

TAM SÜRÜM OYUN: PAINKILLER: BLACK EDITION
"BATTLE OUT OF HELL" EK PAKETİYLE 2 OYUN BİR ARADA

2
DVD

131 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

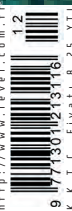
LEVEL

ARALIK 2007 > 6.50 YTL (KDV Dahil)
2007-12 | ISSN 1301-2134

CRYSIS

TÜRKÇE, ORJİNAL

OYNANABİLİR DEMOLAR CALL OF DUTY 4 > CRYSIS > EMPIRE EARTH III > NFS PROSTREET **İLK BAKIŞ** GTA IV > PROJECT ORIGIN
> BIA: HELL'S HIGHWAY > PROTOTYPE **YAKIN PLAN** SILENT HILL V **İNCELEME** HELLGATE: LONDON > GEARS OF WAR > UT3
> JERICO > THE WITCHER > KANE & LYNCH > ASSASSIN'S CREED > METROID PRIME 3 **DOSYA** PINBALL MAKİNELERİ > OYUNCU
PROFİLLERİ **DiĞER** KISA KISA > OFİSTE BU AY > İŞGAL > HAYALET > YÜKSEK SADAKAT RÖPORTAJI > MÜEBBET MÜHABBET



Görecekleriniz bu kadar değil!



Bizi izleyin...

0800 211 50 13
www.minton.com.tr



minton
It's all in Minton

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Furkan Faruk Akıncı faruk@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Zeynep Bilmez zeynep@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaşa deha@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Elif Namli Rişvanoğlu elifn@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kıvanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay meric@level.com.tr

Merve Elma merve@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Tunç Dındaş turbo@level.com.tr

Ümit Öncel umit@level.com.tr

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

İzmir Temsilcisi: Ziyet Attila, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Başkan Yardımcısı: Funda Baykal

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Zuhal Söylemez, zsöylemez@doganburda.com

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

Yeliz Koyun, ykoyun@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 17, 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

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

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

Yeni Bir Umut



Türkiye'de oyun yapımı ve Türkiye'deki korsan pazarı hakkında çok

şey yazılıp çizildi. Yazılan yüzlerce harfin, çizilen binlerce çizginin bir kısmı uzay boşluğunda yitip gitti, bir kısmı ise dikkate alındı ama ne çare... Türkiye, bağımlısı olduğu alışkanlıklarından vazgeçmedi. Her şey eskisi gibi devam etti. Bir yanda savrukça harcanan kodlar, 1'ler, 0'lar, internetten indirilen ücretsiz motorlar, yeni ama eski oyunlar; diğer yanda kutusuz halde üst üste koyulup bir kenara fırlatılan, çizik içindeki DVD'ler... Emeği Türkiye değersiz kıldı, kıldıysa. Gerek yapım tarafında, gerekse tüketim tarafında... Peki her şey için çok mu geç kalındı dersiniz?

Aslında en iyisi zamanda bir yolculuk yapmak... İnsanların "Tehlikeli" demelerine aldırmadan aracımıza atlayıp, geçmişe ya da geleceğe dönerek yaptığımız / yapacağımız hataları düzeltmek... Peki zaman makinemiz çalışıyor mu? Ne yazık ki, hayır... Ama işte, yeterli hıza ulaşmak için yeterli mesafeye sahip olmasak da bir çıkış yolu var.

Yerli Kardeşler... Kendileriyle yaptığımız röportaj sırasında kardeşlerin gözlerinin içi gülüyordu çünkü onlar; Türk oyun pazarı, hatta Türk oyun kültürü adına "Yeni Bir Umut"un habercileri: Crisis'in...

Ve şimdi bizlere, zaman makinemizi tamir etmeyi, geleceğe dönmeyi; kısacası, Hasta Adam'ı, Türk oyun sektörünü ayağa kaldırmayı teklif ediyorlar. Eminim ki bunun için birçok insan, birçok dağıtıcı ve birkaç yapımçı zaten çaba sarf ediyor. Ama bu kez hem dünyayı, hem Türkiye'yi, hem de bizleri sarsacak kadar güçlü bir adım atılıyor bu konuda: Tamamıyla Türkçe bir oyun; Crisis.

İşte, döndük, dolaştık; yine aynı noktaya geldik. Orijinal yazılım satın alma noktasına... Bu gerçekten de Türkiye için bir kırılma noktası: Crisis gibi bir oyun, -Yerli Kardeşler'in büyük fedakarlıklarıyla- Türkiye'de çok özel bir fiyattan satışa çıktı. Hem de kendi dilimizde...

Crytek'in ve dağıtıcı firmanın eline geçecek olan orijinal oyun satışları, belki de Türkiye'deki oyun sektörünün geleceğini belirleyecek. Büyük oyun firmalarının ya da konsol üreticilerinin Türkiye'ye bakışları ancak bu sayede değişebilir.

Ne yapın, edin, bu oyunu orijinal olarak satın alın; Türk oyun sektörüne destek olun. Eğer bu kez de bu desteği sağlamazsak, bulunduğumuz zamanda çakılı kalma tehlikesiyle karşı karşıya kalabiliriz; geleceğe dönmek için bu çağrıyla kaçırılmamalıyız.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

Düzeltilme: Geçen ay TimeShift ve Pursuit Force: Extreme Justice incelemelerinde oyunların Türkiye Dağıtıcısı'nın ismi girilmemiştir. Her iki oyunun da dağıtıcısı Aral İthalat'tır. Düzeltir, özür dileriz.



© 2007 Adidas America, Inc. Adidas, the Adidas logo and the 3-Stripes mark are trademarks of the Adidas Group.



Basketbol
KARDEŞLİKTİR

IMPOSSIBLE IS NOTHING





adidas

Her Kahramana Bir Takım,
Her Takıma Bir Kahraman Gerek.

Team
Signature

Impossible Is Nothing



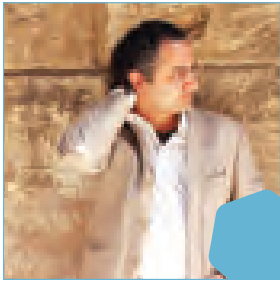
İyi oyuncu sayı yapar, mükemmel oyuncu maçı kazandır. İkisini birbirinden ayıran; ne zaman kahraman olacağını, ne zaman kahraman yapacağını bilmektir. Team Signature Lightspeed. adidas'tan, bugüne kadar üretilmiş en hafif basketbol ayakkabısı. Kardeşliğin zafere ihtiyacı var. Kazandırabilir misin? adidasbasketball.com

- Yine neye takıldın abi sen?!
- Ofiste en güzel nerede uyunuyor?



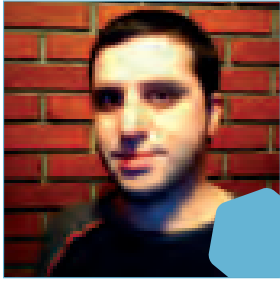
Elif Akça

- Yine filmlerdeki "boyun kırma" sahnelerine takıldım. Sözüm size ey psikopat katil dostlarım; kurbanlarınızı kesin, biçin, onların iç organlarını sökün, bağırsaklarından oyuncak yapın, gözleriyle yakar top oynayın... Ne olur yahu, ne olur, boyun kırmayın! Beni komaya sokmayın!
- Kesinlikle boş bir masa kadar rahat bir yer yok uyumak için. Kafamın altına bir kazak, üstüme de bir tişört attığım gibi mışıl mışıl uyurum saatlerce. Tek derdim, sabah çok erken saatte ofise gelip çalışmaya başlayan insanlar. Onların önlerinde pirelerimle beraber uyumak hoş olmuyor maalesef.



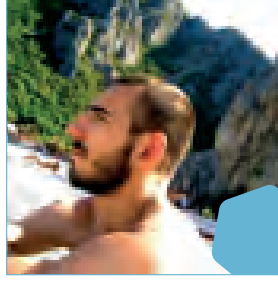
Cem Şancı

- Windows Mobile'in Türkçe klavyesinin büyük tuşlara sahip olmamasına takıldım. Bir güzide yazılım şirketimiz, orijinal klavyeyi almış, Türkçe'leştirmiş ama büyük tuşlu klavyeye çevirmeyi unutmuş. Ben mecbur muyum, Stylus'u küçücük harflere isabet ettirmeye çalışırken acı çekmeye? Gözünü sevdiğimin PalmOS'u...
- Ofiste hiçbir yerde güzel uyunmuyor. Bilakis, sabıkalı bir çapkın olarak söylüyorum; her gece başka bir güzel kadının sıcaklığı ile ısınmak varken uyku nedir, uyumak nedir sevgili soru sahibi, meraklı arkadaşım? Bitir mi senin merakın?



Hasan Başaran

- Birincisi, böyle soru kavgada sorulmaz, ayıp ayıp! Üçüncüsü, madem soruldu, cevap vereyim: Taksim tramvayının arkasına takıldım ben. İkincisi ne mi? Takıl bana hayatını yaşa! Hmph, hmmpmph... Yorgunum kısacası. Alttaki soruya zıplıyorum hızla...
- Firat ofisteyse hiçbir yer tekin değildir. Uyurken yakalarsa editör meditör dinlemez, adamı Ofiste Bu Ay'da çizip maymun eder. Firat ofiste değilse her yer uyumaya elverişlidir.



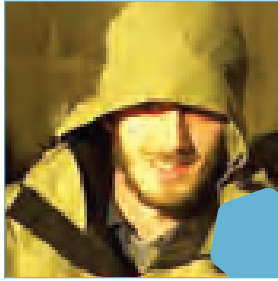
Ercan Uğurlu

- Depeche Mode'un solisti Dave Gahan yeni bir single çıkarmıştı geçen ay. Bunu öğrenir öğrenmez soluğu bir müzik marketinde aldım fakat oradaki görevli arkadaş single'ın Türkiye'ye gelmediğini söyledi. Böyle bir şey mümkün değil! Ona taktım kafayı! Dur, çok feci hırslandım; gidip döveceğim!
- Bu soruyu teorik olarak cevaplamak gerekirse çalışmaktan beyni yerinden çıkmış ve yorgunluktan gözleri kapanmakta olan standart bir insan için yatay bir düzleme sahip olan her alan / obje uyumaya müsaittir. Mesela; çalışma masasının üstü, separatörün üstü, monitörün üstü, mouse'un üstü...



Burak Akmenek

- Trafikte, insanlara son derece saygısızca davrananlara; yaya geçidine karşıdan karşıya geçerken sağ tarafın kullanılması, yürüyen merdivende yürünmeyecekse sağda durulması gerektiğini bilmeyenlere ve bu konuda uyarıldığı zaman ukalalık edenlere...
- En güzel uyku noktası, donanım için incelemeye gelen ürünleri koyduğumuz raflar. Battaniyeye sarılıp yatıyoruz sabahladığımız gecelerde. Yalnız raflar biraz dar olduğu için tek pozisyonda sabit kalıp o şekilde uyumak gerekiyor.



Ömür İklim Demir

- Ercan'ın "Network'te sorun var" dediği her gün muhtelif yerlerdeki dağınık kablolar ve yerlerinden çıkarılmış karolarla takılıyorum. Yok sorun morun; en sonunda kafayı gözü yaraçağız, o sorun olacak!
- "Çay isteyen var mı?" diye sorarak olay mahallinden uzayıp, aşağı katlardaki deri kanepelerde uyuyorum. (Evet, burada yok yok; hatta isterseniz, marti sesiyle sahil ambiyansı bile yaratıyorlar!)

Geçen Ay

LEVÉL'i evirdik, çevirdik ve gelebileceği en iyi noktaya getirdik. Yeri geldi, uyumadık; yeri geldi, yemek yemedik ama sonucu görünce herkesin ağzından tek bir cümle çıktı: "Bu dergi olmuş!" Çabalarımızın karşılığını alabildiğimiz için çok mutluyduk. Bunu hareketli bir gece ile kutladık; aramızdan -ismini vermek istemediğimiz- birkaç kişi gecenin sonunu hatırlayamasa da her şey çok güzeldi.



LEVEL Ödülleri

Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

BİR BAKIŞTA 130. SAYI

PUAN

9

Half-Life 2: The Orange Box> Ümit ve Elif'in üstüne balıklama atıldığı Half-Life 2: The Orange Box'ı kimin inceleyeceği konusunda büyük tartışma yaşandı; yazı-tura ile alınan kararla yazı Ümit'e gitti.

9

Timeshift> Şefik'in istediği tek bir şey vardı ki o da zamanı durdurmakta çünkü Kasım ayının sonunda kendisi "Yaylalar yaylalar!" şeklinde bağırarak zorundaydı. Timeshift, Şefik'in yarasına az da olsa merhem oldu.

9

Company of Heroes: Opposing Fronts> Tuna, ofise geldiğinde buram buram strateji kokuyordu; kendisinin saatlerce CoH: Opposing Fronts oynadığını anlamak hiç de zor olmadı.

8

Enemy Territory: Quake Wars> Ofisteki -istisnasız- herkesin beğendiği bu online FPS, Quake ismini başarıyla devam ettiriyor.

8

Stranglehold> Tam bir aksiyon bombası! Hiperaktif bünyelerin bile bu oyundaki hareketlilik oranına dayanabileceklarini sanmıyoruz. John Woo'nun önünde saygıyla eğiliyoruz.

WOLF KING™

Şampiyonların Silahları



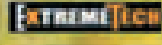
Planet X64 – Bu gezegenin en iyisi

"Kullanım kolaylığı inanılmaz, kullanıcısını tüm hemen parmaklarının altında"



Gamezone – Editörün Seçimi

"Wolfking Warrior tuşları mükemmel i oyunlandırmış bir klavye böylece FPS oyunları daha eğlenceli olacaktır"



Extreme Tech – 10 Üzerinden 9 puan

"WASD hiç bu kadar güzel görünmemiştir ergonomik hizalama her tuşa kolayca ulaşmanızı sağlar Kesinlikle iyi bir seçim"



Nv News – Evde kullanılan donanım

"FPS oyuncular için en güzel seçim, Oyunu hızlandırmak ve kapasitenizi artırmak için en iyi yardımcınız olacaktır"



Tech Fear – Mükemmel oyuncu kafası ile tasarımı yapılmıştır

"Wolfking Warrior'un oyun stilinizi geliştireceğini tüm kalbimizle inanıyoruz, bu firmanın ürünleri hep yenilikçi olmuştur"



Overclockers Cafe – Her iki dünyanın en iyisi

"Wolfking bana kaliteli bir USB klavye ve rakiplerin korktuğu rüyayı olacak bir silah sunmuştur"

Maximum PC – Bu klavye ile oyun oynamak muhteşem

"Benzersiz tasarımı ve çift renk tonları anında gözünüzü alacaktır"

Twitch GURU – Oyun için doğru seçim

"Rakiplerinizin karşısında bu klavye üstünlük sağlayacaktır"

Özellikler

- ✓ Büyütülmüş ve hizalandırılmış "WASD" tuşları, RSI oluşmaz
- ✓ Ses kontrolü için multimedya tuşları, USB 2.0 uyumlu
- ✓ Çift Ctrl tuşu, geniş ve uzun SPACE tuşu
- ✓ 55 adet tuş dairesel ve ergonomik bir şekilde yerleştirilmiş
- ✓ Kompakt boyut, taşınabilir ve laptoplarda kullanılabilir.
- ✓ Büyütülmüş ve şekillendirilmiş menü tuşları
- ✓ Tuşların altında 3 kat silikon zar, daha sessiz çalışma
- ✓ Özel ve dengelenmiş tuşa basma mekanizması

Özellikler

- ✓ 800/1600/2200 DPI Çözünürlük
- ✓ Hızlı Ateş Düğmesi, 1 den 4 e kadar
- ✓ Ergonomik hatlar
- ✓ Işıklılandırılmış Track Wheel
- ✓ Sayfa İleri / geri tuşları
- ✓ Hız seçimi tuşu
- ✓ Işıklı LED
- ✓ USB 2.0 uyumlu



www.PCargestore.com

www.wolfkingusa.com

PCarge Elektronik Bilgisayar Tic. ve San. Ltd. Şti.

Şirinyalı Mah. 1488. Sok. Örnek Apt.: No:28/2 07160 Antalya
Tel: 0 242 317 11 33 / Fax: 0 242 317 11 33 e-mail: info@pcarge.com

PAINKILLER: BLACK EDITION

TAM SÜRÜM

Geçen ay sizlere hediye ettiğimiz Dreamfall: The Longest Journey'i beğendiniz mi; doya doya oynadınız mı? Peki bu ay sizlere bir tam sürüm oyun daha hediye ediyor olmamız ne diyorsunuz? Painkiller'in sınırlı sayıda üretilen, -orijinal oyunun yanı sıra-"Battle out of Hell" ek paketi de dahil olmak üzere birçok ekstra materyal içeren ve 2005 yılında piyasaya sürülen Black Edition versiyonu sizi uzun süre oyalayacaktır. Üstelik, şimdiden klasikler arasına girmiş olan bu oyunun tek kişilik moduyla yetinmek zorunda değilsiniz çünkü multiplayer modu da fazlasıyla eğlenceli.

Not: Kurulum için gerekli olan seri numarasını, DVD kutusunun arkasında bulabilirsiniz.

Minimum Sistem: 1.5 Ghz İşlemci, 384 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 2.6 GB Sabit Disk, Windows 98/ME/2000/XP İşletim Sistemi

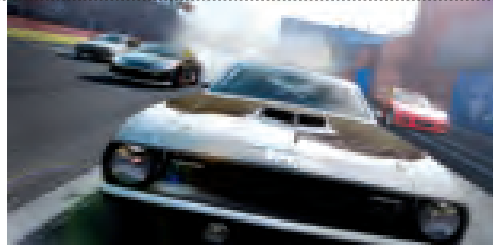
Önerilen Sistem: P4 2.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

Rehber: 106

GRAND THEFT AUTO IV

İLK BAKIŞ: 18

Aynı fragmanı tekrar tekrar izlemekten fenalık gelmeye başlamıştı ki özel bir demo imdadımıza yetişti. İşte ilk izlenimler...



NEED FOR SPEED PROSTREET

İNCELEME: 62 DEMO: DVD VIDEO: DVD

ProStreet piyasaya çıkmadan önce oyunun hasar sisteminin yenilediğinden ve yapay zekanın geliştirildiğinden bahsedip durdu herkes. Bakalım söylenen bunca söz doğru muymuş?

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Call of Duty 4: Modern Warfare
Chromadrome 2
Crysis
Empire Earth III
Katakijin
Need for Speed ProStreet

BEDAVA OYUNLAR

Angela's World
AssaultCube
Donnie Darko
Dyngrid

GoldenEye 2D
Nukem Dead
Varia
Rorschach
Sam & Max Episode 4:
Abe Lincoln Must Die
Twister

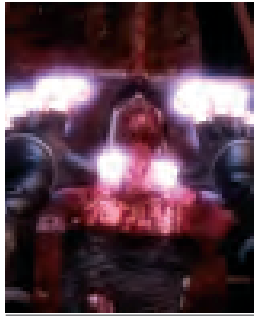
EKSTRALAR

Kingdom Under Fire:
Circle of Doom (Wallpaper Paketi)
Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)

CLIVE BARKER'S JERICO

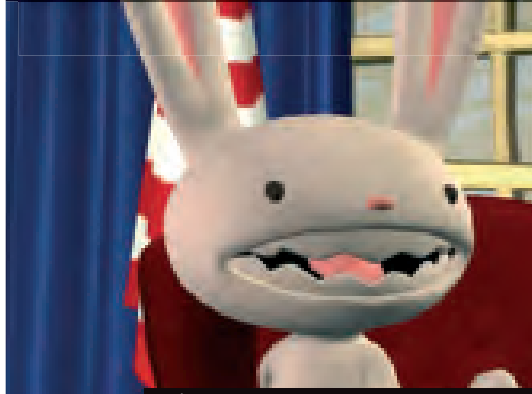
İNCELEME: 60

Clive Barker imzalı Jericho'yu ilk duyduğumuzda Undying'in başında geçirdiğimiz korku dolu saatler bir film şeridi gibi geçti gözümüzün önünden ama gelin görün ki hevesimiz kursağımızda kaldı.



SAM & MAX EPISODE 4: ABE LINCOLN MUST DIE

TAM SÜRÜM: DVD



Bu ay DVD'de tam sürümüne yer verdiğimiz Abe Lincoln Must Die (Sam & Max dizisinin dördüncü bölümü) bir hayli matrak diyaloglara, zekice hazırlanmış bulmacalara ve çizgi film tadında grafiklere sahip. Oyunda, Amerikan Başkanı'nın çıkardığı "garip" yasalar karşısında zor duruma düşen halkın hakkını aramak ve bu durumu düzeltmek için çaba sarf etmemiz gerekiyor.

Kwari
LEGO Batman: The Videogame [YÇ]
Mass Effect [YÇ]
Medal of Honor Heroes 2
My Horse and Me
Naruto: Rise of a Ninja
Need for Speed ProStreet [YÇ]
Rayman Raving Rabbids 2
Resident Evil: Umbrella Chronicles
SimCity Societies
Sonic Rivals 2
Sudden Strike 3: Arms for Victory
The Bad, The Ugly, and The Sober
The Club
Theseis
Time Crisis 4 [YÇ]
Universe at War: Earth Assault [YÇ]

YAMALAR

MotoGP 07 v1.1
Pro Evolution Soccer 2008 v1.10



SILENT HILL V

YAKIN PLAN: 34

Yeni neslin gücünü arkasına alan Silent Hill V, korku filmlerini aratmayacak olan karanlık ve gerçekçi atmosferi ile kabuslarınızı gerçeğe dönüştürmeye hazırlanıyor; aman dikkat!

LEVEL 131

- 3 Editörden
- 8 Editörün Gizli Hayatı
- 14 Level Ligi
- 16 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 18 Grand Theft Auto IV
- 20 Project Origin
- 22 Soldier of Fortune: Payback
- 24 Dead Space
- 26 Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm
- 28 Prototype
- 30 Europa Universalis: Rome
- 30 Cannon Fodder
- 32 Brothers in Arms: Hell's Highway

YAKIN PLAN

- 34 Silent Hill V

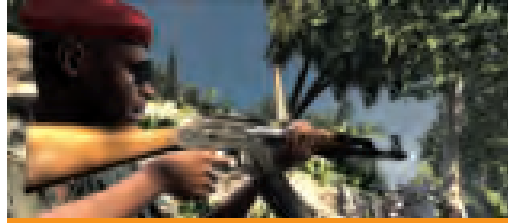
DOSYA KONUSU

- 38 Pinball Makineleri

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

İLK BAKIŞ: 22

Yeni Soldier of Fortune oyunu her ne kadar bizi -bir kez daha- Amerika'nın paralı askerleri ile teröristlerin karşı karşıya geldiği bir savaş alanının ortasına atacak olsa da bu defa savaşın çok daha kanlı geçecek olması bizi heyecanlandırıyor.



88 Oyuncu Profilleri

PC İNCELEME

- 42 Crysis
- 50 Hellgate: London
- 53 Painkiller: Overdose
- 53 Age of Empires III: The Asian Dynasties
- 54 Gears of War
- 55 Football Manager 2008
- 56 Unreal Tournament III
- 60 Clive Barker's Jericho
- 62 Need for Speed ProStreet
- 64 The Witcher
- 66 Kane & Lynch
- 68 F.E.A.R.: Perseus Mandate

68 KONSOL USTASI

- 70 Konsol Ustası'ndan yemek tarifleri

KONSOL İNCELEME

- 74 Assassin's Creed
- 78 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 80 Pro Evolution Soccer 2008



HELLGATE: LONDON

İNCELEME: 50

Sıradan bir hikayeye sahip olan Hellgate: London'ı tek başınıza oynamak istiyorsanız bir kez daha düşünmenizi öneriyoruz zira oyunu, hiçbir ücret ödemeden oynayabileceğiniz sunucularda oynamak daha keyifli olacaktır.

S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl v1.0005
TimeShift v1.2
World in Conflict v1.002

SÜRÜCÜLER

Auslogics Disk Defrag v1.4.9.245
Burn4Free v3.6.0.0
CCle Plus v2.93
WinAudit v2.26

SERVİS

ACDSee v10.0.219
Ad-Aware 2007 v7.0.2.3

Adobe Reader v8.1.1
AVG Free Edition v7.5.503
BenchEmAll v2.648
BitDefender 2008 v6.0.3790.0
CCleaner v2.01.507
DOSBox v0.72
FlashGet v1.9.6
Fraps v2.9.2
Google Desktop v5.1.709.19590
HyperSnap v6.12.02
İCQ v6.0
Kaspersky v7.0.0.125

Maxthon v2.0.4.5799
mIRC v6.3
Motherboard Monitor
Password Agent v2.5.1
QuickTime v7.2
RealPlayer v11
Spybot v1.5.1.15
SUPER v2007.build.23
System Mechanic v7.1.12
TeamSpeak 2 v2.0.32.60
uTorrent v1.7.5

WherelsIt? v3.84
Winamp v5.5
Windows Live Messenger
v8.1.0178.00
WinRAR v3.71
Xfire v1.83



OYUNCU PROFİLLERİ

DOSYA: 88

Oynadığımız her oyun farklı bir tür ile sınıflandırılıyor ve piyasaya o şekilde sunuluyor. Piyasada birçok oyun türünün olduğu malum; peki, ya bu oyunları oynayan oyuncular, yani bizler kaç farklı türe ayrılıyor? Bu konu üzerine kafa yordunuz mu hiç? Biz yorduk ve ortaya oldukça eğlenceli bir dosya konusu çıktı. Oyuncu Profilleri, konuyla ilgili aklınıza gelebilecek her türlü soruya cevap veriyor.

- 82 Gitar Hero III: Legends of Rock
- 83 Metroid Prime 3: Corruption
- 84 Silent Hill Origins
- 84 The Simpsons
- 85 Juiced 2: Hot Import Nights
- 85 Legend of Zelda: Phantom Hourglass

86 KISA KISA

94 EKSTRA

96 DONANIM

104 TEKNİK SERVİS

106 HİLE

REHBER

- 108 Painkiller: Overdose
- 110 Football Manager 2008
- 112 Hellgate: London

116 YAPIM HİKAYESİ

118 KÜLTÜR & SANAT

125 BİR GRAFİKERİN GÜNLÜĞÜ

126 İŞGAL

128 HAYALET

CRYSIS

İNCELEME: 42 DEMO: DVD

Crysis, oyun gündemine düştü düşeli krizden çıkmadık. Özellikle de geçen ay, bir türlü yayınlanmayan demo'yu beklerken helak olduk diyebiliriz.

Ama heyecanımız dindi mi? Hayır; aksine körüklendi.

2020 yılında, Kuzey Kore ile Amerika'nın karşı karşıya gelmesine sebep olan bir meteor parçasının ardındaki sır perdesini aralama ve oyunu inceleme fırsatını yakalayan Furkan Faruk, oyun hakkında neler karalamış bakalım...



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

İLK BAKIŞ: 32

İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan hoşlananların dikkatine! Hell's Highway ile düşmana karşı canla - başla mücadele ederken, bir de silah arkadaşlarımızın arkalarını kollamak için uğraş vereceğiz. İş çıktı başımıza, iyi mi?

UNREAL TOURNAMENT III

İNCELEME: 56

Her versiyonuyla oyuncuların büyük beğenisini kazanan Unreal Tournament serisinin bu versiyonunda Necris ırkı geri dönüyor ve ne yazık ki onları patronumuz Fırat karşılıyor.

130 KARA KUTU

131 KAFA AYARI

135 SONRAKİ LEVEL

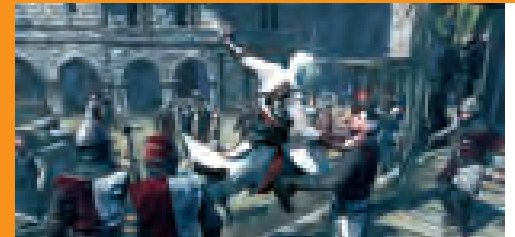
139 OFİSTE BU AY

ALTIGEN

- 140 Pir-i Muğan
- 141 Olağan Şeyler
- 142 Oyun Bahçesi
- 143 Oyunbozan
- 144 Timeless
- 145 Ejderhanın İni

149 POSTA

154 MÜEBBET MUHABBET



ASSASSIN'S CREED

İNCELEME: 74 VIDEO: DVD

Bakalım Altair, Pers Prensi'ni tahtından indirebilecek mi?

LEVEL

OKULU

ÖZEL

SAYISI

**Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'dan siz değerli okurlarına
"ünlü" olma şansı... Detaylı bilgi ve katılım için: www.level.com.tr*

İKİNCİ HAFTA

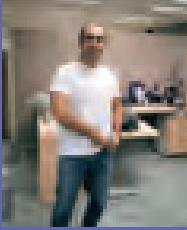
BU AY: GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

Tartışmaların arasında kaldım yahu! Geçen ay, dergi çıktıktan sonra puanını gören herkes üstüme yürüdü! Yok efendim "Ben nasıl son sırada yer alırım?", yok efendim "Sen nasıl benim üstümdesin?". Ne yani; adam mı kayırıyorum, bol keseden puan mı dağıtıyorum, kendime iltimas mı geçiyorum burada?! Lütfen ama... LEVEL Ligi için seçtiğim en uygun puan sistemi, Formula 1'de de kullanılan sistemin aynısıdır. Sıralamaya giren oyuncular sırasıyla 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2 ve 1 puan alır. Ayrıca LEVEL PAF Ligi'nin de yalnızca galibi 5 puan kazanıyor. Sistem gayet açık ve net; hala itirazı olan var mı?

Bu ay LEVEL Ligi için seçtiğimiz oyun Geometry Wars. Son derece basitmiş gibi görünen bu oyunun aramızda bu kadar puan farkı yaratabileceğini kim tahmin edebilirdi ki?

OYUNCULAR

BURAK



Burak, Ekim ayında odasından aldığımız fotoğraf makinesini haftalarca geri götürmediğimiz için bize bir hayli bozulmuş ve geçen ayki LEVEL Ligi'ne katılmamıştı. Makinesini geri verip gönlünü aldığımız Burak'ı Geometry Wars'ın karşısına oturttuk. Burak'tan tekrar özür diliyor ve yine haberi olmadan fotoğraf makinesini aldığımızı bildiriyoruz.

ELİF



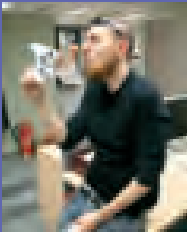
Ligin ilk haftasında oynanan PES6 maçları ndan sonra ofisten üzgün bir şekilde ayrılan Elif, bir süreliğine gözden kaybolmuş ve bizi meraklandırmıştı. Biz tam polisi aramak üzereyken kapıyı kırarak ofise giren Elif, fotoğrafta görüldüğü gibi etrafa dehşet saçtı; özellikle de aldığı düşük puana sinirlenerek beni ölüm-le tehdit etti.

FARUK



Elif'i saymazsak dergi kadrosunda yer alan en fotojenik insan Faruk. Üstelik sadece fotojenik değil, bir o kadar da karizmatik bir insan kendisi. Buraya koyalım diye bir fotoğraf çekelim dedik ve şu verdiği poza bakın! Bu haliyle onun önünde kim durabilir veya ona rakip olabilir ki? Yalnız, Geometry Wars için tek bir gamepad yeterli Faruk; bırak bir tanesini bakayım!

FIRAT



Tamam patron, kızma! Bu tip oyunları sevmediğini biliyoruz ama bu uzun maratonda her türlü saha ve hava şartında mücadele etmen gerekiyor. Sen ki Nou Camp'ta ve San Siro'da sahaya çıkmış bir oyuncusun; şimdi gelip bizimle böyle basit bir oyunu oynamak zorunda kalıyorsun. Zirveden inip mahalli liglerde top koşturmak zor belki ama bu günleri de aşacaksın.



Sanık sandalyesine önce Burak'ı oturttuk ve ondan marifetlerini sergilemesini istedik. Burak, önce Xbox 360 gamepad'i ile uyumlu hale gelmeye, sonra oyunu öğrenmeye ve son olarak da bizi eğlendirmeye çalıştı; fena bir performans da sergilemedi hani. Hepimizin aynı anda güldüğü anı yakalamayı başaran Elif'i ayrıca tebrik ediyoruz.

MASADA FARUK'U 5-0 VE ZEYNEP'İ 5-1 YENEN
FIRAT ŞAMPİYONLUKTAN EMİNDİ AMA...



Sırada Faruk var. Biz "Bu ay LEVEL Ligi'nde hangi oyunu oynasak acaba?" diye birbirimizle tartışırken meydana boş bulan Faruk, Xbox 360'ün içine Geometry Wars'ı yerleştirmişti bile. Aramızdaki en tecrübeli Xbox 360 oyuncusu olarak koltuğa oturur oturmaz bu avantajını oyuna yansıttı ve Burak'ın aldığı puanı altıya katladı. O an, "diğer oyuncuların şampiyonluk inançlarını kaybettiği an" olarak kayıtlara geçti.

Score
3,450

OYUN: GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

İNCELENDİĞİ SAYI: -

PUANI: -

GEOMETRY WARS'TA ISRARCILIK DAVRANAN

FARUK'TAN ŞÜPHELENİP ONU YAKIN TAKİBE ALDIK



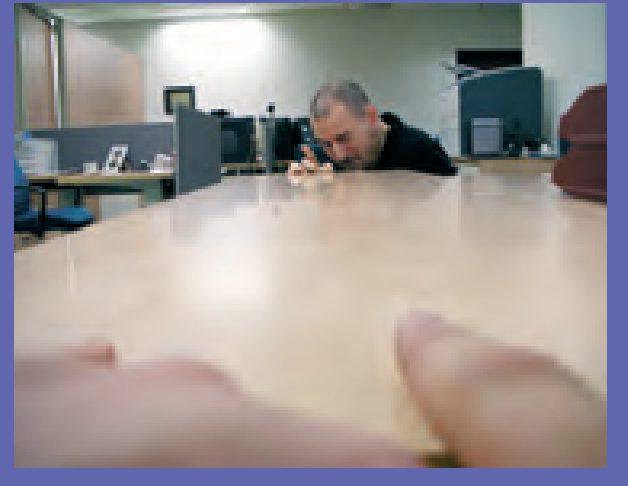
PES6 müsabakalarında kendi sahasında mücadele eden Fırat, bu ay oldukça mutsuzdu ve bu hali fotoğrafa da yansıdı. Faruk'un elde ettiği skor herkes gibi onu da sindirdi ama bir umutla geçti Xbox 360'ın karşısına ve onur mücadelesine başladı. Oyunun bitiminde basın karşısına çıkan Fırat şu şekilde konuştu: "Elimden geleni yapmaya çalıştım ama olmayınca olmuyor işte; Faruk'u tebrik ediyorum ve kendisine başarılar diliyorum. Artık önümüzdeki maçlara bakacağız."

PUAN DURUMU

İSİM	BU AY	TOPLAM
ŞEFİK	8	17
FIRAT	4	14
ELİF	6	11
FARUK	10	11
BURAK	5 + 5	10
ZEYNEP	3	9
ERCAN	0	8
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2

LEVEL PAFLİĞİ

Bu ay kura çekimiyle uğraşmadık ve eski bir sistemi uygulamaya koyduk: Yenen masada kalır! Kasım ayının oyunu ise tarih öncesi dönemlerden kalan "bozuk para maçı" oldu. Tribünleri dolduran LEVEL ve Blue Jean çalışanlarının gözlerinin önünde oynanan maçlarda, Fırat ele geçirdiği masayı uzun süre bırakmadı; ta ki Burak ile karşılaşınca kadar. İlginç tarzıyla bizleri şaşırtan ve güldüren Burak, bizi güldüğümüze pişman edercesine Fırat'ı 5 - 2 yenerek şampiyon oldu ve 5 puanı kaptı.



Geçen ay fotoğrafını kullanmadığımız için çok üzülmiştü Zeynep; ben de bu kareyle onun gönlünü almak istedim. Kendisi oyunlara biraz uzak olmasına rağmen Geometry Wars ile bir hayli ilgilendi ancak normal insanların baş parmaklarına göre tasarlanan gamepad'ler, onun başarısını engelleyen en önemli faktör oldu ve geçen ay olduğu gibi bu ay da pek varlık gösteremeyerek dibine vurdu. Bu karede ayrıca, Faruk'u -yine- bir başkasının fotoğrafında ön plana çıkmaya çalışırken görüyoruz.

GÜNÜN GALİBİ

FARUK DE BOER

10 PUAN

Kasım ayını LEVEL Ligi'nin sonucusu olarak kaptan Faruk, Geometry Wars ile tozu dumana kattı ve en yakın rakibinin yaklaşık iki katı puan kazanarak ligdeki puanını 11'e yükseltti.

TOM CLANCY'S END WAR

YAPIM Ubisoft Shanghai

DAĞITIM Ubisoft

TÜR RTS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.endwargame.com





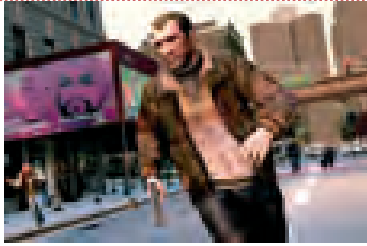
Şu sıralarda hepimizin aklında ortak bir soru var: Üçüncü Dünya Savaşı ne zaman başlayacak? İkinci Dünya Savaşı konulu oyunların yerini, bu soruya alternatif cevaplar veren oyunlar alıyor yavaş yavaş. Tom Clancy's End War da ileride karşılaşılabileceğimiz ittifak ve itilaflar için birer alternatif sunuyor. Görsel açıdan son derece etkileyici olması beklenen End War, klasik mouse + klavye sistemi yerine sunduğu "sesli komut" kontrol sistemi ile ön plana çıkacağına benziyor. Tek dileğimiz, oyunun çıkış tarihinin gerçek bir Üçüncü Dünya Savaşı'na denk gelmemesi.



BÜYÜK DENİZDEKİ KÜÇÜK BALIK

Grand Theft Auto IV

Birkaç ay önce GTAIV'ün fragmanını izleye izleye hepimize bir haller olmuştu. Ofişçe, içinde bulunduğumuz bekleme nedeniyle depresyona girmiş ve bu yüzden oyun ile ilgili videoları izlememeye karar vermiştik. Sağlığımızı korumak adına bir demo'nun yayınlanmasını bekleyecek ve ancak o dakikadan sonra GTAIV'le ilgili bilgiler sunmaya devam edecektik ki oyunun demo'suna ait bir video, bir anda karşımızda dikildi. Bu videoyu, bir ekranın başında toplanarak



izledik ve neredeyse oyunu oynamış kadar olduk. İşte demo izlenimlerimiz, işte son bilgiler...

Nico'nun New York günü>

Demo'nun başında, Nico Bellic, bizi New York'un kalabalık meydanlarından birinde selamlıyor. (GTAIV ağızla New York'a "Liberty City" ve Times Square'e de "Star Junction" demeliyiz aslında.) Neon

ışıkların ve gürültünün egemenliğindeki bu meydan o kadar detaylı hazırlanmış ki gazete büfeleri, restoranlar, mağazalar ve tüm binalar detaylı ve net bir şekilde gözlerimizin önünde parlıyordu. Sağa sola -gerçekten- büyülenmişçesine bakarken demo'yu oynayan arkadaş bu duruma bir "dur" dedi ve Nico'yu bir motosiklete bindirip Rotterdam Hill'e, Little Jacob'u görmek üzere yolladı.

Nico, Little Jacob adındaki silah satıcısını görmeliydi çünkü bir polis memuru olan Francis McCreary'nin kirli işlerini halletmesi için sağlam silahlara sahip olması gerekiyordu. Francis, bazı dümenler çevirirken belgelenmişti ve ünlü bir avukat da Francis'i demir parmaklıklar arkasına yollamak istiyordu. Nico hemen Little Jacob'a ulaştı ve kendine bir tabanca, bir de Uzi satın aldı. Artık her şey daha gerçekçi olduğu için bir pizzacının yanında tabak gibi duran bir silah dükkanından, robotumsu hareketlerle ve diyaloglarla dilediğimiz ekipmanı alamayacağımızı



AYDINLIK TARAF

- ☑ Çok daha gerçekçi bir GTA dünyası
- ☑ Detaylı mekan tasarımları
- ☑ Mekanlar arasındaki geçişlerde yüklemelerin olmaması

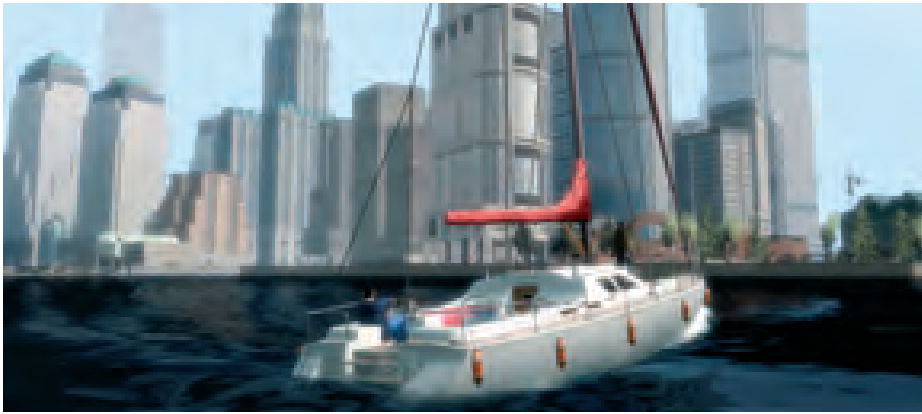
KARANLIK TARAF

- ☒ Nico, önceki GTA karakterlerine göre daha soğuk
- ☒ Oyunun PC'deki geleceği hala meçhul
- ☒ Kullanılabilir hava araçlarının neredeyse tamamının oyundan çıkarılması

anlamış olduk böylece. Little Jacob gibi -seyyar- silah satıcılarının ellerinde ne varsa alışverişimizin ancak bunlarla sınırlı kalacağını öğrendik.

