The Hive bölümünde uzun ve kalabalık bir savaş bir sahnesinin olması planlanmış. Ancak çeşitli nedenlerden dolayı bu tür sahneleri oyundan çıkaran ekip, oyundaki aksiyon sahnelerinin tatminkar olmadığını kabul ediyor.

Yükleme süreleri: Ekipteki programcılar, yükleme sürelerini azaltacak bir kod sistemi geliştirme imkanlarının olduğunu ancak yapım sürecinin telaşı içerisinde bunu yapmadıklarını itiraf ediyorlar.

Yeni elemanlar: Pasetto, 16 aylık geliştirme sürecinde ekibe yeni katılan elemanların -özellikle de tasarımcıların- Sanitarium'un sıra dışı karakter ve bölüm tasarımlarına uyum sağlamakta zorlandıklarını belirtiyor. Ekibe katılan her yeni tasarımcıya tüm senaryoyu, karakterleri ve daha önceden tasarlanan bölümleri göstermeleri gerekmiş.

Pelin Batu

Başarılı ve "aykırı" bir sinema oyuncusu... "Edebiyatçı" kimliği edinmeye aday, okuyan, sorgulayan, araştıran, bir entelektüel... Yanı sıra güzel, ve etkileyici... Pelin Batu'yla sinema, edebiyat ve biraz da oyunlar üzerine... ↻

➤ **Doruk Akyıldız: "Sanat" ve "sanatçı" kavramları üzerine konuşarak röportajımızın girizgahını yapalım istiyorum... Pelin Batu, adı geçen bu iki kavramı nasıl tanımlıyor ve nasıl bir kompozisyon dahilinde değerlendiriyor?**

Pelin Batu: "Sanat" ve "sanatçı" kavramları çok kolay anlatılabilecek kavramlar değil. Özellikle bizim gibi ülkelerde kolay kullanılabilen ve gereksiz yere tüketilen kavramlar bunlar... Daha açık bir anlatım biçimiyle, adı geçen kavramların deformasyona uğradığını düşünüyorum ülkemizde. Subjektif olarak şunu söyleyebilirim; sanatçı "yaranan" insandır. İşte bu noktada bir başka unsur daha ön plana çıkıyor, o da "kalıcılık"...

Öyle şairler, öyle romancılar var ki keşfedilmedikleri için bir anlamda ölü doğuyor ve sanatçı kimliği edinmiyorlar. Bazıları da var ki 200 - 300 yıl sonra eserleri değerlendiriliyor, keşfediliyor. Ama bu eserler moda olmadığı için ya da bu süreç içerisinde pek okunmadığı için eserlerin sahipleri sanki yok gibiler. Dolayısıyla sanatçılık biraz tanınmışlığa, biraz da insanların takdirine kalmış durumda. Özellikle günümüzde sanatın veya birtakım sanat akımlarının "modalaşması" olarak tanımlanabilecek bir kavramın varlığının söz konusu olduğu kanaatindeyim. Yani sıra, bir de sanat başlığının içerisinde "asal yaratıcılar" var. Edebiyatta Cervantes ve Shakespeare, resim ve heykelde Donatello, Michelangelo ya da müzikte Mozart ve Beethoven gibi... Bu isimler zaten varlar, kalıcılar ve bu alanlardaki tüm diğer yaratıcılar için -geçmişte olduğu gibi bugün de- örnek olmaya devam ediyorlar, ebediyete kadar da edecekler. Bunlar dışındaki minör isimler de belli dönemlerde moda oldular, oluyorlar. Elbette ki sözünü ettiğimiz asal yaratıcıların dışında da çok önemli sanatçılar vardı; geçmişte de, günümüzde de. Kimileri keşfedilmiş, kimileri ise keşfedilmemiş. Dolayısıyla sanat ve sanatçı kavramlarının sanata ilgi duyan insanlar-

la, bir başka ifade biçimiyleyse kaşiflerle yakından ilintili olduğunu düşünüyorum. (Pelin Batu'nun bu ve benzeri konulara hakimiyeti verdiği cevapların yanı sıra vücut dilinden de rahatlıkla anlaşılıyor. - Doruk)

DA: Boğaziçi Üniversitesi Tarih Bölümü'nde yüksek öğrenim yapıyor-sun. Ancak eğitimi aldığın tarih alanında kariyerine yön vermek yerine, sinema da varolmayı yeğliyorsun... Bu kararı nasıl verdin? Tarih Bölümü'ne girişinden, insanları seni sinema oyuncusu Pelin Batu olarak tanımasına kadar uzanan süreci anlatır mısın? Ek olarak şunu da sormak istiyorum; eski bir diplomatın kızı olmanın, geniş kitlelerce tanınmanı hızlandıran bir etken olduğunu düşünüyor musun?

PB: Dilersen ikincisinden başlayayım. Evet, bir diplomatın kızı olmam, isminin daha hızlı duyulmasını sağlayan etkenlerden biri olmuştur; özellikle de medya açısından bakıldığında... Boğaziçi Üniversitesi Tarih Bölümü'nde öğrenimine devam eden birinin sinema oyunculuğuna adım atması basında ufak bir yer işgal edeceken, bu duruma bu kişinin bir diplomatın kızı olması da eklenince, o kişinin basında yer alma sıklığı ve şekli daha farklı bir hal alıyor. Söz ettiğin durumun, sinema kariyerimin en başında benim için bir avantaj olduğunu söyleyebilirim. Ama sonra işin boyutu bambaşka bir hal alınca ben de rahatsız olmaya başladım. Çünkü ben yaptığım işlerden çok memnunum ve hem okulu çok seviyorum, hem de oyunculuğu... Her ikisinin de benim zevklerim olduğunu söyleyebilirim. Ama bir dönem her yerde "İnal Batu'nun kızı" başlığıyla haberler okumaya ve duymaya başlayınca -dile getirdiğim gibi- rahatsız olmaya başladım. Tamam, babamı çok seviyorum ve onun kızı olmak bana gurur veriyor. Ancak sonuç itibarıyla ayrı

bireyleriz ve ayrı işler yapıyoruz. Eğer politikacı olsaydım, devamlı babamdan dem vurulması daha anlaşılır olurdu. Ama benim işim sinema... Zaten uzun zamandır da bu etiket yapıştirilmiyor. Ben de artık sözünü ettiğimiz bu durumdan sıyrıldığımı düşünüyorum. Sorunun ilk bölümüne gelecek olursak, Boğaziçi'nde Tarih Bölümü'nde okurken -şu anda da aynı okulda edebiyat doktora yapıyorum- kimse benim sinemacı olup olmamamla ilgilenmiyordu, halen de ilgilenmiyor. Orada hepimiz başka bir işe kafa yoruyoruz ve o işe odaklanmış durumdayız. Hatta neredeyse oyunculuk konusunun hiç açılmadığını söyleyebilirim. Sinema ve dizi sektöründe ise bu duruma yaklaşım okuldakine göre birtakım farklılıklar gösteriyor. Adı geçen sektörde benimle çok dalga geçildiğini bilirim; bu durumun nedeni de yaptığım kontratlara "haftada iki gün okula gitmem gereklidir" gibi şartlar koydurmamdır. (gülüşmeler) Çünkü dizi işlerine tabir-i caizse hayatını vermek zorundasın. Uzun saatler çalışıyor ve gerçekten yorucu. Eğer anlaşmamda bu tip şartlar yer almazsa okulumdan vazgeçmek durumunda kalabilirim. Özellikle de televizyon dramalarını "suya yazılan yazı" gibi gördüğüm için bir başka önceliğimi de göz ardı etmem istemiyorum. Hayatta benim için daha değerli, önemli kavramlar var. Okul ve okumak da benim için son derece önemli ve değerli olgular.

DA: 1999 yılında kariyerinin kırılma noktalarından biri olarak değerlendirdiğin, Ferzan Özpetek'in yönetmenliğini üstlendiği ve senaryosunu Gianni Romoli ile birlikte yazdığı, Fransa - Türkiye - İtalya ortak yapımı, Osmanlı İmparatorluğu'nun son yıllarına -deyim yerindeyse- farklı bir bakış atan Harem Suare isimli filmde rol aldın. Öyle sanıyorum ki Tarih eğitimi

almış bir oyuncu için daha keyifli bir deneyim olamazdı. Hayat verdiği karakterin ismi ise Çerkez Cariye Nevres... Bir tarihçi ve sinema oyuncusu olarak Harem Suare hakkında, aradan geçen 10 yılın ardından nasıl bir değerlendirme yapıyorsun?

PB: Evet, dile getirdiğin gibi Tarih alanında eğitim almış biri için gerçekten farklı bir deneyimdi. Şunu söyleyebilirim; hala o setin havasını hatırlıyorum ve aradan 10 yıl geçmesine karşın öyle bir set görmedim. Hiçbir zaman batı hayranlığı olan ve ülkemizde yapılan işleri küçümseyen biri olmadım. Ancak ister istemez şu kıyaslamayı yapmadan da edemeyeceğim: Harem Suare'nin setine ilk adım attığım anda, o sette çalışan makyözünden kostümcüsüne, görüntü yönetmeninden asistanlara kadar herkesin işini çok iyi bildiğini ve ciddiye aldığını hissettim. O günden bugüne de bir daha böylesine organize ve komple bir set görmedim. Konuyu Harem Suare'nin setinden ülkemizde yapılmış veya yapılmakta olan işlere bağlayacak olursak; ülkemizde yapılan işlerdeki dezorganizasyon (reklam sektörü gibi birkaç istisna dışında) özellikle sinema prodüksiyonlarında halen rahatsız edici boyutlarda. Düzgün işler de yapılmasına karşın, birçok yapımda gayri ciddi olarak isimlendirebileceğim bir yaklaşım söz konusu diyebilirim. Dolayısıyla da bu, ortaya çıkan işin kalitesini belirleyen bir faktör oluyor.

DA: Seni yerli bağımsız sinema örnekleri ve biraz önce konuştuğumuz Harem Suare gibi prodüksiyonların dışında 2001 yılında "Şellale", bir yıl sonra "O Şimdi Asker" ve 2006 yılında "Pars: Kiraz Operasyonu" gibi -pek iz bırakmayan- gişe filmlerinde de gördük. Gişe filmleri ve ek olarak senin bu tip filmlerin kadrosunda yer almış olman ile ilgili



neler söylemek istersin?

PB: Bir oyuncunun, bağımsız ya da yarı amatör işlerde var olmasıyla gişe filmlerinin kadrosunda yer alması arasında bir denge kurması gerektiğini düşünüyorum. Ben ilk filmimi çeken, bağımsız, bir fikri olan, deyim yerindeyse "heyecanlı" yönetmenlerle çalışmayı çok seviyorum. Ancak bu tip işlerde biliyorum ki filmin gişe şansı pek yok, hatta gösterime girmeme ihtimali bile var. Tüm bunlara ek olarak her şeyi bildiğini sanan, yeni mezun birtakım genç heyecanların, ortaya feci işler çıkardığına da birçok kez tanıklık ettim. İşin bir de bu yanı söz konusu... Ama dile getirdiğim gibi, inandığım genç ve isimsiz yönetmenlerle çalışmayı seviyorum. Öte yandan bir oyuncu açısından bakıldığında, zaman zaman popüler işlerin içerisinde bulunmanın gereklilik olduğu kanaatindeyim. Çünkü sinemayı insanların seyretmesi için yapıyoruz ve bağımsız filmler geniş kitleler tarafından seyredilmiyor. Kişisel olarak, popüler işlerin içinde yer almak için de birtakım kuralları var. Çok kötü bulduğum bir senaryoyu, film ne kadar büyük bir prodüksiyon olursa olsun ya da ne kadar müthiş bir popülerite yakalayacağı öngörülürse görülsün yine de kabul etmem. Kısacası bu konuda da bir denge yakalanması gerektiği kanısındayım. Ama en azından farklı bir karaktere hayat vereceksem veya sevdiğim bir yönetmenle çalışacaksam bu tip popüler işlerin kadrosunda yer alabilirim. Ayrıca şunu da itiraf etmek gerekiyor ki zaten her yıl onlarca film teklifi geliyor. Birçok oyuncu uzun metraj çekmeden yılı bitiriyor. Dolayısıyla da gelen teklifler içerisinde seçim yapmak mecburiyetindediniz. Ben de her yıl bir bağımsız ve beni mutlu edecek işin içinde varolup, bir tane de gişe filmi çekerek dengeyi sağlamaya çalışıyorum. (Pelin Batu'nun bu soruya verdiği cevabı oldukça samimi bulmuştum; röportajın deşifresini yaparken bu kanımın daha da pekiştiğini söylemeliyim. - Doruk)

DA: Ferzan Özpetek ve Fatih Akın gibi sinema eğitimlerini Avrupa'da almış ve bu sanatın o kitadaki kültürüyle yoğrulmuş yönetmenlerin, Türk

Sinemasının gelişimine ne gibi katkıları olduğunu düşünüyorsun? Bir oyuncu gözüyle bu konu hakkında neler söylemek istersin?

PB: Ferzan Özpetek önemli bir yönetmen, keza Fatih Akın da öyle. Onları Türk Sinemasının temsilcileri olarak değil, dünya sinemasının önemli yönetmenleri olarak görüyorum. Ferzan Özpetek'le çalıştığım için şunu söyleyebilirim ki kusursuz bir yönetmen... Fatih Akın'ın ise o "arada kalmış" jenerasyonun en önemli temsilcilerinden biri olduğunu düşünüyorum. Çünkü ne tam olarak Alman Sinemasını, ne de Türk Sinemasını temsil etmiyor. Deyim yerindeyse Araf'ta duruyor ve iki dünyayı da çok iyi gözlemleyebiliyor. Ek olarak şunu da belirtmekte fayda görüyorum; ben sanatçıların milliyetsiz olduğunu düşünüyorum. Konu sanat olunca bu konudaki yaratıcıların, milliyetleriyle anılması bana pek hoş gelmiyor. Yani sıra ülkemizdeki sinema anlayışının yukarı yönlü bir ivme kazanmasında, gelişmesinde ve -sayısı az da olsa- tatminkar işlerin ortaya çıkmasında, Ferzan Özpetek ve Fatih Akın gibi yönetmenlerin olumlu etkilerinden bahsetmek pek de yanlış olmaz diye düşünüyorum.

DA: Türk ve dünya edebiyatıyla yakından ilgili olduğunu biliyorum. Ayrıca sen de yazıyorsun ve bir şiir kitabın var. Edebiyat tutkun üzerine konuşalım istiyorum...

PB: Evet, yazı yazmayı çok seviyorum. Çünkü yazarken kontrol sadece benim elimde. Sinemada oyuncunun inisiyatifli bir yere kadar. Sonuç olarak yönetmenin gördüğü hayalin, zihninde tasarladığı dünyanın bir parçasısın. Oyuncu olarak yönetmenin yarattığı dünyaya ne kadar entegre olursan ol, yine de o senin dünya değil. Ama yazı yazarken oyuncu da benim, yönetmen de... Yarattığım karakterlerin, kullandığım kelimelerin hepsi bana ait. Beş yaşından bu yana günlük tutuyorum. O günlük ne işe yarıyor bilmiyorum ama sanki yazmadan yaşamıyormuşum gibi hissediyorum. Bir seyahate gittiğimde gittiğim yer ile ilgili küçük notlar almak, bir kitabı okuduktan sonra yine küçük notlar düşmek öyle büyük bir alışkanlık haline aldı ki benim için, sanki yazmayınca hiç yerleri görmemişim, hiç o kitapları okumamışım duygusuna kapılıyorum. Adeta yazarak nefes alıyorum ve kendimi ifade edebiliyorum diyebilirim. Şiir de öyle... Bana "Sana dünyada en büyük hazzı veren şey nedir?" diye soracak olursan hiç düşünmeden "Bir

şey yazıp bitirdikten sonra kalemi masaya koyduğum andır." cevabını verebilirim. Kelimelerle oynamayı seviyorum, okumayı seviyorum ve okuduktan sonra odamın içinde başka dünyalara yolculuk yapmayı seviyorum. Çevremdeki arkadaşlarım bilirler; devamlı planlarım vardır. Örneğin Güney Amerika'ya gitmek ya da İrlanda'ya taşınmak gibi... Ancak bu planların yüzde doksanını yapmam. Çünkü odamda oturup o filmleri seyretmek, o romanları, hikayeleri, şiirleri okumak daha heyecan verici geliyor. Şiir konusunda ise şunları söyleyebilirim: Yazarken kendimi en rahat ifade edebildiğim, en çok zevk aldığım form şiir. Ama artık şiir çok arkaik bir form oldu. Yayınevleri şiir kitaplarını yayımlamayı tercih etmiyor; bu sadece ülkemizde değil, tüm dünyada böyle. Dünya çapında bir İngiliz şair arkadaşım son kitabını yayımlamak için yayınevinden ancak iki yıl sonrasına tarih alabildi. Bütün dünyada romana doğru bir kayış ve talep var. Benim ise Glass / Cam'dan sonra ikinci kitabım çıkacak, önümüzdeki ay bir aksilik olmazsa... Aslında daha önce çıkması gerekiyordu fakat detayların üzerinde oldukça zaman harcadığım için önümüzdeki ay piyasada olacak. Yani sıra Cem Sultan'ın biyografisini yazmaya başladım. Ancak bu, klasik biyografilerden birtakım farklılıklar gösteren bir kitap olacak. Biraz karşılaştırmalı edebiyat formunda bir biyografi olacağını söylemek sanırım yanlış olmaz. (Sözünü ettiğimiz kitabıyla ilgili araştırma yaparken kaynakça olarak kullandığı, Milli Eğitim Bakanlığı onaylı, Cem Sultan'ın hayatını anlatan kitaptan bir paragraf okuyor ve bu kitaptaki, adeta yazarın kendine göre tarihi yorumladığı anlayıştan duyduğu rahatsızlığı dile getiriyor. Bu konuda kesinlikle hemfikirim Pelin Batu'yla... Saf ve yorumsuz tarih bilgisine ulaşabilmenin, günümüz dünyasında her geçen gün daha da zorlaştığı kanaatindeyim. - Doruk)

DA: Sinemadan ve edebiyattan oyunlar alemine uzanalım derseniz; oyunlarla aran nasıl?

PB: Senede bir ya da iki tane oyun oynuyorum. Bunlar genellikle adventure oyunları oluyor. Bir yerden anahtar bulup, ardından karanlık bir geçitten geçiş sonucu ulaşabileceğim çözümlenmeli adventure oyunlarını seviyorum. Geçen yıl futbol oyunlarıyla bir hayli haşır neşir olmuşum. Çevremdekiler fena da oynamadığımı söylüyorlardı.

DA: Pro Evolution Soccer mı?

PB: Oyunun ismini hatırlayamıyorum. Kardeşim ve arkadaşları devamlı oynuyorlardı; sabah beşlere kadar... Kocaman kocaman 5 - 10 adamın, saatlerce bu oyunun başında vakit geçirmesi dışarıdan gözlemlediğimde bana oldukça ilginç geliyordu. Neticede ben de denemeye karar verdim ve o kadar saat bilgisayarın başında vakit geçirmelerinin nedenini anladım... (gülüşmeler)

DA: Hafızanda yer etmiş olan başka oyunlar var mı?

PB: Bu yıl Pirates of the Caribbean'i oynadım ve hiç hoşlanmadım. Grafikleri başarılıydı fakat başka bir çekici yanı yoktu. Son derece keyifsiz bir oyundu. Bunun dışında bir dönem Tomb Raider'ı oynadım ve bitirdim. O oyunun kasvetli bir atmosferi vardır ve etkileyicidir gerçekten. Müziklerini de severim Tomb Raider'ın. Yanı sıra oynayana seyahat ettiğini hissettiren bir oyun olması, oyunun bir diğer özel yanı benim için. Ama en çok zevk aldığım oyun Sanitarium'dur. (Sanitarium'un yapım hikayesi 114. sayfada) Oldukça eski bir oyun. Müthiş bir atmosferi vardır o oyunun. Bir başyapıt olarak tanımlıyorum Sanitarium'u. 🗨



SİNEMA

THE INCREDIBLE HULK

Ang Lee'nin çektiği ve başrolünde Eric Bana'nın oynadığı Hulk filmi Marvel hiç beğenmemiş ve demiş ki "Sayın yönetmen Ang Lee bizim biricik yeşil devimizi alıp Hamlet'e çevirmiş. Bu iş böyle olmaz." Hulk'ı konu alan bir filmin daha fazla patlamaya sahip olması gerektiğini düşünen Marvel Enterprises, yeterince hareketin Transporter 2 filminde olduğuna kanaat getirmiş ve filmin yönetmeni olan Louis Leterrier ile anlaşmış. Ardından parayı bastırıp Edward Norton, Liv Tyler gibi sansasyonel isimleri de filmin kadrosuna katmış. Ve ortaya en az Marvel'in arzuladığı kadar bol patlamalı ve eğlenceli bir film çıkmış; hani "popcorn movie"

derler ya, tam da ondan işte. The Incredible Hulk, Ang Lee'nin Hulk'ının aksine bir karakter dramı değil; tam bir aksiyon sağanağı. Kafayı birkaç saatliğine boşaltmak için birebir. Bu arada tüm karakterler tamam ama Tim Roth gerçekten çok oturmuş bu role. Genelde bağımsız ve özel filmlerde görmeye alıştığımız, tam bir karakter oyuncusu olan Tim Roth, Emil Blonsky adındaki "arıza" bir askeri başarıyla canlandırmış. Kendisini izlerken oldukça havaya girdim açıkçası. Karakter analizi açısından oldukça sık kalan ama aynı zamanda izleyeni de adrenalin bağımlısı yapan The Incredible Hulk'ı hala izleyemediysemiz "Bu filme bir göz atın" derim. FARUK



TÜRKİYE'DEKİ ADI THE INCREDIBLE HULK YAPIM ABD SÜRE 114 dk YÖNETMEN Louis Leterrier OYUNCULAR Edward Norton, Liv Tyler, Tim Roth

KİTAP

ODYSSEIA HOMEROS CAN YAYINLARI

Edebiyatın bilinen ilk örneklerinden olan Odysseia, Troya Savaşı'ndan ülkesi İthaki'ye dönen Odysseus'un hikayesini anlatıyor. Oldukça sürükleyici bir yol hikayesi olan Odysseia, diğer yandan derinlikli ve nitelikli bir karakter dramına da sahne oluyor zira Odysseus yolculuk ederken aynı zamanda kendi içine doğru da bir yolculuğa çıkıyor. Odysseia salt bir öyküden ziyade karakter ve olay örgüsü bakımında son derece zengin, anlatım tarzı bakımından da son derece sürükleyici bir öykü. İnsana dair son derece büyüleyici bir öykü dinlemek isterseniz, sizi antik çağların bu büyüleyici öyküsünü okumaya çağırıyorum. Hatırlayacak olursanız geçen ay İlyada'yı sizlere tavsiye ederken yanında bir de Mitoloji Sözlüğü önermişim. Aynı önerimi burada da tekrarlamak istiyorum zira Odysseia karakter bakımından son derece zengin bir öykü.

Karakterler arasında kaybolmak istemiyorsanız, bu muhteşem eserin yanında bir de Mitoloji Sözlüğü bulundurun. FARUK



DERGİ

ZOR MÜZİKAL

ZOR ile ne zaman tanıştım, nasıl tanıştım, ilk tanıştımda neler hissettim; şu an pek hatırlamıyorum ama "İyi ki tanışmışım" diyorum. Bir müzik dergisi olan ZOR'u her şart altında sevmemiz mümkün ama sanırım yine de müzik türü olarak metal müzik ile aranıza iyi olması gerekiyor. Üstelik öyle Metallica'sıydı, Iron Maiden'iydi, popüler metal gruplarından bahsetmiyorum çünkü metal müzik kültürünün en ücra köşelerine bile değen bir dergi ZOR. Röportajlardan, albüm yorumlarına; teknik yazılardan, İnterail muhabbetlerine kadar birçok farklı bölümden oluşan bu dergiyi bulun, edinin ve sevin. Eğer bugün bir Age of Silence dinleyerek huzur buluyorsanız, bir Angtoria ile başka dünyalara gidiyorsanız ve bir The Old Dead Tree bu yazıyı yazarken bana eşlik ediyorsa, tüm bu isimlerin arşivimde bulunmasını ZOR'a borçluyum. Yakın bir zaman içerisinde aylık yayına geçecek olan ZOR, umuyorum ki

yayın hayatında hak ettiği yere ulaşır ve uzunca bir süre daha müzikseverlerle birlikte olmaya devam eder. TUNA



KIYIDA KÖŞEDE

ŞEYTAN KABUĞUNU KIRIYOR

insanoğlu kendini gündelik yaşama ve bu yaşamın gerçeklik algısına öylesine kaptırılmış durumda ki belki de kıyametin gelişini fark etmiyoruz bile. İklimler değişiyor, canlı türleri yok oluyor, buzullar eriyor. Ne var ki biz hala kendi acınası hayatlarımızı kurtarmaya çalışıyoruz. John Carpenter'ın zihninden çıkan bu filmin kesinlikle böyle bir mesaj kaygısı yok ancak insanların farkındalıklarına yaptığı birtakım

önemli göndermeler var. Şeytan, eski bir manastırda uyanırken ve insanların algılarıyla oynamaya başlar-ken zavallı ırkımızın kendi inandığı gerçeklik içinde bir şeyleri "tırmalamaya" devam etmesi gerçekten trajik bir durum. Bana ifade ettiği karamsar öğelerin dışında, Prince of Darkness harika bir korku filmi. Tipik Carpenter unsurlarıyla bezeli olan film ilginç karakterleri, sürükleyici hikayesi ve yine John Carpenter'ın

bestelediği müzikleriyle sıra dışı bir eser olarak çıkıyor karşımıza. Özellikle bazı ilginç diyaloglar filme özel bir ilgi duymanızı sağlayabilir. Nitekim, hikaye örgüsü dahilinde işlenen diyalogların birkaç tabuyu yıktığı kesin. "İsa, neredesin?" Ha, bu arada unutmadan; sokakta takılan serserilerin başındaki herife biraz dikkat edin; 80'lerin metal müziğini sevenler büyük bir sürprizle karşılaşacaklar. FARUK



TÜRKİYE'DEKİ ADI PRINCE OF DARKNESS YAPIM ABD SÜRE 102 dk YÖNETMEN John Carpenter OYUNCULAR Donald Pleasence, Jameson Parker, Victor Wong, Lisa Blount

DVD

SYRIANA

Doğal kaynaklar ve kapitalizmin insanlığa olan etkisi üzerine acımasız eleştiriler yapan Syriana, sürükleyici bir politik - gerilim filmi. Küresel petrol endüstrisindeki yozlaşmalar, politik entrikalar, hükümetlerin iç hesaplaşmaları ve tüm bunların sivil hayata olan etkisini sözünü esirgmeden gözler üzerine seren Syriana kapitalizmin, serbest piyasa ekonomisinden ve mülkiyet hakkına sahip olmaktan çok bir sömürü düzenine döndüğünü tüm çıplaklığıyla sunuyor. Zaman zaman hızlı, zaman zamansa ağır işleyen bir tempoya sahip olan film, gerçekçi anlatımıyla da sinema klişelerini yer yer yıkıyor. Özellikle savaş teknolojileri ve bunların gizli operasyonlarda kullanımını konusunda birkaç önemli sahneye yer veren film, bu sahnelerde izleyiciyi adeta şoka sokuyor. Oyuncuların performansı, hikaye örgüsü, çekim teknikleri ve müzikleri ile Syriana son derece başarılı bir yapım. Filmin DVD içeriği ise oldukça doyurucu; filmi izleyip bitirdikten sonra ekstralarla da daha uzunca bir süre vakit geçirebilirsiniz. Ayrıca, DVD'nin görüntü ve sesleri son derece temiz; teknik bir problem gözümü çarpmadı. Kısacası Syriana, dünyamızın acı gerçekleriyle yüzleşmek isteyen herkese tavsiyemdir. FARUK



TÜRKİYE'DEKİ ADI SYRIANA YAPIM ABD SÜRE 126 dk YÖNETMEN Stephen Gaghan OYUNCULAR Kayvan Novak, George Clooney, Jeffrey Wright

ALBÜM

300 ORIGINAL SOUNDTRACK

Kendinizi yorgun mu hissediyorsunuz; motivasyonu ihtiyacınız var? Yoksa moraliniz mi bozuk; kendinizi kötü mü hissediyorsunuz? İlacınız tam burada! Leonidas ve 300 deli Spartalı'nın hikayesini izlediyseniz, filmin müziklerini unutmuş olmanız pek mümkün değil. Sizi oturduğunuz yerden kaldıran, uykunuzu



kaçıran, üzerinizdeki ölü toprağı estirdiği rüzgarla alan bir albüm 300 OST. Aksak ritimlerinde ve ağır parçalarında bile size enerji veren bu albümü, özellikle spor yaparken dinlemenizi tavsiye ederim. Bench Press'te 80 kaldırıyorsam, 120'ye çıkıyorum bu albümü dinlerken. O derece... FARUK

ALBÜM

VIVA LA VIDA OR DEATH AND ALL HIS FRIENDS COLDPLAY

Resmi PlayStation 2 Dergisi'nden beri kültür & sanat bölümüne bir şeyler karalamadığımı fark ettim ve FaFu'nun yanında aldım soluğu. Özlemişim albüm bölümünü. Şansına da Coldplay yepyeni, taze bir albüm çıkarmış.



Ohhh, keyfim yerinde. Ama keyfimin yerinde olması albümü çok beğendiğim anlamına gelmiyor. Zira her ne kadar bazı şarkılarda kendi tarzlarının dışında melodi ve ritimler kullanmış olsalar da sevgili Chris'in vokallerindeki tekrar yüzünden sanki eski albümlerine yenilik getirememişler gibi geldi bana. Albümde en beğendiğim parçalara gelince... Violent Hill ve Viva La Vida... ELIF

ALBÜM

BROKEN FLOWERS ORIGINAL SOUNDTRACK

300'ün müziklerini dinlediniz; üzerine sporunuzu yaptınız. Şimdiye dinlenmeye ihtiyacınız var. Sinema tarihinin en dingin filmlerinden biri olan ve başrolünde Bill Murray'nin oynadığı Broken Flowers'ın müzikleri sizi bu sıcak yaz günlerinde tatlı bir meltem esintisi kadar serinletecektir. Yumuşak tınılar, ana karakterin yalnızlığıyla dans eden melodiler, kırılganlığın içinde barındırdığı umutlar...



Hepsi de birleşip pastel renklerin hakim olduğu bir tablo çıkarıyor ortaya. Film izleyip izlememeniz albümden aldığınız keyfi kesinlikle etkilemeyecektir; yeter ki azıcık müzik kulağınız olsun. Broken Flowers'ın ucundan da olsa bir yol filmi andırıldığını düşünenecek olursak, bu albümü yolculuk yapacaklara da tavsiye edebilirim. Yalnız geçen saatlerinizin yumuşak sesli yoldaşı olacaktır bu albüm. FARUK

ALBÜM

IN RAINBOWS RADIOHEAD

Geçen yılın Ekim ayında, bu "kırk" grup emek verdikleri bu albümü dinleyicilerine indirme hakkı tanıdı. Ne kadara peki? İşin daha da orijinal tarafı bu işte; albümün fiyatını albümü indirenler belirleyerek ödedi. Yani "Gönlünden ne koparsa" mantığı tam anlamıyla işleme koyuldu. "Albüm nasıl?" diye soracak olursanız şöyle derim: Kid A ile elektronik müziğe odaklanan



grup biraz daha eskilere, doğal enstrüman seslerine dönüş yapmış. Hoş bence Kid A de çok güzel bir albümdü ama Amnesiac ve Hail to the Thief beni Radiohead'den epey uzaklaştırmıştı. In Rainbows, melodik olarak grubun ilk üç albümü kadar güçlü değil belki ama özellikle 15 Step ve Reckoner gibi şarkılar beni ergenlik dönemime geri göndermeyi başardı. ELIF

Anime dünyası öyle bir derya ki anime haberlerine bakarken, sanki "tek fotonlu atom soğutması" konusundaki son gelişmeleri incelediğimi düşünüyorum; o derece yabancı geliyor karşıma çıkan isimler. "O manga anime olmuş; bilmem ne mangasını çizen adam şimdi şu mangayla uğraşıyor"; Japonya'nın ünlü animelerinden falanca, şöyle bir başarı yakalamış vb." şeklindeki haberlere ben bile yabancı

kalıyorum; düşünün, nasıl bir evrenle karşı karşıyayız...