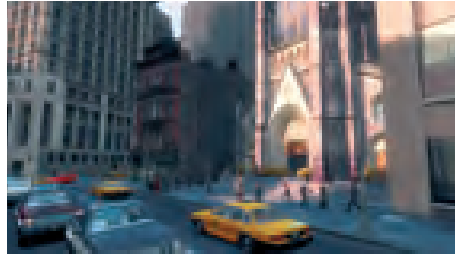
Silahlarını kapatan Nico, artık Francis'e düşman olan ünlü avukatı bulmalıydı ancak avukatın isminden başka hiçbir bilgiye sahip değildi. Avukat hakkında ufak bir araştırma yapıp gerekli kontak bilgilerini öğrenmek için bir taksi çevirdi ve taksiciye en yakındaki internet kafesini neredede olduğunu sordu. Daha sonra önünde beliren haritadan -taksicinin yönlendirmesini de göz önüne alarak- gitmek istediği bölgeyi işaretleyen Nico hem bizim adımıza, hem de kendi adına keyifli bir yolculuğa çıktı. İnternet kafeye vardığında kısa da olsa bir yüklem ekranıyla karşılaşmayı bekliyorduk ancak kafeye girerken ne bir yüklem belirtisi vardı, ne de herhangi bir takılma... İşin bir diğer güzel yanı; dört duvardan ve birkaç bilgisayardan oluşması gereken internet kafe o kadar detaylı tasarlanmıştı ki bizi mest etti. Masalardaki kupalar, çevreye dağılmış dergiler, sağa sola itilmiş sandalyeler... Serinin önceki oyunlarındaki boş ve sıkıcı iç mekanlardan

YAPIM Rockstar North
 DAĞITIM Rockstar Games
 TÜR Aksiyon
 PLATFORM PS3, Xbox 360
 ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
 WEB www.rockstargames.com/tr



sonra böylesine zengin bir mekan tasarımıyla karşılaşıncaya yeni neslin ne olduğunu anlamış olduk.

Ararım seni her yerde> Nico'nun internet kafede yapması gereken şey, avukatın ismi sayesinde çalıştığı firmayı bulup bu firmaya bir özgeçmiş yollamaktı. Özgeçmişini yollayarak firmaya ulaştığı zaman avukata bir adım daha yakınlaşmış olacaktı. Liberty City'nin tüm reklam panolarını ve buna benzer yazılı ürünlerini hazırlayan ekibin oluşturduğu internet ağı sayesinde (buradan epey espri malzemesi çıkar kanımca), Nico, kısa süre içinde Goldberg, Ligner and Shyster Avukatlık Bürosu'na ulaştı. Başından sonuna kadar okuyabildiğimiz bu ilginç özgeçmiş, iş başvurusu olarak Goldberg, Ligner and Shyster'e yollayan Nico, artık



katlı bürosuna iş görüşmesi için çağırılmasıyla soluğu Avukat Goldberg'ün yanında aldı. Burada da yapması gereken şey basitti: Avukatı ortadan kaldırmak. (Eylül ayında Nico'nun Goldberg'ü vurduğu sahnenin kaldırılması için dağıtıcı firmaya ultimatom verildi.

Anlaşılan oyun, yine birçok kesim tarafından tepkiyle karşılanacak.) Bunu da başarıyla yapan Nico, bu defa çok daha büyük bir belayla karşı karşıyaydı; 20'ye yakın polis memuru, büronun

kapısında onu bekliyordu. Resepsiyona ulaşana kadar bir süreliğine sağ salım kalmayı başaran Nico, kendisini dışarı atar atmaz bir arabaya binmeyi başardı ama polis kuvvetleri azimliydiler; Nico, sadece birkaç kilometre gitmişti ki aracıyla birlikte havaya uçtu. "Game Over" yazısı ekranda belirirken "aranılma seviyesi" sadece üç yıldız gösteriyordu... 🚗

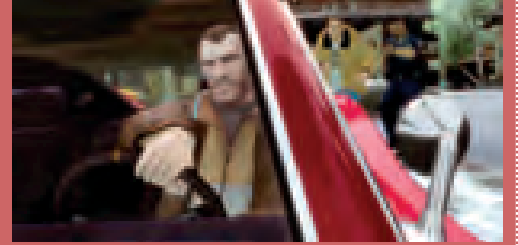
GTAIV'ün, 2008'in ilk çeyreğine ertelenmesi, hem birçok yeni nesil oyunun bir süre daha hayatta kalabilmesini, hem de bu efsane serinin son veliahdının daha kaliteli olmasını sağlayacak. Bu yüzden "Of aman; ne zaman çıkacak bu oyun?!" şeklinde söylenmiyor.

Demo'nun başında, Nico Bellic, bizi New York'un kalabalık meydanlarından birinde selamlıyor

sadece beklemeliydi. Hepimiz "Peki şimdi ne olacak?" diye birbirimize sorarken Francis'in telefonuyla irkildik. Francis, Nico'ya bir başka görev vermişti. Boş zamanını yine Francis'in kirli işlerini çözmek ile değerlendirecekti. Yeni görev, ufak bir kayıt kartını bir başka polis memurundan almasından ibaretti. Yine taksiye atlayan Nico, limana vardığında hedefinin kim olduğunu bilmiyordu ama Francis'ten hedefinin telefon numarasını almıştı. Cep telefonundan polis memurunu arayan Nico, çevresine bakındığında sadece bir kişinin telefonunun çaldığını gördü ve hedefini bulduğunu anladı. Tek bir kurşunla polis memurunu yere yıkan ve kayıt kartını alan Nico'nun artık başı beladaydı çünkü avaz avaz bağırarak halk, polisin olaydan haberdar olmasına neden olmuştu.

Polislerden kurtulmayı başaran kahramanımız, avu-

RADYONUZU AÇIK TUTUN



GTA serisi radyo reklamlarıyla ünlüdür. GTA IV'te de yer alan bu reklamlardan birkaçını sizin için bu sayfalara taşıyoruz. Unutmadan: Oyunda İngilizce olarak yer alacak olan bu reklamları anlayabilmek için sağlam bir İngilizce'ye sahip olmanız gerekiyor.

Amerika'nın en iyi emlakçısı

"Bir ev sahibi mi olmak istiyorsunuz? Piyasa araştırması yapıp yapmadığınızı fark etmez; rüyanızı gerçeğe dönüştürmek için, sizin için buradayız ve eviniz şu anda hazır! 500m²'lik, cam kaplama bir evden bahsediyoruz! Camları açılmayan ve siz isteyken; içinde, yatağınızda kapıcınızın kendisini tatmin ettiği bir ev! Sadece üç milyon dolar ve üstelik geçekondü mahallesine sadece üç blok ötede! Şimdi başvurun, karlı çıkın!"

Japon rüyası

"Dünyayı ele geçirmeye çalışan yarı robot, yarı radyoaktif bir bitki mi?! Bunu ancak 15 yaşındaki liseli bir kız durdurabilir... Onunla aynı yatağa girerek (bu bölüm Japonca)! Princess Robot Bubblegum and the Horny Radiactive Plant (Robot Prenses Sakız ve Radyoaktif Bitki) çok yakında size en yakın Manga dükkanında!"

İtalyan işi

"Atenez, İtalyan lezzetini o ufak, çelimsiz İtalyan porsiyonları ile denemek istemiyorsa El Dentes'e gelmelisiniz! Yedikten sonra "Mama mia!" diye haykıracağımızın garantisini veriyoruz! İtalyan yemeğini İtalya'dakinden çok daha farklı bir şekilde sizlere sunuyoruz! Nasıl mı? Burası Amerika dostum! Yani porsiyonlar devasa ve yemekler tatsız ve sağlıksız! Elimizdeki "linguini"leri bile bol yağlı peynirde bekletiyoruz!"



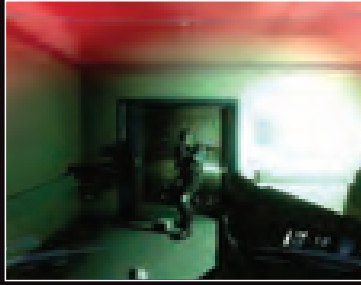
KORKUNUN YENİ ADI

Project Origin

Monolith Productions bizi korkutabilmek için her türlü sorunla baş etmeye ve her türlü engeli aşmaya kararlı gibi. Örneğin, büyük beğeni toplamış olan F.E.A.R.'ın yeni oyunu ile ilgili isim hakkı problemi yaşıyorlardı; çabaladılar, didindiler ve bu sorunu aştılar.

Oyun sektörü genişledikçe ortaya çıkan problemler de giderek karmaşıklaşıyor. Eskiden firmaların en büyük sorunları kopya oyunlar, idareli kullanmak zorunda oldukları düşük bütçeler gibi basit problemlerdi. Bugün ise oyunların isim hakları bile çok ciddi tartışmalar yaratabiliyor, ortaya karmakarışık davalar çıkarabiliyor. F.E.A.R.'ın ismi Monolith ve Vivendi tarafından belirlendi ve oyun, 2005 yılında piyasaya çıktı fakat ardından F.E.A.R. isminin kullanım haklarına Vivendi sahip oldu. 2004 yılında, yani F.E.A.R. projesi üzerinde çalışmalar devam ederken, Monolith, Warner Bros. Interactive tarafından satın alındı ve isim haklarının haricinde; oyun evreninin, orijinal öykünün ve karakterlerin kullanım hakları Monolith'te kaldı. Yani bildiğiniz boşanmış çift ve mal

YAPIM Monolith Productions
DAĞITIM Warner Bros. Interactive
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB www.nameyourfear.com



- mülk paylaşımı sorunu... Peki sonra ne oldu? LEVEL'in Kasım sayısında "İlk bakışı"nı okuduğunuz ve bu ay incelemesini okuyacağınız F.E.A.R. Perseus Mandate, TimeGate tarafından geliştirilip Vivendi'nin alt kuruluşu olan Sierra tarafından piyasaya sürüldü.

Bu sırada Warner Bros. cephesi de boş durmadı ve Monolith ile, içinde F.E.A.R. ismi geçmeyen yeni bir F.E.A.R. oyunu geliştirmeye başladı. Firma, oyuna yeni bir isim bulmakta oldukça zorlandıktan sonra bu işi F.E.A.R. hayranlarına yıkmaya karar vererek yeni oyunun ismi için bir yarışma düzenledi. Yarışmanın sonunda 21 yaşındaki Sean Comer adlı bir gencin "Project Origin" önerisi beğenildi ve böylelikle oyunun adı son halini aldı.

Gördüğünüz her şeye ateş edin!>
Oyunun ismi değişmiş olsa da yapım-cısı değişmediği için ilk F.E.A.R.'dan

Koridorun sonunda uzayıp giden gölgeler, duyacağınız garip sesler ve fısıltılar... Bu oyunu oynarken bir an bile huzur bulamayacaksınız.



Alma, sevenleri için bir kez daha sahnedi!

AYDINLIK TARAF

- ✓ Geliştirilmiş oyun motoru
- ✓ Etkileyici yapay zeka
- ✓ Alma!

KARANLIK TARAF

- ✗ Çıkış tarihinin belirsizliği

aşına olduğumuz hemen hemen bütün özellikler Project Origin'de mevcut. Alma yine bildiğiniz Alma... "Aksiyon" dersiniz, Monolith bu konuda bir adım ileriye gitmiş gibi görünüyor. İlk oyunda da hızlı aksiyon sahneleri ve çarpıcı efektler adrenalini pompalamamızı sağlamıştı fakat bu kez daha fazlası için hazır olmakta fayda var çünkü bu defa grafikler ve efektler daha gerçekçi; dolayısıyla daha etkileyici. Mesela, yakın mesafeden vurduğunuz bir düşmanın boynundan fıskıran kanlar kısa süreliğine görüşünüzü engelleyerek panik yapmanıza neden olacak. Benzer şekilde, fırlatmış olduğunuz el bombası bir düşmanın yakınlarında patlarsa kolunun tamamen koptuğuna şahit olabileceksiniz.

Alev alan düşmanlarınız kendilerini söndürmeye çalışacak; biçare, üzerlerindeki alevleri söndürebilmek için kendilerini yere atacaklar

Yeni nesil birçok oyunda olduğu gibi -düşmanlarınızın dışında- çevrenizde gördüğünüz hemen hemen her şey, açılan ateşten hasar alarak parçalanabilecek. Bu

özellik oyunun gerçekçiliğini artırırken sizin de işinizi zorlaştıracak. Saldırıları sırasında çevrenizden kopan parçalar görüş alanınızı kapatırken kafanızı sokacak bir delik bulmak hiç kolay olmayacak. Saklanacak yer bulmakta zorlandığınız zamanlarda en iyi çözüm çevrenizde gördüğünüz eşyaları bir noktaya yığarak kendi siperinizi hazırlamak olacak. Bu da demek oluyor ki etrafınızdaki objeler parçalanabildiği gibi hareket ettirilebilecek. Tüm bunlar yapay zeka ile birleşince karşınıza çevresindeki eşyaları kullanabilen, daha zeki düşmanlar çıkıyor. Örneğin, sizi yavaşlatmaya kararlı olan bir düşmanın yolunuzu tıkamak için önünüze çeşitli eşyalar fırlatabilecek. (Neyse ki siz de aynı hareketi onlara karşı

kullanabilme şansına sahip olacaksınız.) Düşmanlar sınırlı bir yapay zekaya sahip olmadıkları için onlara karşı geliştirdiğiniz saldırılara ve savunmalara karşı -her

ÖNERİLEN EN SAÇMA İSİMLER

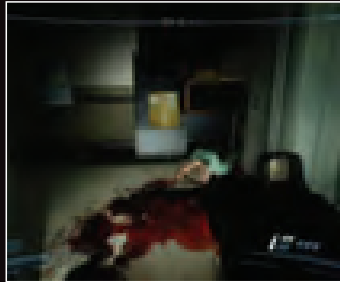


Warner Bros., F.E.A.R. yerine, farklı bir isim bulmaya karar verip işin içinden çıkamayınca oyunun hayranlarına danışmaya karar verdi. Ortaya oldukça güzel isimler çıktığı gibi birçok saçma isimler de önerildi. Bu isimler o kadar komikti ki yapımcılar oyunun sitesinde, önerilen en saçma isimleri yayınladılar. İşte bu isimlerden bazıları: Flurry, The Girl in the Ketchup Stained Dress, Mouth Breathing Bottom Feeders, Thugmuffs Gangsta Throwdown, Carnival of Graveyards, S.A.U.S.A.G.E., B.E.E.R., Runny Eggs...



seferinde- farklı bir çözümle karşılık verebilecek. Örneğin, peşinizden koşan bir grup askerin yolunu koridorun girişine yerleştirdiğiniz bir eşya ile tıkayacak olursanız bu grup hemen size daha hızlı ulaşmanın bir yolunu aramaya başlayacak. Ve tahmin edebileceğiniz gibi bu yolu bulmaları çok uzun sürmeyecek. Yapay zekanın bu denli "sınırsız" olması oynanabilirliği artıran en güçlü etkenlerden biri.

Yangın var!> Tüm bu özelliklerin yanında, Monolith'ın yeni oyun motoruyla ilgili ilginç bir sürprizi var: Oyunda çevrenizdeki hemen hemen her şey (eşya ya da düşman) parçalanabildiği ve hareket ettirilebildiği gibi alev de alabilecektir. Üstelik bunu gerçekleştirmek için lazer silahlarının dışında başka bir şeye ihtiyacınız olmayacak. Lazer silahlarınız ile hedefinize ateş ettiğinizde düşmanlarınız veya eşyalar önce bir çizgi şeklinde kesilmeye başlayacak; sonra, ateş ettiğiniz noktalara tekrar hedef alırsanız hedefinizin ana maddesine göre ufak çaplı yangınlar çıkartabileceksiniz. Ve geliştirilmiş yapay zeka bu noktada bir kez daha kanımızı donduracak: Alev alan düşmanlarınız kendilerini söndürmeye çalışacak; biçare, üzerlerindeki alevleri söndürebilmek için kendilerini yere atacaklar. Monolith, Project Origin konusunda fazlasıyla



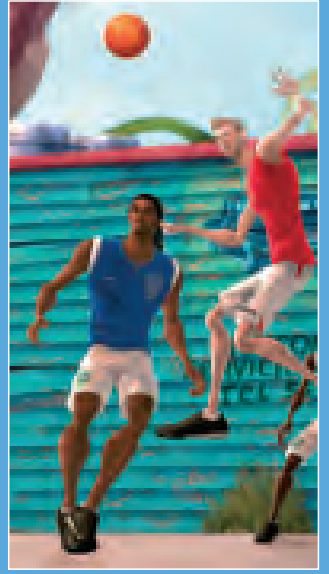
iddialı konuşuyor ve bu oyunun gelmiş geçmiş en iyi FPS olacağını iddia ediyor. Şu ana kadar elimize ulaşan bilgilere ve görüntülere dayanarak genel bir yorum yapacak olursak bu iddianın boş olmadığını söyleyebiliriz. Yeni nesil grafik ve efektler, iliklerimizi donduracak kadar zeki olan yapay zeka ve ağır çekimde gösterilen etkileyici ölüm kareleri... Tüm bu anlattığımız özelliklere ürkütücü kızımız Alma ve diğer korku öğeleri eklendiğinde bu oyunu merak etmemek imkansızlaşıyor. ☺

Eğer F.E.A.R. geçmişinizde özel bir yere sahipse bu isim değişikliği canınızı sıkmasın çünkü Project Origin -ismi dışında- F.E.A.R.'dan farksız ve onun devamı niteliğinde.



FIFA STREET 3 Sokak futboluna yeni kan geliyor

İlk iki oyundan edindiğimiz tecrübeler doğrultusunda FIFA Street 3'ün 2008'in bahar aylarında piyasaya çıkacağını duyunca pek heyecanlanmadık; gayet sakin bir şekilde pizzamızı yemeye devam ettik. ("Elif yedi" dersek daha doğru olur.) Ancak elimize oyunla ilgili bilgi ulaştığında ona bir şans vermemiz gerektiğini düşündük. Ve elbette ki bilgileri sizinle paylaşmamız gerektiğini de... PS3 ve Xbox 360 platformları için hazırlanan oyunda, bu yılın başlarında piyasaya çıkan ve oldukça beğenilen NBA Street Homecourt'un grafik motoru kullanılıyor. Toplam 18 takımdan 250 yıldız futbolcuyu seçebileceğimiz oyunda, futbolcuların özellikleri ve tasarımları karikatürize edilmiş. Mesela, Peter Crouch, fiziksel özellikleri abartılarak bir deri - bir kemik olarak oyuna aktarılmış. Futbolcuların oyun tarzları ve yetenekleri ise dört ana grupta toplanmış: Tricksters (Çalımçılar), Finishers (Şutçular), Playmakers (Pasçılar) ve Enforcers (Top Çalanlar). Kontrol sistemine de el atılarak daha rahat ve kullanışlı kontrollere sahip olması beklenen FIFA Street 3, belki bu sefer "sokak futbolu"nu bize sevdirir.



MAX PAYNE Max Payne'e Wahlberg yakışır mı?

Boogie Nights ile adını tüm dünyaya duyuran, aykırı rollerin oyuncusu Mark Wahlberg bugünlerde oyun camiasının dilinde. İsmi klasikler arasında kazınmış olan Max Payne'in filmi için şu ana kadar iddialı aday olarak görülen Mark'ın Max'e yakışıp yakışmayacağı binlerce oyuncunun muhabbet konusu olmuş durumda. En son The Departed filmiyle Oscar'a aday olan oyuncu, şu ana kadar rol aldığı hemen hemen bütün filmlerde asi, güçlü ve marjinal karakterleri canlandırdı. Bu yüzden Max Payne rolünde fazla zorlanmayacağını düşündüğümüz Wahlberg'ün bu rolle ilgili bir basın açıklaması yapmasını bekliyoruz. Bu arada, "Hazır Cehennem Silahı serisinden de tecrübesi var; keşke Mel Gibson bu kadar yaşlanmasaydı da Max Payne rolünü o kapsaydı" demekten de kendimizi alamıyoruz çünkü bizce bu role en çok yakışan isim o.



PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Aşk her şeyi affeder mi?

Bir oyun düşünün ki çok büyük bir kitle bu oyuna aşıkçasına bağımlı olsun. Evet, PES serisinden bahsediyoruz. Seri, bu yıla kadar başarısına hiç gölge düşmeden yoluna devam ederken PES 008 ile birlikte alabora oldu. Üstelik durumun vahameti sadece oynanıştaki problemlerle sınırlı değil; ortada daha büyük bir facia var. Oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonlarının online modu büyük bir lag soruna sahip. Bu sorun nedeniyle görüntü senkronizasyonu sağlanamıyor ve komik ama bir o kadar da sinir bozucu manzaralarla karşılaşıyorsunuz. Bu fiyaskonun ardından Konami, tüm PES severlerden özür diledi; PS3 ve Xbox 360 versiyonları için 19 Kasım'da tüm dertlere derman olacak bir patch yayınlanacağını duyurdu. Ancak PES hayranlarının Konami'yi affedip affetmeyeceği meçhul.





YAPIM **Cauldron**
DAĞITIM **Activision**
TÜR **FPS**
PLATFORM **PC, PS3, Xbox 360**
ÇIKIŞ TARİHİ **13 Kasım**
WEB **www.mercenarieswanted.com**

DÜNYAYA YENİ DÜZEN

Soldier of Fortune: Payback

Filmlerde her zaman işlenen, hepimizin aşına olduğu bir konu vardır: Amerikalı paralı askerler, "dünya düzenini sağlamak" amacıyla çeşitli bölgelere gönderilir, teröristlere karşı sıcak çatışmalara girer ve gerekirse bir üssü tek başlarına darma-dağın ederler. Yani bir şekilde, düşman olarak belirledikleri hedefleri yok ederek dünyamıza huzur ve düzen getirmiş olurlar. Bu senaryo tam bir klişedir. SoF serisine de aşağı - yukarı aynı senaryo hakim. Serinin önceki oyunlarından bihaber olanları aydınlatalım hemen: Yukarıda bahsi geçen olay örgüsünün tamamı SoF serisinde de mevcut. Buna ek olarak; teröristlere karşı verdiğimiz bu savaş daha önce hiç olmadığı kadar kanlı geçecek. Şimdi "Savaş dediğin zaten kanlı olur" dediğinizi duyabiliyorum ama Call of Duty, Medal of Honor gibi oyunlar, bu oyunun yanında "sansürlenmiş" gibi...

Oyunun temasına değindikten sonra ayrıntıya girebiliriz. Öncelikle, şu "kan" meselesini biraz açayım çünkü oyunu, türündeki diğer oyunlardan ayıran en belirgin özellik bu. SoF: Payback'te, vurdu-

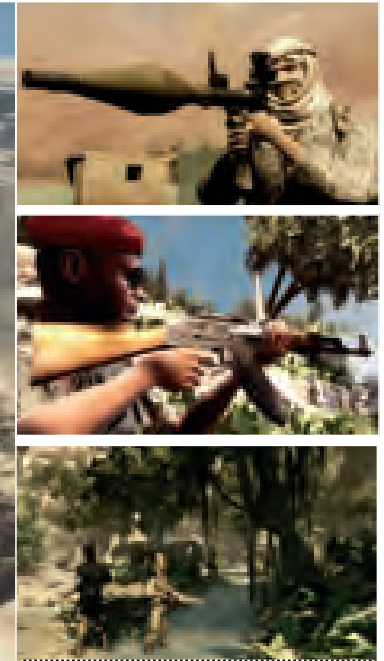


ğumuz düşman -diğer oyunlarda olduğu gibi- ölürlen belli başlı birkaç yerinden ketçap sıçratarak yere yığılmıyor; "Ghoul" adı verilen bir sistem sayesinde, kullandığımız silaha ve mermiyi isabet

"YASAK KARDEŞİM!"

Geçen sayımızda yer alan "Yasaklı Oyunlar" isimli dosya konumuz için ideal bir oyun SoF: Payback. Adı gündeme düşer düşmez Payback, Avustralya'da yasaklandı. Bu yasağın tek nedeni, elbette ki oyunun içerdiği şiddet öğelerinin aşırıya kaçmış olması. İlk iki oyunun içerdiği şiddet seviyesini göz önüne alırsak bu sansürü normal karşılamak gerekir.

Bu sansür nedeniyle oyunun, Avustralya'da -iyi ihtimalle- 2008'in başlarında piyasaya çıkacağına hatırlatalım.



AYDINLIK TARAF

- ✓ Sağlam SoF temeli
- ✓ Önceki oyunda kullanılan Ghoul sisteminin geliştiriliyor olması
- ✓ Altı farklı multiplayer mod

KARANLIK TARAF

- ✗ Yapımcı firmanın değişmesi
- ✗ Şiddet seviyesinin haddinden fazla olma olasılığı

kadar etkili. Payback'te 40'tan fazla silah seçeneğine sahibiz ve bu silahların elimizdeki teçhizat ile entegre edilebiliyor olması gücümüzü artırıyor. Kısacası hem düşmanın güçlü olduğunu, hem de bizim güçlü olduğumuzu varsayabiliriz fakat eşit durumda değiliz; düşmanlarımızın sayısı bizimkinden oldukça fazla haliyle. Yani oyun boyunca "yalnız kovboy" olmanın zorluklarını yaşayacağız.

Unutmadan oyunun; Orta Doğu, Asya, Afrika ve Doğu Avrupa'da geçeceğini ve bu bölgelerin oyuna birebir olarak aktarılacağını söylemek istiyorum fakat ben yapımcıların yalancısıyım. "Birebir aktarılmama" fikri çok hoş ama bu gerçekleştirilmesi zor olan vaadin yerine getirilip getirilemeyeceğinden emin değilim açıkçası. Cauldron'ı "Yalancı Çoban" bölümümüzde misafir etmeyelim de...

Toparlamak gerekirse: SoF: Payback, güzel bir oyun olacak gibi görünüyor ama asıl sorun oyunun çıkış tarihi konusundaki belirsizlik. Activision'ın web sitesinde oyunun çıkış tarihi ile ilgili hiçbir bilgi yer almıyor. Diğer yandan bazı kaynaklar 13 Kasım'ı, bazı kaynaklar ise 20 Kasım'ı Payback'in çıkış tarihi olarak gösteriyor. Belki de siz bu yazıyı okurken oyun piyasaya çıkmış olur, kim bilir? 🤔

**Dünyayı kurtarmak...
Vahşet... Aksiyona kaldığımız
yerden devam edeceğiz.
Fakat yapımcı firmanın değişmesi bizi biraz kaygılandırıyor.
Bakalım SoF'un kaderi ne olacak?**

Beyaz eşya ve elektroniğe özel...
Axess'le şimdi çok çok al
Mart'ta rahat rahat öde



Şimdi elektronik, beyaz eşya ve bilgisayar harcamalarınızı Axess'inizle yapın,
Mart ayında ödeme fırsatından yararlanın. **AXESS KAZANDIRIR.**

Kampanya elektronik, beyaz eşya ve bilgisayar sektöründeki Axess üye işyerlerinin Axess POS'undan 1 - 31 Aralık 2007 tarihleri arasında yapılan vade farksız taksitli işlemlerde geçerlidir.

Wings Bu kampanyadan Wings sahipleri de faydalanabilir.





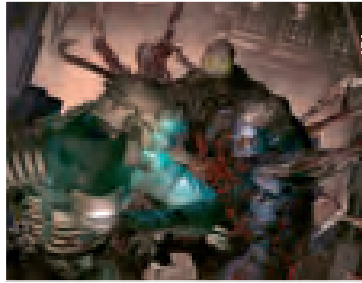
CEHENNEM, UZAYA TAŞARSA...

Dead Space

Yepyeni bir yıl eskimek üzere ufukta görüldü ve herkes için nostalji rüzgarları şimdiden esmeye başladı. O rüzgardan nasibini alanlardan birisi de şüphesiz ki benim. Yıllar önce bir arkadaşım Ufuk Faciası'nı (Event Horizon) izlemek için sinemaya gitmiştik (1997). O zamanlarda internet yaygın olmadığı için filmlerin çoğuna afişlere bakılarak ani bir şekilde gidilirdi. (Maske'ye "korku filmi" diye giden çok insana rastladım.) "Afişe bakmak"tan daha etkili olan yöntem ise gişedeki görevliye film hakkında sorular sormaktı. Biz de "Nasıl bir film abi bu?" diye bir soru sormuştuk görevliye, Ufuk Faciası hakkında. "Uzayda geçen 13. Cuma gibi bir şey çocuklar" diye cevaplamıştı adam. Filmin halen kült olduğunu düşünürsek gişe görevlisinin yanlış olmadığını söyleyebiliriz. Aynı amcayı Facebook aracılığıyla tekrar bulup; "Nasıl bir oyun abi Dead Space?" diye sorduk. "Uzayda geçen, Ufuk Faciası gibi bir şey" diye cevap-

ladı amca. Evet; eminim ki yine yanlış. Bu yorumu biraz daha geliştirmek gerekirse, Dead Space için "Uzayda geçen; Event Horizon, Alien, Resident Evil ve F.E.A.R. karışımı bir oyun" tanımlamasını yapabiliriz. Haliyle, türün meraklısı olan herkesin uykusu kaçacak gibi görünüyor.

Yapımcılardan Glen Schofield, hemen hemen her açıklamasında "Oyuncuların tek başlarına ve karanlıkta iken oynamaya korkacakları bir oyun hazırlıyoruz" ifadesini



kullanıyor. Görüldüğü kadarıyla, yapımcılar da bu iddialı cümlelerin, referans olarak kullandıkları oyunların ve filmlerin gölgerinde kalmamak için olabildiğince hassas bir şekilde çalışıyor. Hem oyun dünyasından, hem de beyaz perdeden beslenen bir oyun hazırlıyorsanız yapılması gereken de budur zaten. Zira herkesin beklentisi yüksektir.

Yapım ekibi, işe korku filmi yönetmen-

Gemiye yayılmış olan gizemli parazitler, mürettebatı korkunç birer yaratığa dönüştürürken tek amacımız buradan sağ salım çıkmak olacak

lerinin "seyirciyi korkutma" yöntemlerini inceleyerek başlamış; büyük Hollywood prodüksiyonlarından B-sınıfı filmlere kadar her tür film defalarca izlenmiş. Müzik ve ses filmin hangi noktasında yükselmiş, hangi karede ekrana aniden bir şeyler çıkmış, gerilimi arttırmak için neler kullanılmış... Her şey ama her şey incelenmiş ve oyun yapılan gözlemlere göre şekillendirilmiş. Bu kadar çalışmadan sonra oyunda; siyah

AYDINLIK TARAF

- ✔ Atmosfer
- ✔ Etkileyici görsellik
- ✔ Sınırlı kaynaklar ve gerilim unsuru

KARANLIK TARAF

- ✘ Dozajı ayarlanamaz ise, sınırlı kaynaklar
- ✘ Checkpoint sistemi
- ✘ Potansiyel bir sistem canavarı olması

SOLUCAN DELİĞİ (WORM HOLE) NEDİR?



Basitçe: Uzayı bir kağıt olarak düşünün ve elinize bir kağıt alıp üstüne iki nokta koyun. Bize öğretilen temel geometriye göre iki nokta arasındaki en kısa yol düz bir çizgidir. Pekli şimdi, bu kağıdı katlayıp koymuş olduğunuz iki noktanın üst üste gelmesini sağlayın; işte asıl "en kısa yol" budur.

Adrian Berry'nin Sonsuzluğun Kıyıları adlı kitabından şu kısa alıntıyı yaparak konuyu kapatmaktır niyetim:

"Uzay gemilerinin, evrende, sanki evren Londra Metrosu'ndan biraz daha büyük-müş gibi hareket etmesine olanak tanıyan 'hiper zıplamalar' olmasa yıldızlar arası maceraları anlatan pek az bilimkurgu romanı akla yatkin olurdu. Ancak yakın zamana kadar fizikçiler, böylesi yolculukları, 'Hayal ürünü' diyerek göz ardı etme eğilimindediler. Öyle olmasaydı ne kadar da iyi olurdu! Işıktan daha hızlı yolculuk etmeyi olanaksız kılan kuralları hiçe sayan torunlarımız, en yakın yıldız sistemindeki Alpha Centauri'ye birkaç haftada ulaşır; 10.000 - 15.000 yılda da Samanyolu Galaksisi'ndeki yaşamaya elverişli bütün gezegenlerde koloniler kurarlardı."

bebek arabalarına, ip atlayan çocuklara ve küçük kız motiflerine rastlamayız herhalde. Ayrıca, dikkatle çalışırken birinin arkasından "BÖAH" diye bağırılması kadar etkili (!) korkutma yöntemleri kullanılırsa bilgisayarın başına bir rulo tuvalet kağıdıyla oturmamız gerekebilir.

Dead Space'te, aynı Half Life'ta olduğu gibi bir mühendisi kontrol edeceğiz.

Karakterimiz Isaac Clarke, "maden çıkartma" gemisinin iletişim sistemini tamir etmek için içeriye girdiğinde başına geleceklerden habersizdir; çok geçmeden cehennemin tüm zincirleri boşanacaktır. Gemiye yayılmış olan gizemli parazitler, mürettebatı korkunç birer yaratığa dönüştürürken tek amacımız buradan sağ salım çıkmak olacak.

EA, Dead Space oynarken sürekli gergin olmamız ve rahat bir nefes alamamamız için her şeyi yapıyor. Örnek vermek gerekirse: Oyun boyunca çok fazla cephaneye / ilk yardım çantasına rastlamayacağız ya da dinlendikçe enerjimiz otomatik olarak dolmayacak. Yani bir ilk yardım çantası için karanlık koridorlarda cirit atmak zorunda kalacağız. "Ne kadar enerjimin kaldığı önemli değil; ben her köşe başında oyunu kaydedirim" diyorsanız bunun mümkün olmadığını üzülerek belirtmem gerekiyor; oyun, çoğu konsol oyununda olduğu gibi checkpoint sistemini kullanacak. Sınırlı bir enerji ve cephane ile karanlıkta dolaşırken

YAPIM EA Redwood Shores

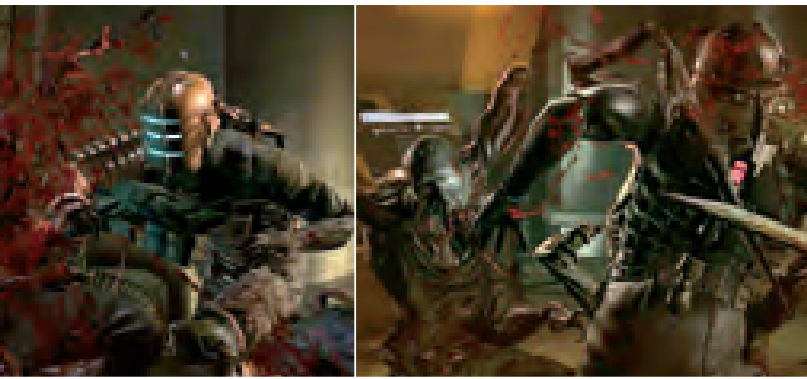
DAĞITIM Electronic Arts

TÜR FPS

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

WEB www.ea.com/deadspace




yapacağımız bir hata bizi 30 - 40 dakika geriye götürebilecek. İşte bu noktada oyunun biraz sinir bozması muhtemel.

"Silahım her şeyimdir"> Ateşli silah kullandığımız çoğu oyunda; bıçak, levye ve muşta gibi yakın dövüş silahlarıyla düşmanlara karşı pek şansımız olmaz. (Doom'daki elektrikli testereyi tenzih ediyorum; Doom'da yer alan elektrikli testere, bir silahtan öte, bir tutkuydu.) Dead Space de işleri zorlaştırarak yakın dövüş silahlarını iyiden iyiye etkisiz hale getiriyor; çoğu yaratığa karşı yakın dövüşte hiç şansımızın olmayacağı söyleniyor. Dolayısıyla o çok değerli cephanemiz bittiğinde geriye tek bir seçenek kalacak: KAÇMAK!

Baştan sona atmosferi güçlendirmek üzerine yoğunlaşmış olan bir ekibin,

görsel kaliteyi boşlaması düşünülemez. Oyunun hem hızlı, hem de gerçekçi grafiklere sahip olabilmesi için Bioshock ve Rainbow Six: Vegas'ta kullanılmış olan "Unreal Grafik Motoru 3" tercih edilmiş.

Dead Space, vaat ettikleriyle şimdiden hepimizi meraklandırmış durumda.

Vaat edilenler gerçekleştirilirse oyun dünyasına yeni bir yıldız daha katılacak demektir. Oyuna gelmeyin, oyunsuz kalmayın! 

"Size cehennemi yaşatacağımız" gibi "görünmez" bir sloganla sahip olan bir oyundan çok şey beklemek en doğal hakkımız; oyun iddia eddiği kadar iyi olursa susup beklemekten başka çare yok.

UFUK FACİASI

Orijinal Adı: Event Horizon
Yapım Yılı: 1997

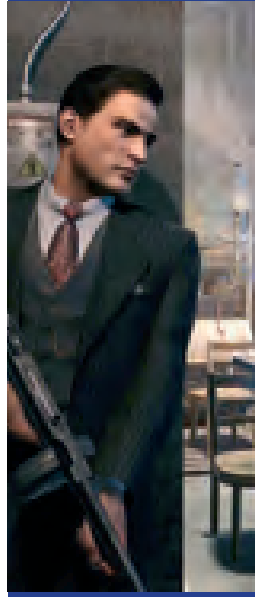
Yönetmen: Paul W.S. Anderson
(Alien vs. Predator, Soldier, Mortal Kombat, Resident Evil)

Oyuncular: Laurence Fishburne
(The Matrix), Sam Neill (Jurassic Park), Kathleen Quinlan (Breakdown)

Konu: 2047 yılında, Güneş Sistemi'nin dışına "araştırma" amaçlı gönderilen ve yedi yıldır kayıp halde olan Event Horizon adlı uzay gemisini bulmak için uzayın derinliklerine bir kurtarma gemisi yollanır. Uzaydaki "solucan delikleri"ni kullanarak yolculuk yapmaya olanak tanıyan teknolojiyi bulan Dr. William Weir'in mürettebatının cesetlerle dolu gemiyi bulmasıyla macera garip ve korkutucu bir hal alır.

MAFIA II

"Bana 'Baba' diyebilirsin evladım!"



Yakın bir arkadaşınızla uzun bir aradan sonra bir araya geldiğinizde, sanki aradan hiç zaman geçmemiş gibi hissedersiniz; sanki daha dün görmüşsünüzdür birbirinizi. İşte Mafia II'nin yapım aşamasında olduğunu duyduğumuzda da aynı şeyleri hissettik; sanki ilk Mafia'nın üzerinden beş yıl geçmemiş gibiydi. Öyle ya, 1930'ların havasını soluyarak kötü adamların dünyasında ayakta kalma çabamızı nasıl unutabilir-dik ki...

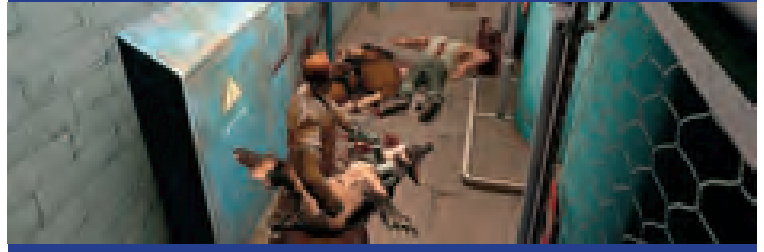
Yapımcı firma Illusion Software, bu defa 2K Games gibi son zamanların -Bioshock, The Darkness, The Elder Scrolls IV: Oblivion gibi- ses getiren oyunlarında imzası bulunan bir isimle anlaşarak Mafia II'nin geleceğini şimdiden garanti altına almış durumda. "Yeni nesil" akımına ayak uydurarak oyunu PC, PS3 ve Xbox 360 platformlarına hazırlamak da yerinde bir hareket.

Mafia II'nin -şu an için- en dikkat çekici özelliği, hikayenin sürükleyiciliğini sağlayan güçlü sinematiklere sahip olması. Oyunun geçtiği dönemin 1930'lardan, 1940'lara - 1950'lere kadar uzanması ve The Godfather'ın havasına bürünmesi de elimizde bulunan bilgiler arasında ancak çıkış tarihi konusunda halen herhangi bir açıklama yapılmış değil.

POSTAL III

Marjinallik tek başına karın doyurur mu?

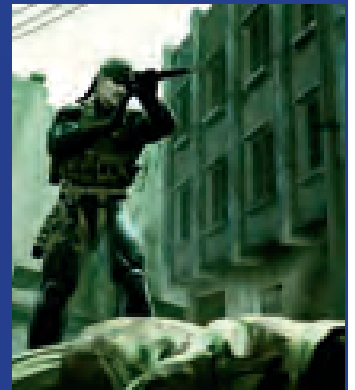
Postal serisinin ilk iki oyunu oynanış sistemi ya da teknik atarları ile değil; içerdiği "ağır" esprilerle sükse yapıpı hatırlarsanız. Özellikle Postal II, esprî dozu artırılmış "GTA benzeri" bir oyun olmaktan öteye gidemediği için çoğu mecra tarafından iyi bir not alamadı. "Ünlü yıldızlara yer vermekle, her şeyle dalga geçmekle, bir de üstüne şiddetin ve erotizmin dozunu artırmakla oyun yapılmaz" şeklindeki çıkışlara rağmen Running With Scissors, Postal III ile herhangi bir tarz değişikliğine gitmeyi planlamıyor. Oyun, şimdilik sadece PC ve Xbox 360 için yapılıyor.



METAL GEAR SOLID 4

Snake, Snake, nerede kaldın? Snaaaaaaaake!!!

Bir oyun yapımcısı olsaydınız merakla beklenen bir oyununuzu bir an önce piyasaya çıkarmayı mı tercih ederiniz; yoksa oyunun hatasız olması adına çıkış tarihinde ertelemeye mi gideriniz? 2005 Tokyo Game Show'dan bu yana Kojima ve MGS hayranlarını derin bir "bekleme modu"na sokan MGS4: Guns of the Patriots, mükemmeliyet uğruna bizi biraz daha bekletecek. Kojima, oyunseverlerin tepkilerini çekmeyi göze alarak Guns of the Patriots'ı daha fazla geliştirmeye karar verdi ve oyunun çıkış tarihini 2008'in ilk çeyreğinden ikinci çeyreğine erteledi. (Oyunun çıkış daha önce de 2007'den 2008'e ertelenmişti.)