Belki sizi inanılmaz haberlerle şaşırtmıyorum bu ay ama Temmuz ayında açıklanan yeni anime-lerden birkaçı beni epey heyecanlandırdı. 12 bölümlük Ultraviolet: Code 044, vampirlerin peşinden kaçan bir kadının (Buffy de İnsan Sayılır - Elif) maceralarını konu alıyor. Yakushiji Ryoko no Kaiki Jikenbo, karmaşık ismine rağmen, şu

an için iyi bir polisiye olacak gibi gözüküyor. Natsume Yuujinchou'yu aksiyonu az, hikayesi sağlam olan animeleri sevenlere, Mugen no Juunin'i kendisini bir samuray olarak hissedenlere, School Rumble: San Gakkı'yi (iki bölümlük OVA maalesef.) komedyen olmak isteyenlere ve Gake no ue no Ponyo'yu ise tüm Miyazaki hayranlarına tavsiye ediyor ve bu ayın tanıtımlarına balıklama dalıyorum. (Tatil lazım, evet.) 😊 TUNA

BU BİR OYUN

DRUAGA NO TO: THE AEGIS OF URUK

Spota bakın. Baktınız mı? Evet, Druaga bir oyun. Yapımını Namco Bandai'nin üstlendiği, tam bir Japon oyunu hem de. Ben bu gerçeği biraz geç, animeyi izledikten sonra öğrendim ama zaten, anime rengini o kadar belli ediyordu ki "Resmen oyun gibi bu ya" deyip durdum her bölümde.

Druaga'nın beni ters köşeye yatırması bununla da bitmedi üstelik. Genellikle bir animeyi keşfettikten sonra, bölümler bir bir elime geçtikçe şöyle bir bölümlere göz geçirir ve animenin nasıl bir tarza sahip olduğuna bakarım. Druaga için de ilk yorumum, "Son derece ciddi bir Orta Çağ hikayesi" oldu ama ilk bölümü izlerken, gülmekten karnıma ağrılar girmesiyle bu düşüncemden de sıyrıldım. Her ne

kadar ilerleyen bölümlerde sululukla ciddiyet kol kola ilerlese de bu animenin genelinin komik olduğunu söyleyebilirim.

Druaga No To: The Aegis Of Uruk, kahraman olmak ve yaşadıkları dünyayı tehdit eden Druaga'yı ortadan kaldırmak için Druaga'nın kulesine tırmanmak üzere harekete geçen Jil ve arkadaşlarının hikayesini konu alıyor. Jil'in ağabeyiyle olan ilişkisini, takım arkadaşlarının komik ve eğlenceli hallerini, Lord of the Rings'den aşırılmış gibi gözükten savaşları (Bir ejderha savaşı var ki adeta Balrog sahnesi gibi.) ve bir RPG gibi ilerleyen senaryoyu 12 bölüm boyunca son derece eğlenceli bir şekilde anlatıyor. Animeyi bir çırpıda izledikten sonra daha fazlasını arar oluyorsunuz ama nafile.

Animenin işleniş tarzının yanı sıra, çizimleri de hoşuma gitti. Bir Samurai Champloo'daki gibi detaylı ve adrenalin dolu dövüş sahneleri burada olmayabilir ama bu tarzdaki bir animede böyle bir şeye gerek yok zaten. Herkesi Druaga'nın kulesine davet etmeden önce güzel bir haber de vermek istiyorum; Druaga no To: The Sword of Aegis, 2009 yılında gösterime giriyor. (Bu hikaye böyle bitemezdi zaten.) 😊 TUNA



GECEYİ MÜHÜRLEYEN AVCILAR

KEKKAISHI

Yoshimori Sumimura ve Tokine Yumimura... Bu isimler, Kekkaishi soyundan gelen iki genç avcıya ait. 500 yıl önce Karasumori topraklarında, avcı Tamaza ve onun iki yardımcısı, toprakları istila eden Ayakashi'yi avlayarak Karasumori'yi eski barışçıl zamanlarına geri döndürdüler. Yoshimori ve Tokine de bu avcılardan soyundan gelen yeni nesil olarak, bir zamanlar "Karasumori toprakları" olarak bilinen ancak günümüzde bir okul binasına ev sahipliği yapan bu toprakları, Ayakashi'den korumakla yükümlüler. Avcılar, Kekkai

adlı bir teknik kullanıyorlar ve bu teknikle Ayakashi'yi önce ufak bir ruh kafesine hapsediyorlar; daha sonra da en yalın anlatımıyla, Ayakashi'yi ait olduğu yere geri yolluyorlar.

Tokine, Kekkai tekniğini kullanmakta oldukça başarılı ve yetenekli. Eskiden biraz sulu gözlü bir çocuk olan Yoshimori, şu an 14 yaşında ve kek yapmaktan çok hoşlanıyor; Tokine tarafından "cake otaku" olarak nitelendirilecek kadar hem de. Tokine'den iki yaş küçük olan Yoshimori, yıllar önce bir Ayakashi'nin oyununa

kanıp geç davrandığı için neredeyse Tokine'nin ölmesine neden oluyormuş. Bu yüzden kendi kendine verdiği bir söz var; ne olursa olsun bir daha Tokine'nin zarar görmesine izin vermeyecek.

Kekkaishi, ilk başta kulağa garip gelen ilginç giriş müziği, hiç dinmeyen komedi potansiyeli (Yoshimori'nin büyükbabası ile Tokine'nin büyükannesi çok renkli karakterler gerçekten.) ve ilginç konusu ile sizi bir anda kendine bağlayacak bir anime. Ve son olarak bir alıntı yapmadan geçemiyorum: "Hoi! Joso! Ketsu!" 😊 MERİÇ



KUDUZ BİLEK

SADECE KAAAN



Yorgun, uykusuz, terli bir Temmuz gecesi Lombak için sabahlıyordum. Uykum dağılsın diye LEVEL'in önceki aylarda verdiği **Resident Evil 3'ü** (RE:3) bilgisayarına kurdum ve hard zorluk seviyesinde (Jill'in Stars üniformasıyla) oyuna başladım... Ortam karanlık ve sessizdi. 5+1 ses sisteminde kükreyen Nemesis nidaları beni kendime getirmiş, uykum ağılmıştı fakat oyunu bırakmıyordum. Nedeni oyunu çok sevmem yada bitirmeye kasmış olmam değil, sürekli olarak Nemesis'e yenilmemdi... Speed Run tadında koşup kaçarak, oyunu ezberden oynamak ve çabuk bitirmek değildi beni rahatlatıcak olan şey...Nemesis'le her kar-

şılaşmamızda onunla savaşıcağım, yere indirdiğimde ise üzerinden düşen silah parçalarını birleştirip zombi katliamı yapacaktım. Ama yapamadım... Ağır kontroller ve saçma sapan hedef alma sistemi yüzünden sürekli olarak öldüm. Her ölüşümde daha da sinire kesip save yaptığım yerden bir daha başladım ve bir daha öldüm... Artık klavyeyi monitörde parçalayacak kadar kendimi kaybettikten sonra oyunu kapattım, sonra bir daha oynamamak üzere bilgisayarından sildim. Sinirden bir şey de çizemedim o gece. Uyudum bende...

Nasıl kafaya taktıysam artık Nemesis rüyama girdi o gece... Daha doğrusu Nemesis kıyafeti giymiş editörümüz Bahadır Baruter, boğazımdan tutup beni havaya kaldırıyor ve "sayfalar bitmeden uyuyamazsın, kalk çabuk" diyordu. Kan ter içinde uyandım. Soğuk bir duş alıp masaya oturup çizdim sonra yine... Sayfalar bitmeye yakın bir mola verdim. RE:5'le ilgili yeni haberler var mı diye www.residentevil.com 'a girdim ve allak bullak oldum...

Chris'in bağlı olduğu **B.S.A.A.**'ya ait uydudan, online olarak Afrika'daki sıcak çatışmaları izliyordum... Sürekli kopan, cızırdayan bir telsiz bağlantısı, netleşecek diye umut ettiğim bulanık, termal görüntüler ve ekranın en altında "target" yazılı sayıya doğru atan bir sayaç vardı... Durdum bir saat bekledim nolucak diye, bir şey olmadı. Sürekli aynı çatışma görüntüleri ve sesleri dönüp duruyor, sayaç aynı rutinde atıyordu.



Bir iki gün sonra sayaç, hedefteki sayıya ulaştı ve site yeniden yüklendi... RE:5'e ait yeni bir video eklenmişti. Nefesimi tutup izledim... Sonra bir daha izledim. Bazı gözden kaçan yerleri dondurup ekran görüntülerini aldım, inceledim. O gazla Faruk'u aradım "izledin mi izledin mi?" diye ama ikimizde heyecandan ve düzensiz nefes alıp vermekten konuşamadık doğru düzgün.

Bu nasıl bir zulümdür, bu nasıl bir heyecanı körüklemektedir ey Capcom?!... Uydu görüntüleriyle ortalığı kanştırıp yeni bir trailer veriyorsun internete, gizemli karakterlerle yine bizi merakta bırakıyorsun... Maskeli, pelerinli karakter kimdir? Elinde sırınga olan derin göğüs dekolteli kadın kimdir? Bu ikisinin birbiriyle olan bağlantısı nedir, ne değildir?... Diye sorular sorup, varsayımlar üretirken Capcom o sırada **E3** fuanında RE:5'in oyun içi videoları basına tanıtıyormuş. İzledim hepsini... 2'şer 3'er dakikalık -görmemiz gerektiği kadarını gösteren- bu videolarda bazı yenilikler ve hatalar gözüme takıldı. Onlardan kısaca bahsedip çizim masasına geri döneceğim zira RE:5'i takip etmekten işleri bir hayli geciktirdim...

RE:1 ve Code Veronica'ya kıyasla daha kaslı ve daha agresif görünen Chris Redfield'i, Fenerbahçeli **Kezman'a** benzeterek bütün tadımı kaçıran futbol delisi ev arkadaşımı odadan çıkarıp yazıma devam ediyorum. Evet. Chris ve güzel partneri **Sheva Alomar**'la birlikte hızlı ve aksiyon dozu yüksek bir oyun oynayacağız, orası kesin... Artık öyle her yere ışınlanabilen bir sandığımız yada XXL çantamız yok. Üzerimizde taşıyabildiğimiz kadar silah, cephane ve sağlık paketi (sprey) taşıyacağız. Bu yenilikle birlikte survival/horror tarzı tam olarak yansıtılmış olacak. Hayatta kalma mücadelesi verdiğimiz bir oyunda deri ceketimizin içinde sakladığımız birçok silah ve mühimmatla aksiyona girmemiz oyunun atmosferini yokettiği gibi gerçekçilikten de uzaklaşmasına neden oluyordu. Bu daha mantıklı olmuş...

Inventory (envanter) ekranını açtığımızda ise oyun durmayıp devam edecek. Yani eskiden olduğu gibi artık düşman sizi öldürmek üzereyken inventory ekranına gidip rahat nefes almak yok. Soteye gidip sağlığımızı yenileyeceğiz ve bunu yaparken -diyelim ki kolumuza sprey sıkıyoruz- sıkma işlemini görebileceğiz. Eşyaları yerden toplarken de öyle olacak. Chris/Sheva yere eğilip eşyayı alacak ve çantasına koyar gibi yapacak. Eşya taşıma, toplama gibi yenilikler harika olmuş olmasına da bazı saçma şeyler gördüm videolarda... Örneğin yere düşen bir zombiye tabancayla ateş edildiğinde futbol topu gibi sekip garip hallere giriyor. Vuruş hissini arttırmak için fiziksel tepkileri biraz fazla abartmışlar. Olmaz öyle!.. Bir diğer gözüme çarpan şey ise atış hattımıza girdiği halde Sheva'yı vuramıyor oluşumuz. Umarım yanlış görmüşümdür ve umarım kurşun Sheva'nın içinden geçip gitmemiştir...

Bunlar haricinde bir problem yokmuş gibi görünüyor. Oyun grafikleri, karakter ve mekan tasarımları gayet güzel. Umarım oynanabilirlik ve senaryo da bir o kadar güzeldir temennisinde bulunup masaya dönüyorum ben. Görüşürüz...



iŞGAL

Simdiye kadar 40 konsere gitmişimdir belki ama Judas Priest konserinde metal neymiş, anladım. Hacı oldum! Konsere gitmeyenleriniz varsa onlar grubun Türkiye'ye bir daha gelmesi için metal Tanrı'sına dua etsin. Bu ay eskilerden toplama yaptım; her

metalcinin dinlemesi gereken albümlerden bir demet... Bu albümleri dinlemişseniz ve bu yazılarımı okuduysanız üzgünüm. Önümüzdeki ay Metallica röportajı ile affettireceğim kendimi. :) gorcan@gmail.com myspace.com/gorcan

ANATHEMA Alternative 4 (1998)



9O'ların başında üç kardeşin -Vincent, Danny, Jamie- kurdukları Anathema, ilk dönemlerinde bir doom metal grubuydu. Birkaç demo ve EP'den sonra Serenades'ı çıkarttı; ardından gelen Pentacost III'ten sonra grup adını duyurmaya başladı ve Silent Enigma albümünde istedikleri çıkışı yakaladı. Bu albümün kayıtlarında vokalist Darren White gruptan ayrıldı ve gitarist kardeşlerden Vincent Cavanagh

vokal görevini üstlendi. Belki de gurubun tarihindeki en doğru karar buydu. Vincent'ın sesi inanılmaz güzeldi ve brutal'den daha clean vokale geçtiler. Haliyle müzik de biraz değişmişti. Yine Doom Metal etkileri görülen Silent Enigma'daki A Dying Wish, Doom tarihindeki kült şarkılar arasına girer bence. Grubun Türkiye'de de büyük hayran kitlesine sahip olmasını sağlayan Eternity albümü gurubun zirveye yakın albümüdür ki zirvesi Alternative 4'dur! Artık Doom'luk kalmamıştı ama tarzı oturmuş, ne yapmak istedikleri ortaya çıkmıştı grubun...

Yıl 1998. İşte grubun zirvesi: Alternative 4. Bu albümden sonra Anathe-

ma zirveden düştü mü? Hemen değil ama bir şeyin zirve olması için daha düşük seviyelerinin olması gerekiyor sanırım. Bu albümden sonra grubun bel kemiği saydığım, şarkıların çoğunda parmağı bulunan Duncan Patterson kafayı Angelica ile kırıp, gruptan ayrılınca biraz değişiklik kaçınılmazdı. Duncon'a ait şarkılara bir bakarsak; Angelica, Eternity, Far Away, Suicide Veil ve Alternative 4 albümünün yarısından fazlası...

Albüme dönersek... Vincent'ın vokal performansı bu albümde mükemmel ve bu tarz şarkılara tam uyuyor. Şarkılar o kadar oturmuş ki albüme, sanki bir albüm değil uzun bir şarkı gibi dinliyoruz. İçinden bir şarkı seçmek o kadar zor ki... Ama illa ki bir şeyler söyleyeceksek; albümün açılış şarkısı Shroud of False'daki klavyeler, vokaller ve sözleri... İşte albüm bu şarkıda beden bulmuş gibi. Fragile Dreams ve Empty de hızlı fakat yine inanılmaz duygulu şarkılardan... Ama bir şarkı var ki benim hayatımı değiştirmiştir: Inner Silence. Albüm ilk çıktığında bir arkadaşım dinletmişti ve ben o gün bu şarkıyı herhalde 100 kere dinlemişimdir. Bu albümü hatim etmiştim, her şarkısını ezberlemiştim (Kaset de hacı tabii ki).

Anathema'nın bundan sonra çıkan Judgement albümü Alternative 4 kadar etkili olmasa da Cavanagh kardeşlerin tek başlarına kalınca neler yapabileceklerini gösteren bir albümdür. Daha sonraki albümleri dinleyince Judgement'i mumla arar olduk o ayrı... Şimdilerde de Anathema "buçuk yabancı grup" kategorisinde senede iki kere konsere geliyor güzel yurdumuza. Kendilerini biraz özletmeleri gerektiğini düşünüyorum ve 98'deki ilk konserlerini çok özliyorum.



U 1982'de California'da Kerry King (Bu dönemde Megadeth'te de çalmış.), Jeff Hanneman, Tom Araya ve Dave Lombardo dördlüsüyle kurulan Slayer, 80'li yıllara damgasını vurmuş olan bir thrash metal grubudur. Daha ilk albümleri Show No Mercy ile dikkatleri üstlerine çeken grup hemen

SLAYER South of Heaven (1988)

ardından Hell Awaits'i çıkardı. Ardından Reign in Blood geldi ki bu albüm metal tarihinde ilk 10'a girecek bir albümdür. Ama ben bu albüm yerine South of Heaven'i seçtim. Slayer denince akla gelen ilk isim Lombardo'dur ve bu albüm bence Lombardo'nun kendisini dünyaya kanıtladığı albümdür. Şimdi, Lombardo'nun iki - üç kere gidip gelmesinden sonra grup yine aynı kadroyla karşımızda.

Slayer'ın olgunlaşma dönemine giriş albümü gibi bir tanımda bulunacağım sanırım çünkü aklımdakini daha net anlatamadım! Bu albüm ilk üç Slayer albümünden daha yavaş bir albüm olduğu için haliyle davulcuya da kendini gösterme şansı doğuyor. (Aha açıklayabildim) Ben de bu albümü dinledikten sonra sürüne sürüne para biriktirip bir davul almıştım (lafı oraya getireceğim...)

South of Heaven mı diyorduk... Hah! Albümün açılış parçası South of Heaven albümün gidişatını belli ediyor zaten. Uzun uzun gitarlar, ağır ve oturaklı davullar (Bir aksak davul partiyonları vardır ki of of...), Tom Araya'nın iyice oturmuş vokali... Albümü çok da yavaş sanmayın sakın, Silent Scream ile tempo yükseliyor oldukça ve Live Undead, Behind the Crooked Cross derken Mandatory Suicide'a geliyoruz. Albümün en sivri şarkısı bu sayılabilir. Savaşın ve ölümün çarpıcı bir şekilde anlatıldığı şarkıda tüyler diken diken oluyor! Son olarak da Spill the Blood'a dikkat edin diyorum, girişindeki davullar muhteşem. Ayrıca albümde bir the Judas Priest cover'ı mevcut: Dissident Aggressor.

Sözüm o ki: Eğer Slayer'ın yeni halini biliyorsanız ve eski halini merak ediyorsanız kesinlikle dinlemeniz gereken bir albüm bu.



H ikaye malum: James Hetfield ve Lars Ulrich, Dave Mustaine'in uyuşturucuyla ilişkisinden tırsıp kariyerlerini zedelememek için gruptan kovdu. Mustaine de kendi

MEGADETH Rust in Peace (1990)

başının çaresine bakmak için derme çatma bir grupla ilk albümü çıkardı. Killing is My Bussiness... Sonrasında Peace Sells, So Far, So Good ve işte Rust in Peace.

Ama Rust in Peace'e gelindiğinde durmak gerekiyor. Mustaine debelendi durdu bu albüme kadar ama bu albümde patlattı Megadeth'i! Her albümde gitarist ve davulcu değiştiren Mustaine bu albümde de değiştirdi ama ne değiştirmesi... Solo gitara Cacophony'den Marty Firedman geldi ki Marty'nin Jason Backer'la olan projesi Backer'ın hastalığı yüzünden son bulmuştu, yoksa iki virtüöz alıp yürüyecekti. Davula da toy davulun başına da Nick Menza geçmişti. Ama bu kadro artık uzun süre kalacaktı ve

Megadeth denince akla bu kadro gelecekti.

İşte ıssız bir adaya gidecekken yanınıza almanız gereken tek albüm bu! O gitar riff'leri, o tonlar, o sololar... Holy Wars, Hangar 18, Lucretia, Tornado of Souls ve tabii ki Rust in Peace...

Bu albümden sonra Megadeth fanları her albümde Rust in Peace'i aradılar ama olmadı tabii ki. Belki birkaç şarkı bu albümün tarzındaydı ama hiç bir zaman bir Rust in Peace daha yapılmadı.

Ben bu albümü boşuna yazdığımı düşünüyorum aslında. Herkes dinlemiştir, herkesin de ilk üç albümü arasına girer diye düşünüyorum. Ama... Yok yok, kesin dinlemişsinizdir. Yoksa? Bak hala...



Bu yaz geçmişten gelen tekmeler yiyoruz kafamıza, farkında mısınız? Niko, Liberty City'e ayak basıyor; katı, sıvıyla son defa kapışıyor; Protoss ve Zerg arasında kalan insan evlatları yeni bir savaşa hazırlanıyor; Şeytan üçüncü defa yükseliyor; Kasa'lar, nükleer savaşın yok ettiği topraklara açılıyor yeniden.

Tamam, heyecanlanmıyor değilim bunları yazarken... Beklenti, sabırsızlığa yol açıyor neredeyse; heyecan bedenimi esir almak istiyor... Diablo III'e fareler kurban etmek (Mecazi çocuum, mecazi...), mahvolmuş Fallout topraklarında -umarım ki- beklenmedik espriler yapmak ve hayatta kalma mücadelesi peşine düşmek; bütün bunları yaparken de hayata küsmemek, koltuk patatesi olmamak... Zor işler bunlar, a dostlar... Bethesda'nın, Fallout'un içine kakasını yapmamasını umut ediyoruz cümle alem. En nihayetinde Oblivion gibi allayıp pullanmış bir güzellik abidesini yapan onlar da olsa, Oblivion gibi donuk ve ruhsuz nevaleyi bize sunan da onlardır. Oysa senaryoda ne kadar da güzel öğeler, ne kadar da muhteşem şekillerde işlenebilecek bölümler vardı.

İşte Fallout'un sorununun bu olmasından korkarım. Güzel görsellik, klişe mevzular ve ruhsuz; olabilecekken olamamış bir oyun...

Zira Fallout bir Elder Scrolls değildir. Elder Scrolls başından beri Bethesda'nındı, manevra alanları kendisiyle sınırlıydı. Kimse kötü iş çıkardıklarını söyleyemez; hele ben ki Morrowind'deki toz fırtınasında günlerce kaybolmanın tadını çıkarmış biri olarak buna asla izin vermem, hayır... Lakin "Fallout, bir Elder Scrolls değil" demiştim; izin verin tekrar edeyim. Fallout daha ince bir espri anlayışının; parçaların değil, bütünün hikayesinin ön plana çıktığı bir eser. Fallout'un bıraktığı iz bambaşkadır. Bu iz, on yılın ve Tactics gibi gereksiz ve boktan bir oyunun silemeyeceği bir izdir. Fallout daha rafine ve detaycı bir yaklaşım talep eder. Çünkü o, kağıt, kalem ve zar alemlerine "post-apokaliptik" tabirini tekrar tanıtan oyundur. Fallout'da yeterli özelliğiniz varsa porno yıldızı olabilir, tercihiniz o yönde eşcinsel evlilik yapabilirsiniz. Fallout'da adamı çükünden vurma serbestliğine sahipsiniz. Bunlara gülmüyorsanız, ya da en azından gülümsetmiyorsanız; sizin için kim ne yapabilir bilmiyorum... Boulderdash'in yeni versiyonunu bekler ve çekirdek yersiniz herhalde.

Devam edeyim... Fallout'da Mad Max'den, Doctor Who'ya; Godzilla'dan, 50'lerin pulp dergilerine sürüyle gönderme vardır. Bu, bilimkurgu ve

alternatif yazılı - görsel medyaya hakim bir birikim demek.

Şimdi, tüm bunları bohçama koyup ağırlıklarını tarttığımda belli bir güç gerektirdiklerini görüyorum. Bethesda'nın misyonu, Fallout'u kendi bildikleri doğrularla doldurmak mıdır, tartışılabilir... Evet, isim hakları için corç vaşington'ları bayılmış olabilirler; evet, artık Fallout isminin altında eşek kadar Bethesda yazmaktadır ve evet, oyun büyük ihtimalle çok rezil edilmedikçe çokça satacaktır; ancak bu iş bu kadar basit midir? Başlı başına birer efsane olan eserlere haklarını veren ekler üretmek gibi de bir görev yok mudur geliştiricinin omuzlarında? Peki, ya bizim Fallout severlerin istek ve arzuları ne olmaktadır bu esnada; sorarım sizlere...

Kendi zevklerini ve tandansını oyuncuya kabul ettirmeye çalışmak bir hata olabilir bence... Ne de olsa bu, yeni gelen teknik direktörün, takımı bozup baştan yapmasına, egosunun hayrına Amerika'yı baştan keşfetmesine benzer.

Sevgili Beth'in elinde zaten halihazırda çalışan bir makine var. Onu tamir etmektense, mükemmelleştirmek, daha akıllıca bir çaba olabilir. Üstelik motoru değişmiş bile olsa Fallout'un asıl önemli olan unsurunu, yani oyunun esprili / çaresiz / yetişkin stilini korumak hala mümkün.

Böylece firmanın sadece görkemli ve seksi Elder Scrolls oyunları yapmaktan ibaret olmadıklarını ispat edebilirler. Bu büyük bir fırsat açıkçası; zira Interplay ve Black Isle'dan boşalan bir alan ve ciddi bir vakum var ortada. Ve Bioware'a ciddi bir rakip gerektiği de aşikar.

Buna rağmen, takip ettiğim resmi söyleşilerin en güncel olanlarından aldığım hava ve Oblivion'ın serinin önceki oyunlarına nazaran, "aptallaştırılmış", vasat oyuncu profiline indirilmiş olması, Bethesda'nın işin mühim tarafını yine iskalayacağını hissetmeme yol açtı. Misal, birkaç bulut atraksiyonundan gayri hava durumunun değişmemesi beni hayal kırıklığına uğratmıştı. Şahsen, yıkıntılar içinde, yağmurlu bir gecede, elimde kıyırık bir fenerle keşif yapamayacaksam ne anlamı kaldı ki birinci şahıs oyunu oynamamın? Ayrıca "trait" ve "perk"lerin birleştirilmesi durumu da var. Henüz nasıl sonuç vereceğini kestiremediğim bu

seçimin, tüm oyuncularını memnun edeceğini sanmıyorum. Yine oyun alanının küçüleceği söylentileri ortalıkta dolaşüyor, zaten ne yazık ki son on yıldır çizgisel olmayan bütün oyunların alanları küçülmemekte, tam tersi olması gerekirken...

Bütün bunların merkezinde, kafaları kurcalayan daha büyük bir soru işareti var. Umarım E3'te bu soru işareti ortadan kalkar.

Öte yandan o üç - beş bulut atraksiyonundan bize süzülen birkaç demet güneş ışığı da var. Bunların en önemlisi, tercihlerini Oblivion'dan değil de genellikle Fallout serisinden yana kullanmış olduklarını söylemeleri. Örnek vermek gerekirse, Oblivion'daki belirli görev sırasını yaparak oyun bitirmek yerine, Fallout'lardaki "belli bir enformasyonu edinmek" durumu tercih edilmiş. Bu, bazı görevleri atlayarak da olsa yolun sonundaki açıklığa (!) ulaşabileceğimiz anlamına geliyor. Ve sürekli telaffuz edilen 40.000 satırlık toplam diyalog durumu... "He ya!", "Yok be!" veya "Olur..." çeşidindeki cümleleri göz ardı edip güzel yazılmış bir hikayenin, oyuncuyu içine çeken satırlarını düşünmek istiyorum ben...

Sonuç olarak, oyuncuların talep ve tepkilerine bakarsak, bu bilgiler ışığında havaya kalkan toz hala yere çökmüş değil. Fallout 3'den çok, silah-

lı bir Oblivion ile karşılaşılacağını tahmin eden ve bu yüzden hayal kırıklığına uğrayan kitlenin sesi oldukça çok çıkıyor. Yapımcıların deşifre ettiği her detayla birlikte biraz daha yaygara kopuyor. Oyun çıkana kadar da bu sesler azalacak gibi görünmüyor; hatta belki o zaman bile susmayacak bu sesler...

Ne olursa olsun, birkaç ay sonra bir efsanenin kaderine tanık olacağız. Fallout, ya yepyeni bir güçle küllerinden doğacak, ya da solup gidecek... Beth ya araya RPG öğeleri serpilmiş bir aksiyon oyunu piyasaya sürecek, ya da bizi karanlık ve esrarengiz bir distopyanın ortasına, hayatta kalmamız için bırakacak.

Ben, kendi hesabıma, mahvolmuş bir dünya diliyorum... ☹️

N.
 aaksoz@level.com.tr
 00 6.07.08 - 03.11
 İstanbul

KAFA AYARI

Episode 2

Gönlü hala eskilerde olan insanlar için yeni şeylere adapte olmak genellikle biraz zordur. En azından benim için bu böyle. Yeni olan şey ne olursa olsun, bünye ister istemez bir direnç gösteriyor. Alištiđi, güvenli, denenmiş olanları tercih ediyor insan genelde. Yeni olana atlamak, benim çok da elimde deđil. Elimde olmamasının dıřında işime de geliyor eskiye bađlı kalmak. Yeninin getirdiđi sorunlarla uğrařmamak ya da en azından ertelemek için bahanem oluyor. Ama deđiřmeyen tek şeyin ne olduđunu bildiđimize göre bu direnci de çok abartmamak lazım sanırım.

Bunları bana söyleten şey, belki de en eski alışkanlıklarımdan birini çok

yakın zamanda deđiřtirmiş olmam. 20 yıldan daha uzun bir süredir devam eden bu alışkanlık, İstanbul'da yaşama alışkanlığıydı. Ama çok kısa bir süre önce bu alışkanlık, bir dizi sevimsiz gelişmeyle sona erdi ve bu aydan itibaren sizlere Antalya'dan bildiriyor olacađım. Henüz 10 gün olmasına rađmen bünyem hemen bir dizi tepki vermeye bařladı. Bu tepkilerin en can acıtanı ise omuzlardaki su toplamış bölgeler. İstanbul'un bađırından gelip Antalya'da deniz görünce kendinden geçenlerin kaçınılmaz sonu. Siz güneşin altında rahatça gezip tozarken, ben en iyisi klima altında biraz King's Quest oynayayım...

Ümit Öncel



TAŞ DEVRİ'NİN OYUNLARI

Tozlanan konsollarınızı ve yıllardır sisteminize yeniden kurulmayı bekleyen oyunlarınızı şimdilik bir kenara bırakın lütfen. Bu ay Kafa Ayarı'nın bile sınırlarını zorlayarak sanal fosil avına çıkacađız ve zaman makinemizi tam 60 yıl öncesine park edeceđiz. En eski kafalı retro oyuncular dahi 1977 yılında piyasaya sürülmüş olan Atari 2600'den öncesine pek yüz vermez. 70'li yılların ilk yarısında konsol pazarında yaşanan rekabet de popüler sohbet konularımızdan biri sayılmaz. Bu yazıda ise uzak geçmişe dođru bir keşfe çıkacak ve bilgisayar oyunlarının ilk örneklerinden bahsedeceđiz.

Cathode Ray Tube Amusement Device

CRT Amusement Device, oyun tarihinin bilinen en eski örneđi. 1947 yılında Amerikalı Thomas Goldsmith ve Estle Mann, patent ofisine giderek cihazın tasarımını tescillediler. Bir füzenin açısını ve hızını hesaplayarak atış yaptıđınız oyunun grafikleri, ekranın üzerine yerleřtirilmiş olan plastik kaplamalardan ibaretti. Bu cihazın yaratıcı bir ismi olmayabilir ancak bilinen ilk "elektronik oyun" olması yapımcılarının kesinlikle affettiriyor.

Bir sene sonra ise Ralph Baer adındaki bir mühendis, firması için tasarlayacađı yeni televizyon modeline bir tür bilgisayar oyunu eklemeyi önecek, ancak firması bu fikri "gereksiz" bularak reddedecekti.

Nimrod

Dünyanın ilk oyun bilgisayarı olan Nimrod, 1951 yılındaki İngiliz Festivali'nin Bilim Sergisi standında sergilenmek üzere tasarlanmıştı. Devasa panellerden oluşan ve derdini yanıp sönen ampullerle anlatan Nimrod, Nim adında bir oyuna sahipti. Oyuncular gösterge panelindeki ışıklarla ifade edilen çöpleri sırayla çekiyorlardı. Son "çöpü" çeken oyunun galibi oluyordu.

Naughts & Crosses

Cambridge Üniversitesi'nde inşa edilmiş olan EDSAC, zamanına göre üstün hesap ve programlama yeteneklerine sahip bir bilgisayar sistemiydi. Tam 16 adet 35 bitlik hafıza ünitesine sahip olan EDSAC, saniyede 600 talimatı işleme alabiliyordu ve üç adet CRT monitöre sahipti. O dönemde master tezinin üzerinde çalışmaktan olan A. S. Douglas, EDSAC'ın gelişmiş teknolojisinin mümkün kıldıđı esnek programlama imkanlarından etkilenecek yaratıcı bir proje için kolları sıvadı. Böylece, tarihler 1952 yılıni

gösterirken, tamamen dijital grafiklere sahip olan ilk bilgisayar oyunu yaratılmış oldu. Naughts & Crosses, hepimizin bildiđi X-O-X oyununun sanal bir uyarlamasıydı.

Tennis For Two

Aynı anda iki oyuncunun karşılıklı mücadele etmelerine imkan veren Tennis For Two, 1958 yılında bir osiloskop cihazında programlandı. Oyunun yapımcısı olan fizikçi William Higinbotham, çalıştığı ulusal laboratuvarı görmek için gelen ziyaretçilerin (Kurum haftada bir gün halktan ziyaretçileri kabul ediyordu.) sıkılmaması için Tennis For Two'yu yaptıđını ifade edecekti. Önemssiz bir şey icat etmiş olduđuna karar vererek patent başvurusunda bulunmayan Higinbotham, ilerleyen yıllarda kafasını taşlara vurdu.

Spacewars

1961 yılında Steve Russell'ın başını çektiđi bir grup üniversite öğrencisi, oyuncuların uzay gemilerini kontrol ederek birbirlerini yok etmeye çalıştıkları SpaceWars'u tasarladı.