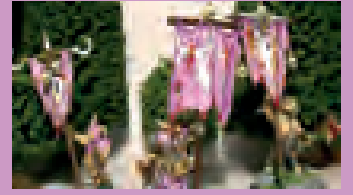




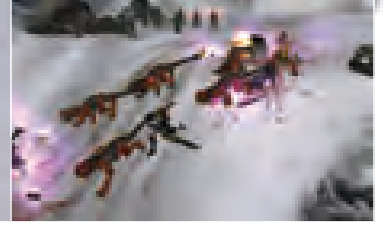
YAPIM Relic & Iron Lore
DAĞITIM THQ
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB www.dawnofwargame.com

40.000 KERE MASALLAH!

SALDIRI POZİSYONU



Rengarenk boya takımlarıyla yarattığınız, kendi savaşçılarından oluşan savaş kıtalarının ve savaş alanları... Çocukluğunuzda oynadığınız tek renk oyuncak askerlerinizden, rengarenk ve son derece detaylı bir şekilde boyanmış olan birimlere terfi etmek ne büyük bir keyiftir. Buna bir de biraz çeşit katıldığında kendinizi bir anda büyük bir savaş meydanında bulursunuz. Ama siz, siz olun, ma-saüstüne bulaşmayın.



Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm

AYDINLIK TARAF

- ✓ Yeni ırklar
- ✓ Yeni bir gezegen
- ✓ Rütbe sistemi

KARANLIK TARAF

- ✗ Yeni ırkların eskilerini hatırlatması
- ✗ Sınırlı evren

Warhammer" denilince akan sular kan olur. Bir de bunun üstüne "ek paket" dersiniz ben şimdiden klavyemin başında geçireceğim zamanlar için rezervasyon yapmaya başladım.

Warhammer 40k için çıkarılan Winter Assault ve hatta Dark Crusade paketleri iştahınızı kesmediyse Soulstorm'a buyurun ama bu paketi oynamadan önce bizden yüksek bir puan alan Winter Assault'u sakın atlamayın.

Yeni paket, 2008'in ilk yarısında, yani üç - dört ay içinde bilgisayarlarımızda olacak. Öncelikle, Dark Eldar ve Sisters of Battle olmak üzere iki yeni ırk ve bu ırklara ait sınıfların oyuna eklendiğini söyleyebiliriz. Bu da elimizdeki ırk sayısının toplamda dokuz çıkacağı anlamına geliyor. (Fakat oyunun multiplayer modunda dokuz ırkla değil, sadece bu eklenti paketiyle karşımıza çıkan yeni ırklarla oynayabileceğiz. Diğer ırkları multiplayer moduna dahil etmek için önceki eklenti paketlerine de sahip olmamız gerekiyor.) Elimizde daha da bomba bir haber var: Oyuna uçan birlikler ekleniyor! Böylelikle artık tepelerin veya koruma kulelerinin arkalarına saklanamayacağız. Bundan sonra her an ve her yerden saldırıya uğrayabilir ve aynı şekilde saldırabiliriz. Oyunun tüm stratejik yapısının değiştiğini gösteren bu yenilik, aslında tam zamanında oyuna ekleniyor çünkü Yıldız Sistemleri arasında seyahat eden ırkların, savaş



İnternet üzerinde yaptığınız kapışmaları kazandığınızda rütbe alacak ve rütbeniz yükseldikçe çeşitli ödüllere sahip olacaksınız

alanına sürececek hava birimlerine sahip olmaması büyük bir eksiklikti.

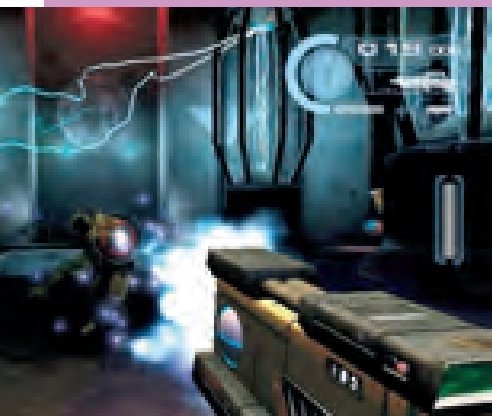
Oyuna eklenen bir diğer yenilik ise multiplayer modla ilgili: İnternet üzerinde yaptığımız kapışmaları kazandığımızda rütbe alacak ve rütbeniz yükseldikçe çeşitli ödüllere sahip olacaksınız.

Son olarak, oyuna yeni kahraman tiplerinin eklenmesini ve bu sayede senaryonun daha zengin bir hale gelmesini umuyoruz.

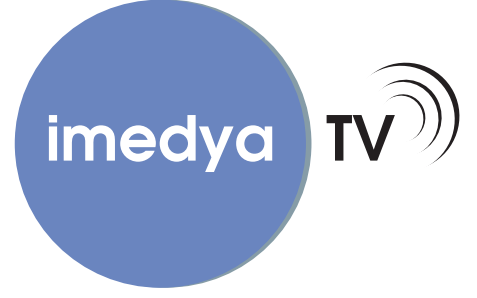
Görünen o ki Soulstorm'u, önceki Warhammer oyunlarında olduğu gibi gecemizi gündüzümüze katarak tek hamlede bitireceğiz ve sonra sindirmek için günlerce uyumak zorunda kalacağız. Yapımcıların ellerinde bu denli zengin bir içerik varken neden bizleri iki ırkla kısıtlıyorlar ki...

WARHAMMER DENEMELERİ

Yeni bir Warhammer 40k, yeni bir strateji oyunu demektir... Ancak Warhammer 40.000: Fire Warrior (Oyunu soldaki ekran görüntüsünden hatırlayabilirsiniz.), bizleri şaşırtmıştı ve "Warhammer evreninde geçen bir FPS" olarak bilgisayarlarımıza konuk olmuştu. 2003'te çıkan bu oyun, Warhammer ismiyle görüp görebileceğiniz tek FPS'dir. (Iyi ki de "tek") PlayStation 2'den PC'ye uyarlanan ve son derece sıkıcı bölüm tasarımları ve birçok hata ile dolu olan Firewarrior, hızla tarihin tozlu raflarındaki yerini aldı. Bu oyunu rafa kaldırdıktan sonra, Warhammer'ın MMORPG türündeki yeni oyunuyla ilgili haberler bizi oldukça heyecanlandırdı. Tamam, oyunun bu "40.000'siz versiyonu"nun (Age of Reckoning) WoW'un rakibi olacağı hakkında birçok şey duyduk ancak oyun, eğer WoW'a kafa tutacak niteliklerle karşımıza çıkmazsa yapımcıların salt strateji türünden şaşmaları gerektiği kanıtlanmış olacak. Bakalım nasıl bir oyunla karşılaşacağız?



TÜRKİYE'NİN İNTERNET TELEVİZYONU



IP TV. Tıklayın, hayat ayağınıza gelsin 



Yayın saatini kaçıрма endişesi olmadan, dilediğiniz yer ve saatte tek tıkla **size özel televizyon**.

İmedya TV' nin uzman interaktif yayıncılık kadrosu tarafından hazırlanan siyaset, ekonomi, belgesel, emlak, gezi, teknoloji, sağlık, magazin, sanat ve hukuk programlarını **ister evinizde, ister işyerinizde bilgisayarınızdan rahatlıkla izleyebilirsiniz**.

Son dakika gelişmeleri, stüdyo konukları ile gündemi belirleyen haber programları **günün 24 saati www.imedya.tv ile size sadece bir tık uzaklıkta**.

www.imedya.tv





UYAN ALEX: SÜPER KAHRAMAN OLDUN

Prototype

New York şehrinde yaşam, ambulans sirenleri ve trafiğin bitmeyen uğultusuyla olağan şekilde sürerken; küf kokan dar bir sokakta, Alex Mercer kendisine gelmekteydi. Ellerindeki tuhaf karıncalanma ve başındaki ağrı dışında hayatındaki hiçbir şeyden emin olamıyordu. Geçmişine ait en ufak bir fikre sahip olmaksızın, kim olduğunu bilmez bir halde öylece dikiliyordu boşlukta. Arkasındaki bir grup silahlı adamı fark ettiğinde, kendisini bile şaşırtan bir hızla çöp kutusunu alıp onlara doğru savurdu. Silahlar havada uçtu ve

insanlar kanlar içinde, birer külçe et misali yere yığıldılar. "Neler oluyor bana?!" diyerek New York denilen, çelik ve betondan oluşan ormanın derinliklerine doğru ilerledi. Tam o sırada, ordu, üzerinde çalıştığı deneyin başarısızlıkla sonuçlandığını halktan gizleyebilmek için harekete geçmişti. Burnumuza buram buram X-Men kokusu geliyordu.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Özgür oynanış
- ✓ Çeşitli güçler, araçlar ve New York şehrinin büyüğü
- ✓ Co-op modu

KARANLIK TARAF

- ✗ Klişe senaryo
- ✗ PC versiyonu için olası bir optimizasyon sorunu

Alışılmış senaryosunu göz ardı edecek olursak, Prototype'ın çarpıcı bir oyun olacağını söyleyebiliriz. Yapımcının Radical Entertainment olması da oyun adına iyi bir referans olacaktır çünkü -çoğunuzun bildiği gibi- bu firma, daha önce Simpsons: Hit & Run'a, Scarface'e ve Hulk: Ultimate Destruction'a imza atarak adından bolca söz ettirmişti.

Buradan kapşonlu ve spor ayakkabılı bir mutant geçti mi?> Oyun, Fallout'un kaotik ortamına benzer bir ortamda geçen, Bioshock ile GTA karışımı bir kurguyla karşımıza çıkıyor. Oyuna hakim olan karamsar hava, Alex'in suçlu - masum demeden önüne gelen herkesi vahşice katletmesiyle iyice yoğunlaşıyor. Ancak karakterimizin, öldürdüğü insanların şeklini olarak yeteneklerini ve anılarını öğrenebil-

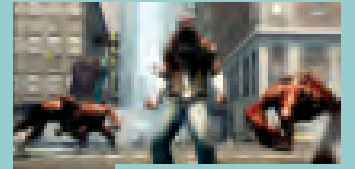
KARE KARE PROTOTYPE



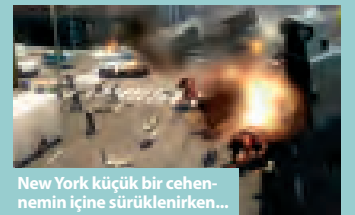
New York'ta sıradan bir gün yaşanırken...



...şehrin bir bölgesinde Alex Merc, içinde bulunduğu tuhaf duruma bir anlam veremeye çalışıyordu.



Ve belli ki değişime uğrayan sadece Alex değildi.



New York küçük bir cehennem için sürüklenirken...



...önemli olan tek şey, bu cehennemden sağ olarak çıkabilmektir.

YAPIM Radical Entertainment

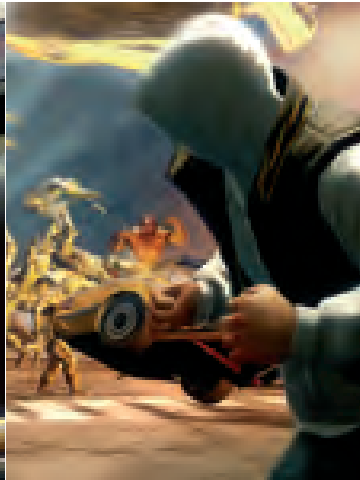
DAĞITIM Sierra

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği

WEB www.prototypegame.com






mesiyse, bu masum insanlar, Alex'in bedeninde can bularak bir süreliğine yaşamaya devam ediyorlar. Mesela, bir helikopter pilotunu öldürüp onun yerini aldığımızda pilotun bütün yeteneklerini, tecrübesini ve geçmişini elde etmiş oluyorsunuz. Böylece ilk gördüğünüz helikoptere, mesela bir AH 64 Longbow'a binip yıllardır helikopter kullanan usta bir pilot gibi ortalığı kasıp kavurabiliyorsunuz. Alex ayrıca, gerektiği zaman ellerini birer kılıca çevirebiliyor, kolunun şeklini değiştirip bir kalkan gibi kullanabiliyor, yere sertçe vurup yerden çelik kazıklar çıkartabiliyor. Vücudundaki değişimlerin yanı sıra, Alex'in oyundaki araçlarla aynı hızda koşabildiğini, arabaları

Bir helikopter pilotunu öldürüp onun yerini aldığınızda pilotun bütün yeteneklerini, tecrübesini ve geçmişini elde etmiş oluyorsunuz

kolayca havaya kaldırabildiğini ve çok yükseğe zıplayabildiğini de eklemekte fayda var.

Oyunun başlarında sıradan insanlarla çarpışacakken, ilerleyen bölümlerde tam teçhizatlı askerler, tanklar, helikopterler ve hatta bizim gibi mutasyona uğramış canlılar ile karşı karşıya kalacağız. Ve tüm bunları; Times Meydanı'ndan Özgürlük Abidesi'ne, Manhattan'dan Brooklyn Köprüsü'ne kadar birebir olarak modellenmiş olan New York'ta yaşayacağız.

"İmaj hiçbir şeydir, özgürlük her şey" Özgürlük Heykeli, GTA'da olduğu gibi Prototype'ta da ana senaryo gereği yapmamız gereken belli görevler yer alacak. Bu görevlerin haricinde -oyunun özgür

şansına sahip olmadığımız araçlar belli bir süre sonra ortaya çıkacak ve birkaç görev tamamladıktan sonra bu araçlarla ilgili görevlerle karşılaşabileceğiz. Son olarak, oyunda bir co-op modunun da yer alacağını belirteyim. GTA ve türevlerinde -bir türü-tadına tam olarak varamadığımız co-op moduna umuyoruz ki Prototype ile doyuyoruz. 

Mutasyona uğramanın ne kadar zor ve acı verici olabileceğini daha önce X-Men serisi sayesinde anlamış, mutantların iç dünyalarına girmeyi başarmıştık. Bu yüzden Alex'e çabuk bağlanacağımızı düşünüyorum; onun yetenekleri ile GTA serisine özgü özgür oynanış sisteminin birleşiyor olması gerçekten heyecan verici.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Bu ay neşeliyim sevgili okurlar; bu satırları yazarken içimde garip bir huzur, bir zafer hissiyatı var. Geçen ay yazdıklarımın üzerine FIFA 08 ve PES 2008'in aldığı notları görünce yüzüme genişçe bir gülümsemeye yayıldı. Zaten yapım itibarıyla gülümsemem uzay boşluğunda oldukça yer kaplıyor. Her neyse;

futbol oyunları aynı sıkıcı unsurları kullanmaya devam ettiği sürece durum daha da kötüye gidecek. Ne var ki bu ay konumuz FIFA ya da PES değil; aldığım e-mail'lerden anladığım kadarıyla benden ağırlıklı olarak futbol hakkında yazılar bekliyorsunuz. Merak etmeyin, ileriki sayılarda bu tecrübeli zihinden keyifli futbol yazıları okuyacaksınız ancak bu ay konumuz biraz farklı: Silent Hill serisinin beşinci oyunu ve biraz da Silent Hill serisi hakkında yazmak istedim.

Oyunların belirli yaş etiketleri ile piyasaya sürüldüğünü biliyoruz. Peki birazdan anlatacağım olayın yaş sınırı ile yaşanması engellenebilir mi?

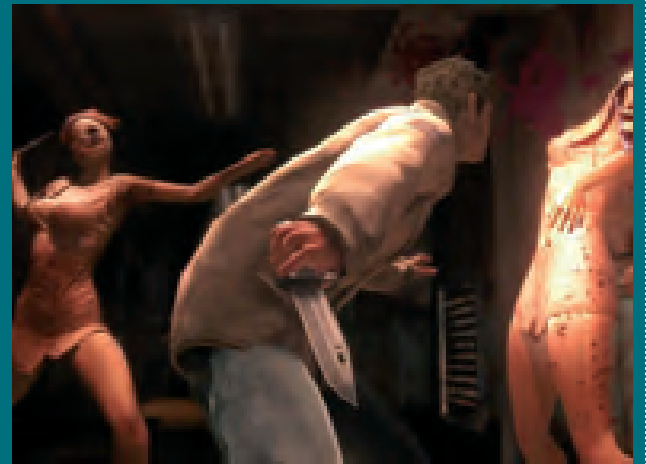
Oğlum, bir arkadaşımın Silent Hill IV oynarken salondaki kanepenin arkasına saklanıp oyunu izlemeye başlamış. Biz de olan bitenden bihaberiz; oyunu oynuyoruz. Benim velet orada sızıp kalmış birkaç saat. Oynayanlar bilir, oyun bir an bile rahat etmenize izin vermez; biz de gerildikçe gerildik. Sonra, çevrede ve oyunda sessizliğin hakim olduğu bir anda kanepenin arkasından "Höbööörrömuurr" diye bir ses geldi. Zaten gerginiz; o sesle bir anda irkildik. Ben önümdeki sehpayı devirdim, yanımda oturan arkadaşım ise koltuktan devrilerek -ağzından akan salyalar ile- bana nefes alamadığını belirten işaretler yapmaya başladı; korkudan bademcikleri aniden şişmiş ve gırtlığını tıkamişti. Hemen bir ambulans çağırıp onu hastaneye yetiştirdik. Gerekli ilaçları alıp eve geldikten sonra ise oğlumun bu kez de yatağına saklanmış olduğunu gördüm. Salondan ise garip kokular geliyordu. Olan şuydu: Oğlum uyurken bir kabus görüp sıçramıştı. Onun çıkardığı ses bizi hem korkutmuştu, hem de arkadaşımı hastanelik etmişti. Oğlumun salonda bıraktığı çiş ve kaka kokusu da cabası... Bu olaydan sonra Silent Hill serisine küfredip bu oyunu bir daha oynamamaya yemin ettim. Gırtlığı tıkanan arkadaşım ise birkaç hafta boyunca bizle hali sahaya gelemeyecek. ESRB ya da PEGI, oyunlar için birer yaş sınırı belirlerken bu tip unsurları da hesaba katarsa iyi olacak.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR

Tamam alegori, tamam metafor... Ancak "seksi düşman" temasının sizce de suyu çıkmadı mı artık? Eskiden, birer dantel zırh kuşanıp savaşlara katılan kadın savaşçılar vardı; şimdiyse Silent Hill'in mini etekli, büyük göğüslü, balık etli hemşireleri var. Silent Hill 2'de ortaya çıkan bu hilkat garibeleri, James'in, karısıyla yaşadığı cinsel problemler nedeniyle "seksi" bir şekilde modellenmişlerdi. Peki ya şimdi... Tuttu ya... Daya mini eteği, yuvarlak hatlı vücudu; ver medyaya... Nerede kaldı alt metin, nerede kaldı metafor? Silent Hill V'in gidişatı da hoş değil!

Not: Güney Afrikalı Serbest Yazar'ımız Legoel Odaburda'nın yazıları çeviri olarak yayınlanmaktadır. Kendisi, kadromuzdaki tek yabancı uyruklu yazardır.



YAPIM Paradox Interactive
DAĞITIM Paradox Interactive
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği
WEB www.paradoxplaza.com



HANNİBAL: ROMA'NIN CANINA OKUYAN ADAM

Roma tarihini biliyorsanız Hannibal'ı da mutlaka duymuşsunuzdur. Kendisi Roma'nın en büyük rakibi olan Kartaca ordularının başında olan ve Roma'ya kan kusturan bir generaldir. Roma, Hannibal ile o kadar çok uğraşmıştır ki, en sonunda onu yendiklerinde Kartaca'yı tamamen yıkıp yakmışlar ve bir daha ayağa kalkamayacağından emin olmak için her türlü önlemi almışlardır. Oyunda ismini görünce "Bu komik isimli adam da kim?" deyip gülmeyin yoksa canınıza okur.

ROMA'NIN AYAK SESLERİ TÜM AVRUPA'DA!

Europa Universalis: Rome

AYDINLIK TARAF

- ✓ Detaylı ve tarihe paralel senaryo
- ✓ Ayrıntılı ve 3D harita
- ✓ Ele geçirilecek yüzlerce yeni bölge

KARANLIK TARAF

- ✗ Oynanış tekdüze olabilir
- ✗ Bir sürü uydurma düşmanla karşılaşabiliriz
- ✗ Savaşlar geliştirilmeyebilir

Europa Universalis serisi, bu kez Roma İmparatorluğu'nun haşmetini bizlere sunmaya hazırlanıyor. İsa'dan önce 280 ve 27 yılları arasındaki herhangi bir yıldan hikayemize başlayabileceğimiz oyunda, Roma'nın doğuşundan itibaren imparatorluğun tüm gelişim sürecini kontrol altında tutabileceğiz. Romus ve Romulus efsanesiyle başlayan ve dünya tarihinde kalıcı bir iz bırakan Roma'nın, adım adım büyürken kimleri ezeceğini, kimleri "barbar" diye tanımlayacağını ve kavimleri "medenileştirme" sürecini biz yönlendireceğiz.

Tamamıyla 3D bir harita üzerinde çalışan Paradox Interactive, yer şekillerinin, ordularımızın ilerleyişinde büyük önem taşıyacağını ve sefere çıkarken mevsimleri hesaba katmamız gerekeceğini belirtiyor. Bu sayede, eski medeniyetlerin neden ilkbaharda sefere çıkıp yazın savaştığını ve kışın kışlalarda zaman geçirdiğini daha iyi anlayacağız. Ayrıca Roma'nın nasıl bu kadar büyüdüğünü de görmüş olacağız.

Romalılar'ın yanında Keltler, Yunanlılar ve Mısırlılar gibi 10'dan farklı milletten birini de seçme imkanımızın olacağı oyunda 53

farklı kavimle iletişime geçebileceğiz. İletişimden kastımız yalnızca "savaşmak" değil. Ticaret ve ittifaklar da oyunda büyük önem taşıyacak. Bir Akdeniz İmparatorluğu olan Roma'nın yayılma sürecinde karşısına çıkan Kartaca, Mısır, Germanya gibi ülkeler bizi oldukça zorlarken Hannibal, Kleopatra gibi ünlü ve tehlikeli simalarla da karşılaşmamız olası.

Ülkemizi genişletirken bir yandan da teknolojimizi ilerleterek diğer ülkelere karşı üstünlük sağlamaya çalışacağımız oyunda en fazla 32 oyuncunun sırt sırta veya karşı karşıya savaştığı online haritalar da mevc arkadaşlarımızla beraber eğlenebileceğiz.

Strateji oyunları arasında taktiksel yapısı ve içeriği ile ön plana çıkan EU serisi, Roma'nın da gücüyle hepimizi tarihin içine sürükleyecek gibi görünüyor.

✎ BURAK AKMENEK

EU: Rome, zengin tarih içeriğiyle Roma'nın yükselişini kontrol etmemizi sağlayacak. Bu kadar ayrıntılı bir sunum ile İtalya'yı bedavaya gezmek için bile bu oyunu alabilirsiniz.

YAPIM Codemasters
DAĞITIM Codemasters
TÜR Shooter
PLATFORM PSP
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği
WEB www.codemasters.com

BARIŞA ROCK DEĞİL SAVAŞA ROCK

Cannon Fodder

Hani severek okuduğumuz, her türlü iktidarla ve onun yarattıklarıyla dalga geçen karikatürler vardır ya; işte Cannon Fodder, tam da bu tatta olan bir oyun ve şimdiye kadar gördüğümüz gerçek zamanlı strateji oyunları arasında belki de en ilgi çekici olanı. Neden mi? Çünkü Cannon Fodder, "savaş karşıtı olan bir savaşı" konu alıyor. Cannon Fodder, ilk olarak, bir manga ve anime ustası olan Katsuhiko Otomo (Akira, Roujin Z) tarafından kısa hikaye olarak tasarlanmış, hikayenin Sensible Software tarafından geliştirilen oyun uyarlaması, "Savaş hiç bu kadar

eğlenceli olmamıştı!" sloganıyla, Amiga platformunda karşımıza çıkmıştı (Bkz. Kafa Ayarı). Ve şimdi, yıllar sonra yeni bir Cannon Fodder oyununun haberi ulaştı elimize. Üstelik bu kez bu "eğlenceli savaşın" PSP'de devam edeceğini öğrendik. Daha neler mi biliyoruz?

Oyunun Amiga versiyonunda yer alan oynanış unsurları korunacak; yani o bağımlılık yapıcı Cannon Fodder bileşenleri olduğu yerde duruyor. Kuş bakışı kamera açısından 40'a yakın koca kafalı askeri kontrol etmeye çalışacağımız oyunun kontrol mekanizması ise oldukça rahat ve



AYDINLIK TARAF

- ✓ Üç boyutlu grafikler
- ✓ Multiplayer imkanı
- ✓ Yeni saldırı şekilleri

KARANLIK TARAF

- ✗ Uzun süreli seanslarda kontrollerin yorucu olma olasılığı

kullanışlı olacak. Tüm askerlerimizi diler sekizli gruplar halinde, dilersek bireysel olarak kontrol edebileceğiz. Oyunda taktik geliştirmek de mümkün olacak. Grafiklerin de oldukça geliştirildiğini söyleyebiliriz. Bunlara ek olarak, oyun, klasik tek kişilik modun yanı sıra dört kişilik bir multiplayer mod da içerecek.

Oyun, eleştirel tavrından ve mizah anlayışından hiçbir şey kaybetmeksizin "Keşke bu oyun üç boyutlu olsaydı; tadından yenmezdi" adlı düşlerimizi PSP'ye yedirecek şüphe yok ki. Neyse, en iyisi siz oyunun tadına bakın da sonra yine konuşalım. ✎ MERVE ELMA

Savaşa karşı savaşmaya davet edildik bir kere; üstüne üstlük oyunun, "fetiş cihazı" PSP'de oynanacağını da hesaba kattığımız zaman çok eğleneceğimizi söyleyebiliriz. Bakalım "sözde savaş karşıtları" mı, yoksa bizler mi kazanacağız?

KRATOS... YENİDEN...



God of War'un yapımcı kadrosunda yer alan Cory Barlog bir konuştu, pır konuştu. Ağzından adeta bal akıtan Barlog "Yeni bir God of War mu? Evet, bu konuda biz de çok heyecanlıyız; 1080p çözünürlükte, tüm ihtişamıyla savaştan, Sixaxis / titreşim özelliğinden faydalanan yeni nesil bir Kratos'u hangi oyuncu istemez ki?" Hemen belirtelim: Herhangi bir mucize olmazsa yeni nesil God of War oyunları da PlayStation'a özel olarak kalacak. Yani PSP ve PS3 dışındaki diğer platformlar için bir God of War oyunu hazırlanmayacak. Ee, ne demişler: "Taş yerinde ağırdır."

CRYSIS DEMO KRİZİ



Hiç şüphe yok ki Crysis'in tek kişilik demo'su, çıktığı gün indirilip bir solukta bitirildi. "Oyunun tam sürümü çıkana kadar ne yapacağız?" diye kendimize sorarken her geçen gün demo'ya ait bir açık ortaya çıkmaya başladı. Eğer oyunu halen edinmediyseniz demo'da bulacaklarınıza şaşıracaksınız. İşte o liste:

- Oyuna ait tüm senaryo metnini ve replikleri okuyup oyundaki sürpriz faktörünü sıfıra düşürebilirsiniz.
- DirectX 10 ve Vista'ya özel olduğu iddia edilen ve grafik ayarlarında yer alan "Very High" seçeneğini, DX9 ve XP yüklü olan sisteminizde aktif hale getirebilirsiniz.
- Demo'da, sahil kıyısında -helikopter de dahil olmak üzere- oyundaki tüm araçları ve silahları kullanabilir, bu araçlarla tepenizde dolaşan yaratığı (?) avlayabilirsiniz.

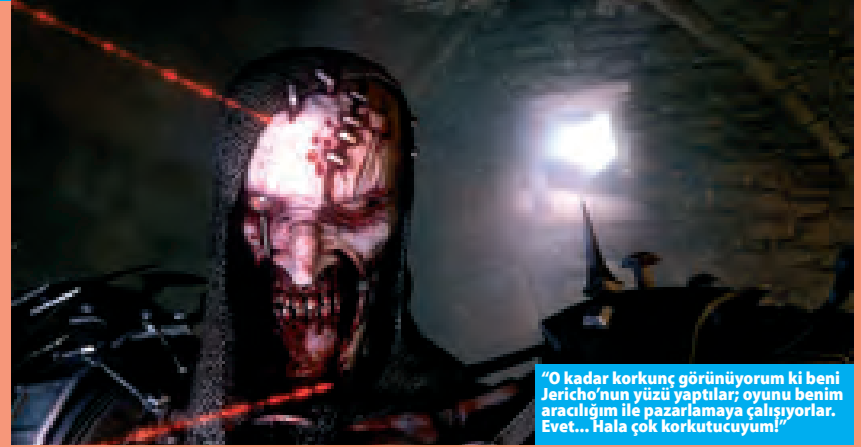
GAMEX 2007

Yaklaşın, yaklaşın; kulağınıza bir şey fısıldayacağız. Hani ilk olarak Mayıs 2007'de gerçekleştirmiştik; katılım gösteren tüm oyuncular dört gün boyunca oyuna doymuşlar, yeni donanımları deneme imkanı bulmuşlar, LEVEL yazarlarıyla tanışıp; birçok gösteriye tanıklık etmişlerdi. Bayanlar, baylar; Intel, Rönesans Fuarı ve LEVEL Dergisi, yeni Intel GameX'i sunmaktan gurur duyar. 13, 14, 15 ve 16 Aralık'ta, Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda, Compex Uluslararası Teknoloji Fuarı bünyesinde gerçekleştirilecek olan Intel GameX, yine büyük sürprizlere sahne olacak. Yerli Kardeşler ve firmaları Crytek ve Malt konseri ile renklenecek olan Intel GameX, yine oyun dünyasının cazibe merkezi olacak. Elbette biz de LEVEL dergisi olarak bu heyecan verici tablodaki yerimizi alacağız; hepinizi bekliyoruz.



YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



"O kadar korkunç görünüyor ki beni Jericho'nun yüzü yaptılar; oyunu benim aracılığım ile pazarlamaya çalışıyorlar. Evet... Hala çok korkutucuyum!"

Hiç utanma, hiç arlanma yok bu gözlerini hırs bürümüş yapımcılarda. Bir de söz konusu olan büyük firmalarsa "atış" konusunda kesinlikle sınır tanınmıyor. Sonunda şişen, heyecanlanan ama tüm heyecanı içinde patlayan yine bizler oluyoruz. Tutulamayan sözler, gerçekleştirilemeyen vaatler... "Beklenti ne kadar fazlaysa, yaşanan hayal kırıklığı da o denli büyük olur" demişler. Burası bir pazar yeri sevgili okur ve sen bu sergide en büyük yalancılara, sözlerini tutmayan kocaman firmalara ibretle bakıp istediğin kadar küfredebilirsin. Buyurun şeytan taşlamaya!

Varan 1: Clive Barker's Jericho

Ne dediler? Oyunun yapımcıları aylarca "Clive Barker", "Grotesk estetik", "Hayatınızda oynayabileceğiniz en korkunç oyun", "Korkunun, yeni nesil ile keşiştiği nokta" gibi laflar edip durduktan sonra tüm oyuncular büyük bir beklentiye girdiler doğal olarak.

Ne oldu? Ama kazın ayağı öyle değil tabii ki... Clive Barker isminden bir "Undying" daha bekleyenler çöook yanıldılar ve Jericho, beklentileri karşılayamayıp ortalama bir oyun olarak çıktı karşımıza. Aptal yapay zekası, kötü animasyonları ve "yağlı odun" vari grafikleri ile Jericho, bu ayın en büyük patlağı.

Varan 2: Pro Evolution Soccer 2008

Ne dediler? "Yeni neslin gücü ile PES, hayallerinizin ötesine geçecek!"
Ne oldu? Yapımcı firmanın oyun piyasa sürüldükten sonra yaptığı açıklama "ne olduğu" konusunda sizi fazlasıyla aydınlatacaktır: "PES 2008 bizim için bir geçiş oyunuydu; asıl patlamamız gelecek oyuna yapacağız!" İyi mi?

Varan 3: Juiced 2: Hot Import Nights

Ne dediler? "Tüm araçların karakteristik özellikleri oyuna en iyi şekilde yansıtılacak."
Ne oldu? Geçen ay Tuna'nın da dediği gibi bir Amerikan arabasıyla, özel araç sınıfına giren bir hız canavarının virajları aynı şekilde almaması gerek. Peki Juiced 2'de böyle bir ayrımdan söz etmek mümkün mü? Hayır! Buyurun, buradan yakın...

Varacak 1: The Sims 2: Teen Style Stuff

Ne dediler? "Sim'lerin için son moda giysiler..."
Ne olacak? EA'yı gerçekten ayakta alkışlamak istiyoruz! Bu eklenti paketinin çok iyi satacağı kesin ancak olmayacak duaya "amin" denilmez; böyle oyun olmaz!

Varacak 2: The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Ne dediler? "Narnia evreninin sevilen tüm karakterleri sizlerle olacak!"
Ne olacak? Hangi film oyunu iyi olmuş ki hala şişiyor sunuz insanları ey arlanmaz firmalar?! Film vizyona girene kadar yetiştirmeye çalışacağınız bir oyunu ne kadar iyi programlayabilirsiniz?

Varacak 3: Catz

Ne dediler? "Bu oyun tüm hayvanseverler için vazgeçilmez olacak!"
Ne olacak? Tamam, kedileri deli gibi seven ama evinde kedi besleyemeyenler için Catz eğlenceli / tatminkar bir oyun olabilir. Ama sorarım size: Wiimote ile kedi sevmek mantıklı mıdır?! Bu oyuna ayrılan vakitle hayvan barınağındaki hayvanlara yardıma gidilse bu herkes için daha yararlı olmaz mı?
Sosyal mesajımızı da böylece vermiş olduk efendim!

Gelecek ay görüşmek üzere...



BİRİLERİ BENİ SAVAŞTAN UZAK TUTABİLİR Mİ?

Brothers in Arms: Hell's Highway

Bu ay perdeyi Brothers in Arms ile açıyorum. Aralık sayısı için payıma düzen yazılara şöyle bir baktım da sanki Fırat beni askerliğe hazırlıyor gibi. İlk olarak Brothers in Arms serisinin yeni üyesi Hell's Highway'ı yazmamı istemiş benden. Sağ ol Fırat; iyi bir motivasyon ve alıştırma taktiği... Yeşil rengin hakimiyetine şimdiden alışmam gerekiyor herhalde. Şurada ne kaldı ki askere gitmemeye? Bu satırları yazarken son düzlüğe girmiş ve son bir ayımı tüketmeye başlamış olacağım. Siz bu satırları okurken ise saç tıraşım ve kılık kıyafetim ile askerliğe uyum sağlamaya başlamış olurum herhalde. Ama önümde daha bir ay varken bu paragrafı daha fazla uzatıp bunalıma girmeye niyetim yok; koskoca BİR ayım daha var! Ancak bir

ricam olacaktı: Zamanı biraz yavaşlatmamız mümkün mü? Kim ilgileniyor bu konuyla? Kimse yok mu?

Öncelikle Brothers in Arms serisi hakkında ki görüşlerimi belirteyim: İkinci Dünya Savaşı konulu FPS oyunlarının fazlalığı üzerine çevrilen geyik muhabbetleri almış başlarını giderken ve -belki de- bu tür oyunlardan benim haricimdeki hemen hemen herkes sıkılmaya başlamışken piyasaya çıkıverdi BiA. Kendini farklı kılan ve klişe cümlelerle eleştiri yağmuruna tutulmasını engelleyen en önemli özelliği ise oyunun taktiksel boyutunun derinliğiydi. BiA'da -diğer birçok oyunda olduğu gibi- "Rambo'culuk" oynamak yerine bir ekip olarak hareket ediyor, ekip arkadaşlarımıza komutlar

vererek onların bize yardımcı olmalarını sağlıyor ve düşmanı vurabilmek için gerçek hayatta olduğu gibi çok hassas olmamız, dikkatlice nişan almamız gerekiyordu. Tüm bu özellikleri sayesinde herkes gibi benim de ilgimi çekip beğenimi kazanmıştı ilk iki oyun. Serinin yeni oyunu Hell's Highway ise sadece içeriğiyle değil, görselliğiyle de ön plana çıkarak savaş atmosferini oyunculara birebir olarak yansıtmaya çalışacak. (İşte bu cümle biraz klişe oldu sanki ama her yazının en az bir klişe cümle hakkı vardır, öyle değil mi?)

Gönül verdim kara gözlü esmere> Popüler İkinci Dünya Savaşı konulu FPS oyunlarından biri olan Medal of Honor, son versiyonlarıyla savaşın "hava" bölümüne

AYDINLIK TARAF

- ✓ Gerçekçi savaş atmosferi
- ✓ Muazzam görsellik
- ✓ Taktiksel oyun anlayışı

KARANLIK TARAF

- ✗ Yine İkinci Dünya Savaşı
- ✗ Ani kamera açısı değişimleri problem çıkarabilir

odaklanmıştı. Hell's Highway de bir değişikliğe giderek İkinci Dünya Savaşı'nın en büyük hava hareketi olan Operation Market Garden'ı temel alıyor. 101. Hava Tugayı dahilindeki Matt Baker'ı, Joe Hartsock'ı ve bu ikilinin diğer silah arkadaşlarını kontrol edeceğimiz oyunda, savaşı kendi lehimize sonuçlandırmaya çalışacağız. Konuyu kısaca anlatıp aradan çıkardığıma göre oyunla ilgili detaylara geçebilirim artık.

Bugüne kadar oyun hakkında yapılan açıklamaların ışığında ön plana çıkarılabilecek en önemli özellik şu: HH'de, "takım ruhu"na önceki oyunlara göre daha fazla ağırlık veriliyor ve oyunun "dram" dozu artırılıyor. Bunu desteklemek adına, bizimle omuz omuza çarpışan tüm askerler için özel birer karakter yaratılmış. Diğer oyunlarda arkaları bize dönük olduklarında birbirinden ayırt edilemeyen askerler, HH'de tavırları ve konuşmaları ile anında fark edilebilecekler.



YAPIM Gearbox Software

DAĞITIM Ubisoft

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008 Kış

WEB www.hellshighwaygame.com





Böylece oyunu oynarken sadece düşman avlamaya konsantre olmayacak, silah arkadaşlarımızla duygusal bir bağ kurarak onların can güvenliğini sağlamak için de uğraşacağız. Aradığımız lezzet bu mu? Kesinlikle! Elbette ki HH'yi oynamak için ekranın karşısına geçen oyuncuların oyuna nasıl yaklaştıkları da önemli. "Takoz" bir şekilde oyuna başlayan ve "Aman, aman; herkesi vurayım da kahraman olayım" düşüncesiyle yol almaya çalışan oyuncular, Gearbox Software çalışanlarını hayal kırıklığına uğratabacaklardır.

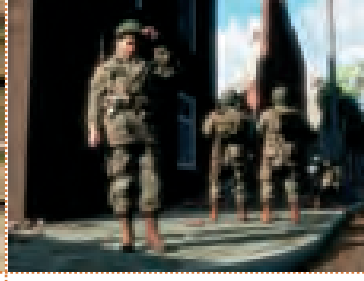
Oyunu oynarken sadece düşman avlamaya konsantre olmayacak, silah arkadaşlarımızla duygusal bir bağ kurarak onların can güvenliğini sağlamak için de uğraşacağız

Zaten bu ve benzeri düşüncelerin sadece BiA için değil, hiçbir oyun için sağlıklı olduğunu düşünmüyorum. Oyunların birer "fast-food" olmadığı konusundaki görüşlerimi daha önce forumumuzda dile getirmiştik ama

gerekirse bir kez de dergide dile getirebilirim. (Fakat konuyu dağıtmamak adına frene basıyorum ve kendimi bu noktada durduruyorum.)

Alıp götürdüler beni askere> BiA serisinin bir başka önemli özelliği, düşmanlarımızı -diğer birçok FPS oyununun aksine- kolayca öldüremiyor olmamızdır. Bu nedenle -yukarıda belirttiğim gibi- hem çok iyi nişan almamız, hem de düşmanların verecekleri cevaba önlem olarak çok iyi siper almamız

gerekliyordu. HH'de de aynı zorluk oyuna hakim olacak ancak kullanacağımız taktiklerin oynanışa etkisi çok daha fazla olacak çünkü gelişen oyun teknolojisinin gerekliliklerinden biri olan "etkileşimli çevre" özelliği HH'ye



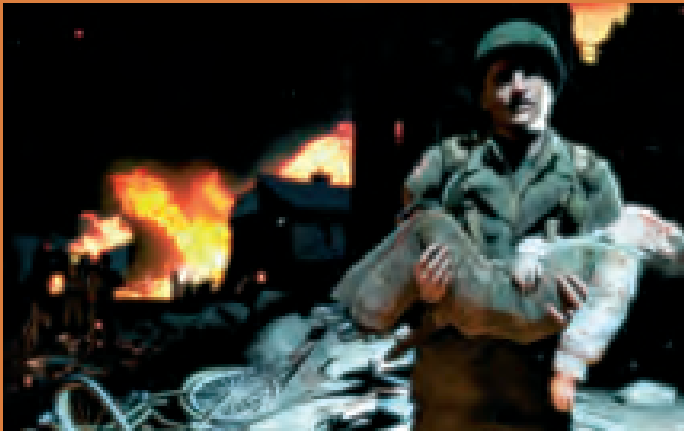
değil zaten. Bu nedenle, en az kendimize dikkat ettiğimiz kadar onlara da dikkat etmemiz gerekiyor. Silah arkadaşlarımızla duygusal bir bağ kurmamız gerektiğini söylememiş miydim? Onlar bizim canlarımız, çijerlerimiz...

Kurban ol'am size ey komutanlar

Sıra geldi oyunun teknik detaylarına: HH ile yeni nesil teknolojiyle tanışacak olan BiA serisinin, görsel açıdan oldukça etkileyici olacağını söylemeliyim. Örnek mi? Yeni görsel efektler, yeni animasyonlar, detayı artırılan ve etkileşimli hale getirilen çevre tasarımı... Devam edeyim mi? Gerek yok. Klişelerin dışında oynanışa etki eden ve oyunun atmosferini güçlendiren detaylar da var elbette. Örneğin, bir grup düşmanın üzerine el bombası atıldıktan sonra her şey normal akışında devam ederken, bombanın patlamasına yakın, kamera bombanın olduğu noktaya zoom yapıyor ve patlamayı ağır çekimde bize gösteriyor. Ayrıca, bize yakın bir noktada meydana gelebilecek patlamalar da ekranımıza "şiddetli" bir şekilde yansıyor. "Savaş oyunu" dediğin böyle olmalı zaten, değil mi?

Yerim bitti yine. Ara başlık sayısı da şarkıyı bitirmeme yetmedi zaten. Neyse... Sonuç olarak, Brothers in Arms: Hell's Highway, sabırsızlıkla beklediğim oyunlardan biri. Yaşanmış olayların paralelinde ilerleyen bir senaryo, yeni nesil grafikler, geliştirilen taktik özellikleri, karakter sahibi silah arkadaşları ve daha birçok özellik... Ha bir de; kızları da alın artık askere! 🇵🇸

SAVAŞIN ACI YÜZÜ



Brothers in Arms: Hell's Highway için yayınlanan ekran görüntüleri arasında yer alan bu kare, tam anlamıyla iç burkuyor. Bu ekran görüntüsünün sadece oyunu temsil etmediğini ve bazı mesajlar içerdiğini düşünüyorum aslında. Savaşın taraflarından biri olan herhangi bir asker ve onun kollarında, ağız yüzü kan içinde, cansız bir beden... Üstelik bu beden ufak bir çocuğa ait. Belki de bu askerin dahil olduğu tarafın bir saldırısı sırasında can veren bir çocuk... Sadece çocuğa da odaklanmamak lazım; arka planda yükselen alevler, yıkılan evlerin ve yerle bir olan şehrin üstüne kara bulutlar salıyor. Askerin hemen sağında ise kullanılmaz hale gelen bir bisiklet var; belki bir postacının, belki de askerin kollarında yatan cansız çocuğun bisikletiydi o. Şehrin sakin olduğu dönemlerde, sokaklarda, dönen iki tekerleğiyle var olan bir bisiklet... Ya da tüm bu iç burkan yorumların aksine "bir video oyunundan bir ekran görüntüsü" olarak değerlendirilebiliriz bu görüntüyü. Seçim sizin...

Hell's Highway, atmosferi, oynanış ve teknik özellikleri ile bugüne kadar hazırlanan en etkileyici İkinci Dünya Savaşı konulu oyun olabilir. "FPS olabilir" kalıbını kullanmadım cümle içinde çünkü oyun, zaman zaman third-person kamerasına da geçiş yapıyor. Belki bu sayede HH, kamera açısıyla ilgili bazı klişe eleştirilerden de sıyrılabilir.



YAPIM The Collective

DAĞITIM Konami

TÜR Action Adventure

PLATFORM Xbox 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ Belli Değil

WEB www.konami.com

SILENT HILL V

"Karanlık... Gölgeler... Yalnızlık... Gerçek... Yalan... Sonsuz bilinmezlik denizinde savruluyordum. Başım kayalara çarpıyordu ama yine de kendime gelemiyordum. Kan kokusunun ve yalnızlığın buluştuğu noktada vicdanımın tuttuğu balyoz sürekli bedenime iniyordu. Son bir kez ayağa kalktım; annem karşımdaydı."



Antalya'ya kiş geldiği zaman hava pek fazla soğumuz ancak zaman zaman tropikal davranışlar sergileyen iklim sebebiyle yoğun olarak yağmur alır şehrin körfez kısmı. Nasıl bir ortamda oyun oynamayı tercih ediyorsunuz bilemiyorum ama çeşitli iklim şartları, ışık durumu, oda ısısı; kısacası tüm çevresel etmenler oynadığımız oyunun atmosferine girmenizi sağlamak için kullanabileceğiniz unsurlardır aslında. İşte bu unsurların oldukça yerinde kullanıldığı bir Kasım akşamıydı. Yağmur olanca şiddetiyle yağıyordu; sarı yağmurluğuyla havanın şiddetine aldırmandan hızlı adımlarla -başına geleceklerden habersiz bir şekilde- her zamanki oyun dükkanına doğru gidiyordum. Tam sekiz yıl olmuş... Nasıl da net hatırlıyorum Silent Hill'i rafta gördüğüm ilk anı...

1999 yılına kadar "keskin" bir PC oyuncusu olan ben, iki oyun yüzünden aracımı PlayStation istikametine çevirmiştim: Metal Gear Solid ve Resident Evil. Aksiyon / Adventure türüne olan takıntım yüzünden kendimi eninde sonunda Silent Hill gibi bir yerde bulmam kaçınılmazdı. İşte o yağmurlu gecede olan oldu ve Silent Hill CD'sini konsoluma yerleştirdim. O dakikadan sonra kendi adıma bir daha hiçbir şeyin eskisi gibi olmadığını söyleyebilirim. Tamamıyla dinamik kamera açıları, dinmeyen bir kakofoni, güçlü atmosfere eşlik eden müzikler ve nakış gibi işlenen bir hikaye... O yıllarda

biri gelip "Oyun dediğin şeyden ne beklersin?" diye soracak olsa sanırım Silent Hill'i tarif ederdim.

Yıllar yılları kovaladı, hatta araya bir konsol nesli sıkıştı; James'e, Heather'a ve Henry'e eşlik ettik en kötü kabuslarımızda. Şimdiyse sırada kabusun beşinci bölümü var ve emin olun, odanızın içi bir kez daha en korkunç kabuslarınızla dolacak.

Alex Sheppard, zihni ve bedeni yorgun bir savaş gazisidir. Bir çeşit "Vietnam Sendromu"ndan dolayı mıdır bilinmez, kabuslarında sürekli kardeşi Joshua'nın başının deritte olduğunu görmektedir. Ailenin büyük ağabeyi olarak kardeşine yardım etmek için kasabasına giden Alex, kardeşinin ve babasının kaybolduklarını öğrenir; annesi ise tamamen tükenmiş, tüm zihnini "katatoni"nin (Ruhsal rahatsızlıklarda görülen kötü bir evre. Bu evrede hasta hareketsiz ve mimiksiz bir şekilde saatlerce kalabilir.) ellerine teslim etmiş durumdadır. Huzursuz ve yorucu geçen bir dönemden sonra sıcak bir yuva özlemiyle evine dönen Alex'in bulduğu şey, yalnız ve üzgün bir kasabadır. Ailesine ve yuvasına neler olduğunu öğrenmek isteyen Alex, en uç gerçeklerle yüzleşmek zorundadır.

Silent Hill oynamak zor bir iştir ama dinamikleri zor olduğu için değil; oyun sırasında zihniniz bir "oyun alanı" haline geldiği için. Senaryo size sadece fısıldar, boşlukları doldurmak ise tamamıyla size bırakılır; arka planda mırıldanan senaryoyu tüm ayrıntıları ile çözümlemek için oyunu yavaş ve sindirerek oynamak durumundasınızdır. Her ayrıntı, her diyalog, her döküman sizi Silent Hill ve karakterlerinin puslu coğrafyasında bir gezintiye çıkarır. ➔



AYDINLIK TARAF

- Yeni nesille güçlenecek olan benzersiz Silent Hill atmosferi
- Karakter ve hikaye işlenişi
- Akira Yamaoka

KARANLIK TARAF

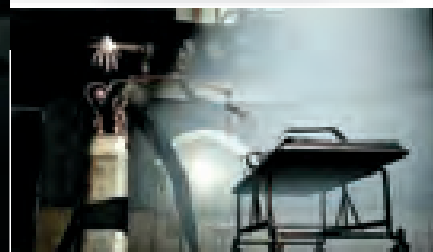
- Oyunun farklı bir ekip tarafından yapılıyor olması
- Görselliğe odaklanıp oyunun için boş bırakılma olasılığı

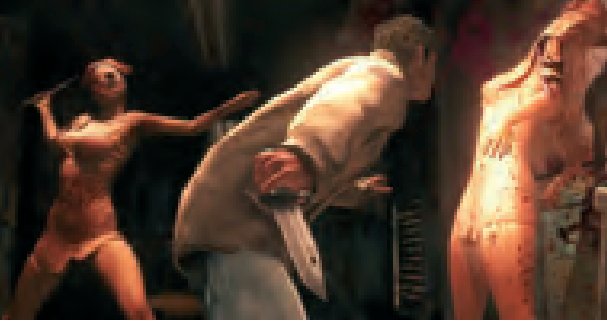
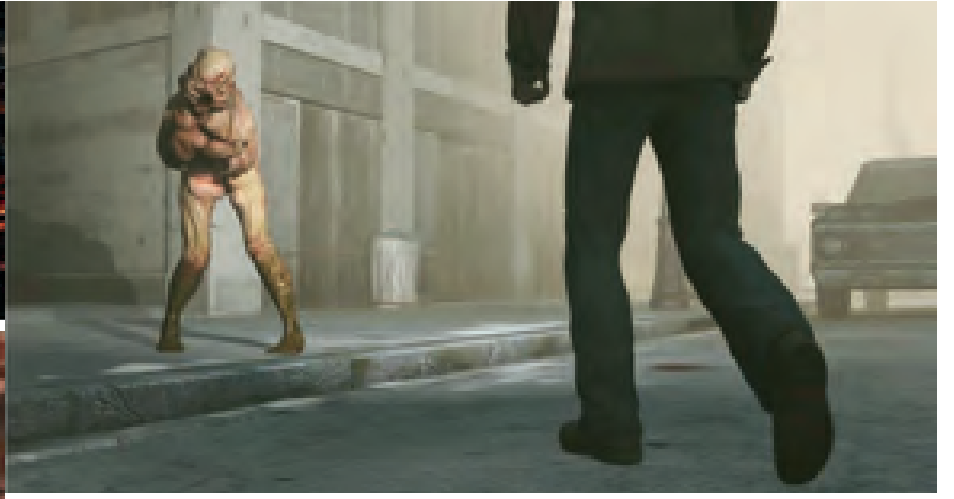
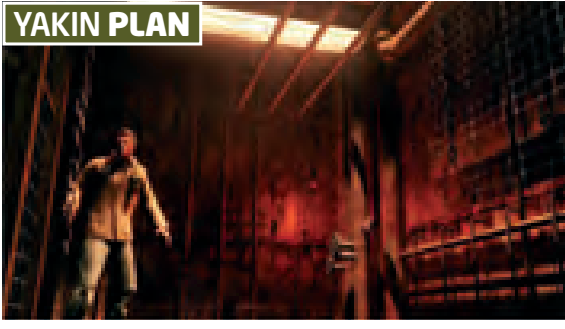


AİLE BAĞLARI

LEVEL

Serinin ilk dört oyunu, senaryo açısından birbiriyle pek ilintili değildi. Sadece birinci ve üçüncü oyunlar arasında bir direk teması vardı. İkinci ve dördüncü oyunlar arasındaki tek bağlantı ise Henry'nin oturduğu apartmanın yöneticisinin, James Sunderland'in babası olmasıydı. Şimdiyse serinin fanatiklerini heyecanlandırarak bir haberim var: Daha önce yapılan anketlerde, en çok Silent Hill 2'in devamının getirilmesi istenmişti. Aynı düşünceye sahip olan biri olarak söyleyebilirim ki Konami, Silent Hill V ile bu isteğimizi gerçekleştirecek zira James'in kendi elleriyle öldürdüğü karısı Mary ve Silent Hill V'in ana karakteri Alex, aynı soyadı taşıyorlar: Sheppard. Bekleyip göreceğiz.





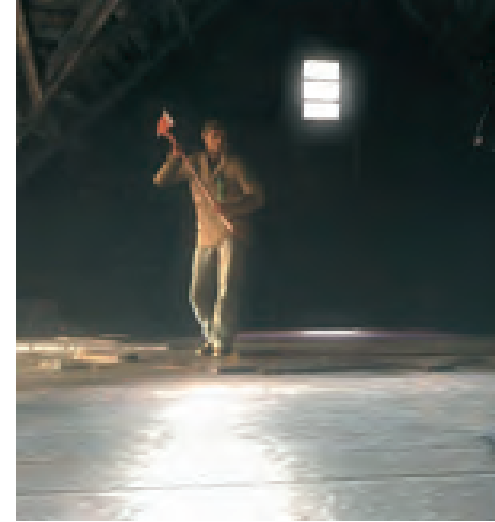
ve sese karşı duyarlı olacak. Onlardan ancak sessizliğe ve gizliliğe odaklanarak kaçabileceğiz.

Silent Hill V'teki düşmanlar, grotesk görünüşleri ve organik hareketleriyle gerçekten de ürkütücü görünüyor. Esnek hareketler, tamamiyle kararsız bir şekilde büyüyen uzuvlar, iç içe geçmiş bedenler ile oyundaki düşmanlar, mide bulandırıcı ama aynı zamanda erotizm yüklü bir görsellik sunuyor. Ayrıca, dokuların sıkıştırmış olması ortaya gerçekçi görüntülerin çıkmasını sağlamış.

Güzel haberi hemen vereyim: Silent Hill V, Havok fizik motorunu kullanıyor. Bu haberi güzel kılan etken, oyunun temelini bu motora göre düzenleniyor olması. (Küçük bir tahminle aksiyonun ve birçok bulmacanın fizik modellemesiyle ilintili olacağını söyleyebiliriz.) Mesela, bir masaya çarptığınız zaman üzerindeki nesnelere dökülüyor, masadan düşenler merdivenlerden yuvarlanmaya devam ediyor. İşin kötü yanı, yeni oyunda, düşmanlarınız sizi yakalamak için kapıları kırabilecek ve tüm bu süreç gerçek zamanlı olarak hesaplanacak. Peki bunca düşmanın arasında Alex ne yapacak? Her şeyden önce Alex bir asker; yani Silent Hill oyunlarında görmeye alışkın olmadığımız tarzda bir karakter Alex Sheppard.

Ne James gibi hantal, ne de Heather gibi güçsüz... Alex düşmanla nasıl başa çıkacağını biliyor, çabuk yorulmuyor ve yakın dövüşte çok başarılı. Elbette "Ana karakteri eski bir asker olan bir oyunda elimize bir tüfek almalı, belimize de el bombalarını takıp aksiyona dalmalıyız" diye bir şart yok. Özellikle de söz konusu olan bir Silent Hill oyunuydu... Ancak Alex, yakın mesafeli silahları ustaca kullanabiliyor ve düşmanlarına birçok farklı modda saldırabiliyor. Bu modlar sayesinde Alex, birkaç düşmanla aynı anda kapışabiliyor ve sıkıştığı zamanlarda onların arasından hızlı bir şekilde kaçabiliyor. (Sizi yakalayan düşmanlardan Sixaxis'i sallayarak kaçabiliyorsunuz.)

Silent Hill değişiyor> Bunun bir işareti de kamera açısından yapılan değişiklik. Eskiden karakteri zaman zaman arkadan,

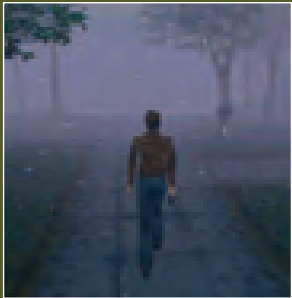


zaman zamansa sabit bir noktadan takip eden kamera, tamamiyle dinamik bir third-person kamerasıyla değiştirilmiş durumda. Oyunun sanat yönetmeni olan Brian Horton, "Göremediğiniz şey sizi korkutur. Biz bu düşüncüyü oyuna, oynanabilirliğe zarar vermeden yedirdik" diyor. Kirliliği kamera filtresi ise yerli yerinde duruyor ancak yapımcılar, duruma göre değişen filtreler üzerinde çalışıyorlar. Yapımcılar mı? Evet, onlar da değişmişler! Bu durumun hoşuma gittiğini söyleyemeyeceğim zira ilk dört

Şimdiye kadar yayınlanan video ve haberlerden anladığımız kadarıyla, Alex Sheppard'ın hikayesinin de önceki Silent Hill hikayelerinden aşağı kalır bir yanı yok; yine arka planda mırıldanan bir senaryo, yine problemlerle bir aile ve yine geçmişli sislerle kaplı bir ana karakter...

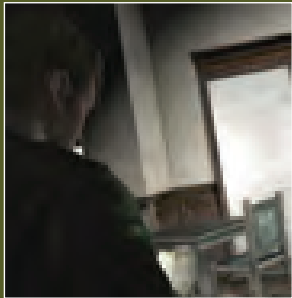
Yeni nesil, yeni teknoloji> Düşmanlardan başlayalım çünkü artık bu iğrenç yaratıklar fikir yürütebiliyor; akılsızca üzerinize çullanmak yerine çevredeki objeleri kullanarak konumunuza göre size saldırabiliyor, kaçabiliyor, başka bir düşmanın arkasına saklanabiliyor. Serinin önceki oyunlarındaki düşmanlar sadece görsel olarak birbirinden ayrılıyordu. Silent Hill V'te ise tamamiyle karakter sahibi düşmanlara karşı mücadele edeceğiz. Örneğin, hemşireler işki

SILENT HILL KRONOLOJİSİ



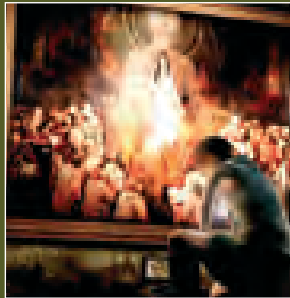
SILENT HILL (PSONE, 1999)

Silent Hill yakınlarında talihsiz bir kaza geçiren Harry Mason, aracında uyandığında evlatlık olan küçük kızı Cheryl'in kaybolduğunu görür ve onu aramaya başlar. Bu zor yolda daha sonra Cheryl'in, Alyssa'nın ruhunun bir parçası olduğunu keşfeder.



SILENT HILL II (PS2, 2001)

James Sunderland, ölü karısından bir mektup alır; Mary, Silent Hill'de kocası James'i beklediğini belirtmiştir mektubunda. Silent Hill'e giden James, Mary'ye ikizi kadar benzeyen Maria ile karşılaşır. James hem kasabaya, hem de kendi vicdanına karşı savaşmak zorundadır.



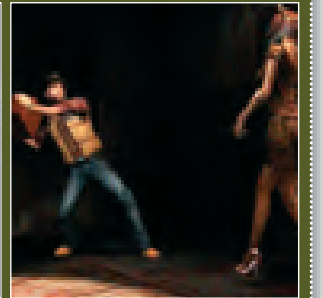
SILENT HILL III (PS2, 2002)

İlk Silent Hill macerasından tam 17 yıl sonra Heather, yıllar önce (ilk oyunun sonunda) Harry Mason'a "verildiğini" öğrenir. Ardından Douglas adlı bir özel detektifle beraber Silent Hill'e giderek içinde embriyo halinde taşıdığı Tanrı'dan kurtulmaya çalışır.



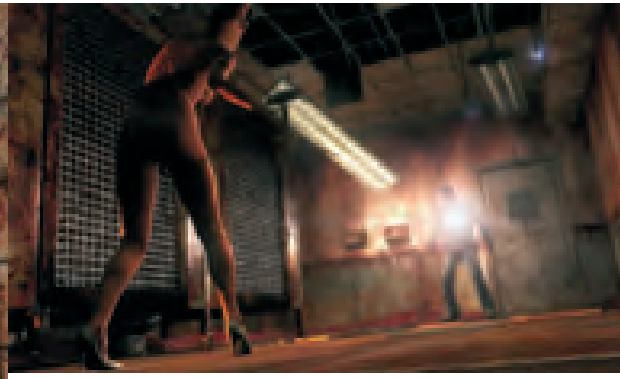
SILENT HILL IV (PS2, 2004)

Bir sabah kendisini dairesinde hapşolmuş bir şekilde bulan Henry Townsend, buradan kurtulmaya çalışırken banyodan gelen bir görüntüyle irkilir. Duvarında kocaman bir delik gören Henry, dışarıyla olan ilişkisinin sadece bu deliğin ucunda olduğunu keşfeder. Ama peşinde bir seri katil vardır: Walter Sullivan.



SILENT HILL: ORIGINS

(PSP, 2007)
Bu oyunda, bir kamyon şoförü olan Travis, kasabadaki tarikat ile karşılaşır; The Order, Tanrı'ları diriltmek için Alyssa'yı kurban ediyor; Silent Hill'deki cehennem ortaya çıkıyor... Silent Hill'in kabusuna tanıklık ediyoruz.



oyunu yapan Japon ekip Team Silent, ortaya çok iyi işler çıkarmıştı. Yeni oyunu, Amerikalı The Collective hazırlıyor. Ekip değişikliğinin sebebi henüz bilinmiyor ancak Buffy the Vampire Slayer ve Mark Ecco's Getting Up: Contents Under Pressure gibi yapımlara imza atmaları yüzünden The Collective'in, Silent Hill gibi ağır bir markayı kaldırabileceğinden şüphe duyuyorum. Diğer yandan bu kan değişikliği serinin yarına da olabilir çünkü Team Silent'in hazırladığı ve serinin son oyunu olan The Room, noksan bir yapımdı. Eski ekibin önemli isimlerinden biri olan ve serinin muhteşem müziklerini besteleyen Akira Yamaoka'nın The Collective'e her konuda danışmanlık yapacağını da ekleyelim.

Soru işaretleri> Şu ana kadar yayınlanan bilgiler ışığında Silent Hill V'in belli bir kalitenin üzerinde olacağını rahatlıkla söyleyebilirim. The Collective, yapacağı birkaç kritik hamle ile bizlere harika bir Silent Hill sunabilir. Ayrıca, özellikle seriyi yakından takip edenler için hazırlanan birtakım sürprizler de senaryonun içine yedirilmiş. Umarım; oyunun yeni yapımcısı tüm Silent Hill dinamiklerini içselleştirir ve yeni nesil tuzaklara ihtiyaç duymadan konsantrane bir oyun ortaya çıkarır. Yoksa bu kasabadan gitme zamanı gelmiş demektir... ☹️

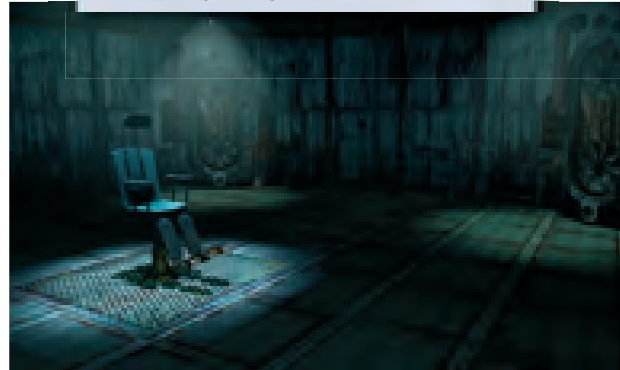
"Oyun" kavramının içeriğini genişletmiş; konu anlatımı, karakter işlenişi, sanat yönetimi ve müzikleriyle çığır açmış bir seri olan Silent Hill'in beşinci oyunu, tüm bu kavramların içlerini yeniden dolduracakmış gibi görünüyor.



DÖNÜŞÜM

LEVEL

Oyunları oynadınız; filmi de izlediniz. Oyunlar ile filmlerin arasındaki fark neydi? Silent Hill'in şeytani dönüşümünü en açık şekliyle filmde görebildik. Silent Hill V, bu konuda yeni neslin tüm gücünü arkasına alacak ve kasabanın bir cehenneme dönüşmesini bize gerçek zamanlı olarak aktaracak. Duvarlar soyulacak, etraf paslanacak ve yaratıklar inlerinden çıkıp üstümüze doğru gelmeye başlayacak. Ve elbette; önce o tüyler ürpertici siren sesini duymaya başlayacağız.



MAKİNELERİ PİNBAZLI

Bir zamanların popüler rock yıldızı artık bir hasta adam... Yine de sanki bizim bilmediğimiz bir şeyleri biliyormuş gibi gülümsüyor sallanan sandalyesinden, biz yeni nesli görmüş olan oyunculara. "Bir zamanlar" diyor; "Bir zamanlar tüm ışıklar benim üzerimdeydi". Biz de kulak kabartıyoruz pinball kültürünün fırtınalı geçişine...

Loş oyun salonlarında, en parlak, en işitli pozları onlar verirdi. hep. Bugün, "Film oyunları çok kötü" diyenlere inat, geçmişte, sadece üç adet top ile popüler filmlerin atmosferini yansıtmayı başarmış olan ilginç makineleri onlar. Hoparlörlerinden en ünlü oyuncuların sesleri, en ünlü filmlerin melodileri yüksekliken, kalkan son topu hedefe gönderilemek için hafifçe eğdiğiniz makineden gelen ses hep aynıydı: TILT! Evet, oyun salonlarının göz bebeği olan pinball makinelerinden bahsediyoruz.

Pinball makinelerinin tarihçesi aslında insanın "oyun" kavramını keşfetmesi ile temellenebilir. Dışarda oynanan çeşitli top ya da taş yuvarlama oyunlarının, "evde oynanabilir" hallerinin ortaya çıkmasıyla yakılan ilk kıvılcım, bu oyunların bilardo ve carrom gibi örneklerle masaüstüne taşınması ile alev almıştı. Bu oyunların masaüstü halleri ise "pinball makinelerinin ataları" olarak tarihe geçti. Masaüstü oyunların ilk ortaya çıkışı, XV. yüzyıla dayanıyor; Fransa'da, XIV. Kral Louis zamanında, adı bilinmeyen bir gezgin, bilardo masasını alıyor ve daraltıyor. Küçültülen bu masada oyuncu, çivilerle sınırlanmış bir alanda, istaka yardımı ile yuruşlar yapıyor ve topu çivilerle çarpıp deliklere sokarak yüksek puanlar elde etmeye çalışıyordu. 1777'de Kral ve Kraliçe onuruna D'Bagatelle Şatosu'nda düzenlenen partide görü-

cüye çıkan Bagatelle oyunu **Hoparlörlerinden en ünlü oyuncuların sesleri, en ünlü filmlerin melodileri yükselirken, kalkan son topu hedefe gönderilemek için hafifçe eğdiğiniz makineden gelen ses hep aynıydı** (Şatoda esinlenilerek oynama bu isim verilmişti.), herkes tarafından çok beğenilmişti. Amerikan Devrim Savaşı'nda bazı Fransız askerleri de en sevdiikleri Bagatelle tahtalarını yanlarına alıp Amerika'ya götürdüler. Böylece Bagatelle, kıta dışına yayıldı ve oldukça popüler bir oyun haline geldi; hatta Abraham Lincoln, 1863'te çekilen politik bir animasyonda Bagatelle oynarken resmedilmektedir.

Eğlence anlayışı değişiyor 1869 yılında, Montague Redgrave adında bir mucit Amerika'ya yerleşir ve Cincinnati'deki fabrikasında Bagatelle tahtaları imal

etmeye başlar. Bagatelle'yi geliştiren Redgrave, oyuna, eğimli sahaya topu sürmek için ucu kömürlenmiş, pompa benzeri bir mekanizma ekler. Bu sayede hızlanan topa heyecanlı bir hal alan oyuncun, top malzemesi de mermer çiviler ve günümüzdeki tanımlamasıyla pinball, bu sayede doğmuş olur.

1930'larda üreticiler, jetonla çalışan Bagatelle makineleri üretmeye başlamışlardı. Bu makinelerde, oyun tahtası camın altındaydı ve topun oyuna girmesi için Redgrave'in geliştirdiği yöntem kullanılıyordu. 1931 yılında, David Gottlieb'in Baffle Ball oyunu 17.50 Dolar'dan satışa sunuldu ve buhran yıllarında ekonomik kriz ile boğuşan Amerika'nın en popüler "ucuz eğlencesi" haline geldi; oyuncu sadece bir Penny karışığında beş top alabiliyordu. Bu sayede Baffle Ball, 50.000 üniteden fazla sattı ve Gottlieb, pinball makinelerinin ilk önemli üreticisi haline geldi. 1932 yılında ise Gottlieb'in dağıtıcısı olan Ray Moloney, satmak için daha fazla ünite talep etti ancak üretici, talebi karşılamakta zorlanır olmuştu. Bunun üzerine

Moloney, Lion Co. şirketini kurarak kendi tasarımı olan bir makine üretti: Ballyhoo. Bu yeni modelin oyun alanı, Baffle Ball'ın alanından daha büyüktü ve tam 10 top yuvasına sahipti. Ballyhoo, düşünülenden daha

popüler oldu ve yedi ay içinde tam 50.000 ünite sattı. 1933 yılında, Pacific Amusement adlı firma, Contact adlı bir oyun üretti. Contact, elektrik verilmiş mknatsız bir bobine sahip olan ilk oyundu. Bu devre sayesinde, eğer top, oyun alanının ortasındaki deliğe girerse otomatik olarak çıkarılıyordu; yine bir başka devre, oyuncuyu ödüllendirmek adına



PINBALL SİMÜLASYONLARI

- 1982 yılında, Apple II, Commodore 64 ve Atari 8-bit için geliştirilen David's Midnight Magic, video oyunları tarihinde, var olan bir pinball makinesini simüle eden ilk yazılım olarak biliniyor. Oyun, Williams firması tarafından çıkarılan Black Knight adlı makineyi içeriyordu.
- Microsoft NT 4.0 işletim sistemi ile gelen 3D Pinball: Space Cadet, Microsoft için Maxis tarafından lisanslanmıştı.
- Gottlieb makinelerinden oluşan bir koleksiyon, Microsoft tarafından kullanıya sunulmuştu. Yine Gottlieb masalarından oluşan bir koleksiyon, PlayStation 2 ve Xbox için 2004 yılında, PSP için 2006 yılında ve Nintendo Wii için 2007 yılında piyasaya sürüldü.
- Randy Davis tarafından 2001 yılında piyasaya sürülen Visual Pinball, oyuncuya sadece en popüler pinball masalarını oynatmakla kalmıyor, aynı zamanda kendi masasını yaratma imkanı da tanıyordu.

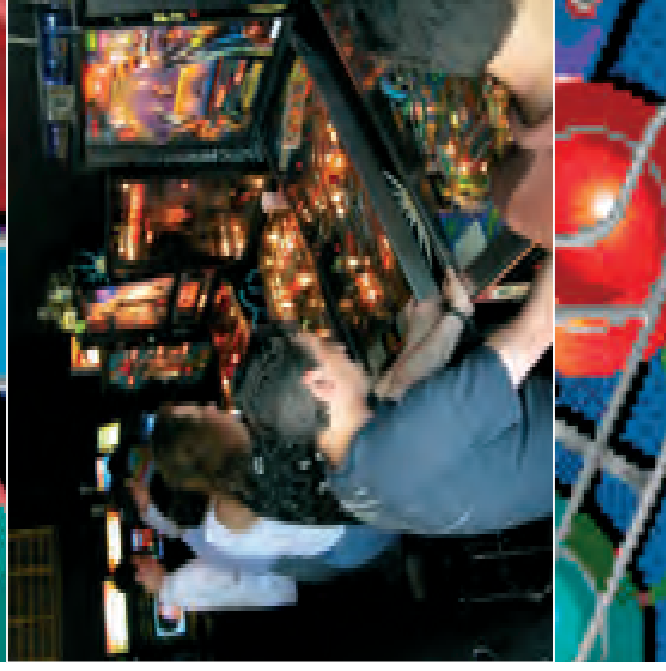


Tam bu dönemde pinball makineleri için yeni bir altın dönem başladı. Zira makinelere eklenen tilt mekanizması ve bedava oyunlar, eğlencenin tavan yapmasını sağlıyordu. Savaştan sonra piyasanın tek hakimi Gottlieb'di. Onun yanında çalışan oyun tasarımcısı Wayne Neyens ve sanatçı Leroy Parker, birbiri ardına pinball tarihinin klasik makinelerine imza attılar. Yine Gottlieb firmasından 1947 yılında çıkan Humpty Dumpty, pinball oyunlarına "yetenek" faktörünü ekleyen ilk oyun olarak bilinir. Bir pinball makinesine ilk defa bu oyuna eklenen "flipper"lar, oyuncunun oyuna olan etkileşimini artırıyordu.

Teknik ilerliyor> Elektrik kullanımı, miknatsız bobinler, ışıklandırma ve sesler... Ataların döneminden bugüne "devrim" niteliğinde iki aşama geçiren pinball makineleri, bir patlama daha yapmaya hazırlanıyordu: 1970'lerin ilk yarısında mikro işlemci teknolojisinde yaşanan gelişmelerin, pinball makinelerine yansımaları düşünülemezdi. Mekanik rollerin ve skor tablolarının yerlerini bu tarihlere dijital göstergeler almaya başlamıştı. Bally gibi firmalar, teknolojik gelişmeleri yeni makine tasarımlarına yedirmekte gecikmedi; ses efektleri, konusmalar ve o güne kadar sadece bilgisayarlarda görülen "oyun özellikleri" gibi unsurlar, pinball makineleri ile buluşmaya başladı. Ne var ki ikinci altın dönemine luşmaya başladı. Bir pinball makinesinin keyifli günleri bitmek üzereydi çünkü 80'li yıllarla birlikte arcade makineleri yaklaşıyordu...

80'li yıllarda adeta bir çöküş dönemine giren pinball makinelerinin kabusu, Asteroids ve Pac-Man oyunları olmuştu. Zira oyunlar hem tüketicilere daha ilginç gelmişti, hem de oyun üreticilerine ve işletmecilerine daha fazla para kazandıyordu. Tüm bunların üzerine bir de arcade cihazlarının bakım ve tamir masraflarının olmadığı fark edilince pinball sektörü tepetaklak oldu. Bally, Williams ve Gottlieb de bu rüzgara dayanamayarak arcade cihazlar üretmeye başladılar ancak bir yandan sessizce pinball makineleri üretmeye devam ettiler. Piyasaya ayak uydurma çabalarına rağmen bazı firmalar diğer büyük firmaların içlerine gömülmeye başladılar.

↪ masadaki zihin çarpması sağlıyordu. Contact oyununun tasarımcısı Harry Williams, bir süre sonra kendi fabrikasını kurarak üretime geçti. Diğer üreticiler de çoğu devre sisteminde Williams'ın standardını izleyerek oyunlarına ışıklandırma eklemeyi tercih ettiler. Bu ışıklandırmalar, kısa zamanda pinball makinelerinin standardı haline geldi. 1932 yılının sonuna kadar, birçoğu Chicago'da olmak üzere tam 150 adet pinball fabrikası açılmıştı. Ne var ki kırsal rekabet ortamı nedeniyle sadece iki yıl içinde firma sayısı 14'e kadar indi. O tarihten günümüze kadar, tam 65 yıl boyunca, Chicago kenti pinball makinelerinin başkenti olma özelliğini kaybetmedi. İkinci Dünya Savaşı sırasında tüm oyun makinesi üreticileri, Amerikan Ordusu için çalışmak zorunda bırakılmışlardı. Williams gibi bazı firmalar ise işletmecilerden eski cihazları satın alarak yeniden tasarladı; bazı oyun tablolarına vatansever unsurları ön plana çıkaran tasarımlar eklendi. Savaş bittikten sonra rahatlayan Amerikalılar, eğlence konusunda bir arayışa girdiler.



Örneğin, Chicago Coin, Stern ailesi tarafından satın alınarak Stern Enterprises'in içine gömüldü ve varlığını orada sürdürmeye devam etti; ta ki şirket 80'lerin ortalarında iflas edene kadar... Bally ise 1988 yılında pinball işini bırakarak tüm mal varlığını Williams'a sattı. Bu tarihten sonra Williams'tan çıkan çoğu makinede Bally etiketi vardı. Vahşi bir orman görünümünde olan "coin-up" sektöründe sular, 90'li yıllarda

da durulmadı.

80'li yıllarda adeta bir çöküş dönemine giren pinball sektörü, bu yıllarda, fazla tekrar ettiği için dibе

vuran arcade makineleri sektörüne nanık yapıcasına bir geri dönüş yaşadı. Capcom Pinball, Alvin Gottlieb, ve Williams şirketinin kurucu ortaklarından Sam Stern'ün oğlu Gary Stern tarafından kurulan Data-East Pinball gibi bazı yeni üreticilerin yaptığı atılımlarla pinball sektörü tekrar ayağa kalktı. Williams kanadından gelen oyunlarla civil civil bir hal alan pinball makineleri; yeni mekanik aygıtlar, daha temiz görüntüler ve daha etkileyici ses sistemleri ile oyuncuların ilgilerini her zamankinden daha çok çekmeye başlamıştı. Bu teknik özelliklerin üzerine bir de popüler filmlerin görselleri ile donatılan makineler eklence sektörü adeta koşmaya başladı. Bally/Williams tarafından lisanslanan Addams Ailesi temalı makineler bir "modern zaman rekoru" kırarak tam 20.270 kopya sattı. Pinball makinelerinde tema olarak kullanılan filmler arasında Indiana Jones: The Pinball Adventure ve Star Trek: The Next Generation gibi popüler isimler de vardı. Popüler kültürün iyice yaygınlaşması ile Hollywood'un rüzgarını da arkasına alan pinball makineleri, Avrupa ve Asya kıtalarında da her zamankinden daha popüler bir hale geldi. 1999 yılında, Williams için çakan tasarımcı Pat Lawlor, kendi firmasını kurarak (Pat Lawlor Design) Stern Pinball için yeni oyunlar üretmeye başladı.

Her güzel şeyin bir sonu olmak zorunda mı?> Yıllar boyunca dalgalı bir grafik çizen pinball sektörü için yine beyaz bayrak çekme dönemi gelmişti. Gottlieb, Capcom ve Alvin G. gibi firmaların kapılarını kapatmasıyla (1996) sektör yine sessizliğe bürünmüştü. Data East, Sega tarafından satın alındı ve departmanın adı Sega Pinball olarak değiştirildi. Bu süreçten sonra, yani 1997 yılına

kadar, sadece iki firma ayakta kalabilmişti: Sega Pinball ve Williams. Sonrasında ise Sega, pinball departmanını, dönemin departman başkanı olan Gary Stern'e, yani Stern Pinball'a sattı. Bu dönemler-

de Williams şirketinin satışları da dibе vurmuştu. Her ne kadar 1999 yılında "Pinball 2000" makineleri ile bir iyime yakalamaya çalışmış olsalar da bu konuda pek başarılı oldukları söylenemez. Böylece sektörün köklü firması Williams da pinball departmanının kapısına kilit vurdu ve tamamen kumarhane cihazlarına yöneldi. Böylece, zamanında tam 150 firma için ekmeç kapaşı olan koskoca pinball sektöründe kala kala tek başına Stern Pinball kalmış oldu. Şirketin tasarım gruplarının neredeyse tamamını eski Williams çalışanlarından oluşuyordu.

Bundan iki yıl önce, yani 2005 yılının Kasım ayında, Williams'ın tüm haklarını sattığı The Pinball Factory, Melbourne Avustralya'daki merkezinden bir açıklama yaptı: Bally etiketi altında Timsah Avcısı temalı bir makine geliştireceklerdi; ne var ki Steve Irwin'in zamansız ölümü projenin suya düşmesine neden oldu. 2006 yılında ise şirketten bir açıklama daha geldi: Williams'ın en popüler iki makinesi olan Medal eval Madness ve Cactus Canyon'ı yeniden üreteceklerdi. Ne var ki şu tarihe değin, Pinball Factory tarafından son kullanıcıya herhangi bir makine ulaştırılmadı.

Günümüzde, pinball makineleri çeşitli turnuvalar için kullanılmaya devam ediyor. Uluslararası Flipper Pinball Organizasyonu (IFPA) ve

Dünya Pinball Oyuncuları Sıralaması (WPPR) gibi kurumların varlığı bu makinelerin yaşamasını sağlıyor. Şu an WPPR sıralamasına göre ilk sırada bulunan pinball oyuncusu Californiadan Keith Elwin, ikinci oyuncu ise Stockholm'den Mats Runsten... Çeşitli ülkelerdeki pinball liglerinde oyuncular halen ter dökmeye devam ediyorlar. Bunlara ek olarak, Serbest Pinball Organizasyonu (FSPA) ve Tokyo Pinball Birliği gibi kurumlar da aktif olarak organizasyonlar düzenlemeye devam ediyorlar.

Günümüzde yavaş yavaş unutulmaya yüz tutmuş olan pinball makinelerinin kısa tarihi işte böylesine kaygan bir arka plana sahip. Henüz ölmemiş olsa da bu makinelerin epey yaşandığı kesin. Eski parıtlı günlerini arayan yaşlı bir adam gibi dudığımız bir kenarını kaldırarak bize gülümseyiyor sallanan sandalyesinden. Sanki geleceğe dair bizim bilmediğimiz bir şeyleri biliyormuş gibi, sanki yeniden popüler olacağını hissediyormuş gibi, tüm yorgunluğuna rağmen yine de eğlendirmek istiyor bizi bu yaşlı adam... TILTI



POPÜLER KÜLTÜR VE PINBALL

- Şarkı sözü yazarı Lonnie Irving'in şarkısı Pinball Machine, Mart 1960'da Top 100 listesinin zirvesine çıktı. Şarkı, bir pinball bağımlısı olan bir kamyon şoförünün hikayesini anlatıyordu.
- Pinball Blues, Charlie Moore ve Bill Napier tarafından bestelenmişti.
- Yönetmeni Ralph Bakshi olan 1973 tarihli Heavy Traffic adlı filmde, büyük şehrin yaşamının neden olduğu bunalm, pinball metaforu ile ifade edilmişti.
- Baş rolünde Brooke Shields'in oynadığı 1979 tarihli Tilt filminde, genç bir pinball sihirbazının hikayesi konu alınmıştı.
- Susam Sokak'ın bir bölümünde, Pinball Number Count adlı skeçte, bir pinball makinesi birçok farklı yere götürülüp deneyiyordu.
- İngiliz müzisyen Brian Protheroe, 1979 yılında, Pinball adlı parçasıyla listelerde zirveye tırmanmıştı.



CRYSIS

"Şeytandan korkmuyorum!"





raporları, hükümetin ve istihbaratın eline geçmeden hemen önce kazı ekibiyle olan bağlantı tamamıyla kesilmişti. Dr. Rosenthal, ordunun eline geçen son mesajında, Kuzey Kore Halk Ordusu'nun (KHO), adayı işgal ettiğini ve kontrolü eline aldığı söylüyordu. Hemen ardından Özel Kuvvetler personeli, bölgedeki durumu analiz etmek ve kazı ekibini kurtarmak için adaya intikal ettirildi. Verilen ilk brifing, Özel Kuvvetler'in KHO askerleriyle herhangi bir çatışmaya girmekten kaçınmaları ve adaya intikalin gizli bir şekilde gerçekleştirilmesi yönündeydi. Anlaşılan, Birleşik Devletler Hükümeti uluslararası bir kriz istemiyordu. Ne var ki adada aktif olan unsur sadece KHO değildi ve ormanın içinde bir şeyler -fena halde- ters gidiyordu.