Magnavox Odyssey

Ralph Baer'ın ismini unutmadınız deđil mi? Televizyon tasarımı kariyerini terk eden Baer, bilgisayar oyunlarının parlak geleceđini önceden görerek, ilk ev konsol sistemi olan Magnavox'u tasarladı ve sistemi 1972 yılında piyasaya sürdü. Ses desteđi olmayan bu konsol, pillerle çalışıyordu. Analog bir tasarım söz konusu olduđundan herhangi bir işlemcisi yoktu; cihaz transistör - devre mantığıyla çalışıyor ve siyah - beyaz görüntü veriyordu. Ancak oyunlardaki arka planı renkli yapmanın bir yolu vardı. Şöyle ki; şeffaf tabakalardan uygun olanı alıp televizyonun ekranına yapıştırıyordunuz. Böylece oyunlarınız renkli oluyordu. Ufuk



DICAPRIO ATARI'DE



Ünlü aktör Leonardo DiCaprio şu sıralarda Martin Scorsese'in yeni filmi Shutter Island'ın çekimlerinde. Fakat bu filmi bitirir bitirmez yeni filmi için çalışmaya başlayacak. Bildiğiniz gibi genelde

Hollywood'un bebek yüzlü aktörleri bizim pek ilgi alanımıza girmez fakat bu kez durum biraz farklı. DiCaprio, yapımcılığını da üstleneceği ve Paramount Pictures tarafından çekilecek olan Atari adlı filmde oynamaya hazırlanıyor. Film, 1972'de Atari firmasını kuran Nolan Bushnell'in hayatını konu alacak. Nolan Bushnell'in hikayesi uzun zamandır film yapımcılarının dikkatini çekiyordu; sonunda Paramount Pictures yarışta kazandı ve filmin hakları elde etti. Atari'yi -daha çekim aşamasına bile gelmediği için- yakın bir zamanda izleyemeyeceğiz ama proje, bizi şimdiden heyecanlandırmayı başardı.

POWERPAK NES FLASH CARTRIDGE



NES oynarken kartuş değiştirmekten ve sağa sola dağılan kartuşlardan bıkan retroseverlere müjde! Bu kartuş aparatı, üzerindeki kart yuvası sayesinde istediğiniz oyunu NES'te oynayabilmenizi sağlıyor. Ürünün daha da heyecan verici olan tarafı ise, PowerPak'ın aracılığıyla NES üzerinde homebrew yazılımları çalıştırmanın mümkün hale gelmesi.



UCUK TASARIMLAR & YARATICI FİKİRLER

70'li yıllar konsol piyasası açısından oldukça bereketli bir dönemdi. Hayır; konsollara çıkan başarılı oyunların fazlalığından bahsetmiyorum. İrili ufaklı onlarca firma, her ay yeni model bir konsol piyasaya sürüyordu. Ne yazık ki bu konsolların pek çoğu Pong türevi oyunlar içeren, kartuş teknolojisine destek vermeyen, tek oyuna ve ilkel bir mimariye sahip olan cihazlardı. Piyasadaki bu tek düzeliği fark eden girişimci firmalar, farklı tasarım arayışlarına girerek aşağıda göreceğiniz facialara imza attı.

Stunt Cycle

Atari tarafından 1977 yılında piyasaya sürülmüş ve bir motosiklet gidonu şeklinde tasarlanmış olan bu konsol, aslında 1975 yılında özel bir arcade makinesi ile birlikte oynatılmak üzere tasarlanmıştı. Yaklaşık iki yıl sonra da evde oynanması için yeniden elden geçirilmişti. Bu aletle sanal motosikletiniz üzerinde bin bir türlü sakat işe kalkışıp kafanızı yarabiliyordunuz. Öte yandan Stunt Cycle oyun dünyası için bir başka ilki temsil ediyordu. Stunt Cycle, bugünlerde sıkça gördüğümüz Tiger Woods' PGA, Tony Hawk's Skateboarding, Colin McRae's Rally (Toprağı bol

olsun.) gibi alanında söz sahibi olan profesyonellerin katkılarıyla hazırlanan oyunların ilki olma şerefine sahipti. Evel Knievel adındaki, dükkanına müşteri çekebilmek için motosiklet üzerinde akrobasi hareketleri gerçekleştiren ve kısa süre içinde oldukça popüler olan bir sporunun katkılarıyla hazırlanan Stunt Cycle, oyun dünyasındaki "X'in X'i" furiasını başlatan oyun olacaktı.

Coleco Telstar Combat

DBir tür tank savaşı oyunu içeren konsol, 1977 yılında Coleco tarafından piyasaya sürülmüştü. Gelişmiş multiplayer özellikleriyle dikkat çeken konsol, "dirsek dirseğe mücadele" kavramına yeni bir boyut katıyordu. Zira konsolun tasarımı yüzünden arkadaşınızın dibine girmeniz ve joysticklerle tankınızı kumanda etmeniz gerekiyordu. İstmeden birbirinizi itmekle başlayan tartışma,

isteyerek atılan dirseklerle son bulabiliyordu. Böylesine sakatlığa davetiyeye çıkaran bir sistem tasarlamak her babayığidin harcı değildi elbette.

Telstar Arcade

Coleco firması akıllanmayarak daha da fantastik bir tasarımın peşine düşmüştü. 1978 yılında raflarda, bu histerik arayışın sonucu olan Telstar Arcade görüldü. Bu cihazı "tüm zamanların en eşsiz konsolu" olarak nitelendirebiliriz. Telstar Arcade, aslında basit bir mantığın uygulamaya geçirilirken abartılması üzerine kuruluydu; ne kadar çok kontrol cihazı o kadar çok eğlence! Coleco'nun tasarımcıları yaratıcı oldukları kadar

da vizyon (!) sahibiydiler. Tek oyun seçeneğinin (seçeneksizliğin) konsolların geleceğini kararttığını fark etmişlerdi. Bu yüzden farklı oyun deneyimleri sunan bir platformun piyasada dikkat çekeceğini öngördüler. Standart Pong için standart bir donanım panelinin yanı sıra, o zamanlar oyunlarda pek kullanılmayan bir direksiyon ve silah aparatı da sisteme eklenmişti. Coleco tanesi 25 Dolar'dan tam dört adet kartuşu piyasaya sürdü. Bu sayede Telstar Arcade, oyun çeşitliliği açısından müthiş (!) bir zenginlik sunuyordu. Tek sorun görüntü - ses donanımı açısından rakiplerinin karşısında çok zayıf kalmasıydı. Bu yüzden piyasada pek tutunamadan konsol çöplüğünün devre yığınlarına gömüldü. UFUK

Stunt Cycle



Coleco Telstar Combat



MAME KABİNİ



Tüm parasını jetonlara harcayan küçük bir çocukken, evimizin salonunda bir Arcade makinesinin olduğunu hayal ederdim. Rasmus Sorensen bu hayalimi bir adım öteye götürmüştü ve içinde Mame emülatörü yüklenmiş bir PC olan bu şık arcade kabinini tasarlamış. Eğer siz de kendi kabininizi tasarlamak isterseniz; koenigs.dk/mame/eng/ adresine bir göz atabilir ve buradaki rehberde anlatılanları takip ederek tamamen size özel bir kabin tasarlayabilirsiniz. Tek sorun, tasarımınızın maliyetini karşılamak ve salonun ortasında duracak olan bir arcade kabini için annenizi ya da eşinizi ikna etmek olacaktır.



BENİM TAKOZ BILGISAYARIM

Yaz aylarının seviyecek o kadar çok tarafı var ki... Okulların tatil olduğu, sınavların sona erdiği, işlerin sakinleştiği ve kendimize istediğimiz kadar vakit ayırabileceğimiz bu aylar, benim favori zaman dilimim. Yaz aylarının geldiği, genellikle televizyonda türeyen dandik yaz dizilerinden ve çoğunlukla daha az oyununun piyasaya çıkmasından da anlaşılabilir. Ama bu durum, biz Kafa Ayrı insanlarını çok da bozmaz. Çünkü bizim elimizde dünya kadar eski oyun ve onları çalıştıracak kadar eski bir bilgisayar vardır. İyi eğlenceler...

Ultima I: The First Age Of Darkness

Zindanlarda dolaşmak, RPG oyuncularını için her zaman vazgeçilmez bir tutku oldu. Bu, bugün de böyle; 1987 yılında da böyleydi. 1980 yılında ortaya çıkan Ultima adlı oyunun, yedi yıl sonra yeni bir isim ve geliştirilmiş grafiklerle yeniden piyasaya çıkartılacağını ve gün gelip Ultima Online gibi fenomene dönüşeceğini kestirmek tabii ki çok da kolay değildi. Şimdi Ultima dünyasında gezdiğiniz barlar, dükkanlar, kaleler ve zindanlar, -1987 yılındaki grafik geliştirmelerine rağmen- siyah ekran üzerindeki beyaz çizgilerden oluşuyordu. Ama yine de RPG'nin büyüdü dünyasını, karakter gelişimini PC'mize en iyi uyarlayan oyunlardan biri olan Ultima I: The Age of Darkness bugün bile hala meraklıların ilgisini çekmeye devam ediyor.

MİNİMUM Pentium 60 Mhz, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133 Mhz, 16 MB Bellek

Terminal Velocity

Bir 3D Realms oyunu olan Terminal Velocity'nin pek çok kayda değer özelliği vardı. Bu özelliklerden muhtemelen en önemlisi ise oyunun verdiği o keskin hız hissiydi. Üstelik o zamanların düşük konfigürasyonlu takoz bilgisayarlarında bile oyun son derece iyi çalışıyordu. Oyuncuların serbestçe etrafta dolandıkları TV-202 model gemileri, hem uzayın karanlık derinliklerinde, hem de gezegenlerin atmosferlerinde aynı hıza ulaşabiliyor; yıldızlar arasında veya dağların üzerlerinde keyifli bir gezinti yapmanızı sağlıyordu. Geminin havadayken asla tam olarak durmaması ve ne kadar yavaşlarsanız yavaşlayın daima

burnunun dikine doğru ilerlemesi, pek çok kez istenmeyen kazalara yol açıyordu. Neyse ki geminin kalkanı bu tip kazalara ve düşman gemilerinin ateşlerine karşı sizi koruyordu; ama tabii ki bir yere kadar... Kalkan gücü sıfıra ulaştığında en ufak bir ateş veya çarpışma, oyunun sona ermesine yol açıyordu. Oyunun piyasaya çıkmasının üzerinden 13 yıl geçmiş olabilir ama kim uzay boşluğunda son hızda yapılacak bir yolculuğa hayır diyebilir ki?

MİNİMUM 486 Mhz, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133 Mhz, 16 MB Bellek

Wing Commander

1990 yılında Origin Systems tarafından piyasaya sürülen Wing Commander, son derece eğlenceli aksiyon öğelerine sahip bir uzay gemisi simülasyonu. Grafikleri dönemi için oldukça ilgi çekici olan oyunun yapımcıları, daha fazla

oyuncunun aynı keyfi alabilmesi için grafik konusuna özel bir hassasiyet göstermişler ve zamanına göre eski sayılabilecek bilgisayarlarda bile oyunun düzgün bir şekilde çalışabilmesine olanak veren ayarlamalar yapmışlar. Bu sayede 1990 yılı için eski sayılabilecek 286 Mhz makineler bile oyunu sorunsuz bir şekilde çalıştırabiliyor. Göreviniz, üç boyutlu kokpitiniz içinde oturup Konfederasyon'un, Kilrathi ile olan savaşında başarılı olmasını sağlamak. Neyse ki uçsuz bucaksız uzayda yalnız değilsiniz; sizinle beraber görev yapan bir de yardımcı pilotunuz var. Unutmayın; onun hayatta kalmasını sağlamak, pek çok kez sizin de hayatta kalmanızı sağlayacaktır.

MİNİMUM 286 Mhz, 4 MB Bellek
ÖNERİLEN 486 Mhz, 16 MB Bellek
ÜMİT

2 DERGI +



ÖZEL SİLİNDİR KUTUSUNDA 8 KATLANMAMIŞ POSTER



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK
ABONELİKLE
HER BİRİ
SADECE

>

78
YTL

ENTER
BİLGİSAYAR
EĞİTİM SETİ

WINDOWS VISTA
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



PHOTOSHOP CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ
CD



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



40 fasikül
960 sayfa

TEKNİK ÖZELLİKLER

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebilmeleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sisteminin oluşturan bileşenler ve sistemin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarınızı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **İnternet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedia dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabilir açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA' nın tüm yenilikleriyle tanıştırtıyor. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntüleri anlatımıyla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanışlı menülerine yakınlaştıracak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kapılarını açacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımından, ivmeli hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanında, action script 3,0 yeniliklerin de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümünüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.3 CBM EĞİTİM SETİ** • Yeni arayüz ve yeni navigasyon sistemi hakkında hersey. • Fotoğraf ve resim çalışmalarınız üzerinde dilediğinizce oynamanız için gerekli tüm cevaplar. • Hızlı kullanım için merak ettiğiniz kısa yollar ve alet kullanımı. • Sayısız uygulamalı örnek ve uygulama. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'ı, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılara öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği görselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntüli anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır dilıyla öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlanmış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediye ederiz. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı kolaylaştırmak için değil, en kısa yoldan yapabilmeyi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanımı kolay olan vektörel tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımla ilgili herkesi Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiye kadar öğrenmek isteyip de fırsat bulamadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmayı yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitimi artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. **Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.**

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

Mass Effect'in Alternatif Öyküsü



1- Teğmen Süleyman Shepard, 31. yüzyılda Ay'a, fezağa, yıldızlara, galaksilere, nebülalara ulaşmış bir İslam ülkesinin kontrolündeki uzay istasyonunun özel güvenlik biriminde çalışmaktadır. İstasyonda huzuru, refahı, aile terbiyesini bozacak her türlü hareketi önlemekle görevlidir.



3- Süleyman Shepard, uzay istasyonunun unutulmuş bir köşesine kurulu o ahıksız pavyonu gördüğünde şok olur. Çıtırçıtlık kızlar masabırın üzerinde dans ediyor, ahıksız erkekler, ağartırna düşürdükleri kızların mahrem yerlerini oksuyordur.



5- Belediyenin yıkım ekibinden iş çıkmağacağı anlaşılan Süleyman, pavyonu tek başına yıkıma karar verir:



2- Ancak sorunlar sadece bu kadarla sınırlı değildi. İstasyonun terbiyeli ve namuslu vatandaşları, yer altında gizli bir pavyon açıldığını ve burada ahıksız, terbiyesiz, namussuz partilerin yapıldığından şikayetçiydi.



4- Namuslu bir aile uzay istasyonunun içinde, kanunsuz, ahıksız, edepsiz, namussuz bir pavyon işleyen uzaylıların mekânını başlarına yıkılmak için istasyon belediyesine müracaat eden Süleyman, korkutucu manzara ile karşılaşır:



6- Ve amceğinin hallerle sütle besleyip büyüttüğü, kayır duaları ile yolcu edip uzaya golladığı Süleyman'ın gücünü küçümseyen uzaylılar çok büyük bir hezimette karşılaşır; pavyonu da hemencecik kapatır; yerine terbiyeli, edepli, nezih bir aile çay bahçesi açarlar.



Nokia'nın Moskova Novaları



Moskova, kocaman Rusya'nın ve -doğal olarak- dünyanın en önemli başkentlerinden biri; Moskova'ya her gidişimde bana korkutucu ve son derece soğuk gelen (Siz de Finlandiya dönüşü beş saat buz gibi bir havalimanında bekleseniz aynı şeyi düşünürsünüz.) havalimanından hoşlanmasam da ülkenin kızlarının ortamı sıcacık kıldığı da bir gerçek. Gerçi ben evlendiğim için bunlarla ilgilenmediğimden Nokia'nın ürün tanıtımına daha rahat konsantre olabildim. Üstelik, oradaki manken kızlar 185 cm ve üzeri olunca bunu yapmak daha da kolay oldu. Nokia'nın Supernova telefon serisinin dünyada ilk defa görücüye çıktığı bu tanıtım, firmanın rengarenk ve etkileyici telefon serisini görmemiz açısından

da bulunmaz bir fırsattı.