Crysis Notları Vol. 1: Saat: 23.00; hala ofistem... Biraz önce telefonla konuşurken, endişeli bir ifade ile, Elif geldi yanıma. Nefes nefeseydi. "Haydi haydi, servisi kaçırıyoruz!" dedi. Ardından yorgun gözleri ile Fırat çıktı derginin kapısından... Ben de hızlı adımlarla masama yöneldim, eşyalarımı toplamak için ama aniden yavaşlayıp gerisin geriye döndüm: "Siz gidin..." dedim, "Ben Crysis oynaya- cağım.". Ofisteki herkesi yolladım, ışıkları kapattım ve Nomad ile gecenin karanlığına doğru süzülüm; uzun bir gece beni bekliyordu.

Öncelikle şunu itiraf etmem gerekiyor: Crysis'i oynamaya başladığım andan itibaren oyun beni adeta bir girdap gibi içine çekti. Uzunca bir süredir konuşulan teknik özellikler bir yana, üzerinde fazlasıyla uğraşıldığı açıkça gözlemlenebilen konu anlatımı beni gerçekten başka bir aleme sürükledi. İyi yazılmış diyalogların, seslerin ve muhteşem müzik kullanımının, beni görsel özelliklerden çok daha fazla etkilediğini belirtmem gerekiyor.

Oyuna, Amerikan Özel Kuvvetleri'ni taşıyan bir nakliye uçağının içinde başlıyorsunuz. Komutanınızdan son bilgileri alıyor ve uçaktan paraşütle atılıyorsunuz. İşte tam bu noktada bir şeyi çok daha iyi idrak ettim: Türkçe seslendirme eşliğinde oyun oynamak bambaşka bir şeymiş. Tamam, bu daha önce birkaç kez daha denemiştik fakat ilk defa tüm Dünya'da merakla beklenen "ana akım" bir oyunun, tamamıyla Türkçeleştirilmiş bir sürümüyle karşılaşıyoruz. Ziya Kürküt, İpek Tuzcuoğlu ve Bahtiyar Engin gibi tiyatro sanatçıları tarafından seslendirilen karakterler, "inandırıcı- ➤

Saat: 20.00
Yer: Kuzey Kore Halk Ordusu 4. Pilot Üssü - 8. İstihkam Sınırı

"...Hayır komutanım, bilmiyorum... Komutanım, adam 'görünmez' diyorum size... Efendim, altı adet sınır üssü yaklaşık iki saat içinde düştü, ne yapmamızı bekliyorsunuz? Komutanım, yaklaşık 10 metre yükseğe zıplayabilen, kendisini tedavi edebilen, bir çitadan daha hızlı koşan ve neredeyse kurşungeçirmez bir zırha sahip olan bir elit komandoyu, standart bir er teçhizatı ile nasıl indirebileceğimi söyler misiniz? Biliyorum komutanım, görevim... Hayır komutanım, henüz hiçbir Amerikalı'nın bildiğini zannetmiyorum; basılan üslerimizdeki

veri tabanlarında kazı alanına dair hiçbir iz yoktu. Emredersiniz komutanım!"

Saat: 20.25

"...Asker! Kaç kişi geldi bu lanet herifler, ha?! Bundan böyle tek bir ücra üssün bile düşmesine izin veremeyiz. Eğer Amerikalılar bildiklerimizi öğrenecek olurlarsa hepimiz mahvoluruz. Bu lanet olası yere neden geldik ki zaten? Asker! Git takımını topla! Ben de az sonra size katılacağım!"

Saat: 21.20

"...Komutanım, ağır ateş altındayız. Hayır efendim, en fazla üç kişi olmalıdır. Biz 13 kişiyiz efendim... Komutanım, lanet herifler çok hızlı hareket ediyorlar; yerlerini tespit etmekte zorlanıyoruz, GPS ile yolladığım koordinatlara destek kuvvet ve bir kaçış helikopteri istiyorum komutanım. Ne? Öyleyse bu lanet yerde hepimiz öleceğiz! Siz ne yaptığınızı ve neyle uğraştığınızı bilmiyorsunuz efendim!"

Aniden karanlıkta iki beden belirir ve o sırada telsizle konuşmakta olan Koreli subayı etkisiz hale getirir. Derinlerden bir ses duyulur: Pelerin kullanımda! Yaklaşık altı dakikalık bir çatışmadan sonra Aztec ve Psycho, gecenin karanlığına karışırlar.

Karanlıktaki gökkuşağı > Filipin açıklarındaki izole bir adada kazı yapan Amerikalı arkeologlar, insanlık öncesi çağa ait çok önemli bulgular elde etmişlerdi. Ne var ki ekibin çalışma

A J A N D A



109

Crysis'in bizi gıdıkladığı ilk günler... Yerli Kardeşler'in ne kadar sağlam ve görkemli adımlar attıklarını idrak etmek hepimiz için çok heyecan vericiydi. Daha o günlerden heyecanlarını bize nasıl da aktarmışlardı...



125

Crysis'in nefesini ense- mizde hissettığımız günler; heyecanımız doruktaydı... Artık kendini -pek fazla- gizleme gereği duymayan Crysis'in ekran görüntüle- rine baktıkça upgrade'in kaçınılmaz olduğunu anlayıp endişeleniyorduk.



129

Kapının eşiğinde bekleyen Crysis'i içeriye almak için sabırsızlanıyorduk. Oyunun tüm videolarını izlemiş ve açıklanan tüm bilgileri hatmetmiştik. Bu "ilk bakış"ta Elif, oyunun teknik özellikleri- ni de sorgulamış inceden... Evet Elif, cüzdanımızı paraşüt olarak kullanmaya hazır mıyız?

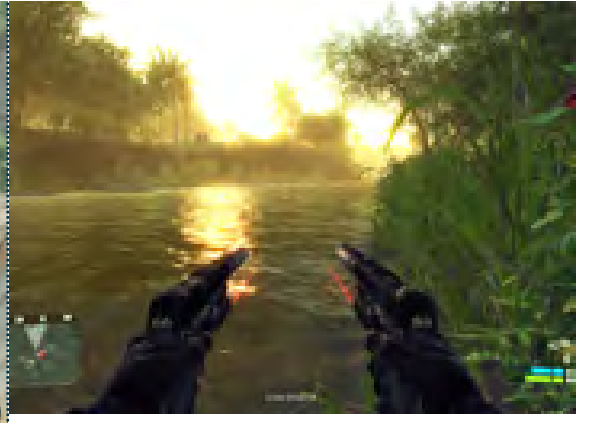




“Iık” konusunda kesinlikle sıkıntı çekmiyorlar; ve kendilerini size öyle “tanıdık” hissettiriyorlar ki aldığınız keyiften ötürü yüzünüze yayılan garip gülümsemeye engel olamıyorsunuz. Bu muhteşem seslendirmelerin üzerine bir de orkestral müzikler binince, Crysis sizi alıp götürüyor. Karakter tanıtımları, olay örgüsü ve müzik kullanımı ile Crysis’in açılış süreci, belki de şimdiye kadar bir oyunda gördüğüm en tempolu ve en vurucu sekans.

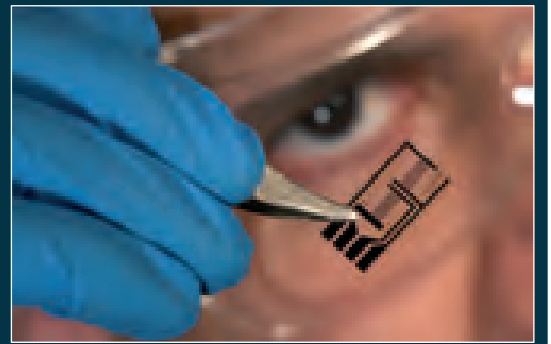
Nano Technology> Açıkçası, Crytek, risk almak ile bilinenleri uygulamak arasında çok iyi bir denge kurmuş. Klasik FPS oyunlarındaki temel prensipler korunurken, bu prensiplerin üzerine oynanışı akıcı kılacak, heyecan verici unsurlar eklenmiş. Crysis’in prensibi şu: “Hayatta kalmak için uyum sağla”. Bugüne kadar oynadığımız oyunlarda, karakterimizi hayatta tutabilmek için etraftaki sağlık paketlerinden ya da zırh parçalarından faydalandık hep; “gerçekçi olma” iddiasındaki hemen hemen tüm shooter’larda karakterimizi nicelik ile iyileştirdik. Zırhımız delindiğinde onu bir zırh parçasıyla yamadık ya da sağlığını azaldığında bir sağlık pa-

ketinin üzerinden geçerek iyileştik. Doğal olarak bu sistemin mantığa ters gelen ve oyun atmosferinden çalan “takoz” yanları vardı. Ardından “dinlenme” seçeneği çıktı karşımıza; yaralandığımız zaman siper alıp bir süre beklediğimizde iyileşebiliyorduk. Crysis’in bu konudaki artışı, oyun dinamiklerine yediği “güzellikleri” -aynı zamanda- bir mantığa dayandırması. Oyunda, üyesi olduğumuz Özel Kuvvetler Delta Force ekibi, savaş alanına Nano Suit’ler içinde iniyorlar. Nano Suit, savaş ve çevre şartlarına son derece seri bir şekilde uyum sağlayabilmeniz için tasarlanmış, son teknoloji ürünü bir “taktik savaş” giysisi. Suit, metabolizmaya zerk edilen nano-milimetrel robotlar sayesinde askerlerin olağan bedensel



sınırlarını aşmalarını sağlıyor. Nano Suit özelliklerini beş başlık altında toplayabiliriz: Maksimum Güç’ü kullandığımız zaman, karakteriniz, üzerine düşen bir aracı havada yakalayabilecek kadar güçlenip normalin üç katı yüksekliğe zıplayabiliyor. Maksimum Hız’da zırh hafifliyor ve karakteriniz akıl almaz bir hızda kısa süreli deparlar atabiliyor. Maksimum Zırh’ı kullandığınız zaman, zırh ağırlaşarak karakterinize -mümkün olabilecek- en iyi korumayı sağlıyor. Pelerin özelliğini aktif hale getirdiğiniz zamansa optik kamuflaj yardımıyla bir süreliğine görünmez olabiliyorsunuz. Tüm bu özelliklere silahlarınızı modifiye edebildiğinizde de eklersek ortaya müthiş bir “taktik esneklik” çıkıyor. Üstelik, oyunun temposunu kesinlikle sekteye uğratmadan... Bulduğunuz çevre koşullarına ve düşman sıklığına göre yapacağınız anlık seçimler, oynanışa heyecan ve eğlence katıyor. Aynı zamanda tüm bu özellikler man-

NANOTEKNOLOJİ



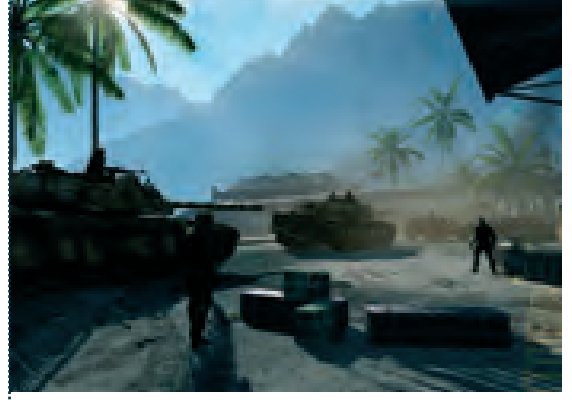
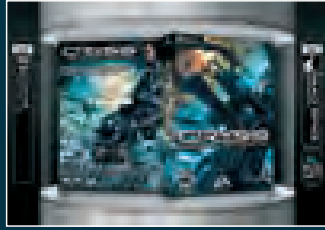
2020’li yıllarda, hayatın tüm alanlarında yoğun olarak kullanılmaya başlanacak olan nanoteknoloji; endüstri alanında mikrosensörlerin, mikromakinelerin, optoelektronik elemanların imalatı ve uygun şekilde bir araya getirilmesi; medikal alanda mikrocerrahide (göz ve beyin gibi), diagnostik kitlerde, bilimsel araştırmalarda, yüzey karakterizasyonu ve modifikasyonu, mikroorganizmaların taşınması, ilaç sistemleri ve DNA modifikasyonu gibi -şu anki algımızla- bize oldukça uzak görünen bilimsel başlıklar altında çalışılıyor. Elbette tüm bu üst düzey teknolojinin askeri alanda kullanılması da kaçınılmaz. Açıkçası, çok yakın bir zamanda bu teknolojinin kötü amaçlar için kullanılabilceğini düşünmek tüylerimizi diken diken ediyor.



CRYSIS ÖZEL

Crysis'in üç disk halinde gelen "özel koleksiyoncu seti"nin içinden şu iç gıcıklayıcı parçalar çıkıyor:

- Crysis oyunu
- Metal kutu
- Crysis yapım belgeseli
- Sadece bu pakete özel bir multiplayer aracı (Amfibik APC)
- "Yapımcılarla buluşun" vinyetleri
- Crysis konsept videosu
- Tasarım çizimleri
- 16 sayfalık konsept çizim kitapçığı
- İsraili Inon Zur tarafından bestelenmiş orijinal oyun müzikleri



tıksal bir dayanağa da oturtularak oyunun atmosferinin düşmemesini sağlıyor. Eğer insanüstü güçler bir mantığa oturtulmasaydı, kuşkusuz ki inandırıcılığın çok şey kaybederdi oyun. Silah modifikasyonları, yoğun çatışmalarda büyük rahatlık sağlıyor. Düşmanların -genelde- gruplar halinde dolaştıklarını göz önünde bulundurursak otomatik ve pompalı tüfeklerde çeşitli taktik değişikliklere gitmenin savaşta çok önemli yere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Değişen hava koşulları da çatışma şartlarını bütünüyle etkiliyor. Örneğin, hava karardığı zaman hem tüfeğimizin lazer pointer'ını, hem de gece görüşümüzü açmanız verimli sonuçlar almanıza yardımcı olacaktır ancak diğer taraftan, karanlıkta ve açık arazide ilerlerken tüfeğimizin fenerini açmanız kendinizi belli etmenize sebebiyet verecektir. Tüfek fenerini daha çok mağara ve kulübe gibi kapalı alanlarda kullanmanızı tavsiye

ediyorum. Silah modifikasyonları arasında dürbün, silahın daha az tepmesini sağlayan taktik aparat ve susturucu gibi seçenekler yer alıyor. Bu özellikleri kullanmak oldukça rahat ancak silahınızın özelliklerini değiştirmeye çalışırken oyun akmaya devam ediyor; bu nedenle çatışmaya girmeden önce güvenli bir yer bulup, silahınızın özelliklerini orada değiştirmeye çalışırsanız kontrolsüz bir şekilde "açık hedef" haline gelmekten kurtulmuş olursunuz. Silahların balistik modellemeleri de kusursuz; yoğun çatışmalar sırasında silahların verdiği tepkiler ve modifikasyonlar sonucunda ortaya çıkan değişimler, oynanışa direkt etki ediyor. Ayrıca silahların verdiği tepkiler, karakterinizin duruş pozisyonuna ve hangi hızla hareket ettiğine bağlı olarak da değişim gösteriyor. Ek olarak, tam bu noktada belirtmem gereken ve epey can sıkıcı olan bir konuya değinmek istiyorum: Kimi silahlar "tokluk" hissiyatından bir hayli yoksun. Öyle ki özellikle hafif makineli ve susturucu takılmış silahlarda merminin düşmana temas edip etmediğini anlayamıyorsunuz.

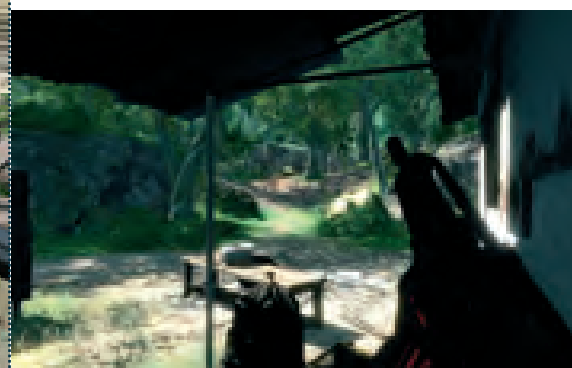
Yukarıda bahsettiğim tüm taktik yapıyı bir bütün haline getirdiğimiz zaman hem eğlenceli, hem de olabildiğince gerçekçi bir "oyun resmi" çıkıyor karşımıza.

Foto gerçekçilik mi, yoksa etkileşim mi?> *Crysis Notları Vol. 2: Saat: 03.00; masama çivilenmiş halde -aralıksız- dört saattir Crysis oynuyorum. Ara sıra "Karanlığın içinden biri çıkabilir" diye etrafı kolaçan ediyorum çaktırmadan. Düşmanların aralarından, görünmeden ve sessizce sıyrılıyorum; kendimi ormanla bütün kılıp hiç kimsenin beni görmesine izin vermeden amacıma ulaşıyorum. Ama vakit nasıl bu kadar çabuk geçti? Neyse, dergi katında tamamen yalnızım. Hoparlörlerin sesini sonuna kadar açıp, Crysis'in tadını çıkarmaya devam ediyorum.*

Detaylı grafikler ya da etkileşim... Sanal gerçeklikte bu ikisinden biri mutlaka ağır basmıştır her zaman. Crysis, bu iki karşıt ucu yakalarından sıkıca tutup birbirine çarpıyor. Grafikler, fotoğraf kalitesinde manzaralar sunmasına rağmen, oyunda çevre etkileşiminden kesinlikle ödün verilmemiş. Sıcak çatışma anlarında ortalık birbirine giriyor; ağır ateş altında kalan ağaçların yaprakları

kopup havada süzülmeğe başlıyor ve -yine- ağaçların gövdeleri kırılıp yere düşüyor. Ayrıca tüm nesnelere etkileşime girebiliyor ve çevredeki objeleri düşmanlarınıza karşı kullanabiliyorsunuz. Bir tank mermisi ile küçük binaları yıkabilir, buggy'nin makineli tüfek yuvasıyla tüm siperleri darmadağın edebilirsiniz. Kısacası, hem güzel görünen, hem de tamamiyle etkileşimli bir çevreye sahip Crysis'te.

Fikir sahibi yapay zeka> Evet, Crysis'in her ayrıntısı merak konusuydu ama sunduğu özellikler içinde en fazla merak edileni yapay zeka olsa gerek. Crysis'te düşmanlar strateji geliştirebiliyor, gruplar halinde ya da teker teker sizi avlamaya çalışabiliyorlar. Rastlantısal davranan yapay zeka -kesinlikle- script'lere göre davranmıyor. Bu oyunda, siz bir yere saklanıp ateş ederken, paşa paşa, mermilere kafa atan düşmanlar göremeyeceksiniz. Özellikle en zor seviye olan Delta'da oynarken, oynanışın size sunduğu tüm imkanları sonuna kadar kullanmaz ve strateji geliştirmez- >





LEVEL'İN TAVSİYESİ

Sevgili LEVEL okuru; Crytek yeni bombasını -bildiğiniz üzere- tüm Dünya'dan önce ilk kez Türkiye'de tanıttı. Elbette ki biz de oradaydık ve Yerli Kardeşler ile Türkiye'deki oyun sektörü hakkında uzun uzadıya sohbet ettik. Bu sohbetten yaptığımız çıkarım şu oldu: Eğer Türkiye'de bu oyun da satmazsa, ülkemizdeki oyun sektörünün geleceği tehlikeye girebilir. Sadece ülkemize özel %25'lik bir indirimle piyasaya çıkan Crysis'in fiyatı, sunduğu özellikler göz önünde alındığında komik kalıyor.

Bize inanın; profesyonel Türkçe seslendirmeye sahip olan bir oyun oynamak bambaşka bir keyif. Lütfen ülkemizdeki oyun sektörü adına, Yerli Kardeşler'in attığı bu adıma siz de bir adımla karşılık verin ve Crysis için kor-san yazılımdan uzak durarak orijinal ve lisanslı yazılım kullanmayı tercih edin. LEVEL dergisi olarak, Crysis'in, ülkemizdeki oyun sektörünün serpilmesi için güzel bir fırsat olduğunu ve hepimizin bu konuda sorumluluk alması gerektiğini düşünüyoruz.

→ seniz "Save & Load" döngüsüne girmezseniz kaçınılmaz oluyor. Save ve Load demişken; Far Cry'da oldukça hantal olan bu sistemin düzeltilip, hızlı ve esnek bir şekilde işleyen bir hale getirildiğini belirtmem gerek.

Tüm bu oynanış zenginliğinin yanında "araç kullanımı"nı saymazsak olmaz elbette. Kara, hava ve deniz ulaşımı için silahlı ve silahsız olmak üzere birçok araç kullanımınıza sunulmuş. Buggy, zırhlı personel taşıyıcı, tank, hız motoru ve hatta VTOL gibi araçlar oynanışa büyük zenginlik ve taktiksel detay kattığı gibi bu araçların kullanımı da oldukça eğlenceli. Haritanın gerçekten büyük, büyük olduğu kadar da tehlikelerle dolu olduğunu düşünürseniz araç kullanımının oynanış esnekliği bakımından ne denli önemli olduğunu tahmin edebilirsiniz. Crysis'te araç kullanımı, işte tam da bu noktada oynanışa büyük esnek-

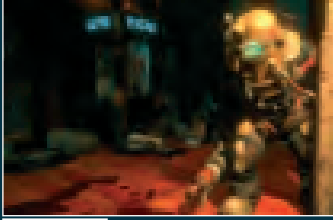
lik ve eğlence katıyor.

Hatırlayacak olursanız -Crytek'in bir önceki oyunu- Far Cry, tüm görkemini yanında sırtan bir multiplayer moduna sahipti. Far Cry'nin multiplayer modu, dinamikleri itibarıyla çok fazla eksikçe sahip olmamasına rağmen, hantal yapısı nedeniyle yaklaşık üç ay içinde sunucularda iz bırakmadan ortadan kaybolmuştu. Hata-





alternatif



BIOSHOCK

Crysis'in alternatifi ancak Bioshock olabilir. Özgün bir hikaye, bu hikayeye nakış gibi işlenen oyun dinamikleri ve resmi tamamlayan müzikler... Eğer çizginin dışında, özgün bir oyun arıyorsanız RPG çeşnişisiyle Bioshock her zaman orada olacak. Nerede mi? Elbette ki suyun dibinde...

larından ders çıkarmışa benzeyen Crytek, Crysis'in multiplayer moduna en az tek kişilik mod kadar özen göstermiş. Oyunun multiplayer menüsünde sizi iki seçenek selamlıyor: Instant Action, herkesin tek başına takıldığı Deathmatch seçeneğine denk geliyor. Her yerde silahların bulunduğu ve hızın hiç kesilmediği Instant Action'da tüm oyuncular Nano Suit'in özelliklerinden faydalanabiliyorlar. Haliyle, kan gövdeyi götürüyor ve kendinizi bir anda etrafınıza salyalar saçarak buluyorsunuz. Ne var ki bu bölüm -ilginç bir şekilde- Team Deathmatch seçeneğinden yoksun bırakılmış. Crysis'in multiplayer özelliklerinin

tadının çıktığı asıl seçenek ise Power Struggle modu. Bu seçenek, Battlefield ve Counter-Strike'in tüm rafine özelliklerinin bir harmanı gibi. 32 kişiye kadar desteklenen bu modda 16 kişilik iki takım oluşturup karşı takımın üssünü yıkmaya çalışıyorsunuz. Power Struggle modunda, geniş multiplayer haritalarda araç kullanabiliyor ve Nano Suit'in esnekliğinden sonuna kadar yararlanabiliyorsunuz. Bu modda kazanmanın yolu, gelişigüzel ateş etmekten çok stratejik "spawn" noktalarını ve araç satın alabileceğiniz fabrikaları ele geçirmekten geçiyor. Ayrıca karşı takımdan birini öldürdüğünüz ya da stratejik bir noktayı ele geçirdiğiniz zaman kazandığınız puanları daha güçlü silah, ekipman ya da araçları satın almak için kullanabiliyorsunuz. Elbette ki bu modda da tüm oyuncular Nano Suit güçlerine sahipler. Bu bağlamda Power Struggle modunun ciddi anlamda stratejik zeka gerektirdiğini söyleyebilirim. Tüm bunları uç uca eklediğimiz zaman Crysis'in multiplayer modu fazlasıyla tatminkar bir seviyeye ulaşıyor.

Hikayeyi yaşamak > Hmmm... "Grafikler" mi dediniz? Eğer öyle dediyseniz gülümsememe engel olamam zira Crysis, dört çekirdekli bir işlemciniz, SLI ya da Crossfire bir ekran kartınız ve 4 GB belleğiniz yoksa sisteminize küstahça



2

devam oyunu
Crysis için düşünülen devam oyunu sayısı. Bir üçleme halinde düşünülen serinin diğer oyunlarının ne zaman piyasaya çıkacağı ise şimdilik belli değil.

13

yıl
Amerika Birleşik Devletleri Ordusu'nun, Nano Suit benzeri, taktik askeri giysileri kullanıma açması için kalan süre. 2020 yılında, askerlerin fiziksel özellikleri, Nanoteknoloji ürününü taktik giysiler ile güçlendirilecek.

95

not ortalaması
Crysis'in oyun basınından aldığı notların ortalaması. Oyunun bu ortalamayı sonuna kadar hak ettiğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

200

derece
Oyundaki uzay gemisinin açıldıktan sonra çevreye yaydığı soğukluğun derecesi. E o kadar Nano Suit'imiz var, donmayız, değil mi?

CRYSIS

ARTI Teknik anlamda devrimsel özellikler, mükemmel müzikler, muhteşem seslendirmeler ve heyecan verici hikaye anlatımı, eğlenceli multiplayer seçenekleri, uzun ömürlü olması, etkileşimli çevre

EKSİ Çok çok yüksek sistem gereksinimleri, Team Deathmatch seçeneğinin olmaması, vuruş hissindeki noksanlık

YAPIM Crytek
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.ea.com/crysis
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

Her anlamda standartları yeniden çizen, oyuncuya istediği hemen hemen her şeyi veren... Bak hala okuyor; bırak okuma artık! Hemen git ve tamamı Türkçe olan, ülkemizde özel indirimle satılan, lisanslı Crysis'ini kap! "Oyuncuyum" diyorsan durduğun hata!

9,2

MINİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Çift çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB (DX10) Ekran Kartı



YERLİ KARDEŞLER

„100 vermek için neyi bekliyorlar?“



3 Kasım 2007... Crysis lansmanına yetişmek için apar topar evden çıkıyoruz... Yerli Kardeşler bizi bekliyor. Dört yıl aradan sonra yine bir otelde görüşeceğiz üç kardeşle. Bu kez daha heyecanlıyız. Dile kolay, Crysis geliyor. Oyunun demo versiyonunu oynadık ama ilk kez Türkçe ve tam versiyonunu test edeceğiz ve bir röportaj yapacağız. Yerli Kardeşler, güler yüzleriyle ve kendilerine has Türkçe'leriyle karşılıyorlar bizi konferans odasında. Ellerini sıkıyoruz...

Saat 15:00... Bir - iki saatlik bir sunumdan sonra röportaja giriyoruz. Ve başlıyoruz soruları sıralamaya...

Fırat: Bildiğimiz kadarıyla Crysis'in tek kişilik demo'sunda birtakım açıklar var. Oyunun sonuyla ilgili ipuçlarının verilmesi, tüm araçların ve silahların kullanılabilmesi gibi... Bu açıkların farkında mıydınız?

Cevat Yerli: Aslına bakarsanız yalnızca öykü metninin demo'nun içinde kalması bir hataydı. Geriye kalan her şey ise kasıtlı olarak demo'ya dahil edildi. Oyuncuların Crysis'i yakından tanımalarını ve istedik. (Zaman zaman bazı kelimelerin Türkçe karşılıklarını hatırlayamıyor ve gülümseyerek özür diliyor bizden ama biz bu konuda hiç sıkıntı çekmedik.)

Avni Yerli: Öykü metninin demo'nun içinde kalmış olmasına elbette üzüldük ancak bunun çok kritik bir hata olduğunu düşünmüyoruz. Sonuçta Crysis tekrar tekrar oynanabilecek bir oyun.

Fırat: Crysis'in, şimdide dek yurtdışında birkaç incelemesi yayımlandı. Not ortalamasına baktığımızda oyunun çok yüksek bir puana sahip olduğunu görüyoruz...

Faruk Yerli: (Hiddetle) 100 vermek için neyi bekliyorlar? Anlamıyorum!

CY: Evet; hiçbir zaman bir oyuna 100 puan vermeyecekler herhalde... (Bunun bizim meslek için görünmez bir kural olduğunu söylüyorum onlara; her zaman açık bir kapı bırakırız. Ne var ki Crysis için bir kapıyı değil açık, aralık bırakmak dahi çok zor.)

Fırat: Sizce Crysis'in ön plana çıkan özelliği nedir? İlk bakışta "teknik" gibi görünüyor ancak oyunda bundan çok daha fazlasının olduğunu biliyoruz...

CY: Bu soruya çok net bir cevap verebilirim: Interaktif oynanış sistemi. Yüksek etkileşim seviyesi, bir oyunu eğlenceli kılan en önemli faktör belki de. Çünkü bir oyun ancak bu şekilde bir filmden ayrılır. Gerçekçilik ile eğlence arasındaki dengeyi sağlamak gerek.

Nanosuit de oyunda çok önemli bir yer tutuyor. En az interaktif oynanış sistemi kadar... Nanosuit, oynanış sistemini direkt şekillendiriyor. Bu zırh sayesinde oyuncu; oyunu nasıl oynayacağını, nasıl hareket edeceğini belirleyebiliyor ve bulunduğu bölgeye göre Nanosuit'inde değişiklikler yapıp taktikler geliştirebiliyor. Mesela güçsüz ama hızlı olmak ya da güçlü ama ağır olmak tamamiyle oyuncunun seçimine bağlı.

Faruk: Oyunun hikaye anlatımı da oldukça güçlü; bu konuda neler söyleyebilirsiniz?

CY: Gerçekten de bu konuya çok fazla mesai harcadık. Amacımız, hikayede birçok kör nokta bırakarak bu noktaları oyuncunun açığa çıkarmasını ve kendisine -sürekli olarak- hikayeye dair sorular sormasını sağlamaktır. Bunda başarılı olduğumuzu düşünüyoruz. Mesela, üstünüzden geçen bir helikopter dahi hikayede bir yere bağlanabilir. Yani oyun bütün bir hikaye örgüsüne sahip. Bu da oyunun sürekliliğini sağlıyor elbette.

Fırat: CryEngine 2'nin çok güçlü bir motor olduğu aşikar. Bu motorla sizin elinizden farklı türlerde oyunlar çıkacak mı? Mesela third-person bir oyun ya da bir

strateji oyunu...

FY: Şu anda elimizde üç yeni proje var ve bunların arasında, FPS'nin dışında kalan oyunlar da var. Ancak bu projeler hakkında ipucu vermemiz mümkün değil ne yazık ki. (Üç kardeşin de gözlerinin içine bakıyoruz, "Bir açık verirler mi acaba?" diye ama Bermuda Şeytan Üçgeni gibi karşımızda duruyorlar; biçare, diğer soruya geçiyoruz.)

Faruk: CryEngine 2'yi şimdide dek hangi firmalara sattınız?

FY: Motoru iki Amerika, bir Çin, bir Güney Kore, bir de Hollanda firmasına sattık. (Faruk Yerli, adaşının sorusuna cevap verirken Güney Kore'den önce Kuzey Kore'yi sayıyor; hemen ardından kardeşler birbirlerine bakıp gülümsüyorlar çünkü Crysis, Kuzey Kore'de yasaklandığından motorun bu ülkeye satışı söz konusu değil.)

Fırat: Beklentilerin çok yüksek olması üzerinizde bir baskı yarattı mı?

FY: Elbette projenin şekillenme aşamasında üzerimizde bir baskı vardı ama bu baskının nedeni dış etkenler değil, bizdik. Yani, daha iyisini yaratmak adına kendimizi baskı altına aldık. Ortaya çıkan sonuçtan memnunuz. Zaten içimiz rahat olmasaydı oyunu en az üç ay etelerdik.

Faruk: FarCry 2 hakkında ne düşünüyorsunuz? FarCry ismine sahip olan bir oyun sizin ellerinizden çıkmadı... Bu oyunun yapım aşamasında herhangi bir desteğiniz / etkiniz oldu mu?

FY: FarCry 2'ye yalnızca manevi bir desteğimiz oldu. Onun dışında hiçbir ilgimiz yok bu oyuna. (Araya girip "Sonuçta rakibiniz..." dedikten sonra) Biz FarCry 2'yi bize rakip olan bir firma olarak konumlandırmıyoruz. Aslına bakarsanız piyasadaki herhangi bir oyun için de aynı şey geçerli; bir planımız var ve bu plana göre hareket ediyoruz. Diğer oyunlar bu plana hiçbir şekilde etki etmiyor.

Fırat: FarCry'nin multiplayer modu sönük kalmış ve kısa süre içinde unutulmuştu. Bu kez herkes gibi biz de multiplayer modunun daha uzun ömürlü olmasını bekliyoruz. Bu konuda ne gibi gelişmeler var Crysis'te?

CY: Multiplayer modu bu kez daha güçlü. Power Struggle modundan bahsedelim: Counter-Strike ile Battlefield'in bir harmanı olan bu modda, 16'şar adamdan oluşan iki takım, rakip takımın üssünü ele geçirmeye çalışıyor. Bu amaca ulaşmak için takımların, bir merkezi fabrikada uzaylılara ait silahlar üretmeleri gerekiyor. Bu fabrikaları güçlendirmenin yolu ise güç istasyonlarını ele geçirmek... Çok dinamik ve eğlenceli bir mod. Keza Nanosuit güçlerinin ön planda olduğu Instant Action da...

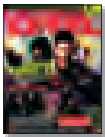
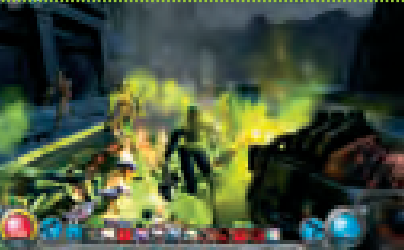
Saat 16:05... Sohbetimiz bitiyor. Yerli Kardeşler ile bir de fotoğraf çektirelim diyoruz. Ama kameranın pili bitmiş; bir yerlerden pil bulmamız gerek. Cevat Yerli'nin Crysis'in sunumunu yaparken kullandığı kablosuz klavyenin pillerini çıkarıp makineye takıyoruz; kamera çalışıyor. Salondaki bir arkadaştan Yerli Kardeşler ile bir fotoğrafımızı çekmesini rica ediyoruz; Faruk solda, bense sağda... İkimiz de montaj gibi duruyoruz fotoğrafta...

Saat 16:15... En son dört yıl önce görüştüğümüz kardeşler ile vedalaşıyoruz, görüşmek için aradan bir dört yılın daha geçmemesini ümit ederek. Mail'lerimizi veriyoruz birbirimize ve Faruk tekrar yemek yemek için otelin karşısındaki fast-food'cuya gitmeyi teklif ediyor. "Tamam" diyorum; gidip, iki - üç saat önce lansman notlarını girerken oturduğumuz masaya oturuyoruz yine. Faruk bir "büyük" daha söylüyor, bense bir kola içiyorum. Ve Faruk ceplerinden pilleri çıkarıp gösteriyor bana. Gülümsüyorum, "Crysis öksüz kaldı hocam" diyerek. 🗨



HELLGATE: LONDON

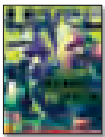
28 ay sonra...



120

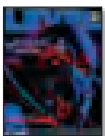
AJANDA

Bill Roper'ı köşeye sıkıştırıp oyunda yer alacak olan yeni karakter sınıfı hakkında bilgi almaya çalıştığımız bu sayı, Marksman ve Engineer'ı barındıran Hunter sınıfı hakkında da bilgi veriyordu.



116

İşte Hellgate: London'ın dev ilk bakışının yer aldığı sayı. Oyundan o denli ümitliydik ki sayıları bu oyuna harcamakta hiçbir sakınca görmemişiz. Ayrıca bu sayıda Bill Roper'la yaptığımız ilk röportaj da yer alıyor.



107

Biraz önce yalan söylediğimi şimdi fark ettim; asil dev ilk bakışı bu sayıda yapmışız.

Daha önce de bahsetmişimdir belki; Diablo'yu o kadar fazla oynamıştım ki sonunda CD'nin altı çizikten geçilmez olmuştum. Oyun bir şekilde çalışmayı sürdürdü ama aynı tempoyla devam etseydim, CD büyük ihtimalle pılısını pırtısını toplayıp evi terk edecekti. Tek kişilik oyundan aldığım keyfin boyutu tartışılmazdı ama bir süre sonra online oyuna adım atınca işler tamamiyle değişti; ilk online oyun deneyimim olan Diablo, gecelerimi gündüzlerime karıştırmama neden olan bir bağımlılığa dönüşmüştü. O sıralar ADSL ya da KabloNet gibi teknolojiler yok tabii ki; Dial-up adındaki para tuzağı sistemle giriyorduk oyunlara ve işin garibi 28.8 Dial-up bağlantıyla bile çok rahat oynanıyordu online oyunlar. Eve gelen telefon faturasının haddinin hesabının olmaması ise beni hiç ilgilendirmiyordu zira ben kendimi kaybetmişim.

Bir süre sonra çeşitli "trainer"larla oyunda hile yapmaya başladım ve tam anlamıyla rezil bir insana dönüştüm. Arch Angel's Staff of Apocalypse'in modifiye versiyonunu kullanmak ve buna bir de "limitsiz büyü" hilesi eklemek beni o denli mutlu ediyordu ki kısmen ölümsüz olduğumu bile bile oyunu defalarca oynuyordum. Sonra ne oldu peki? Hile yapmaktan mı sıkıldım? Yoksa Diablo'yu defalarca öldürmekten mi? Hayır, hiçbirisi değil. Diablo'yu bırakmamın tek bir nedeni vardı ve o da Diablo 2ydi. Diablo 2 maceramı da uzun uzun anlatma-

yacağım ama eve gelen telefon faturaları yüzünden yediğim zılgıtın ölçüsü yoktu. Kısacası, Diablo gibi oyunlara hızlı bir şekilde adapte olabiliyor ve kendimi kaybedebiliyorum; bunu fark etmiş olmalısınız. Verin bana onlarca yaratık; onları keseyim. Ya da verin bana bir adet Hellgate: London; saatlerce oynayayım. Olay bu kadar basit işte...

Bildiğiniz Londra'yı unutun>

Nereden geldiği belli olmayan kötü güçler dünyayı ele geçirir, Londra da bundan nasibini alır ve olaylar gelişir... Hellgate: London, bu basit konudan daha fazlasını

sunmuyor. Fakat amaç da bu değildi zaten. O yüzden burun kıvrımayı kesin! Arkadaki arkadaş; sen de kes! Görebiliyorum buradan! Tamam, somurtmayın; anlatıyorum hikayeyi.

1118 yılında kurulmuş olan dini Knights Templar grubu, zebanilerin dünyayı ele geçirmesine engel olamamış ve 2038 yılında, Londra, cehennem yaratıkları tarafından tamamiyle işgal edilmiştir. Polis kuvvetleri ve ordu bu yaratıkları sıradan yollarla yok edebileceklerini düşündükleri için, yer altına hapsedilen ve bir olimpik havuzu dolduramayacak kadar az olan Templar'ları da kaale almamaktadırlar; oysaki bu yara-





tıklarla savaşmayı bilenler sadece onlardır. Atalarının silahlarını kullanan, büyüü teknolojiyle birleştirmiş olan bu grup, Hellgate'in tek gerçek rakibi olmaktadır: Cehennemin kapılarını kapatabilecek ve dünyayı eski haline getirebilecek tek güç...

Herkes memnun mu şimdi? O zaman kaldığımız yerden devam edelim: Hellgate: London'da, bahsi geçen "zebani düşmanı" insanlardan birinin rolünü alıyoruz. Elimizde silahlarımız, sırtımızda zırhımız, dalıyoruz Londra sokaklarına. Yegane görevimiz önümüze çıkan indirmek. Bu sırada bulduğumuz eşyaları kendimizi geliştirmek için kullanıyoruz. Kah kılıçlarımızla düşmanımızı parçalara ayırıyoruz, kah tabancalarımızla o kanatlı yaratığı delik deşik ediyoruz. Bitmeyen bir eğlencenin, sonu gelmeyen bir maceranın kuklaları olmuştuk; dönüp duruyoruz hayallerimizin etrafında. Evet arkadaşlar, ben Edip Akbayram; Londra'nın Covent Garden Caddesi'nden bildiriyorum.

Hiçbir şey olmamış gibi yolculuğumuza sürdürüyoruz. Üç ana sınıf başlığının altında yer alan, altı alt sınıfa bölünmüş altı adet karakterimiz bulunuyor. Templar sınıfından Blademaster ve Guardian, Tank ve Paladin gibi işliyor. İki elinde iki farklı silah taşıyabilen Blademaster'lar dövüş-tükçe hiddetleniyor ve daha güçlü bir hale geliyorlar. Guardian'lar ise Blademaster'ların yokluğunda birer tank görevi görüyorlar. Tüm sınıflar içerisinde en güçlü savunma yeteneğine yine Guardian'lar sahip. (İsmlerinden belli değil mi zaten?) İkinci ana sınıf Cabalist'ler, ortalığı velveleye vermeye meraklı olan büyücü sınıflarını barındırıyorlar. Evoker'lar, Marksman'ların (az ilerideleler kendileri) "büyücü" versiyonları. Ellerinde farklı iki silah taşıyabilen Evoker'lar,



Summoner'lar kadar olmasa da birtakım "çağırma" büyüleri yapabiliyorlar. Summoner'lar, Evoker'lardan farklı olarak genellikle savaş alanına çağırarak yaratıklarla savaşıyor ve gerektiğinde düşmanlarını yakıp yakılabilecek büyüler yapabiliyorlar. Son sınıfımız Hunter'lar, Marksman ve Engineer olarak ikiye ayrılıyorlar. Bunu neden yaptığımızı sormayın; oyundaki en standart sınıf olan Marksman olarak yarattım karakterimi. Ama bu demek değil ki Marksman kötü bir sınıf; aksine, grup savaşlarında çok işe yarayan, genellikle savaşa arka saflardan katıldığı için pek zarar almayan, sinsi bir sınıf. Engineer'lar da Summoner'ların bir nevi mekanik versiyonu. "Drone"lar yaratıp etrafa salıyor; sonra da çok bir şey yapmışlar gibi galibiyetin kaymağını yiyorlar. İyiymiş be!

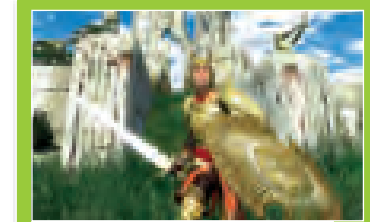
"Bu pili MP3 çalara mı takıyorduk?" > Diablo 2'nin eklenti paketiyle gelen "soket" sisteminin zıvanadan çıkmış halini Hellgate: London'da buluyoruz. İşin güzel tarafı, Diablo 2'de çok fazla rağbet görmeyen bu sistem Hellgate: London'da önemli bir yer teşkil ediyor. Kolayca elde edebileceğiniz silahlar da dahil olmak üzere çoğu normal ve özel silahı aynı arabalardaki gibi modifiye edebiliriz. Hatta oyunun ilerleyen bölümlerinde modifiye edilmemiş silah kullanıcıları; takımdan atılıyor, meydanın ortasında dövülüyor ve bir Overseer'a yem olarak sunuluyorlar. (Garip bir klana üyeyim korkarım ki!)

Silahlar, beş farklı eklentiyle güçlendirilebiliyor. Şarjör, pil, roket, antik büyüü eşya ve yakıt tankı gibi eklentileri izin verdiği ölçüde silahınıza takabiliyorsunuz. Oyunun başlarında "6% Fire Damage" gibi çok az bir hasar artışı sağlayan bir yakıt tankı, oyunun ilerleyen bölümlerinde %30'lara kadar artış sağlıyor. Oyunda, bir silahın ne kadar iyi olduğunu belirleyen en önemli özellik de bu eklentiler. Bu

yüzden etrafta bulacağımız her türlü şarjörü, pili toparlayın.

Modifiye mevzusu bu eklentilerle sınırlı değil elbette; her istasyonda (insanlar için oluşturulmuş olan korunaklı bölgeler) bulabileceğiniz Nanoforge'lar ile tüm ekipmanınızı güçlendirebiliyor, parçalara ayırdığımız bir eşyadan çıkan parçalarla yepyeni bir silah üretebiliyor veya yine silahlarınıza eklemek için yeni parçalar yaratabiliyorsunuz. Bu konuda o kadar özgürsünüz ki

alternatif



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

"Nasıl bir alternatif bu?!" diye karşımıza çıkmadan önce şunu söylememe izin verin: Hellgate: London bir RPG ve kişiselleştirme konusunda buna en yakın ve en iyi örnek Oblivion'dan başkası değil. Ayrıca Oblivion'ı öyle ya da böyle oynamalısınız; bu da size bahane olsun.

6

farklı karakter sınıfından size en uygun olanı seçebilirsiniz. Evoker, Guardian'ı ve Marksman'ı seçmeniz tavsiyemdir.

27

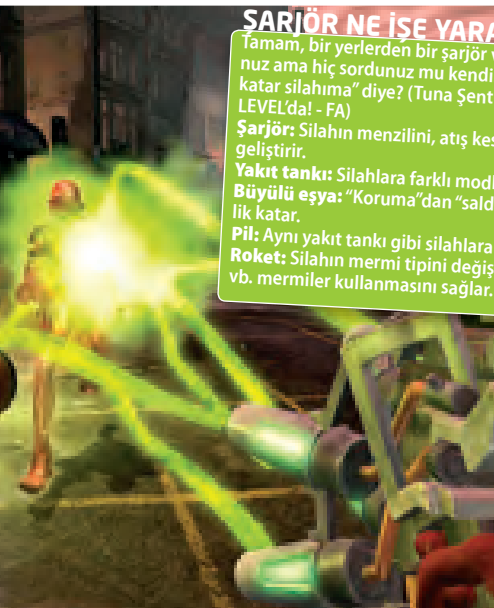
farklı yetenek yer alıyor, Hellgate: London'da. Puanlarınızı istediğiniz yeteneğe yatırabilirsiniz ancak sabırlı olmakta fayda var; puanlarınızı daha iyi yeteneklere saklayın.

40

saatin üstünde bir sürede tamamlanabilen Hellgate: London'da, Londra cehennemine tek başınıza ne kadar karşı koyabileceğinizi test edebilirsiniz. Neyse ki beni Beta testine kabul ettiler de tek kişiyle Londra'da sürünmek zorunda kalmadım.

103

tane M&M yedim! Oyunun başında geçirdiğim süre boyunca... Eminim ki siz de bu haberi okumak için sabırsızlanıyordunuz!



SARJÖR NE İŞE YARAR. ROKET YENİR Mİ?

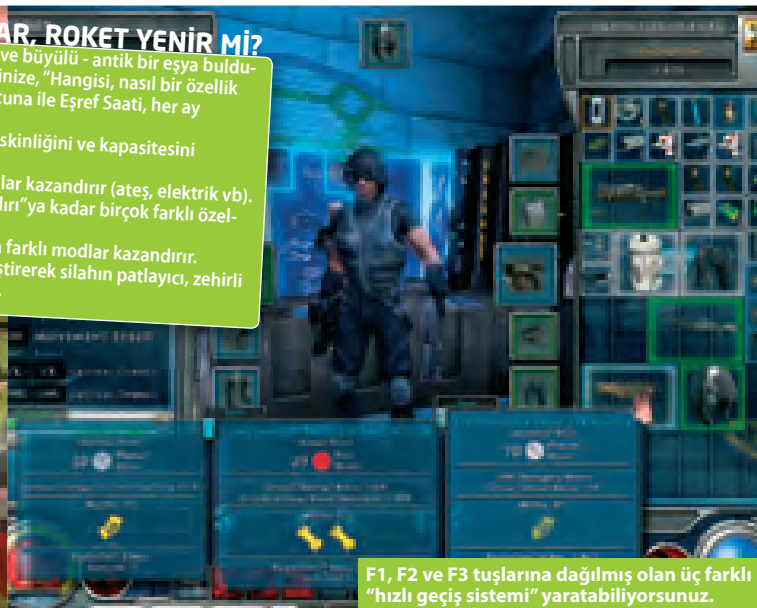
Tamam, bir yerlerden bir şarjör ve büyüü - antik bir eşya buldunuz ama hiç sordunuz mu kendinize, "Hangisi, nasıl bir özellik katar silahıma" diye? (Tuna Şentuna ile Eşref Saati, her ay LEVEL'da! - FA)

Şarjör: Silahın menzilini, atış keskinliğini ve kapasitesini geliştirir.

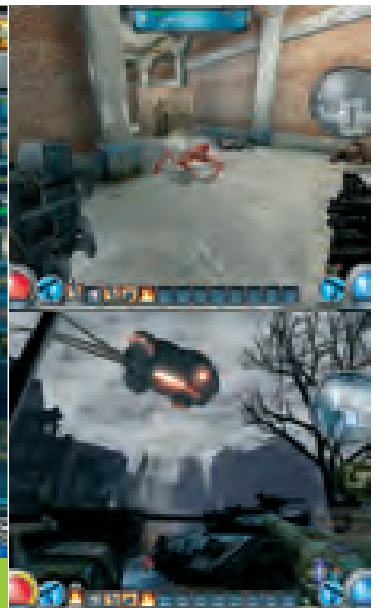
Yakıt tankı: Silahlara farklı modlar kazandırır (ateş, elektrik vb). **Büyüü eşya:** "Koruma"dan "saldırı"ya kadar birçok farklı özellik katar.

Pil: Aynı yakıt tankı gibi silahlara farklı modlar kazandırır.

Roket: Silahın mermi tipini değiştirerek silahın patlayıcı, zehirli vb. mermiler kullanmasını sağlar.



F1, F2 ve F3 tuşlarına dağılmış olan üç farklı "hızlı geçiş sistemi" yaratabiliyorsunuz.





☛ sadece silahınıza "x" parçasını eklemek için bile Hellgate: London'ı oynayabilirsiniz. Hellgate: London'da -Diablo'nun aksine- seviye atlamak pek kolay değil. Hatırlarsanız Diablo'da ilk seviyeler art arda geliyor, bir anda 15. seviyeye ulaşmış oluyordunuz. Hellgate: London'da ise bu işlem biraz daha uzun sürüyor. Yapımcıların bu kararını anlayışla karşıladım aslına bakarsanız; yetenekleri açmak için gereken puanları seviye atlayarak kazandığımızı ve her an bu yetenekleri kullanmak için sabırsızlandığımızı göz önüne alırsak bu sistemin oyunu canlı kıldığını söyleyebiliriz.

Tehlike anında panik yapın!>

Oyunun diğer özelliklerini siz keşfedersiniz diye bir kenara bırakıp oynanışa balıklama

dalıyorum: Öncelikle, bu oyunu tek kişi oynarsanız sıkılacağınızı göz önünde bulundurun. Oyunun sarsıcı bir senaryosu ya da inanılmaz bir atmosferi yok. Türe müthiş yenilikler getirdiğini de söyleyemeyiz. Bu yüzden, oyunu oynamaya başladıktan bir süre sonra yaratık avlamak sıkıcı bir hal alıyor. Buna karşın, aylık ücret vermeden de kullanılabilen sunucularda dünyanın dört bir yanından gelen oyuncularla oyunu ortaklaşa oynayabiliyorsunuz. Tabii ki tavsiyem, tek kişilik oyunda bir süre zaman harcadıktan sonra multiplayer moduna adım atmanız yönünde...

Bu oyunun bir FPS mi, yoksa RPG mi olduğu konusundaki sorulara gelecek olursak... Hellgate: London, iki türün tam ortasını bulmuş bir oyun arkadaşlar. Özellikle



Marksman gibi bir sınıfla oynarken nişan almanın ne denli önemli olduğunu, üstüne parlayarak gelen bir ateş topundan kaçmanın ne denli hayat kurtarıcı bir eylem olduğunu çok daha iyi anlıyorsunuz. Belki bir Blademaster için bunlar önemli değil ama ateşli silahlar kullanan bir sınıftaysanız ve oyunu internet üzerinden oynuyorsanız ince hesaplamalar yapmanız gerekiyor. İnternette oynarken, zaman zaman hatların saçmalaması yüzünden yaşanan gecikmeler bu ince hesapları yapmanıza olanak tanımıyor ama neyse ki bu genele yayılan bir problem değil.

Hellgate London'ın çuvalladığı yönler de var elbette: Rastgele yaratılan bölümlerin fazlasıyla "rastgele" yaratılmış olması bazı sorunlara yol açıyor. Diyelim ki bir görev, bir eşyadan üç tane toplanmasını gerektiriyor; bölümler rastgele yaratıldığı için zaman zaman bu eşyaların üçü de girişte, yan yana dizili bir halde karşınıza

çıkabiliyor. Ama bu, Hellgate: London'ın önemsiz sorunlarından biri. Asıl problem ise bu oyunda bir şeylerin eksik olması. Tamam, çok güzel silahlar var ve oyundaki her şey kişiselleştirilebiliyor fakat bir WoW'daki ya da bir Diablo'daki atmosfer bu oyunda yok. Biraz grafikler, çoğunlukla da "İstasyona uğra, görevi al, sokaklarda koş" şeklinde ilerleyen ve fazlasıyla basite indirgenen oynanış sistemi nedeniyle oyuna kendinizi kaptıramıyorsunuz. Örneğin, WoW'da, bir yerden bir yere gitmek, bu sırada çevreyi keşfetmek ve karşı taraftan bir oyuncuyla karşılaşmak sizi oyunun içine çekiyordu. Bu oyundaysa harala gürele bir yerlere koştu- ruş bir şeyleri avlayarak geri dönüyoruz. Bu tempoya ayak uydurup uyduramayacağınızı bilmiyorum fakat ben şu istasyondan daha ilerisine gitmeyi düşünmüyorum. Sayısız zaman diliminde, sayısız görevde dünyayı ben kurtardım; bırakın da bu defa başkası üstlensin bu görevi... 🎮



HELLGATE: LONDON

ARTI Her şeyle kişiselleştirilebilmesi, devasa haritalar, uzun oyunu süresi ve ücretsiz multiplayer oyun imkanı

EKSİ Atmosfer namına hi bir şeyin olmaması, "rastgele bölüm" sisteminin teoride kalması

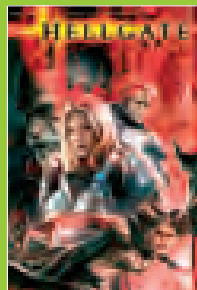
YAPIM **Flagship Studios**
DAĞITIM **Electronic Arts**
TÜR **RPG**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.hellgatelondon.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Oyun konusunda açık çekiyorsanız multiplayer modu ve geniş kişiselleştirme imkanı ilginizi çekebilir. Ancak Hellgate: London'ı gözünüzde çok fazla büyüttünüzden hayal kırıklığına uğramanız kaçınılmaz.

MINİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3.0 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

7.1

YAN SANAYİ HELLGATE: LONDON ÜRÜNLERİ

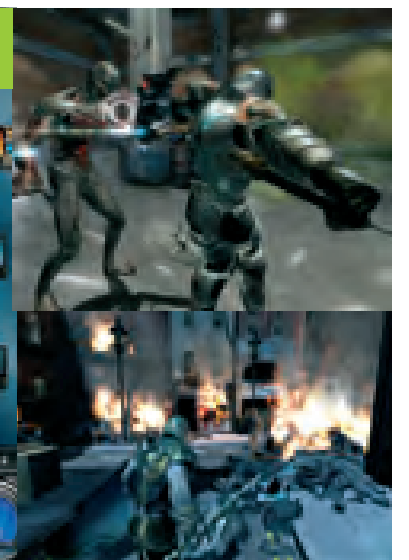


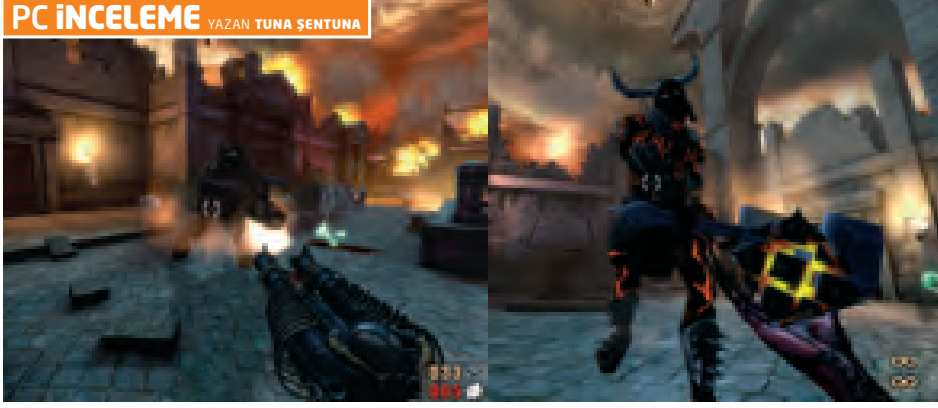
Oyunla eş zamanlı olarak piyasaya çıkan birtakım Hellgate: London ürünlerine değinmek gerekirse... Öncelikle, bir çizgi roman hayranıysanız Ian Edginton'ın yazdığı, Steve Pugh'ın çizdiği dört sayılık Hellgate: London çizgi romanının ilginizi

zi çekeceğini düşünüyorum. Dark Horse Comics'in yayımladığı bu çizgi romanı -bir ihtimal- Gerekli Şeyler'de bulabilirsiniz. Bunun yanı sıra Mel Odom'ın yazdığı Hellgate: London üçlemesini de okumanızı tavsiye ediyorum; serinin ilk kitabı olan Exodus yeni yayımlandı ancak henüz Türkçe'ye çevrilmedi.



Yetenek puanlarınızı dağıtmadan önce hangi yoldan ilerleyeceğinize dair bir plan yapmalısınız.





PAINKILLER: OVERDOSE

Dozu değil de, keyfi kaçı sanırım...

Lucifer'in alaşağı edilmesinin ardından özgür kalan Belial, onu özgürlüğünden alıkoyanları bulmak için harekete geçer. Geçit kapılarının nasıl kontrol edileceğini kendisinden daha iyi bilen biri olmadığı için de o dünya senin, bu dünya benim, rahatlıkla seyahat edebilmekte ve her gittiği yerde intikamını almak için bir suçlu bulabilmektedir. İşte, Belial adını verdiğimiz bu sınırlı varlığı kontrol ediyoruz Overdose'ta; ne kadar güzel bir haber, değil mi?

Önceki Painkiller oyunlarındaki formülü aynı şekilde kullanan ve Belial'a uygun yeni silahlar içeren Overdose, Painkiller dünyası-

na hiçbir yenilik getirmiyor açıkçası. "Yeni silahlar" dediğim de önceki oyunlardaki silahların biraz farklılaştırılmış versiyonları. Yeni yaratıklar, yeni alanlar... Bunlara da "yeni" demek pek doğru değil. Tasarımlar ve grafikler bir hayli iyi olmasına rağmen Painkiller'in o eğlenceli oynanışı inanılmaz sıkıcı ve kendini tekrar eden bir hal almış. Piyasada 108 adet yeni FPS olması nedeniyle de Overdose -maalesef- basit ve anlamsız bir oyun olmaktan ileriye gidemiyor. Çevre etkileşiminin olmaması, "embesil" olarak nitelendirilebileceğimiz düşmanlar ve sadece ortaya çıkan düşmanları öldürmeye yönelik oynanış sistemi çok değil, sadece üç bölümün sonunda tarif edemeyeceğim bir buhrana sürüklüyor insanı. Grafiklere ve ses efektlerine diyeceğim bir şey yok ama bu kadar sıradan bir oynanış, bu nesilde çekilmiyor artık. Sefalet resmen; hiç hoşuma gitmedi! 🗡️

ARTI Grafikler, ses efektleri

EKSİ Yapay zeka problemleri, monoton oynanış sistemi, ilk oyunu aratan atmosfer

YAPIM **Mindware Studios**
DAĞITIM **DreamCatcher Games**
TÜR **FPS**
DİĞER **platformlar Yok**
WEB **www.projectoverdose.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Overdose'un en büyük talihsizliği piyasada envaîçesit yeni FPS olması. Oyunda yeni bir şey bulamamış olmak beni çok üzdü.

5,2

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.6 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

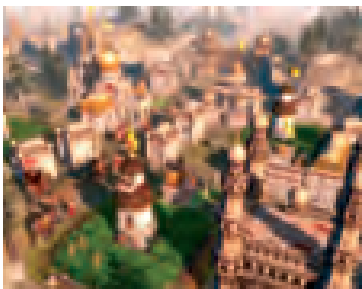


AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES



Uzak Doğu yerle bir oldu; siz hala yerinizde mi oturuyorsunuz?

Tokugawa'nın "Japonya'yı birleştirme" planına katkıda bulunmak istediğinizi biliyordum; Hintliler'in filleriyle deşet saçmalarını ve önlerine geleni ezmelerini çekici bulduğunuz tahmin ediyordum; Çinliler'in silah ustası birlikleriyle bir yolculuğa çıkmak



için sabırsızlandığınızdan da emindim. İşte bu yüzden, bu muhteşem ek paketi sizin için derledim, toparladım ve huzurlarınıza sunuyorum; sırf o devire tekrar dönelim ve Age of Empires heyecanını bir kez daha yaşayalım diye...

Üç yeni uygarlık ve bu üç uygarlığın beşer bölümlük senaryolarını içeren The Asian Dynasties (TAD), yeni uygarlıklara özel yeni üniteler içeriyor.

Serinin önceki oyunlarında esnek stratejiler izleyebiliyorken, TAD'de doğru veya yanlış olan iki yoldan birini tercih etmek zorunda kalıyoruz. Diyelim ki düşmanın kalesini alacağız; düşmana sol kanattan yaklaşırsak büyük bir savunma bizi karşılıyor fakat sağ kanattan yaklaşırsak bu savunmayla uğraşmıyoruz.

Oynanışa renk katan deniz savaşları ne yazık ki sadece bir - iki kez çıkıyor karşımıza. Keşke karada koşturacağımıza, denizde birbirimizin gemilerini batırmaya çalışsaydık.

Tek kişilik oyun süresi yeterli sayılabilir ama asıl eğlence yine multiplayer modunda elbette. "Japonya mı yener, Çin mi?" sorusunun yanıtını bulmak için arkadaşlarınızı bir araya toplayabilir ve bir AoE

partisi verebilirsiniz. İşin özeti, Big Huge Games, AoE'nin şöhretinden yararlanmaya çalışmamış ve -eksiklikleri olsa da- gayet güzel bir eklenti paketi hazırlamış. Firmanın çalışanlarını gözlerinden öpüyorum. (Hepsi heyecandan...)

Not: TAD'yi oynamak için orijinal AoE III'e sahip olmalısınız. 🗡️

ARTI Üç yeni uygarlık, 15 yeni bölüm ve bir dolu yeni ünite

EKSİ İşin içine Hintliler'in filleri karışınca strateji, yerini aksiyona bırakıyor; senaryo biraz sığ

YAPIM **Big Huge Games**
DAĞITIM **Microsoft**
TÜR **Strateji**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.ageofempires3.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Multiplayer umurunuzda değilse bile bu ek paket bilgisayarın başına oturmanız için son derece geçerli bir sebep.

8,2

MİNİMUM 1.4 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



"Resmen Türkiye haritası ulan parkenin üstündeki leke, vay anasını..."



GEARS OF WAR MOVIE



20 Mart 2007'de, New Line Cinema şirketinden yapılan bir açıklama tüm oyunseverleri oldukça heyecanlandırdı; New Line, Gears of War'un tüm isim haklarını satın almıştı. Bu heyecanın asıl sebebi ise yapımcı ekibin oldukça sağlam isimlerden oluşmasıydı: Stuart Beattie (Karayıp Korsanları) hikayeyi senaryolaştırırken Mary Bowen ve Wyck Godfrey (Aliens vs. Predator) gibi isimler de filmin yapımcılığını üstlenecekler.

GEARS OF WAR

İnsanoğlunun hezimet, Locustlar'ın zaferi...



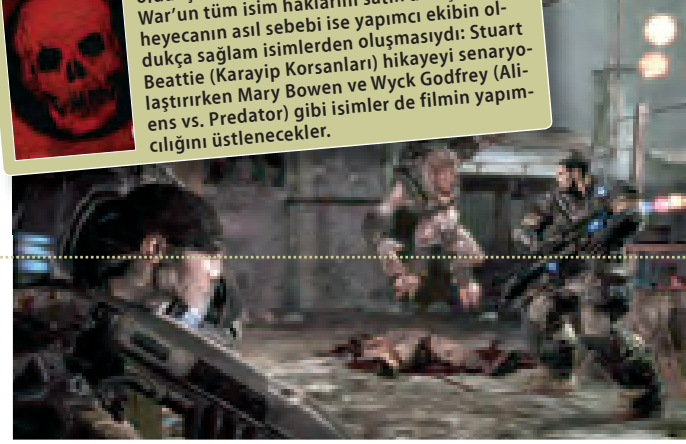
Cıktığında tüm oyun dünyasını mest eden, eleştirmenlerden yüksek notlar alan ve yeni nesil oyunların en iyi örneklerinden biri olarak kabul edilen, "Xbox 360 klasiği" Gears of War, "Games for Windows" etiketi altında raflardaki yerini aldı. Pekki, GoW sadece basit bir Xbox 360 port'u mu; yoksa gerçek bir aksiyon başyapıtı mı? İşte biz de bu soruya bir cevap vermek için buradayız.

Kalan sağlar bizimdir > Uçsuz bucaksız galaksidede, Sera adında güzel bir gezegen vardır. Bu gezegende insanlar mutlu mesut bir şekilde yaşamaktadırlar. Babaların: "Çalışacak dersin yok mu?" şeklindeki öğütlemeleri, annelerin: "Bıktım artık arkana toplamaktan!" şeklindeki feryatları, çocukların akşam yemeği için aldıkları ekmeğin kenar kısmını yolda giderken kemirmeleri gibi günlük yaşamın vazgeçilmez eylemleri, olağan şekilde devam etmektedir. Fakat bir gün, bu huzurlu gezegen, "Locust" adlı ne olduğu belirsiz, tip yoksunu yaratıklar tarafından istilaya uğrar. Bu ani istilanın sonucunda insan ırkının büyük bir kısmı yok olur. Bunun üzerine kalan sağlar organize olup Locustlar'a karşı bir direniş başlatırlar. Biz de Marcus Fenix olarak çürümekte olduğumuz hücreden çıkartılıp, "ihtiyaçtan dolayı" direnişe katılmaya ikna (!) ediliyoruz ve bu davetsiz misafirlerle kendi sahamızda

amansız bir mücadeleye girişiyoruz.

Unreal 3 motoru sağolsun > GoW'a başlamadan önce bize üç farklı zorluk seviyesi sunuluyor. Bu zorluk seviyeleri Casual (Kolay), Hardcore (Orta) ve Insane (Aklından zorun mu var?) olmak üzere üçe ayrılıyor. Bu üç seviyeden birini seçtikten sonra ise "keskin macera", adeta gökten zembille tepemize iniyor. Oyuna başladığımızda bizleri kabus gibi grafikler karşılıyor; hani istilaya uğruyoruz ya, rüya gibi değil yani, kabus gibi... Hehe... Öhrm! "Oyuna başladığımızda" dedim ancak grafikler bizleri sadece ilk gördüğümüz anda değil, oyunun başından sonuna kadar aynı derecede etkilemeyi başarıyor. İşgal edilmiş ve harabeye dönmüş olan Sera gezegeni o kadar gerçekçi bir şekilde resmedilmiş ki yıkık dökük binalarla çevrili alanlarda gezerken insanın adeta kanı donuyor. Harabe evler, gri bir gökyüzü, terk edilmiş sokaklar ve o terk edilmişliğin içinde umutsuzca kendine yer bulmaya çalışan insanoğlu... Tüm bu detaylar, oyunun tekinsiz atmosferini ince ince işleyerek güçlendiriyor. Kaplamalardan ışıklandırmalara kadar tüm görsel öğeler de atmosferi desteklediğinden ortaya çıkan harmana hayran kalmamak mümkün değil. Üstelik Epic Games, bu görseleği, her türlü sistem için o kadar iyi optimize etmiş ki benimki gibi "orta düzey" bir sistemde bile oyun gayet rahat ve göze hitap edecek kadar gösterişli bir şekilde çalışabiliyor. Elbette feragat ettiğim bazı grafik detayları oldu fakat Unreal 3 motorunun, yapabildiklerinin yanında istedikleri gerçekten çok fazla değil.

Gelelim seslere... Oyunun işitsel özelliklerinin de en az görseleği



kadar başarılı olduğunu belirtmeliyim. Birbirlerine karışan bağırsız ve otomatik silahların kürekemeleri (Silahların çıkardığı sesler vurduğumuz nesnelere göre değişiyor.) ile çatışma ortamı tam bir mahşer alanına dönüşüyor. Grafikler ve sesler bu denli lezzetli olunca, "oyuncu bünye" de haliyle kendine tam bir ziyafet çekmiş oluyor.

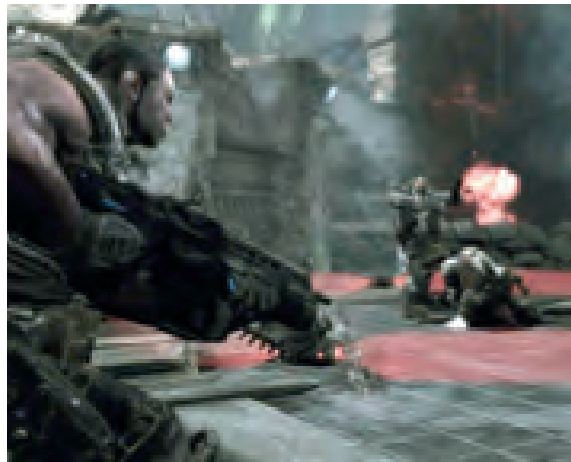
Zaman kötü kolla gözü > Oyunun teknik altyapısını bu kadar övdük fakat GoW'un dışı gösterişli ama içi boş bir aksiyon oyunu olduğunu sanmayın. Hele ki önünüzde geleni "Allah yarattı" demeden şuursuzca kesip biçtiğiniz bir oyun arıyorsanız, GoW'dan uzak bile durabilirsiniz. Zira oyun böyle bir yapıdan ve oynanıştan oldukça uzak; oyunda siper almak ve dikkatli ilerlemek büyük önem taşıyor. Eğer bir de Hardcore veya Insane zorluk derecelerinde oynuyorsanız, siper almadan ilerleyebilmeniz hemen hemen imkansız çünkü düşmanların taktik zekalarının sizinkinden pek aşağı kalır bir yanı yok; onlar da siper alıyor, boşluğunuzu arıyor ve

"Dikkat, köpek var!" tabelasını dikkate almalıydık..."

A J A N D A

86

Gears of War'un Xbox 360 sürümü, bize yeni nesil oyunların nasıl olabileceğine dair heyecan verici fikirler verirken oyun dinamikleri, olay örgüsü ve grafikleri ile tüm oyun kategorilerinde kendine önemli bir yer edinmiş, oyuncuların ezberlerini bozmuştu.





"Müdürüm, özür dilerim, yazılarımı geciktirmeyeceğim bundan sonra, söz! Al şunu başımdan artık! Böhüüü..."

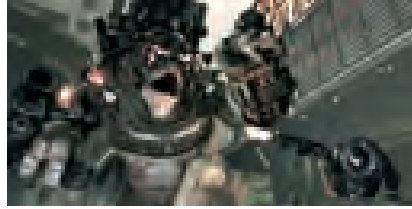
alternatif



LOST PLANET

"Grafik" dersiniz Lost Planet'ta da var fakat Gears of War, Lost Planet'tan çok daha üstün bir oyun. Yine de imkanınız varsa bu oyunu denemeden geçmeyin.

önerilerine çıktığınızda akıllı taktiklerle sizleri öteki tarafa göndermeye çalışıyorlar fakat ilginçtir; takım arkadaşlarınızdan her zaman bu kadar zeki hareketler göremiyorsunuz. Eğer arkasına yaslandığınız siperde fazla vakit geçirirseniz oyunun bir diğer güzelliği olan çevre etkileşimi devreye giriyor ve arkasında durduğunuz nesne parçalanarak

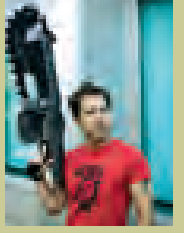


kabak gibi meydana çıkmanıza neden oluyor. Oyunun multiplayer modu da en az tek kişilik modu kadar zevkli. Arkadaşlarımızla iki takıma ayrılıp (İnsanlar ve Locustlar) birçok haritada kollarımızı paylaşabiliyor ya da birlik olup düşmanlara karşı omuz omuza çarpışabiliyoruz. Üstelik, multiplayer seçenekleri de oldukça çeşitli. Bu yüzden tek kişilik modu bitirdikten sonra da (Oyunun, PC için özel bölümleriyle ortalama bitirme süresi 12 - 13 saat.) GoW ile epey oyalanacağınızı tahmin ediyorum.

"Kapatıyoruz" derken> Az gittik, uz gittik, dere tepe düz gittik ve bu yazının da sonuna geldik

CLIFF BLESZINKI

Epic Games'in baş oyun tasarımcısı olan CliffyB bu-günlerde oldukça heyecanlı olsa gerek çünkü özbeöz çocuğu olan Gears of War'u beyaz perdeye göndermeye hazırlanıyor. CliffyB'nin adını ilk duyurduğu oyun ise The Palace of Deceit: Dragon's Plight'tı. 1991 yılında PC için çıkan bu adventure oyunu, "piksel avcılığı oyunları"na güzel bir örnekti. Daha sonra, Dare to Dream ve Jazz Jackrabbit gibi daha bilindik oyunlara imza atan CliffyB, nihayetinde Gears of War bombasını patlatarak adını ünlü oyun tasarımcılarının arasına yazdırmayı başardı.



sevgili okurlar. İnanın ki oyun hakkında anlatacak daha birçok şey var fakat daha fazla konuşursam oyunda keşfedebileceğiniz hiçbir şey kalmayacak. O yüzden, en güzeli, incelememizi burada kesmek ve son cümlelerimize geçmek; teknik altyapısı ve sıkmayan oynanışıyla GoW, "Yılın En İyileri" listesinde eminim ki yine üst sıralarda yer alacak. Siz de 2007'nin son haftalarında başlayan bu oyun ziyafetini kaçırmayın ve GoW'un tekinsiz dünyasına adınızı çekinmeden atın. Bu arada, önümdeki listeye şöyle bir bakıyorum da bu yılın en iyilerini seçmek gerçekten çok zor olacak. KIVANÇ GÜLDÜRÜR

GEARS OF WAR

ARTI Muhteşem grafikler, sağlam atmosfer, sıkmayan oynanış, başarılı optimizasyon

EKSİ Tek kişilik modun kısa olması

YAPIM Epic Games
DAĞITIM Microsoft Game Studios
TÜR Aksiyon
DİĞER Xbox 360
WEB www.gearsofwar.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

"Yarın sabah erkenden kalkıp ders çalışacağım" diyorsun da kimi kandırıyor sen genç? Hadi hadi, oyuna devam...

9.1

MINİMUM 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran kartı
ONERİLEN 3 Ghz ve üzeri işlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran kartı

FOOTBALL MANAGER 2008

Kaldığımız yerden devam ediyoruz



Hem serisinin çıkacak her yeni oyunundan önce aklıma bir soru gelir: "Bu mükemmel oyunu ne kadar geliştirebilirler ki?" Oylara olumsuz yaklaşmayı huy edinen bendeniz, bu soruya da olumsuz cevaplar veririm hep; bir önceki versiyonuyla hemen hemen aynı olan bir oyun ile karşılaşacağımı düşünür, üzerim kendimi. Ama oyunu kurduktan ve oyuna biraz göz gezdirdikten sonra ağızım kulaklarımda otururum menajerlik koltuğuna. Bu yıl da aynı şeyleri yaşadım diyebilirim; yine bir şekilde oyunu güzelleştirmeyi başarmış SI Games. Neler mi yapmışlar? Haydi, beraber bakalım!

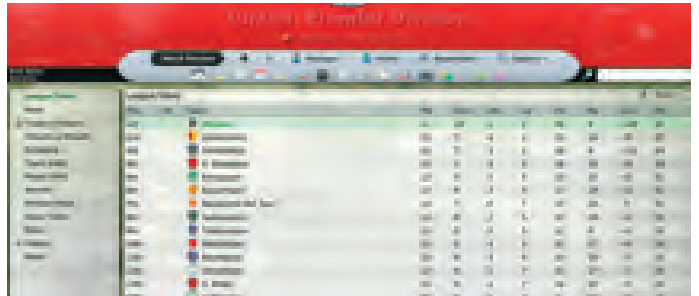
Doğal olarak, öncelikle bir profil yaratıp (Artık oyunda fotoğrafımızı kullanabiliyoruz.), oyunda görmek istediğimiz ligleri seçerek sezona başlıyoruz. Ama o da ne? Oyun hemen yükleniyor! Sadece girişte değil, oyun sırasında da yüklemeler oldukça kısa. Bir önceki oyunu göz önüne alırsak, bunun,

oyunun başında beklerken uykuya dalmamamız için alınan bir önlem olduğu besbelli. Açıkçası en sevdiğim yenilik de bu oldu FM 2008'de.

Oyunun hoşuma giden bir diğer özelliği ise Turkcell Süper Ligi'ne eskiye oranla daha fazla önem verilmiş olması; özellikle büyük takımlardaki oyuncuların nitelikleri oldukça gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtılmış. Menülerin de biraz makyajlandığını söyleyebilirim. (Geçişlerimin çok çarpıcı (!) olduğunun farkındayım.) "Bir öncekinden farklı olsun" diye yapılmış olduğu besbelli; bir faydasını göremedim şimdiye dek.

"Oyunun geneline baktıktan sonra ayrıntılara geçebiliriz" demek istiyorum ama gözüme çok fazla değişiklik çarpmıyor: Maç motoru geliştirilmiş. Artık daha az sayıda bodoslama pozisyon yaşanıyor fakat motorun saçmaladığı zamanlar da oluyor ve bu tek kelimeyle saç - baş yolduruyor. Mesela, iki stoperiniz, rakip takımın forveti topu onlardan alana kadar pas yapabiliyor bazen. Topa sahip olan futbolcunun -gerçekten- donup

kalması ve topu kaybetmesi de bir başka örnek. Neyse ki bu ve benzeri problemlerin sayısı fazla değil; maç motoru eskisinden daha sağlıklı bir şekilde işliyor ve daha gerçekçi pozisyonlar sunuyor. Son olarak, medya - menajer ilişkilerinin de geliştirildiğini ve detaylandırıldığını belirterek huzurlarınızdan ayrılıyorum. ARES AYBAR



ARTI Maç motorunun geliştirilmesi, TSU'deki takımlara eskiye oranla daha fazla önem verilmiş olması, yükleme sürelerinin kısaltılmış olması

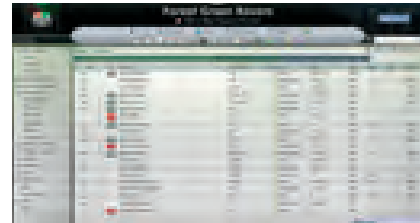
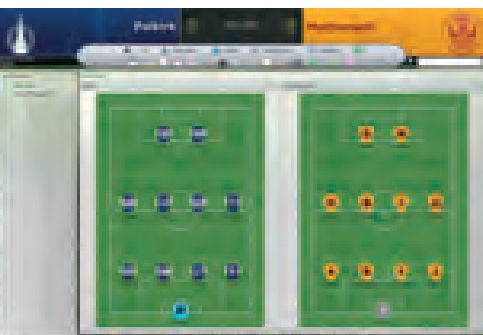
EKSİ Maç motorunun zaman zaman saçmalaması, bazı önemli oyunculara önem verilmemiş olması, kısa süre içinde bağımlılık yaratıyor olması

YAPIM Sports Interactive
DAĞITIM Sega
TÜR Menajerlik
DİĞER PLATFORMLAR PSP, X 360
WEB www.footballmanager.net
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

Futbolun teknik patronu olmak isteyenler için kaçırılmaması gereken bir oyun. Halen bir - iki ufak soruna sahip olsa da maç motoru geliştirilmiş, oyun içi yüklemeler hızlandırılmış ve menüler makyajlanmış. Kı-sacası, yeni oyun beklenileni fazlasıyla veriyor.

9

MINİMUM 1.2 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek ONERİLEN 2.2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek

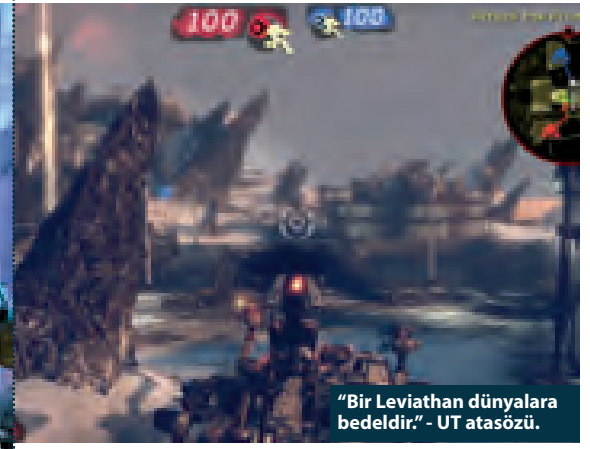




UNREAL TOURNAMENT III

Multiplayer'ın kralı geldi; herkes ayağa kalksın!





"Bir Leviathan dünyalara bedeldir." - UT atasözü.

beni iplemediğini fark ettim. Yine de oyun arkadaşlarımla mutlu-
dum; beni dinlemiyor gibi gözükseler de kulakları bendeydi. Zafere
çok az kalmıştı.

Arkadaşlar, son düzlüğe girdik. Herkes ölmemeye baksın; beş
kafa daha aldık mı maç biz... E abii! Flak Cannon'ı ben alacaktım ya!
Kaldım Enforcer'la düdüğ gibi! Aha, biri Rocket Launcher düşürdü!
Şimdi kimse kaçamayacak benden! Şuradan "Double Jump" yapıp
roketi aşağıdaki amcamın kafasına... Kaçtı şerefsiz! O zaman sana
hediyem, roketatarın alternatif atış özelliğiyle gelen üçlü roket
bebeğim! Bundan da kaç da görelim... DOUBLE KILL! Haha; diğer
adam oraya nereden geldi ya?! Nasıl? Bizim ekipteki bir adam Flak
Cannon'la üstüne giderek avucuma mı düşürdü? Süpermiş! Haydi
son iki beyler! Son bir! Ve... KAZANDIK!

Suspense; bir saat, 49 dakika önce...> Oha, oha; kim
bayrak sayısını beş yaptı ya?! Üç bayrak kime yetmiyor. Burası

Sakin olmaya çalışsam da üzerime doğru yürüyen dev Necris'i göz ardı etmem mümkün değildi. "Darkwalker" denilen bu alet, Necris ırkının muhtemelen en güçlü silahlarından biriydi. "Dünyalar Savaşı"ndaki "Tripod"lara benzeyen ama çok daha korkunç bir görüntüye sahip olan Darkwalker, ölümcül ışın silahını bana doğrulttu ve...

Deimos; iki saat, dokuz dakika önce...> Abi, nasıl çaktım roketi kafasına! İşte, bu oyun böyle oynanır! Haydi beyler; zafere az kaldı! 10 "kill" daha alırsak maç bizimdir! Redeemer'in yerini kim biliyor? Tamam, biriniz Redeemer'ı kapsın; rakip takımın elemanları hasar artırma power-up'ının başına üşüşünce hepsini havaya uçurursunuz. Beyler, Link Gun'dan uzak

duruyoruz. Siz orada, rakibinize elektrik şoku vermeye çalışırken suratınızın ortasına roketi basıyorlar. Shock Rifle'i de sadece iyi nişan alabilenler kullansın. Birisi de mutlaka yukarıda Sniper Rifle'i alıp soteye yatsın...