Öncelikle değişebilen kapakları ile tarzını, kullandığın telefona yansıtabilme özgürlüğü sağlayan modeller, özellikle gençler için oldukça ilgi çekici tasarımlara sahip. Ürünleri model olarak internetten aratmak isterseniz, arama metninizin sonuna Supernova ekini koymayı unutmayın. Çünkü Supernova özel bir seri; 7610 kayar kapaklı ve Theme Coloriser özelliğine sahip. Theme Coloriser özetle şöyle çalışıyor: Hoşunuza giden bir renk bulup bu rengi cep telefonunuzun kamerasına tutuyorsunuz. Yazılımın da yardımıyla renk algılanıyor ve cep telefonunuzun duvar kağıdı dahil tüm temasını, bu renge uygun olarak değiştirabiliyorsunuz. Özellikle gece dışarı

çıkacak kızların kıyafetlerine uygun bir renk seçmeleri böylelikle daha kolay bir hale getirilmiş. Telefonla ayrıca yüksek çözünürlüklü fotoğraf da çekebiliyorsunuz. 7510 ise benim en çok ilgimi çeken model oldu; metal menteşesi ile oldukça güzel görünen fakat bir o kadar da ağır olan ürün, bir adet TV çıkışına sahip. Ürünün aynı zamanda GPS desteği de var. 7310 ve 7210 ise cıvıl cıvıl tasarımlarıyla ön plana çıkan modeller. Özetle Nokia, yepyeni ve çekici tasarımlarıyla pazardaki iddiasını sürdürmeye devam ediyor. Moskova'dan dönerken benim aklımda kalan soru ise -her ne kadar 2008'in son çeyreğinde piyasaya sürüleceği söylene de- 7510'u Test Merkezi'nde ne zaman göreceğimizi.

Bilmem hatırlar mısınız; bir ara gazeteler kağıttan bebekler verirdi. Bunların yine kağıttan yapılmış ve uçlarını kıvrarak bebeklerin bedenlerine oturacağımız çeşit çeşit elbiseleri bulunurdu. Kovboy, asker, polis gibi elbiselerle bunları giydirip oyunlar oynayabilirdiniz. İşte, bu bebekler ben çocukken neredeyse her evde bulunurdu. Üstelik gazeteyle verilmez, parayla satılırdı. Geçen gün oyun oynarken bir anda aklıma

bu geldi ve gözlerim açıldı. Aslında hala aynı şeyi yapıyoruz; World of Warcraft oynarken karakterimize daha iyi ve gösterişli zırhlar giydirmeye çalışıyoruz. Sonra bununla arkadaşlarımıza hava atıyoruz ve mutlu oluyoruz. Küçükken oyuncak askerlerinizi nasıl birbiriyle savaştığınızı düşünün. O zamanlar mermi olarak parmaklarımızı ya da misket gibi oyuncaklarımızı, hatta bizzat askerlerin kendisini kullanırdık. Şimdi

ise bizim yerimize gözle görünmeyen zarlar karar verirken, bebeğimizi yönetmekten başka bir şey yapmıyoruz. Üstelik psikologların söylediğine göre onlarla kendimizi bütünleştiriyoruz. Eh, zaten çocukken de bundan farklı bir şey yapmıyorduk öyle değil mi? Demek ki ister sayısal, ister gerçek olsun, oyununun temel kuralları hiç değişmiyor. akmenek@level.com.tr



Gitme Be Çocuk, Gitme...



Zaman zaman derin bir nefes alıyor ve gözlerimi kapatıyorum, çocukluk günlerimi uzun uzun düşünmek için, yad etmek için. Yeniden yaşanması anlar, saatler, günler ve yıllar, kapalı gözlerimin yarattığı karanlığı aydınlatıyor. O günlerden biraz huzur çalıyorum kendime, yenilenmek için, yaşayabilmek için. Uzun lafın kisası; korkusuz, yorumsuz, sorumsuz, sorumsuz çocukluğumu özlediyorum. Yalnızca gözlerim kapalıyken hatırlayabildiğim çocuk halimi seviyorum. Ağzında küfür, elinde misketler olan halimi,

İlkokuldaki, hocasını çileden çıkararak, ondan çekinmeyen, onun tüm kurallarını hiçe sayan o çocuğa, bugün bile saygı duyuyorum. Aferin o çocuğa, aferin bana...

vurdumduymaz olan beni, futbol topunun peşinden koşan, kavga eden, söz dinlemeyen kendimi...

İlkokuldaki, hocasını çileden çıkararak, ondan çekinmeyen, onun tüm kurallarını hiçe sayan o çocuğa, bugün bile saygı duyuyorum. Aferin o çocuğa, aferin bana... Soluk aldığım her an için hem bağışlayana, hem de beni ben yapan o haylaz çocuğa şükrediyorum.

Çocukluğuma hiç kızmıyorum. Zaten o yıllarda da bana kızanları hiç anlayamazdım; hala anlamıyorum. Şu büyükler yok mu?! Hep anlamsız kurallar, hep saçma sapan sınırlar, hep kaygılar...

Oysaki ben 20 yıl öncesine dönüp aynı takımında futbol oynamak istiyordum, çocukluğumla. Ona pas atmak istiyordum, benimle verkaçı girmesini istiyordum onun. Sonra da kaleciyle karşı karşıya kalıp golü atmasını... Gol sevincini onla yaşayalım istiyordum doya doya. Asıl önemlisi, sarılmak istiyordum ona. Sarılıp bir daha hiç bırakmamak... Ve ağlayarak sormak istiyordum, "Beni neden terk ettin çocuk" diye. Küçük elleriyle gözyaşlarımı silmesini istiyordum. Ona anlatmak istiyordum, 20 yıl sonra nasıl bir adam olacağını ve o adamın 20 yıl öncesini nasıl özlemle hatırladığını. O çocuğun beni heyecanla dinleyeceğini ve 20 yıl sonraki halini seveceğini

biliyorum. Adam olmuş haliyle gurur duyacağını da... Adam olmuş halinin çocukluğuyla onur duyduğu gibi... Yani sıra ona gelecekte alacağı ya da almayacağı kararlarla ilgili minik ipuçları vermek istiyordum. Biliyorum ki çocukluğum, geleceğiyle, geleceğimle ilgili bu tüyoları asla kulak arkası etmeyecektir.

Anlayacaktır beni, benim onu her zaman anladığım gibi. Peşi sıra, 20 yıl sonraki erkek kardeşini anlatmak istiyordum ona çünkü yakınları içinde en çok kardeşini severdi çocukluğum. Sabahları birlikte uyandığı, geceleri birlikte uyuduğu, birlikte güldüğü, ağladığı, zaman zaman kavga ettiği,

oturdukları evin uzun koridorunda, oyuncak arabalarını yarıştırdığı erkek kardeşini. Çocukluğumun, kardeşinin yıllar sonraki hikayelerini dinlerken yaşadığı heyecanı görmek, hissetmek istiyordum. Hatta minik kardeşini yanına çağırıp benimle tanıştırdığını hayal ediyordum. Üçümüzün oyunlar oynamasını istiyordum. Çocukluğumu, çocukluğumu geri istiyordum.

Böyledir büyümek. Zamanla daha sık

gözlerini kapayıp çocukluğunu daha sık hatırlama ihtiyacı hissedersen çünkü yıllar geçip giderken senin olan, seni sen yapan heyecanlarını, anılarını da sessizce alıp götürür. Bilirsin ki her geçen yıl biraz daha uzaklaşırsın çocukluğundan, çocuk olmaktan.

"Çocukça" benzetmesinin yaygın olarak aşığılanma ve / veya küçük görme anlamında kullanılıyor olması beni daima rahatsız etmiştir. Sanki yersiz, yanlış ya da gereksiz tavırları / kararları / hareketleri tanımlayabilen başka söz yokmuş gibi... Saçmalık.

Çocukluğuma sarılmak istiyordum ve ağlayarak sormak istiyordum ona, "Beni neden terk ettin çocuk" diye. Aşk olsun sana, aşk olsun... doruk@level.com.tr

14 Temmuz Pazartesi günü, sabaha karşı 04:15 - 04:22 aralığında, üslup ve biçim kaygısı gözetilmeden yazılmıştır.

Not: Hasan Doğan'ı kaybettik. Nur içinde yatsın; mekanı cennet olsun.

Sırça Bıyıklı Devlet Hanım Teyze



“Az önce kapının arkasına saklanıp büyük bir keyifle burnumu karıştırıyordum. Şimdi ne oldu da evin içinde anneannem tarafından kovalanıyorum? Neden ‘Tüh, seni edepsiz, terbiyesiz, ahlaksız!’ gibi ithamların arasında yatak odasındaki yatağın altına kaçmaya çalışıyorum?” derken, aklıma geldi. Burnumu karıştırırken çıkardığım garabeti halının altındaki güvenli yere konuşturduğum kapının camlı olduğunu unuttum. Kapının ardında gizli kapaklı yaptığım her şey, özel olarak kadrajlanmış bir şekilde ortalığa dökülmüştü. O esnada misafir beklediği için tüm evi pırl pırl yapıp pastanın ve böreğin en güzelini hazırlamış olan anneannem de benim o halimi görünce evin

Tam da yatağın altından antredeki ayakları görmeye ve kimlik tespiti yapmaya çalışıyordum ki aniden yatağın sol tarafında bir çift ayak daha belirdi

içinde kovalamaya başlamıştı beni. Eski yatağın altına kaçmış ve gizlendiğim süre boyunca bu süreci düşünmüştüm. Neyse ki kapı çaldı ve anneannemin -o çok beklediği- misafirleri birer ikişer gelmeye başladı; kurtulmuştum. Kapıdan girenleri görmesem bile kadroyu tahmin edebiliyordum. Sivri çenesi ve hafif bıraktığı bıyıklarıyla Devlet Hanım teyze,

kocaman gözlüğüyle Şerife Hanım teyze, altın dişleriyle hepimizin kabusu olan Neriman Hanım teyze ve 5000 metre koşucusunu andıran bacaklarıyla Ruhsar Hanım teyze... Tam da yatağın altından antredeki ayakları görmeye ve kimlik tespiti yapmaya çalışıyordum ki aniden yatağın sol tarafında bir çift ayak daha belirdi. Bu, eczaneden öğle tatilinde dinlenmek için anneannemin evine gelen teyzem olmalıydı. Çok korkmuştum, zira ben odayı boş sanıyordum. Kafamı yatağa çarptım ve acıdan sessizce ağlamaya başladım. Artık oradan çıkmam gerekiyordu. Bir an önce kendimi dışarı atmalıydım. Nitekim attım da; yatağın altından aniden fırladığımı gören teyzem küçük bir çığlık attı... Ben antreye doğru koşmaya devam ettim. Bu sırada anneannem misafirleri salonda ağırlamaya başlamıştı. Tam da salonu es geçip oturma odasına doğru yönlenecektim ki teyzeler beni içeriden tespit ettiler; “Aman ne kadar da büyümüş.” ve “Ah, gel buraya, gel de bi’ sevelim seni, paşa oğlan.” gibi, Warcraft’ta taunt olarak atılsa düşmanın mana seviyesini sifıra indirecek bu laflardan herhangi bir kaçışım yoktu. Mecburen odaya yönlendim; karşılaşacağım manzaranın beni benden alacağını bildiğim halde salondan

içeriye girdim. Tam yedi adet teyze, kıvrılmış çorapları ve yayvan gülüşleriyle bana bakıyorlardı. Sehpanın üzerinde duran onca pasta ve böreği göremedim bile; sadece teyze manzarasına odaklanmıştım. Belki de hayatımdaki en travmatik andı ve kadın denen olgudan nefret etmişim... En azından geldikleri bu halden... Şişmandılar, bacaklarını ayırarak oturuyor, çoraplarını aşağı çekip

bütün gün dedikodu yapıyorlardı. Çok korkuyordum. İçlerinden hanım gibi oturan bir tek anneannem vardı; zaten o da sandalyede oturmayı tercih ederdi. Sıradan el öpme merasimine girişmişim ki o an aklıma babamın “Ellerini öpme, çenene götür.” telkini geldi. Sıradan geçerek elleri önce çeneme, sonra başıma götürmeye başladım. Sıra Devlet Hanım teyzeyle geldiğindeyse yaşlı kadın elini çeneme doğru itirdi ve dilim, alt ve üst dişlerimin arasında kaldı. Çok canım acımıştı; gözümden yaşlar geliyordu ama o yaşlı kadın tüm o şuuruzluğuyla beni severmiş gibi yapmaya devam ediyordu. Geri geri gittim ve bu sefer de kafamı sehpaye çarptım. Artık üzerimdeki baskıya dayanamaz bir hale gelmişim. Ağlamaya başladım. Korkunç kadınların hepsi üzerime üzerime gelmeye başladılar. Sadece beş yaşımda nohut kadar olan ben, daha da küçülmeye başladım. Sonrasındaysa şuurumu yitirmişim. Kendime geldiğimde küçük odada televizyonun karşısına geçmiş, Looney Tunes izlerken buldum kendimi; önümde kocaman bir elmalı pasta ve limonatayla. Ehehe... faruk@level.com.tr



Mr. Blonde: Furkan Faruk Akıncı**Mr. Brown:** Burak Akmenek**Eddie:** Elif Akça**Joe:** Fırat Akyıldız**Mr. Pink:** Tuna Şentürk**Mr. Orange:** Şefik Akkoç**Mr. White:** Cem Şancı

inbox@level.com.tr

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin rezizansı mı kireçlendi? Kapağı kilitletiniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

PSP VE VISTA

Selam LEVEL ahali,
Derginizi uzun süredir takip ediyorum; ne var ki bu size attığım ilk mail. Söylemek istediğim çok şey var ama çok uzatıp canınızı sıkmak istemiyorum ve hemen sorularima geçiyorum. (Söylemezsem olmaz: Elif seni çok seviyorum; hep senin gibi bir kız aradım ama kader işte... Bulamadım.)

Eddie: Aramakla kız arkadaş bulunmaz Batuhan'cığim. Bırak akışına... Ayrıca umarım benim kadar dengesiz, huysuz ve saldırgan birini bulmazsın. Hayatın kararır sonra.

Joe: O değil de LEVEL Elif Özel yapmak şart oldu; okurlar Akın Akın Anadolu gibi üstümüze geliyorlar.

1. Ben bu ay bir PSP aldım; sizden oyun tavsiyesi bekliyorum. 136. sayınızda incelediğiniz Final Fantasy VII'yi hemen aldım. Bir de Chains of Olympus'u aldım ama başka ne alacağım, bilmiyorum.

PSP'de Guitar Hero oyunu var mı? Peki, Guitar Hero 3 gerçekten PC'ye uyarlandı mı?

Mr. Pink: PSP'de mutlaka alınması gereken oyunlar arasında WipEout Pulse, Guilty Gear XX, Syphon Filter: Logan's Shadow, Puzzle Quest ve Grand Theft Auto: Vice City Stories var. Herhangi bir Guitar Hero oyunu PSP'de yok maalesef ve evet, GH3 PC'ye uyarlandı.

Mr. Brown: Ne rastlantı; ben de bir saat önce PSP Slim aldım. Hemen o oyunları alayım Pinky'ciğim.

Mr. White: Gitar çalıp rock star olmak üzerine bir oyun ve satış rekorları kırıyor; heyecandan ölebilirim.

Eddie: Patapon ve Loco Roco da oynamalısın PSP aldıysan.

Mr. Orange: Patapon 2 ve Loco Roco 2 de çıkacakmış ama çıkış tarihleri belli değilmiş.

2. İki ay önce Intel Core 2 Duo T8100 (2.10ghz), 2 GB RAM, nVidia GeForce 8600M GT 512 MB ekran kart gibi bileşenlere sahip olan Vista yüklü bir laptop aldım. ("Yuh, geçen ay laptop, bu ay PSP; ne bu kardeşim" dediğinizi duyar gibiyim veya delirdim, gaipten sesler duyuyorum.) Bu sistem beni ne kadar götürür? Vista'yı değiştirmeli miyim? PC'de hangi oyunları tercih etmeliyim? Acaba bu sistem DMC4'ü kaldırır mı?

Mr. Pink: 1. O sistem seni iki yıl kadar götürür. 2. Vista'yla bir sorun yaşamıyorsan değiştirme. 3. O sistem DMC4'ü kaldırır. 4. Selam.

Mr. Brown: Vista'yı kaldırıp XP kur, performansın artsın.

Mr. Blonde: Gaipten sesler duymuyorsun: YUH! PC'de Oblibion, Bioshock, Call of Duty 4, World in Conflict gibi oyunları tavsiye ederim.

3. Sacred 2 hakkında yeni bilgiler var mı? Bir Sacred fanatığı olarak Sacred 2'yi heyecanla bekliyorum.

Mr. Brown: Bir şeyler duymuştum ama Diablo III açıklandığından bu yana kulaklarım başka izometrik RPG'lere kapandı.

Eddie: Şubat sayımızda Sacred 2: The Fallen Angel'ın "ilk bakış"ına yer vermiştik. Oyunun grafikleri gerçekten güzel görünüyor ve çıkış tarihine de sadece bir buçuk ay kaldı.