Havaya girmiş, sağa sola emirler yağdırırken aslında kimsenin

GERÇEĞE ÇAĞRI

Bir grup insan, Counter-Strike'ta, AVP ile Dust haritasındaki köprünün altından gelenleri avlayarak zamanlarını geçirirken (ben de onlardan biriydim) diğer bir grup ise suratında dev bir gülümsemeye Unreal Tournament oynuyordu. Nasıl bu kadar çok eğleniyorlardı; açıklayayım: UT'de ölmek önemli değildi çünkü. Bir oyuncu, bir roket ile parçalara ayrılrsa da birkaç saniye sonra oyuna dönüp intikamını alabiliyordu. Karakterler, ağır ağır hareket etmiyor, havada iki kez zıplayabiliyor ve "jet" hızında koşabiliyorlardı. Silahlar ilginçti. Bölümler de... UT'nin bu denli ilgi görmesinden

sonra kısa süre içinde UT2003 hazırlandı ve piyasaya sürüldü ancak oyun, UT kadar ses getirmedik çünkü karşısında Battlefield 1942 gibi iddialı bir rakip vardı. Online FPS oyunlarında, araç kullanımı hızla yaygınlaştığı için UT de bu konuda atağa geçmeliydi. Ve UT2004, adını aldığı tarihte piyasaya çıktı. Sıra dışı oyun tipleri, fantastik araçlar ve eğlenceli oynanış, UT2004'ü tüm FPS'çilerin bir numarası yaptı. Grafik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte yavaş yavaş ihtiyarlayan UT2004, tahtını varisine bırakmalıydı; UT'yi yeni nesil grafiklerle bir adım ileriye götüren UTIII'e...



UNREAL TOURNAMENT - 1999



UNREAL TOURNAMENT 2003 - 2002

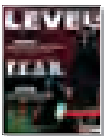


UNREAL TOURNAMENT 2004 - 2004



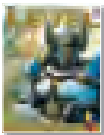
UNREAL TOURNAMENT III - 2007

AJANDA



106

"2006'nın En İyileri" başlığı altında bizi heyecanlandıran oyunlardan biri olarak gösterdiğimiz UTIII'ün daha o zaman bile iyi bir oyun olacağı belliydi. Tahminlerimizde yanılmamak bizi oldukça mutlu etti.



113

Bu sayıda, iki bölüme birden adını yazdırmış UTIII. 2006'nın E3'ünde gözümüze giren bu oyun, Fotofli bölümümüzde Heyecanmetre'yi "Yanıyoruz"za kadar çıkarmayı başarmış. Görünen köy, kılavuz istemiyor gerçekten de.



118

Oyun, 2007'ye ertelenince biraz üzülmiştük fakat bu üzüntümüzü size yansıtmamaya çalıştık ve bu sayımızda UTIII'ü bir kez daha "En İyiler" başlığında ağırladık.



Tarydium Stinger'in işlevi, önceki UT'lardaki Minigun'la hemen hemen aynı.

ADSL BAĞLATTIM AMA...

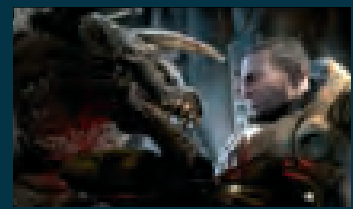
Bu oyunu oynamak için iyi bir internet bağlantısından çok, yeteneğe ihtiyaç var. Çoğu server 100 - 150 ping arasında doluyor ve bu yüzden hızda hiç sıkıntı çekmiyorsunuz. Asıl problem, hızınızın ortasına roketi patlatan denizleri nasıl yakalayacağınız...

Eğer size eşlik eden bir araç yoksa bayrağı kaptığınız gibi Hoverboard'unuza binin.



zevkli değil ki hem abi; köprüde koşup duracağız şimdi, aç keçiler gibi... Neyse; işimize bakalım. Herkes buradaki araçları biliyor, değil mi? Raptor'ı uçurmayı bilmeyenler kullanmasın bir kere abi! Yere çakılıp duruyorsunuz. Goliath'a iki kişi binsin mutlaka; birisi makinesiyle araç içinde olmayan düşmanları temizler. Raptor

REAPER'IN HİKAYESİ



Arkadaşları, sevdikleri ve tüm hayatı yok olan bir adam... Evet, onun adı Reaper. Kendisi Gears of War'un kahramanı Marcus Fenix'in ikiz kardeşi. (En azından biz öyle olduğuna düşünüyoruz.) Necris ırkının, bir çırpıda ortadan kaldırdığı bir koloniden sağ olarak kurtulan Reaper, intikam almak için harekete geçiyor ve kendisini bir anda Deathmatch'lerin, Warfare'lerin ve Duel'lerin içinde buluyor. Campaign modunda yönettiğiniz Reaper, Necris'in peşinden koşarken hikayede bir sürü enteresan gelişme yaşanıyor üstelik. Epic Games'in tek kişilik moda bu denli özen göstermiş olması gerçekten çok hoş.

ve Goliath bayrağa koşan ekibe yardımcı olacak; dolayısıyla bayrak ekibi de Manta ve Hoverboard üzerinde olan bir adamdan oluşacak. Manta, bu haritadaki en hızlı araç olduğu için Hoverboard'un üstündeki adam değişere yere kapaklanıyor; o yüzden biraz dikkat! Bayrağı kapana araca binmesin hemen; bayrak araçla taşınmıyor. Elinizde bayrak varken Hoverboard kullanmanızda herhangi bir sakınca yok. Eh be, demec veren Vali Yardımcısı'na döndüm iyice. Haydi "Go, go, go!"

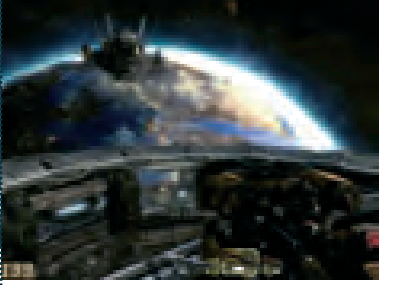
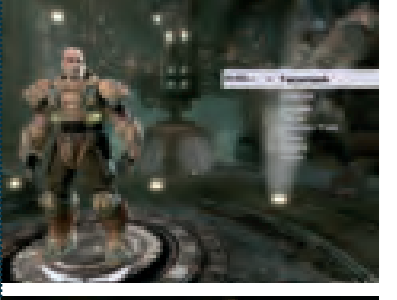
Dev bir köprü'nün yer aldığı bu haritada, iki takım da birbirinin bayrağını kapmaya çalışıyor ve amansız bir mücadele yaşanıyor. Köprü'nün en yüksek noktasına bile tırmanmaya olanak tanıyan bu bölüm, birçok aracı karşı karşıya getiriyor. Basit silahların işe yaramadığı, araçların hükmettiği bu savaş, ufukta beliren bir nükleer füzenin görüntüsüyle dondu...

Yuuuh! Bu bölümde de mi Redeemer var? Köprü'nün aşağısında mı? Hiç görmedim mi? Ben nasıl UT oyuncusu muyum? Ayağın denk al arkadaşım; şu Goliath'ı aynen kafana geçiririm. O zaman ben Redeemer'in

oraya iniyorum, silah belirlediği an size destek sağlıyorum... Abi, burada Redeemer yok; Manta var bir adet. Kandırınız mı beni lan? Hayret edilecek insanla... Aha, buradaymış hakikaten! Ateşliyorum ben bunu direkt. Karşı takımın Goliath'ını hedef aldım. İlerliyorum, ilerliyorum veee... ULTRA KILL ve KILLING SPREE aynı anda mı? Hahaha! Kerizlerin hepsi aynı yere toplanmış oğlum! Şimdi, şu Raptor'a bineyim de olay çıksın. Ohooo; sen o Hellfire ile Ayşe Teyze'yi bile vurmazsın! Sen bittin! Sen de! Ve sen de! Art arda 15 Kill! RAMPAGE! Artık kimse beni durduramaz!

Avalanche; 32 dakika önce...> Bir önceki oyunda, Raptor'la dehşet saldığımı düşünürken, art arda yediğim üç adet roket, ayaklarımın yere basmasını (her anlamda) sağlamıştı. Bir sonraki oyunda daha dikkatli olacağıma ant içerek Avalanche haritasına geçiş yaptım. "Warfare" adı altında toplanan bu dev haritalar, Unreal Tournament 2004'ün Onslaught ve Assault oyun tiplerinin bir karışımıydı. Karların altına gizlenmiş olan Necris yapılarının hükümdarlık ettiği Avalanche, her yolun mübah olduğu bir oynanış sunuyordu.

Dakika bir gol bir; bu Scavenger nereden çıktı arkadaşlar?! Haa, top şekline bürünüp yuvarlanabiliyordu, değil mi? Araç içinde olmayanlar sakın yakınına gitmesin; kendi etrafında dönerek hepimizi



ikiye bölebilir. Burada Leviathan var mıydı? Şu ilerideki Node'u tutmamız lazım; yoksa durumumuz hiç de iyi olmaz. İşte bir Nemesis! Abi, nasıl bu kadar hızlı geldi bunlar ya? Nemesis'in çift ışınlarına dikkat edin. Şimdi bunda hayvan gibi zırh da vardır; kim bunu patlatacak ki? Bari Leviath... Nemesis havaya uçtu! Cicada mı buldu birisi yoksa? Vaaay! Tamamdır! Şimdi bir şansımız var gibi. Ben Hoverboard'a atlayıp ilerideki noktayı ele geçirmeye gidiyorum. Rakibin "Power Core"una zarar verebiliriz böylece! Biri beni şuradaki Hellbender'ı alıp takip etsin. Haydi gazamız mübarek ol... Haydaaa! Daha sözümü bitirmeden havaya uçtun ya! Ne ateş etti sana göre-medim ki zat... Darkwalker... Evet... Nasıl göremedim?

...ve Darkwalker'ın ışın silahı, beni mahvetmek üzereyken bir mucize oldu. Takım arkadaşlarımdan birisi, Manta'yla kıvrak bir hareket yaparak hemen yanıma yanaştı ve Hoverboard'umla ona tutunup ışından kaçmayı başardım. Manta, hızla ilerlerlerken arkama dönüp baktığımda, Goliath'ın topunun ve roketlerinin DarkWalker'ı yere yıktığını görebiliyordum. Duygu seli kelimelerimle karşırken bir Haiku yazdım:

Bulutlara bakarken
Kar kadar masum
Bir roket... ☹️

UNREAL TOURNAMENT III

ARTI Mükemmel grafikler, keyifli multiplayer mod, tatminkar tek kişilik mod

EKSİ Online kışımların biraz hızlı olması

YAPIM Epic Games
DAĞITIM Midway Games
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.unrealtournament3.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Alsan

Aradığınız oyun bu arkadaşlar! Artık oynamak için etrafta oyun aramanıza gerek yok. Grafikse oyun, eğlenceyse eğlence; online'sa online... Epic Games'i öpüyorum!

9

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core2Duo İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



| Casper Neo

Casper, Windows Vista® Home Premium ürününü önerir.

Casper'dan şık bir hareket Yeni Casper Neo

Casper'in yeni masaüstü serisi **Casper Neo**, siyah ışıltılı piyano kasasıyla şıklığı, teknolojisiyle yüksek performansı bir arada sunuyor! Teknoloji dünyasının yeni yıldızı **Casper Neo** ile tanışın, hayatınıza yeni bir boyut kazandırın!



Bu deviyi indirmek için kafasının etrafındaki sembolere ateş edin.

CLIVE BARKER'S JERICHO

Çarpık ve abartılı hayaller...

Ve ilk Doğan, yeryüzüne indiğinde Tanrı ne denli büyük bir hata yaptığını anladı. Ona güç vermek ve onun gerçeği sağlamasını istiyordu ama İlk Doğan bencildi ve kendisinin kusursuz olduğunu düşünüyordu. Dünya onun sahnesiydi; başrol kendisindeydi ama o, bu yapımın yönetmeni de olmak istiyordu. Figüranlara ihtiyacı yoktu; onun gerçeklerine zıt düşecek fazlalıklara da...

Ve İlk Doğan, kendisinden başkasını kabul etmedi; kudretli olduğunu düşünüyordu. Yenilmezdi ama Tanrı'nın gücünü küçümsemek onun özgürlüğünü elinden almıştı. Tanrı İlk Doğan'ı yok etmedi; onu dünyanın derinliklerine gömdü. Her şeyin ona ulaşmasını engelledi, zamanın bile...

Ve Tanrı, insanı yarattı. Yeryüzünün hakimiyetini eline aldı insanoğlu; hükümdarlıklara imza attı, gücü tattı, yaşamın merkezi haline geldi. Meraklı en büyük zaafiydi insanoğlunun. O merak ki kendi

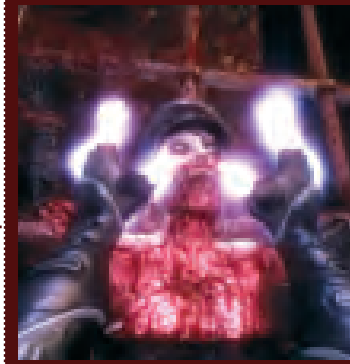
sonunu hazırlayan, o merak ki İlk Doğan'ı mezarından uyandıran...

Ve İlk Doğan, kendisine vaat edilmiş olanı almak üzere tekrar hareket etti. Düşmanı belledi insanları; dostu belledi yıkımı ve ölümlü. Yattığı yere tekrar ve tekrar zincirlense de bu tekrür onu daha da güçlendirdi. İlk Doğan, yok edilmenin anlamını bilmiyordu. Ve öğrenmeye de hiç niyeti yoktu...

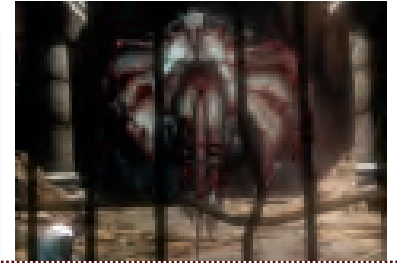
Belagatli bakışlar altında...> Başım ağrıyor. Saatlerdir bu şehirdem. Nedeniz bir biçimde ortaya çıkan, doğüstü bir fırtına ve karanlık bir hortum bizi buraya getirdi. Benim adım Ross. Alpha takımında Cole, Jones ve Delgado; Omega takımındaysa Rawlings, Black ve Church bana eşlik ediyorlar. Bize kısaca "Jericho" deniliyor. Hepimiz çok iyi birer savaşıyız, özel birer güce sahibiz ama ne çare; sahip olduğum özel gücün başımın ağrımını engellemiyor. Bir Aspirin alacağım sanırım; annemde olmalı. Gecenin bu vaktinde annem hala ayakta mıdır acaba? Hayır, boş vermeliyim bunu. Dikkatimi başka bir şeye vermem gerek; İlk Doğan'ı durdurmalıyım. Ama tek başıma bunu yapamam; onu "biz" durdurmalıyız. Ah, bu baş ağrısı... Düşüncelerimi toplamama bile engel oluyor.

Ne talihsizliktir ki İlk Doğan'ın hizmetkarlarından biri saatler önce beni öldürdü. Peki o halde sizle nasıl iletişim kurabiliyorum? Belki de ben Ross değil, Tuna'yım. Ya da her ikisi birden... Belki şaşıracaksınız ama ben bazen Ross'um, bazen Delgado, bazen Black, bazen Tuna, Firat, Furkan, Faruk... Kim olursam olayım, Clive Barker'in yapımının bir parçasıyım

SEYTAN ÇIKARAN



Aynı God of War'da olduğu gibi Jericho'da da "Zamanında ekrandaki tuşa basmazsan ayıyı yedin dostum" adını verdiğimiz mini oyunlar bulunuyor. Bu mini oyunlarla, kah büyük boss'lar ile savaşırken, kah karanlık bir tünelde, aniden üstünüze atlayan bir yaratıkla boğuşurken karşılaşıyorsunuz. Her iki örnekte de dört adet yön tuşundan biri ekrana geliyor ve o tuşa zamanında basmaya çalışıyorsunuz. Eğer başarılı olamazsanız başa dönüyorsunuz ve şansınızı bir kez daha deniyorsunuz.



Yere yığılan takım arkadaşlarınızı -zaman kaybetmeden- hayata döndürmeniz gerekiyor.



AJANDA

117

115. ve 119. sayılarda kısaca bahsettiğimiz Jericho'nun asıl ilk bakışı 117. sayıda yer almıştı. Bu ilk bakışta, Clive Barker'ın oyunla ilgili görüşlerine yer vermiştik. Sonuçta ne oldu? Ne bir korku oyunu çıktı ortaya, ne de Clive Barker'a yarış bir oyun...

Bu "uçan amca"lar sizin haricinizdeki herkese saldırıyor ve açık birer hedef olarak avlanmayı bekliyorlar.



ve mutlak gerçek bundan başka bir şey değil benim için.

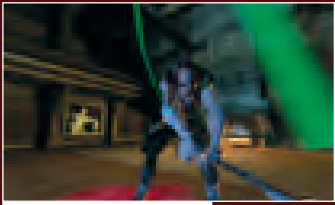
Evet, öldüğüm doğru; ne var ki İlk Doğan'ın beni ortadan kaldırması için çok daha fazlasını yapması gerek. Ben artık Jericho ekibinin her üyesinin bir parçasıyım. Ekip arkadaşlarım da bedenlerini kullanmama, onların zihinlerini uykuya yatırmama izin verdiler. İlk Doğan'ın peşine düştüğümüz bu macerada, istediğim an, istediğim kişiye hükmedebiliyorum; bundan daha büyük bir mutluluk nedeni olamaz, değil mi? Delgado'yu ele alalım: İri yarı bir arkadaşımız olan Delgado biraz sinirli. Kendisinin Rawlings'le bir alıp veremediği var ama bunun ne olduğunu hala çözemedim. Ateşten bir duvar oluşturma, alevden bir ejder yaratma gibi fantastik nitelikleri var. Aferin ulan Delgado; seviyorum seni! Delgado iyi, hoş da Jones

pek bir yeteneksiz. (Aramızda kalsın.) Ne elinde taşıdığı o silah, ne de özel güçleri bir işe yarıyor. Sözüm ona, bedenini astral dünyaya taşıyabiliyormuş ama şurada kaç saatte savaşıyoruz; yalnızca bir - iki yerde işe yaradığına tanık oldum bu gücünün. Buna mukabil, Cole'un tam anlamıyla hastasıyım! Kendisi hem güzel, hem de zamanı yavaşlatabiliyor; zaman yavaşladığında ise eski hızında hareket ederek düşmanlarını şaşırtıyor. Onun bedeninde olmadığım zamanlarda bir bakıyoruz ki düşmanlar yere yığılmış. Omega grubundan Black, telekinetik güçlere sahip; bu güçleri kullandığında çok tehlikeli olabiliyor. Church'ü de çok seviyorum. Zira hem elindeki kılıçla İlk Doğan'ın garip hizmetkarlarını ktır ktır doğrayabiliyor, hem de düşmanlarımızı oldukları yere çakan kırmızı bir enerji topu yaratabiliyor. Kendisini "takım lideri" ilan eden Rawlings... Gerçek bir baş ağrısı. Şu an çekmekte olduğum baş ağrısından katbekat kuvvetli. Yere yığılanları ayağa kaldırma gibi bir yeteneği olmasaydı bir saniye durmaz, defederdim onu. İki tane su tabancasından bozma silaha sahip. O silahlarla bir şey yapabileceğimiz gibi ortalıkta koşturmuyor mu bir de... Deli oluyorum! Üstüne üstlük yaşı; bir ayağı çukurda... Pespaye herif!

Cephane mi? Gülünç olmayın!>

Cephane derdimiz yok, yorulma derdimiz yok, zıplama derdimiz yok, ölme derdimiz yok... Oh, ne ala! Cephane sadece belirli noktalarda doluyor. Koşmadığımız için yo-

alternatif



CLIVE BARKER'S UNDYING

PC oyuncularının Clive Barker'ı keşfetmelerini sağlayan; atmosferi, senaryosu ve oynanışıyla gerçek bir cevher. Magnus Wolfram olarak dünyanın yok olmasını engellemeye çalışıyorduk.

Bu enteresan yaratığı bir an önce temizlemesene size sorun çıkartabiliyor.



rulmuyoruz, zıplama özelliğine sahip olmadığımız için yalnızca bir karış yükseklikteki engelleri aşabiliyoruz ve öldüğümüz zaman birileri bizi diriltiyor. Ancak tüm takım ölürse her şey sona eriyor.

Gönül isterdi ki günlük güneşlik bir havada, ormanlarda ya da göl kenarlarında gezelim ama biz terk edilmiş mekanlarda yaratık peşinde koşuyoruz. Aslına bakarsanız, daha çok onlar bizim peşimizden koşuyor. Yürüyoruz, yürüyoruz, sonra bir yere geliyoruz; üstümüze onlarca yaratık boca ediliyor. Onları yeniyoruz, biraz daha ilerliyoruz ve yine bir grup yaratık çıkıyor karşımıza. "Serious Sam'in Clive Barker versiyonu" diyesim geliyor Jericho için ama bunu Ross olarak değil, Tuna olarak söylüyorum. (Ross olarak söylersem anlaşılabilir!) Oysa ki korkmalıydık bu yapımda. Hem de çok... Diken üstünde olmalıydık. Ayak seslerimiz bizi ürktümel; karanlıkta aniden çıkagelen, serap gördüğümüzü ya da boş olduğumuzu düşünmemize neden olacak yaratıklar dünyayı bize zindan etmeliydi. Ama ne yazık ki bu yaratıklar, aşılması gereken basit birer engelden daha fazlası değiller. Çok yazık olmuş, değil mi Delgado?

Böylesine güzel bir ortamda bulunduğum için; bu denli özenle, bu denli detaylı ve bu denli parlak (hepsi cilalanmış gibi) tasarlanmış olan yaratıklar tarafından karşılandığım için gerçekten çok mutlu olmuştum. Gerçekten, İlk Doğan'ı büyük bir heyecan duyarak öldürmek; korkmak; adrenalin, karanlık üstümde kurduğu baskıyı hissetmek; Clive Barker'i tebrik etmek istemişim, beni bir kez daha o büyüdü dünyasında misafir edeceği için. Ama hiçbirini olmadı; hiçbirini o etkiyi yaratamadı. Üzgünüm, hüzünlüyüm. ☹

CLIVE BARKER'S JERICO

ARTI Göz kamaştırıcı yaratık tasarımları ve sürükleyici senaryo

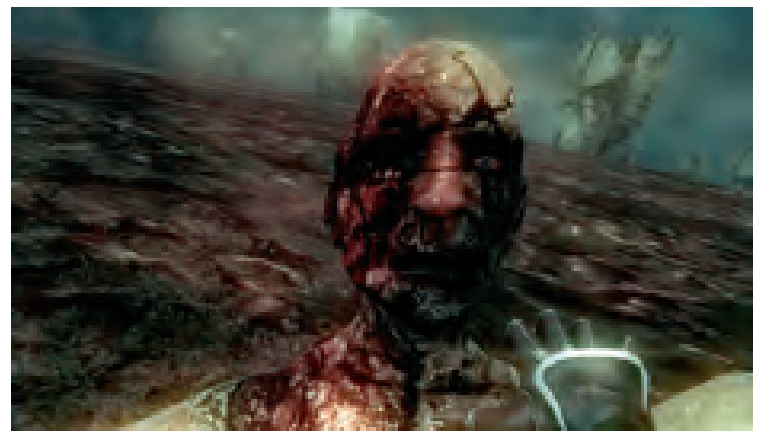
EKSİ Bir "korku" oyunundan çok bir shoot'em up oyununa benzemesi, yapay zekadan yoksun olması, kötü bölüm tasarımları

YAPIM MercurySteam
DAĞITIM Codemasters
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3, Xbox 360
WEB www.codemasters.com/jericho
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Bu oyun için çok hevesliydim, büyük umutlarım vardı. Duvarlarımı siyaha boyamıştım; ışıkları yakmamıştım gecelerce. Sırf Clive Barker'a saygı duyduğum için, sırf Jericho'dan daha çok keyif alabilmek için... Hepsi boşunaymış meğerse...

6,2

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3.4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



7

kişi tek bir yaratığın, İlk Doğan'ın peşine düşüyor ve onun yükselişini önlemek için harekete geçiyor.

11000

yıl boyunca milyonlarca insanı ağırlayan, antik bir şehir Jericho. Filistin topraklarında yer alan bu şehir Tevrat'ta da yer alıyor.

9

mm çapında mermiler kullanan, İsrail yapımı şahane bir silahtır Jericho, aynı zamanda. Bu silah, 41 ae merminin tipini kullanan, "Jericho 941" adında bir modelde de sahiptir.

18

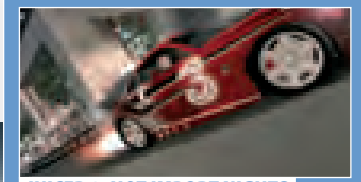
bölüm yayınlanan Jericho'nun TV dizisi, aldığı düşük rating'ler nedeniyle yayından kaldırılmıştı. CBS'ten gelen açıklamaya göre yeni bölümlük yeni sezon, 2008'in başlarında ekranlara gelecek.



NEED FOR SPEED PROSTREET

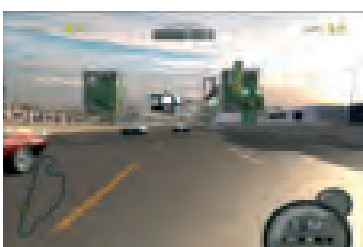
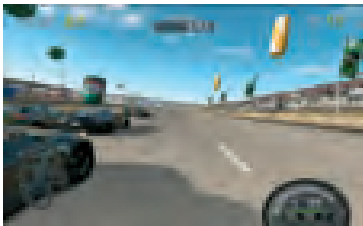
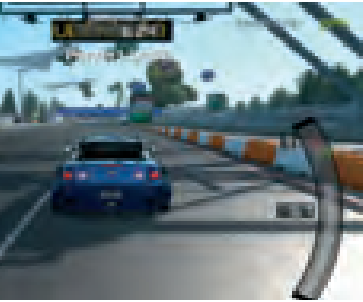
Sokak kedisi olacağıma, pistlerin aslanı olurum!

alternatif



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Oynanış sistemi NfS'ninki kadar başarılı olmasa da bu oyunda en azından pistlere hapsedilmiyoruz. Eğlenceli online modunu da hesaba katarsanız Juiced 2, güzel bir alternatif olarak değerlendirilebilir.



Ve adını daha önce hiç duymadığımız bir yarışçı, Ryan Cooper, uyduruk arabasıyla pistteki yerini alıyor ve yarışın başlamasını bekliyor. Ryan Cooper'ın aracı dışındaki araçlar da aynı klasmanda olduğu için vuku bulan bu yarışa "temposu düşük" de diyebilir, dalgamızı geçebiliriz. En fazla 180 km yapabilen bir grup araçtan heyecanlı bir yarış beklemek saçma olur.

"Nevada'nın güneşi, asfaltı eritmeye çalışırken yarışçılar da son hazırlıklarını yapıyorlar ve 'start' verildi, yarış başladı sayın seyirciler!" Spiker yarışçı anlatırken zorlanacağına benzer çünkü tüm araçlar aynı tipte olduğu için araçları birbirlerinden ayırmak oldukça güç. Neyse ki yarışçılar araçlarını çeşitli etiketlerle süsleyip renkten renge sokmuşlar; yoksa hepimizin hali haraptı.

Şu an izlemekte olduğumuz Grip Race adındaki yarış tipinde amaç sadece bitiş noktasına birinci varmak. Diğer yarış tipi olan Sector Shootout'ta bölgelere ayrılmış bir yarış pistinde her bölgeye en hızlı şekilde ulaşıp puan toplamaya çalışılıyor; Drag Race'te ise -sizin de iyi bildiğiniz gibi- vites geçişlerini zamanında yapıp nitro'yu en kritik anda harekete geçiriyoruz. Drag yarışçı başlamadan hemen önce, kalkışta birkaç saniye kazandıracak bir Burnout seansı bulunuyor. Ancak gaz pedalını Grip noktasında

tutmaktan, bu noktadan geriye düşürüp tekrar o noktaya getirmekten ibaret olan bu aktivite bir süre sonra gerçekten sıkıcı bir hal alıyor. Geriye kalan yarış tiplerinden Time Attack zamana karşı yarış, Grip Class Race belirli bir grup araç tipine karşı yarışmayı ve Drift arabasının tekerleklerini yolda bırakacak kadar asfaltla samimi olma aktivitesini temsil ediyor. Anlayacağınız, burada farklı bir şey yok arkadaşlar.

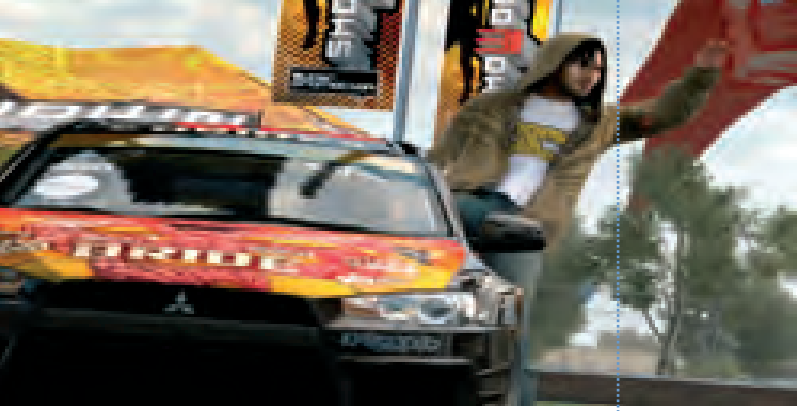
360 dereceden, 90 dereceye...>

Ryan Cooper, birinciliği elinde tutmak için

son sürat, pistte art arda dolanırken... Evet, pistte dolaşıyor. Sürekli dönüyor da dönüyor. Frene basıyor, gazı asılıyor, yarışıyor da yarışıyor. Polismiş, şehrin ortasymış, trafik işiymiş; bunları unutun. Unuttunuz mu? Güzel, çünkü bu sene sadece pist yarışları söz konusu. İsimde de gördüğünüz üzere ProStreet, sokak yarışlarının profesyonel hale getirilmesi ve yasal olarak pist yarışları formatına bürünmesi anlamına geliyor. Ha, NfS'nin asi ruhuna uymuş mu bu olay; bunu başka platforma tartışın. (Uymamış!)

Ryan'a baktığımızda eğleniyor gibi





gözüküyor, değil mi? Bunun tek nedeni yarışlara henüz yeni başlamış olması. En fazla 20 yarıştan sonra, "Ben salak mıyım, ne yapıyorum ya?" diye soracak kendisine. Sorun şu ki; oyundaki "Race Day" isimli paket yarış programları, bir süre sonra

gerçekten anlamını yitiriyor. Zaten hikaye örgüsü diye de bir şey yok; eh, neden yarışıp duralım böyle? "Yeni arabalar, farklı rakipler..." dediğinizi duyar gibi oldum; her araç bir diğerine akıl almaz derecede benzerken ve hiçbirinin gerçek hayattaki yol tutuş sistemi ile alakaları yokken ben ne yapayım arabayı, ben ne yapayım yarıştı?!

Aslında amacım, ProStreet'i yerden yere vurmak değil. İsyanim, Need for Speed gibi bir markanın böylesine yavan, böylesine "hız"dan uzak bir oyun ortaya koymasına... EA'nın hazırlamakta olduğu Burnout Paradise, tekdüze olan yarışları terk ederek "özgür dolaşım"a geçerken, ProStreet neden özgürlüğü bir kenara bırakıp ilkelleşmiş, hiç anlayamadım.

Tabii ki gelişen grafik teknolojisi nedeniyle hasar modellemelerini göz ardı etmek mümkün değil. Ayrıca araçlar öylesine detaylı bir şekilde modifiye edilebiliyor ki yarışmaktan çok aracınızın performansı ve görüntüsü ile oynarken buluyorsunuz kendinizi. Motoruydu, nitro'suydu, Body Kit'iydi derken sonunda bir arabadan çok bir uzay aracına benziyor aracınız. Fakat tüm bu artı özellikler, bir yarış oyunundan, özellikle de NFS serisinden bekleediklerimizi karşılamıyor maalesef.

Online ortamda olan biteni de özetleyeyim: Yarışlarınızda ki başarılarınızı diğer oyuncularla paylaşıyor ve "en iyi skor elde etme" mücadelesine giriyorsunuz.

Son düzlüğe yaklaşırken, kahramanımız Ryan Cooper'ın hala pistte, kendi kuyruğunu kovaladığını görüyoruz ve kendimize şu soruları yöneltiyoruz: "Need for Speed türe ne katıyor?", "Bu aynı oyun değil mi?"

3

drag yarışı

Her Drag müsabakası üç ayaktan oluşuyor ve sadece başarılı olduğunuz ayak değerlendirmeye alınıyor.

500

puan

Sector Shootout yarışlarında, her bölgeye girişinizde sayacı 500 puandan başlıyor ve diğer bölgeye ulaştığınızda elinizde kalan puan -eğer diğer yarışçıların puanlarından yüksekse- hanenize ekleniyor.

14520

dolar

Hasar modellemesi devreye girdiğinden artık araçların tamir edilmesi gerekiyor. Ancak aracınıza üçüncü seviyede bir motor takmak için biriktirdiğiniz parayı, yukarıda belirtilen miktardaki tamir ücretine verince içinize oturtuyor.



NEED FOR SPEED PROSTREET

ARTI Detaylı ve eğlenceli modifiye sistemi, başarılı hasar modellemeleri

EKSİ Sınırlı, tekdüze ve sıkıcı pistler, araçların birbirlerine benzemesi

YAPIM **Black Box**

DAĞITIM **Electronic Arts**

TÜR **Yarış**

DİĞER PLATFORMLAR **PS2, PS3, Xbox 360,**

Wii, PSP, DS

WEB **www.ea.com/prostreet**

TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

Need for Speed ismi zikredildiğinde insanın aklına trafik canavarı sürücüler, yasa dışı ve heyecan dolu yarışlar gelirken ProStreet mülayimlikten kırılacak gibi duruyor.

6.4

MINİMUM **1.6 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı**

ÖNERİLEN **2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı**

Patlat Röportajı!

Gripin yazıcan, 4300'e ücretsiz SMS göndericen, çekilişe katılcan. Blue Jean dergisinde Gripin'le röportajını patlatıcan. Sen de ünlü olucan!

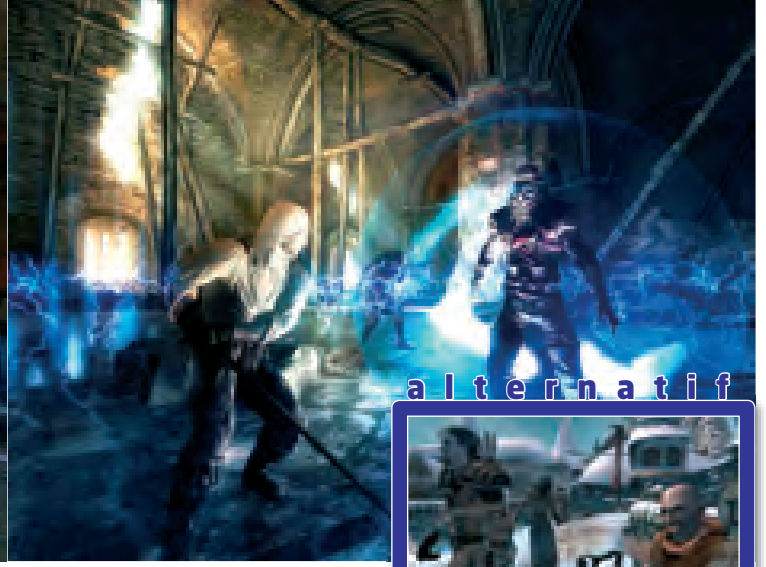
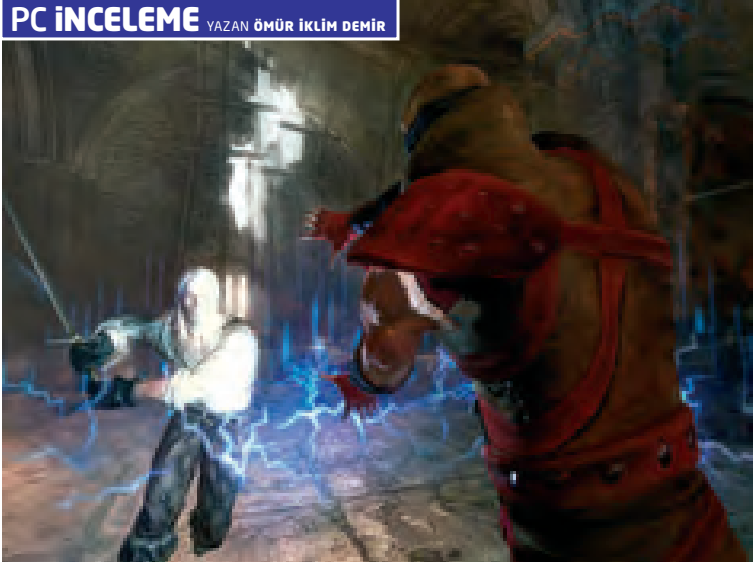
Son gün
14 Aralık!



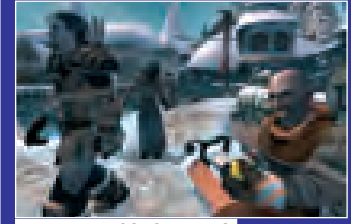
Ayin
Ünlüsü
Gripin

Gelecek ayın
Ünlüsünü öğrenmek
ya da webden
katılmak için
patlican.com.tr'yi
tıklican.

patlican
Avea'dan
bir gençlik
patlaması



alternatif



FABLE: THE LOST CHAPTERS

Yaptığınız her hareketin iyi ya da kötü olmanızda etken olduğu bir oyun, The Lost Chapters. Oyunun ana karakteri çocukluğundan yaşlılığına kadar sizin kontrolünüzde. Hem de her şeyiyle... RPG türünü sevenlerin kaçırmamaları gereken bir yapım.

THE WITCHER

Uğursuz bir şey yaklaşıyor; bu tarafa doğru...

Yıkıntılıların arasında hareketsizce dikilmekte olan Geralt De Rivia, göz kapaklarını kısarak aşağıda, iki büklüm yürüyen kambur zangoç ile yanındaki belirsiz gölgeye bakıyordu. Vizima'nın sokaklarına karanlık çöktüğünde; insanlar ve cüceler kilitli kapılarının arkalarına sığınır. Sabırla bekleyen ölüm, geceyle beraber saklandığı ininden dışarı çıkar. Uzakta havlayan köpeklerin ve yağmurun dışında, bu soğuk sessizliği bozmaya kimse cesaret edemez. Aç köpekler, evsiz dilenciler, sarhoş askerler ve ter kokan fahişeler, ölümün garabet mahlukatlarına yem olmayı beklerlerken; aynı sokağın gölgelerle kaplı diğer ucunda, ne ölü, ne diri; ne insan, ne de kurt olan biri daha bekler. Var oluşunun tek amacını gerçekleştirmek için oradadır. Aynen şimdi olduğu gibi... Yaşayanlar ona Witcher der, ölümlerine ad takacak kadar zamanı olmaz...

"Gün batmak üzere, tavernaya doğru yola koyulsak iyi olacak." dedi zangoç ve devam etti: "Yol boyunca sizlere Efendi Geralt hakkında bildiğim her şeyi anlatacağım. Polon-

yali CD Projekt'in ilk oyunu olan The Witcher, yine Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski'nin kitabına sadık kalınarak hazırlandı. The Witcher'in dünyası, alışkın olduğunuz RPG oyunlarına göre çok daha karanlık. Burada saf iyi ya da saf kötü yok, herkes biraz kirli, herkes biraz düzenbaz, herkes insan... Burada parlak zırhlarını kuşanmış, kutsal ışıklar saçarak yol alan şövalyelere yer yok ya da simsiyah dikenli zırhlarla kaplanmış baltalı savaşçılara... Onlar çok hantal... Çoğu, bataklıkların dibinde paslanmakla meşgul... Tek parça halinde bulduğumuz cesetleri de kilisenin arkasına gömdüm. Benim de geçimim bu, ne yapalım... Ah, bir de çan var tabii ki. Çanı da ben çalarım, ihh...

Van Helsing mi? O da kim?! Efendi Geralt, öldükten sonra tekrar dünyaya dönmüş, doğaüstü bir cadı avcısıdır ve RPG oyununda olduğu gibi hafızasını kaybetmiştir. Ama zaman geçtikçe kendisini toparlıyor ve unuttuğu yetenekleri yeniden ediniyor. Witcher olmak kolay değil tabii ki; insanın

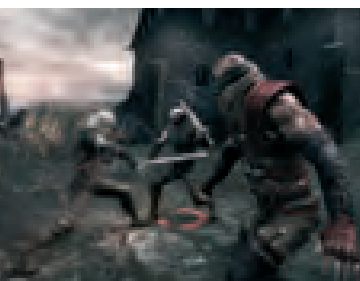


hem çok iyi kılıç kullanabilmesi, hem de "sign" adı verilen ufak tefek büyüleri bilmesi gerekir. Biraz da siyama bilmek şart elbette; iksir olmadan bir zindana girmek intihar olur. Efendimin iki kılıcı var; kendisi insanları öldürmek için çelik kılıcını, hayaletleri öldürmek içinse gümüş kılıcını kullanır. Kılıçla dövüşürken karşılaştığı düşmanlara göre dövüş stilini değiştirir. Eğer işler çok karışırsa hemen Space tuşuna basarak oyunu durdurur ve hamlelerini planlar. İri düşmanlar için güçlü vuruşları (Strong), hızlılar için hızlı vuruşları (Fast) tercih eder. Kalabalık gruplarla karşılaştığında ise grup tekniğini (Group) kullanır. Düşmanlarına mouse'un sol tuşuyla tıkladığında otomatik olarak saldırır ve blok yapar. Sürekli tıklamak konsantrasyonunu

bozar ve hamleleri baştan yapması gerektiği için dövüşemez hale gelir. En güzeli bir defa tıklayıp, mouse'un imlecinin, hamle sonuna doğru kısa süreliğine alevli bir kılıca dönüşmesini beklemektir. Böylece daha hızlı ve daha güçlü kombolar yapılır. Bu kılıçların haricinde, yanında bir balta ve bir hançer ya da bir meşale taşır ama çok güçlü olmadığı için bunları pek tercih etmez. Bildiği beş sign vardır. "Aard", uzaktaki düşmanları iterek yere düşürür ve bazen onları bayıltır. (Jedi'ların kullandığı Force Push gibi) "İgni" yakar, "Quen" telekinetik bir güçtür, "Axii" ve "Yrden" sihirli tuzaklardır. Aard ile sersemletilen bir düşmanın gümüş kılıçla doğranması kadar estetik bir şey yoktur, ihhhi ihhi hihh...