4. Aranızda benim gibi online oyun manyağı olan var mı acaba? Age of Conan'ı oynamak için sabırsızlanıyorum. Bu arada DVD'de verdiğiniz Hero Online ve War Rock için çok teşekkürler. (DMC 4'ün ün demo'su için daha çok teşekkürler. Demo'daki iki bölümü de sanırım 50 kere bitirdim.) Bana aksiyon / MMORPG tarzında bir oyun tavsiye edebilir misiniz?

Mr. Pink: Biz teşekkür ederiz Batuhan. Aramızdaki yegane online oyun insanı Burak sanırım. Ben WoW oynuyordum ama sonra bir baktım hayatım beni terk etmek üzere; hemen bıraktım.
Mr. Brown: Online manyağı arıyorsan o benim işte. WoW'a devam ederken bir yandan CoD4'e sardırırım aynı zamanda ufaktan AoC'a devam ediyorum. Bence WoW oyna, AoC'de güzel ama WoW daha aksiyona dayalı. Bu durum biraz Counter Strike gibi oldu. Tadını aldıktan sonra ne çıkarsa çıksın WoW'u bırakamıyorsun.

Joe: Hayır, "online oyun manyağı" benim!
Mr. White: Bilimkurgu temasını seversen Tabula Rasa seni bir süre idare edecek keyifli bir devasa online oyundur. Ayrıca bir gün kafayı sı yırr da çok derin MMORPG istersen, Eve Online'da tavsiye ederim.

Biliyorum; sözü çok uzattım; yayınlanmazı temenni ediyorum. (Ama P.O.S.T.A.L'da değil.) Yaptığının için hakkını verdiğinize inanıyorum; gerçekten çok iyi bir iş çıkarıyorsunuz. Hepinize iyi çalışmalar. Eddie'yi LEVEL Ligi'nde yenerseniz Xbox 360'ünüz patlasın; PS3'ünüz çöksün; bilgisayarınızın anakartı çatlasın...

Eddie: Sadece birkaç haftadır performansım kötü; merak etme, bundan sonra isteseler de yenemeyecekler.

Mr. Blonde: Come get some!

Joe: Ain't no...
Neyse, bana P.O.S.T.A.L. yolu gözükmeden son bir şey daha söyleyip yazıma son veriyorum. Evde öylesine otururken, acaba şans eseri bir internet bağlantısının şifresini tutturabilir miyim diye deniyordum. Birden şifresiz bir internet buldum ve kendime geldim. Buradan o bağlantının sahibine teşekkürü bir borç biliyorum. Hepinize kolay gelsin.
Batuhan Üçler
Mr. Blonde: Kolaylar sana gelsin.

NEREDEN NEREYE...

Selam LEVEL camiası, Size "Nasılınız?" diye soracağım; siz de klasik olarak "iyi" diyeceksiniz... Ben de o yüzden bu klişe soruyu sormuyorum. Derginizi tam iki yıldan beri takip ediyorum ve severek okuyorum. LEVEL'i okurken gerçekten oyun dünyasına kapılıyorum. Yazılarınızı okuduğum zaman sanki ben de o oyunu oynamış gibi oluyorum. Neyse, yavaş yavaş sorularına geçeyim.

1. Sizler, yani LEVEL editörleri, hepimizi gerçekten çok seviyorum. Ben de sizin gibi oyun dergisinde editör olmak istiyorum; nasıl bir yol izlemeliyim?

Mr. Pink: Geçen ay bu sorunun bir benzeri gelmişti. Arkadaşımıza Mr. Blonde'u boksta yenmesi gerektiğini söylemiştim. O arkadaşımız şu an çok uzaklarda...
Mr. White: ODTÜ'de oyun yapım bölümü var sevgili Onur. Bence boş ver editörlüğü, doğrudan o bölümü kazanmak için uğraş.
Eddie: Mr. White doğru söylüyor Onur; Türkiye'de bu sektörün pek tadı yok.

Mr. Blonde: Hemen, bir yanlış anlaşılmayı düzeltelim: ODTÜ'DE oyun yapım bölümü yok. ODTÜ Teknokent'te Oyun Geliştirme - Ön Kuluçka Merkezi var. Buraya katılmak için ODTÜ öğrencisi olmak zorunda değilsin. Sadece bir niyet mektubu yazman yeterli.

2. Konsol firmalarının rekabeti yüzünden PC ikinci planda kalıyor. PC'ye yönelik bir atılım olur mu; yoksa yavaş yavaş biz de birer konsol edinelim mi?

Mr. Pink: PC'de oyunculuk bitmeyecek ama konsollarda o kadar güzel oyunlar var ki bence bir tane edin; bulunsun.

Mr. White: Konsollarda o kadar güzel oyunlar mı var? Grafikler yerlerde sürünüyor, oynanışlar işkence, nişan almak diye bir şey yok, strateji, RPG, taktik aksiyon vs gibi derin oyunları tamamen unuttun bence. Ama 7/24 PES oynayıp, yorulunca otomobil yarışına dalacaksınız, bir şey diyemem. Şimdi aşağıda ruhunu konsola satmış LEVEL editörlerimizin keskin tepkilerini okuyabilirsiniz.

Mr. Blonde: Az önce Mr. White'in yanlış bilgilerle dolu çamur atmalarını okudun. Sorunsuz, kaliteli ve heyecanlı oyunlar artık konsollarda. Neden? Oyun üreticileri paranın buradan geldiğini anladı. Strateji oyunları bile artık konsollara yapılıyorsa daha ne diyeyim ben?

3. Ben bir laptop bilgisayar kullanıcısıyım; tüm oyunları bu sistemle oynuyorum. Fakat grafik kalitesi yüksek oyunlar oynarken sistem çok ısınır ve kendi

kendine kapanıyor. (Aynısını online oyunlarda da yapıyor.) Bunun neden olduğunu açıklarsanız sevinirim.

Mr. Pink: Bu kapanma normal değil. Büyük ihtimalle fan'larda bir sorun var. Bence teknik servisle görüş.

Mr. Brown: Evde halı ya da evcil hayvan varsa ya da saçların uzunsa, fanlara bol bol kıl tüy doluyor olabilir. Laptop'u açıp fanı temizle ya da şu laptop soğutucularından edin.

Mr. White: Kasanın daha iyi soğutulması için önlem al; misal, ekran kartının üzerine bir fan daha taka bilirsin, işlemciden yükselen sıcak havayı kasanın içine yaymadan dışarı atan bir boru kullanabilirsin vs. Olmadı bir oda fanı al, kasanın kapağını aç, fanı son hızla kasanın içine yönlendir.

4. Bir tane daha sorum var: Hangi MMORPG'leri oynuyorsunuz?

Mr. Pink: Oynamıyorum ve mutluyum.

Mr. Brown: WoW, AoC... Daha ne olsun; ben de insanım.

Mr. White: Tabula Rasa, Age of Conan, Eve Online.

5. Ben GoW'u çok seviyorum, GoW3 PC'ye çıkar mı?

Mr. Pink: Maalesef hayır.

6. Bu arada, Şefik Abi, hoş geldin, özlettin kendini...

Mr. Pink: Mr. Orange az önce tuvalete kadar gitti. ("Lavabo" diyenler de var buna.)

Eddie: Geleli o kadar oldu ki çoktan sıkıldım bu adamdan ben; 24 saat dibimde.

Mr. Blonde: Lavabo.

Mr. Orange: Yine mi gitsem ya? Orası daha eğlenceliydi sanki...

Sorularım bu kadar... Yardımlarınız için şimdiden çok teşekkür ediyorum. Sağlıkla kalın...

Onur Kaya

SIKINTIDAN PATLAK

Sevgili LEVEL ahalişi, Bu size ilk mail'im ve bu mail'i yazarken sıkıntından patlamak üzereyim. Derginizi severek takip ediyorum. Babamı abone olmaya ikna edemediğim için her

ay gidip alıyorum. Bütün yaz evden çıkmamın tek sebebi olan LEVEL'i almak benim için büyük bir zevk. Bu kadar edebiyat yeter; siz de sıkıntından patlamadan önce sorularma geçiyorum.

Mr. White: Edebiyat değil de daha çok ne yazacağını bilemeyen şaşkın bir okuyucunun satır doldurma çabası gibi olmuş bu Tunç'çuğum.

1. War Rock oyununu çok merak ediyordum; sizin verdiğiniz bonus kodu da görünce dayanamadım başladım ama çok kötü bir olayla karşılaştım. Her taraf hack kullanan oyuncularla dolu. Böyle olunca oyunun hiçbir zevki kalmıyor. Bu hack'çilerden kurtulmanın bir yolu var mı? Tavsiye edebileceğiniz alternatif bir free oyun var mı? Piyasadaki birçok online oyunu oynadım ama hiçbirinden uzun vadede zevk almadım ve bıraktım.

Mr. White: Bütün oyunları yalayıp yuttuğunu, oynayacak başka oyun kalmadığını düşünüyorsan, senin yerinde olsam, güzel kızların kalplerini çalmak, ve iflah olmaz bir çapkın olmak üzere kendi RPG'mi geliştirip oynamayı tercih ederdim.

Yalnız "Değer yargılarım ve aile yapım buna müsait değil" diyorsan, bu tavsiyemi hiç yapılmamış varsay; sonra da kalkıp bana mail üzerine mail atma güzel arkadaşım. Mutlu bir yaşam diler, yengeye hürmet ederim.

Mr. Blonde: Bu durum sadece War Rock'ın değil, tüm online oyunların bir kusuru maalesef.

2. Her ay orijinal bir oyun vermeniz çok güzel. Ben tam bir FRP ve RPG hastasıyım. Gothic 2 ve Arx Fatalis'den sonra bir - iki RPG daha verseniz olmaz mı?

Mr. Brown: Olur, bunu Joe'ya sormalı; Joe'cuğum, ne dersin?

Joe: Bu konuda elimden geleni yapacağıma emin olabilirsiniz.

Mr. White: Hayat kocaman bir RPG zaten; yetmez mi?

Joe: Yeter.

3. Bu sorum biraz da sizinle ilgili. Ben burada kapyı, pencereyi açtığım halde sıcağın duramıyorum. Siz orada o kadar bilgisayarın içinde nasıl tereyağı gibi

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Beklesek mi?"

2. "Bu saatte makine alırım mı?"

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 bir adet **orijinal oyun** kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Arkadaşım yapmayın; iki oyunu aynı kefeye koymayın!" FaFu tarafından, GTA IV'ü ve MGS'yi aynı cümle içinde kullanan Firt the Patron'a ve Şefo'ya söylenmişti. (Aynı kefeyle koymamıştık ki? Tsh... - Joe)

2. "Gel sarılayım, gel; aman da aman... Kıyamam!" Şefo tarafından ağızdan kan şekeri düşen Elif'e söylenmişti.

Geçen ayın kazananı: Hakan Günar (Alsan Interactive'in katkılarıyla orijinal bir oyun, adresine postalanacaktır.)

erimiyorsunuz? "Allah size sabır versin, biraz da havayı serinletsin." diyorum.

Mr. Pink: LEVEL editörleri her yıl sıcak yaz aylarında pılı ve pırtılarını toplayarak soğuk ülkelere göç ederler.

Mr. Brown: Bunca yıldır bu aletlerle birlikliyiz; artık onlarla bütünleştik. Bir de evde don - atlet geziyoruz; böylece bir şeycikler olmuyor.

Eddie: Ofisteki televizyonumuz klima sistemimizin algı mekanizmasını bozduğu için burda erimiyor, donuyoruz. Bu yüzden ne zaman biri TV'yi açıp oyun oynamaya başlarsa o zaman paltolarımızı giyiyoruz.

Mr. Orange: Üstelik biz bu algı makinesinin ne olduğunu anlamayıp üzerine etiket yapıştırmıştık bir ara.

Joe: Aa, cidden...

4. Şimdi meselenin özüne geliyorum; ben bilgisayar oyunlarına gönül vermiş bir oyuncuyum ama notlarımın biraz düşük olması sebebiyle bilgisayarımı upgrade etmek için babamdan herhangi bir destek alamadım. Sistem özelliklerim şunlar: Intel Pentium 4 3 Ghz işlemci, 768 MB RAM, nVidia GeForce FX 5200 ekran kartı. Anlayacağınız ben yaşayan bir fosil kullanıyorum ve iki - üç yıl içinde çıkmış olan birçok oyunu oynayamıyorum. Mümkünse sizden Gothic 3'ü oynamamı sağlayacak bir ekran kartı istiyorum. Temmuz'un 14'ü doğum günüm, hediye olarak yollayabilirsiniz mesela... İşin şakası bir yana, bana önerebileceğiniz ucuz ama kullanışlı bir sistem var mı? Belki babamı ikna ederim. (Not meselesini unutturmaya başarabilirsem tabii ki...) Hepinize iyi çalışmalar diliyor ve alta adresimi veriyorum; hani belki yollarsınız şu ekran kartını...

Mr. White: Eddie masasında dört tane fazla süperonik oyun bilgisayar duruyordu. Birini alıp sana göndermek üzere paketlemeye başlamıştım ki "Hayır, onlar benim," diye çıkıştı. "Eddie'ciğim, okurumuz çok içten bir dilekte bulunmuş, onu geri mi çevireceğiz, bu kadar bencil olma

lütfen," dedim ama dinlemedim. "Kullanmasam da oynamasam da, hiç çalıştırmasam da orada olduklarını bilmek beni mutlu ediyor. İsterse yalvarsınlar, kimseye veremeyeceğim hiç kullanmadığım süperonik yepisyeni oyun bilgisayarlarımı" dedi.

Size iyi çalışmalar, kendinize iyi bakın. *Tunç Gökaltıp Yılmaz*

Mr. Blonde: Görüşmek üzere.

BELGESEL

Merhaba LEVEL ahali, nasılsınız? Ben gayet iyiyim...

Aklımda dört sayının birikmiş soruları var; onları bir an önce sormak istiyorum. Yarışmacılar hazırsa ilk sorumdan başlıyorum.

1. LEVEL Ocak 2008 sayısında sizlere CoD4'ün İkinci Dünya Savaşı'nı konu alması yüzünden kızgın olduğumu aktarmıştım. Şimdiyse ise CoD5 çıkıyor ve oyun yine İkinci Dünya Savaşı'nda geçecek. İyi bir CoD4 oyuncusu oldukları kanısına vardığım Faruk ve Firat bu konuda ne düşünüyorlar diye merak ediyorum. Niye merak ediyorsanız...

Mr. Pink: Fikrim sorulmamış; gidiyorum.

Mr. Brown: Ben CoD4 delisiyim; üç kere bitirdim ama sen bizi adam yerine koymadığın için ben de sana küstüm. Sen kaniya var, bize varma, olmaz ki.

Joe: Oyunda bug tespit ettim; Mr. Blonde beni sürekli olarak yeniyor. Firmaya konuyla ilgili bir mail attım; dönüş bekliyorum. ("Ben size döneceğim" lafını çıkaran bana mail atsın lütfen; çok güzel tekme ve tokatlarım var.)

2. Geçen ay verdiğiniz tam sürüm oyun olan The Suffering tek kelimeyle mükemmel. Ben normalde korku oyunları oynamam, ama buna iyi sardım. Temmuz sayısında The Suffering oyununu vermek kimin fikriydi, alından öpüyorum. (Kesin Faruk...) Arada böyle kıyıda köşede kalmış, ilginç

ve pek bilinmeyen oyunları verirsiniz çok mutlu olurum.

Mr. Blonde: Hangi oyunların verileceğine hep birlikte karar veriyoruz. Sürprizlerimiz devam edecek.

3. Yine geçen ayki dergide "W.A.S.D. Oyuncu Profilleri Belgesel" vardı; yapanların ellerine sağlık. Çok yararlı ve doğal bir belgesel olmuş. Ara sıra böyle sürprizler biz okurları sevindiriyor.

Mr. Brown: Ben o film çekiminde acayip eğlendim. Ekip keyifliydi. Devamını da çekerler inşallah.

Mr. Blonde: Gerçekten çok güzel bir çalışma oldu.

4. Geçen hafta bir film satın aldım. Filmin orijinal adı "Perfume: The Story of a Murderer", Türkçe ismi ise "Koku"... Filmin senaryosu, kurgusu, konusu ve oyuncu seçimi mükemmeldi. Hayatımda az ama öz rastladığım filmlerden bir tanesi oldu. 2006 yapımı ama ben izlememişim. Filmi izleyen editörlerimiz varsa, film hakkındaki düşünceleri neler? Bu arada tüm okuyuculara filmi tavsiye ederim, mutlaka alın...

Eddie: Ben filmin yönetmeni Tom Tykwer hastası olarak çok büyük hayal kırıklığı yaşadım o filmde. Herhalde daha fazla para kazanmak için böylesine klişe bir kurguya göz yummuş. Eğer Tykwer'in ne kadar yetenekli bir yönetmen olduğunu anlamak istiyorsanız Wintersleepers' ve The Princess and the Warrior'ı izlemeni tavsiye ederim. Ve tabii ki bir de Run Lola Run'ı...

Mr. Blonde: Koku, aslen bir roman; yazarı da Patrick Suskind.

Filmi beğendiyen asıl romanın oku. O noktadan sonra filmi beğenmeyeceksin.

5. Sizce Nero mu? Dante mi?

Mr. Pink: Kratos.

Mr. Brown: Dante.

Mr. Blonde: Snake.

6. Snake mi? Şefo mu? (Bu arada kendileri hoş geldi, incelemelerini okumayalı bayağı oldu.)

Mr. Pink: Kadırgalı Aysel.

Mr. Brown: Mr. Blonde.

Eddie: Şefo the Saç Yumağı.

Mr. Orange: Önce sakalımı kısalttım ve sırada saçım var.

Benim sormak istediklerim bunlar, aslında merak ettiklerim. Kusura bakmayın sorular saçma gelebilir ama saat şuan 07:00, biraz uykusuzum... Bu maili yazıp yatacağım, tüm LEVEL okurlarına, editörlerine bir kez daha selamlarımı gönderiyor ve yatıyorum. Yattım!

Nurullah K. (Candle Jack)

Mr. Blonde: Good night and good luck.

DVD KULAK

Selam olsun LEVEL'da emeği geçen herkese,

1. Derginin yanında verdiğiniz DVD'yi

ağzına kadar dolduracağınıza, niye çift DVD vermiyorsunuz? Biliyorum, maliyet artıyor ama DVD'yi açmakta zorlanıyoruz; DVD'den gerektiği gibi yararlanamıyoruz.

Mr. Pink: DVD'nin ağzına kadar dolu olmasıyla açılmaması arasında çok da bir bağ yok aslına bakarsanız evet, ikinci DVD'yi vermek biraz zor.

2. Sağlıksız Aklın Oyunları'nda yer vermiş olduğunuz The Amazing Flying Brothers'ta rekorunuz kaç? Ben sadece 30.000 yapabildim. Hepsini de bağımlılık yapıyor.

Mr. Blonde: Ben oynamıyorum o oyunu.

Joe: Ben 90.000 yaptım. (Yuh, salladım!) Mr. Orange?

Mr. Orange: Valla rekor denemesi yapacak kadar oynamadım, üzgünüm.

3. Sabit diskimi üçe ayırdım. Daha sonra defragment yaparken yanlışlıkla birleştirdim. Windows şimdi sadece C diskini görüyor fakat kapasitenin hepsini kullanamıyor. Sabit diskimin kapasitesi 250 GB ama işletim sistemi sadece 100 GB'ını görüyor. Ne yapmalıyım?

Mr. Blonde: Sabit diskinin parsel sistemini değiştirmelisin. İnternette bir araştır; olmadı bana mail at.

4. Verdiğiniz tam sürüm oyunlar genellikle eski oluyor daha yeni yapımlar verebilme şansınız var mı?

Mr. White: Tamamen kişisel bir girişim ve LEVEL camiasına bir sürpriz yapma umuduyla, önümüzdeki ay Fallout 3'ü LEVEL'la hediye etmek için çalışıyorum. Kim bilir? Belki de başarırım... Umut her zaman hayal kırıklığına giden yolun ilk adımı olmayabilir.

5. Ben çok fazla MMORPG oyun sevmiyorum; daha çok FPS türü seviyorum ve PCA sahibiyim. Hangi oyunları önerebilirsiniz?

Mr. Pink: Unreal Tournament 3, Half-Life 2 ve akabinde Team

Fortress 2, Call of Duty 4, Crisis, S.T.A.L.K.E.R. vs. vs.

Mr. White: STALKER.

Mr. Orange: Bu arada, ben de MMORPG sevmiyorum, hem de hiç!

6. Şu sıralar çok fazla Trackmania Nations Forever oynuyorum ama "united key"e sahip olmadığım için yaptığım arabaları başkaları göremiyor. Acaba siz verebilir misiniz? Bu kodları başka nereden satın alabiliriz?

Mr. Pink: Eğer TrackMania

United Forever'ı parasını verip alırsanız bu skorları tüm dünyayla paylaşabilirsiniz.

İyi çalışmalar...

Uçkun Esentürk

Mr. Blonde: Esenlikler Esentürk.

HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karızma-nıza karızma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhrat, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memet" in kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köftel

Her Ay İçeriğinde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayınlanan Kutu der ki:

"Bi' şey değil; şimdi de beni Kopya Koyun Dolly gibi kopyalayıp sağda - solda kullanmaya başlamışlar. Olayı haber alır almaz İnsan Hakları Mahkemesi'ne başvurudum. Sonra da UEFA'ya başvurudum. Sonuç alamadım. Ama ben bu işin peşini bırakmam arkadaş! Dur sen... (Devam edecek.)"



Güneş hep gülmek zorunda mı? Onun depresyona girme hakkı yok mu?

YALAN! BULUT GİZMEK İSTEME

7/24 Gatik kaş

Hiçbir zaman gerselliğinden ödün vermeden krasat

Ne içeride, ne dışarıda... Çeliştirdi gömlek



"Uğen fücut"

Anne hastasına dayanan saat-saat kızı zıkkını

3x fazla uzamayan bestene say

2 numara büyük tabak zıkkını

Bin cepli pantolon

Yapay yollarla yitilmiş teenage kot

Göya dalı ipte

Bunlar nedir ya? İsin mi bunlar yani?

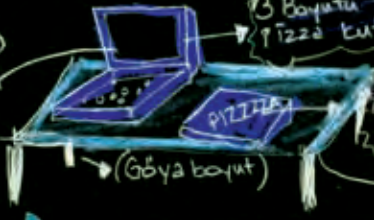
FLASH HABER!! Dünya ünlü futbolcu Eto, Andan kacırlarak Odebe Kristona getirildi. Zorla basın bülteni verdirilen Eto, eresi gün serbest bırakıldı.

Kesme işreti olmasaydı kelimenin ayrıldığı anlaşılmaçaktı mıydı? Kendiliğinden bitmiş vasıfsız çiçek

Holdinging (son g'yi yanlışlıkla yazdım) bunaltıcı havasından beti benzi (benzin?) atan Lova ekibini üç abas ve iki çiçekten oluşan bahçemsiye Zikaron Frado ekibininin oksijen allısını mutlu bir ebeveyn gibi izledi. Bir süre sonra oksijenden katıyır bulan ekip zaten iki dane olan çiçekleri ezerek bahçemsinin bitki ortasına zarar verdi

AZ GİZİMLİ OFİSTE BOL YAZILI BU AY

Duvar rutubeti



3 Boyutu tutturulamamış pizza kutusu (monitör değil)

lenmiş, bitmiş pizza kutusu

Geniz olduğu halde kullanılmıyş olan masa

Sadece boyuna uzayan, Pizza yemektan bitap düşmüş Donuk Cansev

Bittikten sonra kapatılması bulmaca gibi olan kâsten yapı

'Uzaması ne zaman durur?' diye merak edilen bir çift bacak

Halbuki daha 5 dakika önce "çok ağır" diye sayıyordu.

Masa olmasını hayal etmişim

Dinlenirken bile gatik olan kaş



Sakat değil, ben bacaklarını masaya uzatan bir insanı gizemedi

Nasıl çizilir ki bu? Biri yardım etsin!

INSANLIK AYIĞI

Bu ay kendini dinlenmeye veren Frado, "Ofiste Bu Ay" çizmesem mi? dedi. Kendi kendine dediyse de biz bunu duyduk ve olaya müdahale ettik. Keşke etmeseydik. İnsan bacağı bile çizemiyorum.

Buz gibi su Cam izlenimi yaratan mika dermlik Rize Turist Gayı

Çiçeği burnunda şajjirimiz Emre (çiçek nibe burnunda?) Aşırda pisa olmaz mı? gay dermlemeye yeni bir boyut getirdi. Buz gibi suyla gay demleyen Emre (Siman Pega) tek hanlede İze Tca yapılmayacağıni aç bir deneyimle gösterdi.



Bazen bunu da düzgañ çizemiyşim

Hayatta en düzgañ çizilebildiğim tek obje

Yarınlıkta Cansevse oldu bu

FLASH HABER... (Detailed news text about a football player and other events)



Yıldandan havuz

Hayalimizdeki Ofis

Eyvah bahçe kapısını Gizmeyi unuttum. Çikamıyacağız dışarı

Kesek çizdiğim için sayfa dolmadı bir türlü

OFİSTE GELECEK Çizcek bir şey Yok Çalıyor

Genim yazım Tradisyonlarından daha güzel

de kışın yapacaklarımın bir kısmını

NEVERWINTER NIGHTS 2: MYSTERIES OF WESTGATE
FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
SIREN: BLOOD CURSE

SONRAKİ LEVEL 1 EYLÜL'DE BAYİLERDE

"GÜÇ"Ü HİSSEDECEKSİNİZ!

İNCELEME





ÇIRASAL ISINMA

İşte mangalın sıcak olmasının birkaç sebebinden biri budur.

- Diğer birkaç tanesi nedir Cenk Bey?
- Onları bilmenize henüz gerek yok; bilmezseniz eliniz yanmaz.
- Peki mangalı böyle güzel, dumanı masaya esmeyecek bir yere koyduk. Sonra?
- Sonra kömür almaya gidiyoruz.
- Niye vaktinde almamışız?
- Kömürün taze olunca çok iyi yandığını düşünen insanlarımız...
- "Mışız" derken misalen mi yani?
- Kendinin farkına yeni varmak anlamında... Bir tür uyanış yani.
- Ooo süpermişiz.
- Öyleymişiz.
- Kömürümüzü de aldık; peki insanlar oturmuş bekliyor masada, akabinde?
- Kömürümüzü almadık beğenmedik çünkü. Biz briket kömür istiyoruz. Bu ne böyle; irili ufaklı abuk sabuk... Yürüdük, öbür markete gidiyoruz.
- Yolda bî şeyler yesek bari.
- Jelibon aldık; solucan şekilli olanlardan.
- Yanında da kola almışız buz gibi.
- Yok öyle bir şey; sallamayın Erdem Bey.
- Siz mangala tam uyan kömür arayınca saçma olmuyor da...

- İşte geldik markete.
- Cenk Bey bî yere gelip gittiğimiz yok; kısa kesin şu mangal yakımı tarifini; yapın bitirelim.
- Allah Allah! Dünyanın en geveze insanı, tümleçlere bile gülen tek zat bana "Kısa kes" diyor; şaşkınlık verici. Peki o halde aldık kömürü yaktık, oldu mu?
- Bakın, akıllı olun; elim ve ağzınızın ortası tanışması...
- Buyrun, siz harekete bile geçmeden kafamdaki alın nahiyesini burnunuzun üst direği tabir edilen...
- Siz o hareketi yapmadan çok önce midenizdeki boşluğa diz kapağımın uyup uymadığına bakmış ve size kanla karışık mutedil dalgalı bazı sıvılar öksürtmüştüm.
- Onun daha öncesinde, tarafımdan kırılan kolunuza rağmen o hareketleri nasıl yaptığınız camiada bir merak konusu.
- O bahsettiğiniz tarihten iki ay kadar önce kırdığım bacaklarınıza ne demeli?
- Eeeh anlatmıyorum hiçbir şey!
- Asıl ben anlatmıyorum!
- Ben!
- Ben!
- Beee!
- Ben!



İşte dumansız mangal icat ettiğini iddia eden bir Türk mucidi...

AÇIN ÖĞRENİN FACULTY OF GOD DAMN YEAH DERS: SES VE SES HIZI

Öturun. Doğa da herkes kendi hızında hareket eder. Nasıl ki bir aslan, fil hızında gitmiyorsa ses de kendi hızında, yani ses hızında gider.

Ses bazen rüzgarın yardımıyla daha hızlı gidebilir. Bunun bize getirdiği şudur: Eğer rüzgarlı havada birine doğru bağıracağız ve rüzgar bizden bağırdığımız kişiye doğru esiyorsa o zaman bağırımıza gerek kalmaz. Rüzgar o sesi taşıyacaktır.

Gelelim "bağırma" olgusuna... Bağırma, sesi ses

hızından daha hızlı göndermemizi sağlar. Mesela çok iyi bağırın biri, sesi ışık hızında bile gönderebilir. Bu durumda söylediği şeyi daha onun ağız oynamadan duyurur. Buna "Leb demeden leblebiyi anlamak" denir.

Ses aynı zamanda, zamanda da yolculuk eder. Mesela bir uçağın sesini, o geçtikten çok sonra duyurur. Eğer duymuyorsak uçak bize çarpmış demektir.

Kelamlar da böyledir. Bir kölemiz biz bir işi söyledikten beş saat sonra yapıyorsa bilin ki ona iki tane çarpacağız demektir.

Gelelim ses geçirmezlik yani, "izolasyon" safatasına... Yeterince hızlı gelen sesin önünde hiçbir şey duramaz. Yeterince güçlü bağırarsanız, izole edilmiş bir yerde kimse sizi duyamaz mı yani? Ne saçma; illa ki oradan geçen bir zatı zevat olacaktır. Misal, dev bir megafonu ses geçirmez odaya koymuşlar. Adı üzerinde alet mega ses çıkarıyor. Duyulmayacak mı o? Duyulacak...

Neyse bugünlük ses konusu bu kadar yeter. Siz sevgili öğrencilerim bu ay bol bol bağırın ve ses hızını arttırmaya çalışın. Unutmayın; en güzel ses, hızlı gidendir.



Açıköğretim Fakültesi'nde okudukları halde kapalı alanlara kapatılıp ders verilen bir grup kurban...

AYLIK DEFTERİ

Sevgili aylık defterim Difteri;

Nasılsın? Umuyorum ki iyisindir; aslında bu beni pek de ilgilendirmiyor ben kendi derdimdeyim.

Bu ay hava çok sıcaktı Difteri'ciğim. Metrekareye düşen güneş miktarı o kadar fazlaydı ki benim evi güneş bastı. Sevgili vantilatörüm Pervin (Sizi en yakın zamanda tanıştıracığım.) döndü döndü durdu, durdu durdu döndü. Mahvoldu kızcağız ama yine de bir işe yaramadı.

Başka ne oldu bakayım; hiç işte ama evdeki bütün duvarları seyrettim, kanepem minderleri arasında bir şey kaçmış mı diye tek tek kontrol ettim.

Seni günlük olarak tutmak istiyorum ama üşeniyorum aylıkçığım. Zaten öyle pek sık bir şey olmuyor hayatımda. Sıcaklardan bahsetmişim değil mi?

Bu aylık bu kadar yetsin Difteri. Sen defterlerin en hastalıklı olanısın biliyorsun, değil mi? Gıcığım sana ama yazmadan da edemiyorum canım benim, bir tanem. Defol git şimdi yırtarım o yelloz yapraklarını.

Not: Kanepem minderleri arasında neler bulduğumu merak ediyorsun, biliyorum.



GELECEĞİNİZE YATIRIM YAPIN

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun



YENİLENEN EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARİYER EĞİTİMLERİ

- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Web & Grafik Tasarım Uzmanlığı
- ↳ 3D Görselleştirme & Animasyon Uzmanlığı

KARİYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- ↳ AutoCAD ve 3D Görselleştirme
- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe

ANKARA
ŞUBEMİZ
AÇILDI!



444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam

İSTANBUL

BAKIRKÖY

BEŞİKTAŞ

KADIKÖY

FATİH

TOWN CENTER

FULYA

KOZYATAĞI

ANKARA

BİLKENT PLAZA



Dünya ile aynı anda Vestel'de

Dünyanın en yeni Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojisi Vestel Dizüstü Bilgisayarlarda. Daha yüksek kablosuz bağlantı hızıyla bu teknoloji, kablosuz yaşamaya yeni bir boyut katıyor.



En yeni Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojili VESTEL RHINO

- Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo İşlemci P7350 (İşlemci Hızı 2.0 GHz, 3 MB Cache, 1066 MHz FSB)
- Intel® PM45 Chipset
- INTEL® WiFi Link 5100 (802.11AGN)
- Windows® Vista® Home Premium Edition Türkçe İşletim Sistemi
- 512 MB GeForce 9300GS TurboCache Ekran Kartı (256 MB Ayrılmış Bellek)
- 160 GB Sabit Disk
- 3 GB Bellek
- DVD-Dual

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside, Intel Corporation'ın veya Amerika Birleşik Devletleri'ndeki ve diğer ülkelerdeki yan kuruluşlarının ticari veya tescilli ticari markalarıdır.

• Ürün 27 Temmuz 2008'den itibaren stoklarımızda olacaktır.