Bazen, daracık zindanlarda o kadar çok düşman olur ki Efendi Geralt kendisine tepeden bakmak ister ve F1 tuşuna basarak aynı Diablo'daki gibi bir görüş açısına ve bir kontrol sistemine sahip olur. Detayları görmek istediğinde ise F2'ye basarak biraz daha yaklaşır. Son olarak, F3'e bastığında da tekrar Tomb Raider benzeri bir görüş açısı ile "WSAD" kontrol sistemine döner.

Daha sakin zamanlarda, mesela her yer cehennemden gelen köpeklerin leşleriyle doluyken, efendi onlardan ve çevredeki



VİRÜS

Hah, çok güzel; şişirilmiş karizması, "Fenerbahçeli Faruk modeli" saçları ve piyade tüfeğinden bozma kılıcı ile işkembeden sallanan bir RPG karakteri daha karıştırmış! Şöyle derbeder, şarap seven, parşömenin üzerinde uyuyan, yani daha "insanoğluluşan" bir karakter göremeyecek miyiz bu dantel RPG'lerde? Sürekli bir gizem, sürekli karanlık, sürekli davudi sesiyle tüyleri diken diken eden rahatsız karakterler yetmedi mi arkadaşım?! Yok cehennemden çıkan yaratıklar, yok dirilen ölümler, yok gökten inen ilahi güçler... Siz gece 10'dan sonra Beyoğlu'na bi' çıkın bakayım, ölüyü de diriyi de görürsünüz o zaman!!! Geralt De Rivia o zaman da gizemli, karanlık bir köşe bulsun bakalım; elini öpmezsem adam değilim, öeh!!! Bir de yok 50 saat oynama süresiymiş, yok ana görevlermiş, yok yan görevlermiş, yaz gelmiş de yonca bitmiş... Karakter gelişecekmiş de fındık dalları yeşillenecekmiş... ■



bitkilerden bazı maddeler toplar. Bu topladıklarıyla öğrendiği iksirleri hazırlar. İksir hazırlamak çok fazla dikkat gerektirir. O nedenle bütün o panzehirleri ve iksirleri mutlaka kamp ateşinin başında meditasyon yaparken hazırlar. Uzun dövüşlerden sonra "Level atladım!" diye sevinir ve hatırladığı yeteneklerini bir kamp ateşinin başında, tavernada ya da bir tanıdığıının evinde meditasyon yaparak pekiştirir. Çelik kılıca ait yetenekler, gümüş kılıca ait yetenekler, sign'lar ile ilgili yetenekler (her biri için ayrı ayrı), güç, çeviklik, dayanıklılık ve zeka ile ilgili yetenekler derken yetenek sayısı 250'yi aşar. Bu topraklarda ayakta kalabilmek için, Efendi Geralt'ın kendi stiline en uygun olan kombinasyonu yapması gerekir. Ve böylece her sabah, bir önceki günde olduğundan daha güçlü biri olarak uyanır... Witcher bu özelliği ile Oblivion'ı andırır.

Efendi Geralt, taverna önlerindeki panolardan ve kasabadaki diğer insanlardan belli görevler alır. Bu görevler karşılığında hatırı sayılır miktarda Oren (oyundaki para birimi) kazanır. Bazı görevler ilk bakışta çok karışık görünür, buna benzer durumlarda "M" tuşuna basarak haritayı açar. Witcher'in haritası tertemiz ve pek nettir. Hatta "Haritayı okuyamam" diyenler için de görevleri takip eden bir sistem (Quest Tracker) taşır yanında. Eğer sen de bir gün Witcher olmak istersen, ana senaryo için 30, yan görevler için de 20 olmak üzere; toplam 50 saat oyun oynamayı göze almalısın. Witcher olmak zor zanaat... Görevler sırasında yaptığın her hareket, Witcher evreninde bir dalgalanma yaratır ve oyunun sonu dahil çoğu şeyi değiştirir. Oyunda "Order" a ya da "Squirrels" a katılabilirsin. İkisini de tercih etmezsen asıl olan gri yola, yani Witcher yoluna devam edebilirsin. Ama emin ol ki bu dünyada tarafsız kalarak ayakta kalmak çok zordur. Birkaç defa şu dünyaya gelme şansım olsaydı Witcher'in üç alternatif sonunu da görmeye çalışırdım.

Solgun Bir Dünya > Hay lanet! Yağmur iyice hızlandı. Buralar böyledir genelde; hava karınca tekin olmayan yaratıklar çıkar ortaya... Öh, öh! Witcher'da zaman gerçekten akar; yağmur yağar, güneş çıkar, bulutlar açılır, gece olur... Gece olunca şehrin sakinleri evlerine ya da tavernaya giderler.

Gündüz dükkanlar açılır; hayat tekrar canlanır, çocuklar ölmüş ailelerini unutmak istencesine sokaklarda oyunlar oynarlar. Witcher'daki çoğu görevde zaman önemlidir, herkesi her saatte göremezsin. Yeşil bile griye çalar buralarda, karabasan gibidir her yer... Burada karanlığın da rengi bir başkadır, bir başka siyahtır; monitörün rengini açmakla ya da kontrast ile oynamakla geçmez. Zindanları, olması gerektiği gibi zifiri karanlıktır. Ee, zindanlarda kör gibi zemek istemiyorsan ya meşale yakacaksın ya da o iğrenç kedi gözü şerbetinden içeceksin. Renkler koyudur ama yine de her yer olabildiğince detaylıdır, her şey berrak görünür. Detaylar açıldığında, özellikle Efendi Geralt bir başka güzel görünür. Bembeyaz saçları ve üstündeki yara izleriyle ürktücü ama estetik... Dövüşürken ara sıra küçük takılmalar ve atlamalar olsa da genel olarak grafikler çok akıcıdır burada. Ne de olsa yapımçı firma, BioWare'in NWN 2'de kullanmış olduğu Aurora motorunu geliştirip oyuna entegre etmiş. Bir de burada, bazı insanlar konuşurlarken dudaklarını hiç kıpırdatmaz; mimikten, estetikten mahrum birer kalas gibi ortada dolanırlar. Animasyondan yoksun doğan bu insanlardan hiç hazzetmem!

Bak... Arka planda ne güzel bir müzik çalıyor; korolar coşku içinde şarkı söylüyorlar. Duyuyor musun? Witcher'in müzikleri coşku doludur, atmosfere uyumludur. İnsanların sesleri, başta Efendi Geralt'ın sesi olmak üzere derin ve karizmatiktir. Bazen ben bile heyecanlanıp, kamburuma aldırmandan gün doğarken karlı ovalarda koşarım."

Kambur zangocun gün doğarken ovalarda koşma fikri, muhabirin yüzünde hafif bir tebessüm yarattı. Sonra bu tebessüm, kahkahaya dönüştü... Öyle yüksek sesle gülmeye başlamıştı ki yanı başında bitiveren yeşil cehennem köpeklerini fark edemedi; aç hırıltıları duymasıyla, karın boşluğundaki sıcaklığı hissetmesi bir oldu. Ağzındaki kan tadını anlatmak istedi bir an ama kelimeler yerine hırıltılar döküldü ağzından. Koyu renkler griye dönerken



zangocun sesi belirli belirsiz kulaklarında çınladı; "Koşun! Bu tarafa efendim! Bu tarafa..." Birkaç saniye sonra sesler iyice azaldı ve etrafın saran gri, sonsuza dek yerini siyaha bıraktı.

Ertesi gün, güneş doğarken, zangoç aynı hüznünlü ifadesiyle cesedin yanına gitti ve onu yavaş yavaş kilisenin arkasındaki mezarlığa taşıdı. Witcher dünyasında bir hayat daha salmıştı... O gözüpek muhabirden geriye kanlı bir kağıt parçası kalmıştı, o kadar... Şimdi, onun anısını, aldığı notları yayınıyoruz: 📖

OYUNDAKİ EKSİLER

"Hava soğuk, umarım Vizima'da tarhana çorbası yapabildiğin bir yer vardır... Hemen notlarıma geçiriyorum."

1. Oyunda sınıf ve ırk seçme olanağı yok. Bu ilk başlarda oyuncuya soğuk gelebilir ama gördüğüm kadarıyla Bay Geralt bu eksikliği kimseye hissettirmeyecek kadar yetenekli.
2. Çok güzel bir oyun olsa da Oblivion ya da Neverwinter Nights kadar kapsamlı değil.
3. Oyun bir roman uyarlaması olmasının etkisiyle çizgisel bir şekilde ilerliyor. Öyle duvarlardan atlama, nehirlerden yüzme falan yok!
4. Oyun boyunca Geralt'a birçok yol arkadaşı katılıyor ama bu karakterlere hiçbir şekilde müdahale edemiyoruz. Yapay zeka olarak da pek parlak sayılmazlar; önden gidip ölüyorlar. Bay Geralt'ın işi zor.
5. Küçük bir kulübeye dahi girerken uzun yüklem süreleriyle karşılaşılıyorsunuz. Köy gibi pek çok eve girip çıkılması gereken yerlerde bu tam bir işkenceye dönüşüyor.
6. Oyun haritası epey büyük olmasına rağmen çevrede tek bir ata bile rastlamadım. Ne bir NPC'ye, ne de Geralt'ın... Tüm görevler uzun yollar katedilerek, "git - gel" şeklinde tamamlanıyor. Bu uzun vadede sıkıcı bir durum.
7. Mini oyunlarda (poker ve boks) yapay zekanın hali içler acısı. Para kazanmak için çok kolay bir yol ama eğlenceli değil."

THE WITCHER

ARTI Karanlık atmosfer, çok geniş yetenek yelpazesi, etkileyici müzikler, derin kurgu ve Geralt De Rivia

EKSİ Animasyonlardaki bazı eksiklikler, yüksek sistem gereksinimi, oyun içi yüklemelerin çok uzun sürmesi

YAPIM CD Proje
DAĞITIM Atari
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.thewitcher.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Sağlam senaryosu, karanlık atmosferi ve de değişik dövüş sistemi ile The Witcher, türe meraklı olan herkesin mutlaka oynaması gereken bir oyun.

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB (XP) 1.5 GB (Vista) Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

1990

andrzej
Sapkowski'nin The Witcher'ı yazdığı yıl.

50

yan
görevler de dahil olmak üzere oyunun bitirilmesi için gereken saat.

200

geralt'ın
dövüş animasyonlarının sayısı.

3

oyunun
sahip olduğu son sayısı.

8.2



KANE & LYNCH: DEAD MEN

"Lynch, şu usturayı suratımdan çekebilecek misin ciğerim?"

Kane'le tanışın arkadaşlar! The7 adlı grubun eski bir üyesi olan Kane'in bu gruba acilen geri vermesi gereken bir şey var; aksi takdirde kızının başına çok kötü şeyler gelebilir. Geri vermesi gereken şey ne mi? Amerikan filmlelerinden tanıdığımız "para dolu çanta", Kane'in de başına bela olmuş durumda. Maceraya, bu çantayı geri vermek üzere yola koyulmakla başlıyor Kane ancak o da ne? The7, Kane yamuk yapmasın diye Lynch'i onun yanına yamıyorlar.

Lynch'le tanışın sevgili okurlar! Kendisi bir psikopat; ilaçlarını alırsa biraz sakinleşiyor ama en sakin haliyle bile -ortada hiçbir neden yokken- en az üç kişiyi yere

serebilir. Lynch, dostunuz olmasını isteyeceğiniz ilk, düşmanınız olmasını isteyeceğiniz son kişi.

Şimdi de Fırat'la tanışalım. Fırat, derginin son günlerine yaklaştığı sırada Hawaii'de tatil yapan yazarlarına iş yüklemeyi seven bir müdürdür. Üç silahşorların en havalı üyesi olan Fırat'ın yanında Elif, Furkan ve Faruk adında üç kişi daha bulunmaktadır. Dört kişi olarak sayılabilen ama çıplak gözle ancak üç kişi olarak görülebilen bu ekibin eline Lynch bile su dökemez. Kane, Lynch ve diğerleri... Hepsi farklı şekillerde tehlikeli, hepsi farklı alanlarda haşın ama hepsinin bulunduğu





tek bir nokta var: Eğlendirmek ve eğlenirken düşündürmek... (Çok düşündürmü Tuna? - EA)

“İzin verirseniz, bir konu hakkın-da görüşecektim”> Lynch, pompalı tüfeği kaptığı gibi düşmanın suratını patlatıyor! Cennete açılan kapı ufukta görünmeye başlarken, Kane de elindeki roketatarla dört polisi havaya uçuruyor. Seyirciler heyecanla ayağa kalkarlarken Lynch, heyecanını bastıramıyor ve seyircileri bir bir indiriyor. Eh, kim onlara ayağa kalkmalarını söyledi ki?

Bu oyundan öğreneceğiniz ilk şey, elindeki silahlara bu denli hakim olan bir ekibe karşı koymanın saçma olması. Ardından da şunu anlıyorsunuz ki hareket ettiğini gördüğünüz her şeyi vurmalsınız. Özellikle biri, bir şeylerin arkasına saklanmaya çalışıyorsa ne yapın edin, onu ortadan kaldırmak. Acımak yok!

“Silahını kapam önündekini vursun” mantığıyla işleyen Kane & Lynch: Dead Men, oynanışıyla değil ama senaryo anlatımı ve hikayeyi sunumu ile bizi etkilemeyi başarıyor. Diyaloglardan olay örgüsüne ve konuların birbirlerine bağlanışına kadar, senaryo ekibi ile görsel ekip el ele çalışarak Hollywood aksiyon filmlerinden aşına olduğumuz o hareketli atmosferi yaratmayı başarmış. Oyunun özellikle iki bölümünde bu etkili atmosfer tavan yapıyor: Tokyo'daki

bir gece kulübünde geçen kaotik bölüm ile onlarca mahkumun ortalıkta koşuşturduğu hapisane bölümü... Bahsettiğim bölümlerde “kopyala & yapıştır” tekniğiyle çevreye dağıtılmış olan onlarca insanın bulunması ve çoğu sivilin üzerine üzerine gelmesi ortamdaki gerilim oranını artırıyor. Asıl adrenalin ve eğlence fırtınası ise düşmanların ortaya çıkıp çevreye dehiset salmasıyla başlıyor. Mesela, gece kulübünde, “Tam da tüm vücudumu çalgınca kıvrarak elektronik müzik eşliğinde dans ediyordum; oldu mu şimdi bu?!” serzenişiyle kaçışmaya başlayan disko halkı, yeterince hızlı kaçamayınca kurşunlara hedef olarak trajikomik olayların yaşanmasına neden oluyor.

“Vurmayın dedim; vurmayın!!!”> Yakın bir geçmişte saatlerce Stranglehold oynadığım için, Kane &



Lynch'e tam iki dakika 23 saniye içinde adapte oldum. Geriye kalan beş saatlik bölümde de oyunu bir çırpıda oynadım, bitirdim. Oyunu oynarken yanımda duran köpeğimin üzerine asetat kalemiyle şu notu almışım: “Oyunun kısa olduğundan bahset!” Şimdi köpeğimin garip hareketlerine bakınca anlıyorum ki bu pek doğru bir hareket değilmiş. Neyse, oyunun kısılgından bahsetmek de istemiyordum şimdi; elimde daha önemli dosyalar var.

Gerçekten yorulmuştum Stranglehold oynarken. Sadece üç dakika boyunca oyunun kahramanı Tequila ile empati kurdum ve bu süre içinde Tequila, kendisini her yere attığında canım acıdı. Neyse ki kontrolümüzdeki Kane Abi'miz sadece koşuyor ve saklanıyor. (Bu adam da bohça gibi kendisini sağa sola fırlatsaydı oyunu hemen kapatıcaktım!) Bu oyunda çoğu zaman, iyi hedef olarak düşmanlarımızı bir çırpıda indirmeye çalışıyor ve arkasına saklanacak bir obje bulduğumuzda hemen siper alıyor. Yalnız genellikle bir yerlerimiz, nedenini bilmediğim bir şekilde açıkta kalıyor (Annemin, “Üstünü iyi ört canım!” deyişini duyar gibi oldum. - EA) ve gayet iyi saklandığımızı düşündüğümüz zamanlarda bile kurşunlardan nasibimizi alabiliyoruz. Neyse ki aynı garip olay, düşmanlarımızın da başına gelebiliyor. Hatta birkaç düşmanın mekanda var olmayan bir eşyanın arkasına saklanmaya çalıştığını bile gördüm. Allah'tan Kane, halüsinasyon görmüyor.

Kane & Lynch'in “Lynch bölümü” bizim kontrolümüzde değil. Lynch ve diğer ekip arkadaşlarımıza sadece basit emirler verebiliyoruz. Tabii ki ekranı ikiye bölüp bir arkadaşınızı yanınıza alırsanız Lynch'i o arkadaşınız kontrol edebilir ancak ne yazık ki bu modun online desteği yok. Onun yerine Fragile Alliance adındaki online oyun seçeneğinde dört ila altı kişi, bilgisayarın kontrolündeki çeşitli düşmanlara karşı savaşmaya başlıyor. Amaç, düşmanları öldürüp para kazanmak. Kazanılan para, ekip arasında paylaşılıyor ve en çok parayı toplayan birinci oluyor. Eğer parayı paylaşmak istemezseniz ekip arkadaşlarınızı öldürerek onların paylarına da konabilirsiniz. Öldürdüğünüz kişi de karşı takıma geçerek sizden parasını geri almak isteyebilir; bunu unutmayın.

Başlarda, sırf başarılı kurgusu ve anlatımı nedeniyle sempati duyduğum Kane & Lynch'in kıt yapay zekası, modası geçmiş grafikleri ve kötü patlama efektleri, zaman zaman oyunu antipatik kıldı benim için. Bu sorunlar, oynanışın sıradanlığı ile birleşince oyun gözümde biraz düştü. Yine de çerez olarak güzelce yenebilir; yanında çay iyi gider. ☺

STRANGLEHOLD

Görsel açıdan Kane & Lynch'ten çok daha başarılı olan Stranglehold, yine third-person kamerasından oynanan, kaliteli bir aksiyon oyunu. Zamanı yavaşlatma özelliği ve karakterin özel hareketleri de oyuna renk katıyor.

2

azılı katil

siz en uygun olanını seçebilirsiniz. Evoker, Guardian'ı ve Marksman'ı seçmeniz tavsiyemdir.

180

masum insan

iki adam tarafından bir gece kulübünde öldürülüyor. Tokyo'nun genç nüfusuna vurulan bu darbe, elektronik müzik piyasasını da etkiliyor.

4

aptal polis

sayısı belli olmayan kurşunlara hedef oluyor. Bunun nedeniyse, bir polis arabasının arkasında güvende olduklarını sandıkları halde arabanın onlardan iki metre kadar açıkta durması.siz en uygun olanını seçebilirsiniz. Evoker, Guardian'ı ve Marksman'ı seçmeniz tavsiyemdir.

KANE & LYNCH: DEAD MEN

ARTI İyi işlenmiş senaryo ve karakterler, heyecanlı oynanış

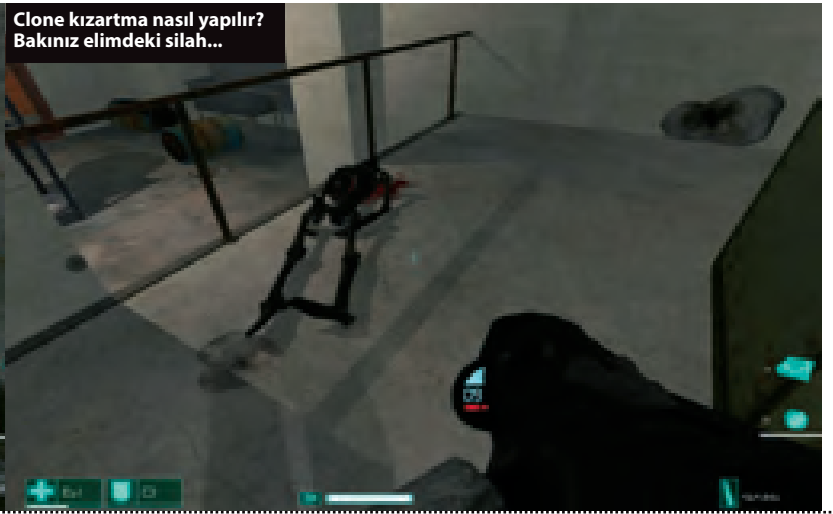
EKSİ “Siper alma” özelliğindeki problemler, eskimiş grafikler, başarsız patlama efektleri

YAPIM **Io Interactive**
DAĞITIM **Eidos Interactive**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**
WEB **www.kaneandlynch.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

Açıkçası, Kane & Lynch bekleneni veremedi. Halbuki çok daha fazlasını beklemiştik bu oyundan. Ancak açık bir kapı da bırakmak gerek bu iki azılı katil için.

7

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



F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

Korkunun ecele yine faydası yok

“Çok korkuyorum. Ama hayır! Yapabileceğimi biliyorum; bunu başarabilirim!” diyerek yükledim oyunu. Daha önce birkaç defa FPS maceram olmuştu ama hiçbirini bitirememiştim korkudan. Fakat artık bu korkaklığın bitmesi lazım! Silkelen ve kendine gel Meriç! Kim korkar hain FPS’lerden?!

...Demesi kolay tabii ki. Sonradan çıktığı ortanın iç yüzü ortaya; saygıdeğer komutanımız uçakta, görevimizin ayrıntılarını verdi. Fakat ben bileyim böyle bir şey olduğunu, daha o zamandan... Neyse. Takım arkadaşlarımla birlikte, paraşütlerle gayet zarif atlayışlar yaparak görev yerimize ulaştık. O da ne?! Dakika bir, gol bir; bir karşılamaya komitesi! Ama ilk bölümde çok korkmadım; her yer Medkit (Tentürdiyot, gazlı bez, oksijenli su vb.) ve Light Armor (“Sıkı giyin, üşüme”) ile doluydu.

“Neden acaba?”... diye sorarken anladık nedenini. Biz, “Ufak bir araştırma görevine gidiyoruz; görev bir bitsin, tatile çıkacağım” diye hayal kurarken bir bakıyoruz ki ATC Elemanları, kaosu Auburn şehrine taşımış, savunmasız sivilleri öldürmeye başlamışlar. Bütün bunların nedeni de “Perseus” adı verilen bir proje. Takım arkadaşlarımla yeniden buluşmayı başarmıştım ama her yere hep beni önden gönderiyorlardı. Niye hep ben ya?! Tamam, anladık, rütbemiz çavuş ama bu kadar da olmaz ki!

Fasulyenin faydaları, Perseus’un zararları

Perseus Mandate’in hikayesi, F.E.A.R.’a ve F.E.A.R.’ın ilk eklenti paketi olan Extraction Point’e paralel: Armacham Technology Corporation’a gönderilen takımımız, burada yaşanan paranormal olayları araştırmakla yükümlü. Yeni oyunda da -ilkinde olduğu gibi- zamanı yavaşlatma özelliği sayesinde zor durumlardan kurtulmamız mümkün. Özellikle, oyuna eklenen silahlardan Grenade Launcher (Bomba atıyor; bomba düşmana temas ettiğinde patlıyor. Sonrasında bahsetmeyeyim, “Jaws filminden bir sahne” diyeyim, yeter.), uzak mesafelerden çok sayıda düşmanı hacamat etmek için birebir.

Yeniliklerden biri “Nightcrawler” denilen yeni düşmanlar. O ne hareketlilik; duvarlardan duvarlara atlamalar, zıplamalar... Sanırsınız ki ninja! “Düşman” demişken... Yapay zeka, övgüyü hak ediyor. Siz, kendinize “Nerdeyim ben? Neyim?” gibi sorular sorarak kanalizasyonlarda ya da koridorlarda gezerken, düşmanlarınızı; pusuya yatıp sizi bekliyor, grup halinde size ateş açıyor ve etraflarındaki objelerin arkasına saklanıyorlar. Onlara yaklaştığınızda ise silahı bırakıp “Allah yarattı” demeden pata küte giriyorlar. Ya o koca tank benzeri saldırganlar... Attıkları roketler bini aştı! Evet, zor zamanlar geçirdim bu oyunu oynarken; yazıyı yazarken hala sağ

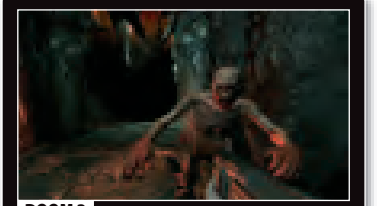
gözüm seçiyor.

Hemen hemen her köşe başında ve oda da bir ilk yardım çantası ya da zırh bulmak mümkün. Oyunun başında “Çantam doldu yahu; alamam!” diye caka satıp odayı terk ettiğinizi unutup, ilerleyen aşamalarda “Aha çanta; işte zırh!” diye “Atıl kaplan” moduna geçiyorsunuz. Zira düşmanlarınızın hiç afları yok. Bir köşeden burnunuzun ucunu çıkarır çıkarmaz gruplaşıp saklanarak ve koşarak saldırıya geçiyorlar. Kendinizi gerçek oyuncularla oynanan bir Counter Strike turnuvasına dahilmiş gibi hissediyorsunuz adeta. Neyse ki oyun sık sık checkpoint’ler ile otomatik olarak kayıt alıyor da içiniz ferahlıyor.

Alma kızım, yanakları elma

Şimdi, çocukları çok severim, ne yalan söyleyeyim. Ne kadar şımarıklık, ne kadar yaramazlık yapsalar da kıyamam ben onlara. Yalnız bu oyunda “Çocuktur, yapar” deyip geçmek mümkün değil. Şımarık çocuk olur, normaldir ama bu bambaşka canım! Ne o öyle; kapkara, uzun saçlar, ortalığın altını üstüne getirmeler, paranormal olaylara neden olmalar... Kızıyorum ve aynı zamanda korkuyorum! Sonuçta yaşım ilerledi; kalpten gitmek istemiyorum bir oyunun başında. (Duyan da “yaş 80” sanır.) Gözümün istemsiz olarak sürekli seçirme-

alternatif



DOOM 3

Doom 3 çıktığında yer yerinden oynamış, oyunu oynamayı başaran kişilere “Akıl sağlığı yerindedir, her türlü baskı ve korkuya dayanıklıdır” ibaresiyle bir belge verilmişti. “Röahl” diye kenardan köşeden çıkan paranormal yaratıklardan bu oyunda da bolca bulmak mümkün.

sinden de anlaşılacağı üzere bu Alma kızımız bana çok zor anlar yaşattı.

Ellerim titreye titreye yüklemeye başladığım ve “Sanıyorum ki bu oyunu oynayamayacağım” deyip başına oturduğum serinin bu ikinci eklenti paketi, ne kadar ilginçtir ki benim gibi bir korkağı bile kendisine bağlamayı başardı. Bunun nedeni elbette F.E.A.R.’ın o eşsiz kurgusu ve hikaye akışı. Ama üzülerek söylemeliyim ki bu eklenti paketinin bu denli güzel olmasının nedeni, F.E.A.R.’a biraz fazla benzemesi. Yani Perseus Mandate, seriye ve hikayeye çok fazla şey katmıyor. Yeni silahlar, yeni düşmanlar güzel ama “Biz bu oyunu daha önce oynamıştık” demekten alıkoyamıyor insan kendisini... 🤖



İşte hayat kurtaran üçlü...

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

ARTI Yeni silahlar, hiç dinmeyen bir gerilim, korkuyu sürekli kılan müzikler, 16 oyuncuya kadar destekleyen multiplayer olanlığı

EKSİ Yerinde sayan hikaye, tekrar eden klasik FPS bölümleri (oda, kanalizasyon vb.)

YAPIM TimeGate

DAĞITIM Sierra

TÜR FPS

DiĞER PLATFORMLAR -

WEB www.whatisfear.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

F.E.A.R. hayranları çok fazla beklentiye girmezlerse bu eklenti paketini zevkle (ya da korkuyla) oynayabilirler. Yepyeni bir FPS heyecanı arayanlara kafalarını başka yöne çevirseler iyi ederler.

6.5

MINİMUM 1.7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Gelecek bölümde hız limiti yok.



NOKIA Nseries

Oyun canavan mısınız? Nokia N81 de öyle... Oyun için tasarlanmış tuşlar ve gelişmiş ses kalitesi sayesinde oyun keyfiniz bir üst seviyeye taşınmakla kalmıyor, bir yandan da rekora koşuyorsunuz. Üstelik eğlenceye ulaşmak için bir düğmeye basmanız yeterli. Yarışçı kimliğinizi bırakıp bir anda bir müziksevere ya da komedi filmi tutkununa dönüşebilirsiniz. Oyun oynayın. Müzik dinleyin. Video izleyin. Eğlencenin gelecek bölümü başlamak üzere.

Gelecek bölüm. Eğlence. Gelecek bölümü deneyimlemek için
www.nseries.com/entertainment



© 2006 Gameloft. Tüm Hakları Saklıdır. Gameloft, Gameloft amblemi ve Asphalt: Street Rules, ABD ve/veya diğer ülkelerde Gameloft'a ait ticari markalardır. Asphalt: Street Rules mobil oyununda yer alan tüm imalatçılar, otomobiller, motosikletler, isimler, markalar ve bunların görüntüleri ilgili sahiplerine ait ticari markalar ve/veya telif hakkı bulunan materyallerdir.



Gelecek bölüm. Eğlence.



LONG LIVE ROCK 'N' ROLL

"Şu gitarı elimden bıraktığım an yazıya başlayacağım." cümlesini aklımdan geçirdiğim zaman, yaklaşık beş saat öncesi... Bu süre zarfında parmaklarım kopma derecesine gelene kadar Guitar Hero oynayıp komşuların evi basmalarına neden olacak kadar yüksek seste gitar çalmış oldum; kendimle gurur duyuyorum, pişmanlığı es geçiyorum! Rock Band çıktıktan bir, bilemediniz iki hafta sonra da bir barda sahne alacağımdan emin olabilirsiniz.

Peki Guitar Hero mu beni ben yapan? Hayır... Aslında Guitar Hero sadece benim saplantım değil sevgili okurlar; ülkemize bir türlü girmemiş olan Guitar Hero gitarı yüzünden çoğu konsol oyuncusu bu oyunun tadını çıkartamadı ama Guitar Hero öylesine geniş bir oyuncu kitlesine sahip ki South Park'ta bile bu oyunla ilgili bir bölüm yapıldı. World of Warcraft'in tiye alındığı bölüm kadar eğlenceli değil ama yine de izlemeye değer. Şimdi izninizle; beni bekleyen sanal dinleyici kitlemle buluşmalıyım. I Rock! 🎸

PS3 FIRMWARE 2.0

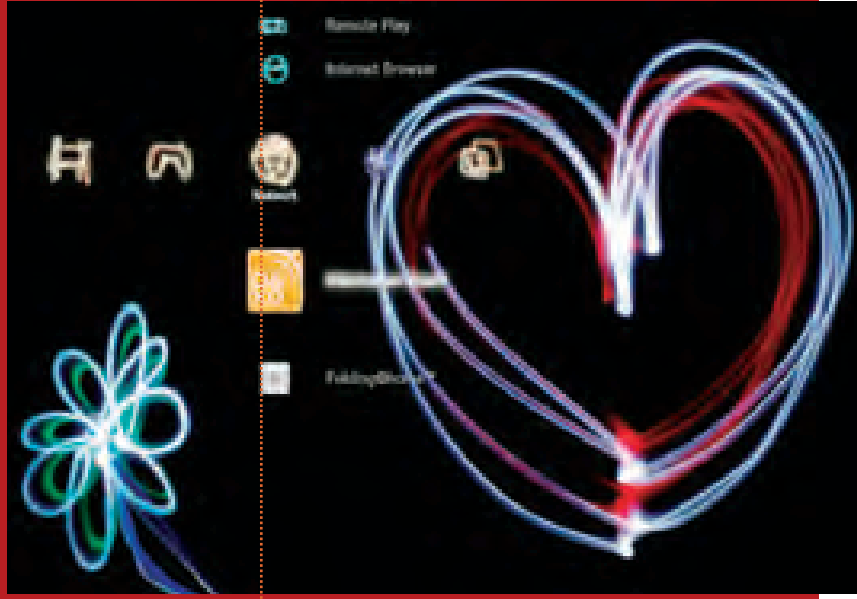
Beklenen güncelleme bir hayal kırıklığı mı?

PS2'de güncelleme yoktu, menülerde onlarca seçenek yoktu, karmaşık hiçbir şey yoktu. Şimdi ise Sony; belirli aralıklarla PS3'e yeni özellikler katan yeni güncellemeler yayınlıyor, oyunların mekaniklerini değiştiriyor ve haliyle, bu konuyla ilgilenmemiz için bizi zorluyor; iki PS3 sahibi arasında, "Oğlum, 1.94 güncellemesini indirdin mi? DualShock 3 desteği getiriyor oyunlara!"; "Yok abi ben 2.0'ı bekliyorum." gibi diyaloglar yaşıyoruz.

Sonuç olarak, o PS3'ü ya güncelleyeceksiniz, ya güncelleyeceksiniz; başka şansınız yok. Uzun süredir beklenen 2.0 güncellemesi de bu iş için biçilmiş kaftan. 2.0'a oyun sırasında XMB (Cross Media Bar) menüsüne ulaşılabilirdi ama maalesef bu özelliği kavuşamadık. Onun yerine, yine en az bu özellik kadar önemli olan

"Remote Play" özelliğine kavuştuk. Remote Play'i kullanmak için tabii ki öncelikle bir PSP sahibi olmalısınız. Daha sonra, PSP ile -Wi-Fi üzerinden- PS3'ü dünyanın herhangi bir yerinden açmak, PS3'ün içindeki videoları ve fotoğrafları karıştırmak mümkün. Eh, bunun için bir hayli iyi bir internet bağlantısının gerektiğini söylememe gerek yok herhalde.

2.0 güncellemesiyle gelen diğer önemsiz yenilikler arasında fotoğraf ve müzik dosyaları için sınırsız sayıda "playlist" oluşturma, XMB menüsünün rengini ve parlaklığını değiştirme ve XMB menüsünden son PlayStation haberlerini takip etme olanağı bulunuyor. Beklediğimiz oyun içi XMB menüsünü ve DivX oynatma özelliğini 3.0 güncellemesinde bekliyoruz; umarız Sony bu konuda oyuncuların isteklerini dikkate alır.



SLIM PSP

Eskisini at, yenisini al. Para basıyoruz çünkü burada...

Hayır; bu bir Slim PSP tanıtımı olmayacak. Size Slim PSP'nin bildiğimiz PSP'den daha ince, daha hafif olduğundan, televizyona bağlanabildiğinden, USB'den kolayca şarj edilebildiğinden bahsetmeyeceğim. Burada, Slim PSP'nin tek ve en önemli özelliğinden bahsedeceğim.

PSP'nin ince versiyonu piyasaya çıktığında hiç orali olmadım. "İnceldi de ne oldu; iki gram daha hafif diye bir PSP daha mı alacağım?" dedim kendi kendime. Daha sonra, bir arkadaşım, densizce bir hareketle yanında taşımakta olduğu Slim PSP'yi bana doğru uzattı. Cihazı elimde aldım ve işte o an yıkıldım; ilk bakışta inceliği kendini belli etmese de

bu alet gerçekten hafifti! Özellikle de gece yatağında PSP oynamayı seven bir insanınız, yatay pozisyondayken bir süre sonra PSP'nin ne denli kol ağırlı olduğunu bilirsiniz. (PSP'mi neden sattım sanıyorsunuz? - FFA) Oysaki Slim PSP öyle mi? Tüy kıvamındaki ağırlığıyla hiç yorucu değil.

PSP'yi evirdim, çevirdim, tarttım, ölçtüm ve tüm ek özellikleriyle Slim PSP'nin kesinlikle alınması gereken bir alet olduğuna karar verdim. Eğer şu sıralar PSP almayı düşünüyorsanız, kesinlikle seçiminizi Slim olandan yana kullanın. PSP sahipleri ise refah ve teknoloji manyaklığı seviyeleriyle doğru orantılı olarak eski PSP'lerini değiştirmeyi düşünebilirler.



İki boyutlu kalsaydı keşke



Sony'nin yeni 40 GB'lık PS3'ünün PS2 oyunlarını çalıştıramadığını biliyorsunuz. Peki ya bu sistemin %40'ının bozuk olduğu hakkındaki söylentilere ne diyebilirsiniz? Bir süredir oyuncular arasında tartışılan bu konuya sonunda SCE başkanı Kaz Hirai el attı ve bu spekülasyonların tamamıyla yalan olduğunu söyledi. "40 GB'lık PS3'ün diğer PS3 versiyonlarından donanım açısından hiçbir farkı yoktur ve hatta bozulma olasılığı, 60 GB'lık versiyondan daha düşüktür." şeklinde bir açıklama yapan Kaz Hirai, oyuncuların bu konuda endişelenmelerinin yersiz olduğunu belirtti.

PS Home ile ilgili de bir açıklama yapan Hirai, PS Home'un bahar aylarına ertelenmesinin oyuncuların yararına olacağını açıkladı. Hirai, bu gecikmenin nedenini PS Home'un çok büyük bir oluşum olmasına ve verimli bir şekilde çalışabilmesi için çok fazla emek / zaman gerektirmesine bağladı ve 40 GB'lık PS3'ünü kolunun altına alarak salonu terk etti.

XBOX 360 SATIŞLARI PATLADI

Microsoft atakta

Aslında bu sansyonel bir spot; aynı gazetelerdeki gibi... Ufacık bir haberi abartıp, allayıp pullayarak sunma sanatı... Burada da patlayan eden bir şey yok fakat ilginç bir durum söz konusu. Öyle ki tarihte ilk defa Microsoft, Sony'yi Japonya'da alt ederek Xbox 360'ın PS3'ten fazla satmasını sağladı. Bunda Ace Combat 6'nın piyasaya sürülmesinin ve Xbox 360'ın fiyatının %13 oranında indirilmesinin elbette çok büyük etkisi var. Büyük çerçeveden bakarsak da Xbox 360'ın PS3'ten fazla satmasına çok şaşmamalı. Sonuçta 360'ın oyun arşivi ve Xbox Live hizmeti şu aşamada oldukça güçlü. Kanımca, PS3'ün diğer konsollarla savaşacak duruma gelmesi için en az bir altı ayın daha geçmesi gerekiyor.

Satış rakamlarının yanı sıra 360'la ilgili birkaç önemli haber daha elime ulaştı. Bunlardan ilki "Parent Timer" adı verilen yeni bir sistemin konsola indirilebilmesi. Parent Timer, kısaca, ödevlerini aksatacak kadar oyun bağımlısı olan, sosyal hayatını terk etmek için fırsat kollayan küçük yaşta oyuncuları konsolun başından uzaklaştırmaya yarayan ve ayarlanan süre geçildiği an sistemi kapatan bir program. Sorumlu ebeveynlere duyurulur!

Son haberimiz ise Microsoft'un finans müdürünün bir açıklamasını içeriyor; Xbox'ın dört yıl sahnede kalmasından ötürü yeni nesil konusunda oyuncuların endişeli olmasına istinaden, "Xbox 360 en az PS2 kadar, yani yedi yıl piyasada kalacak. Onlar başarırorsa biz de başarırız." diyerek 360'ın daha uzun yıllar aramızda olacağını açıkladı.



VE DİĞER BAŞLIKLAR

- Harmonix'in sabırsızlıkla beklenen oyunu Rock Band, bir adet gitar, bir adet mikrofon ve bir adet davul aparatıyla paket halinde satışa sunulacak ve paketin fiyatı 169\$ olacak. Oyunun PS2 versiyonu da aynı şekilde 159\$'dan satılacak. Oyun piyasaya çıktıktan sonra bu aparatların ayrı ayrı satılması da planlanıyor.

- PC'nin en hareketli strateji oyunu olan Supreme Commander konsollara geliyor. Büyük ihtimalle sadece Xbox 360 için hazırlanacak olan bu ünlü strateji oyununu gamepad ile nasıl oynayacağız bakalım?

- PSP'deki Castlevania: Dracula X Chronicles'in DS versiyonu yapım aşamasında...

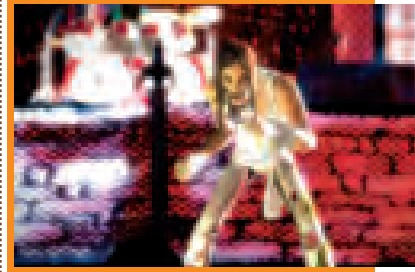
- PS3 ve Xbox 360 için yapım aşamasında olan Army of Two, gelecek yılın ilk çeyreğine ertelendi. Yapımcıların açıklamasına göre oyunun biraz daha cılaya ihtiyacı varmış.

- "Eğer Xbox Live hesabınızı birisiyle paylaşırsanız sizi sistemden atmak zorunda kalabilirsiniz." diyor Larry Hryb. (O nasıl soyad?) Siz siz olun, hesabınızı sadece kendiniz kullanın.

- PS2 daha da küçülüyor ve sadece 100\$'dan satışa sunuluyor! Hayır, bu bir şaka değil. Aslına bakarsanız PS2'nin bu yeni versiyonu, daha fazla küçülmeyecek ama güç kaynağını artık içerisinde barındıracak. Eğer PS2 alma niyetindeyseniz 2008'i bekleyin.

- Eternal Sonata'nın PS3 versiyonunun çıkacağını duyduğuma mı sevineyim, 360 versiyonunda kontrol edemediğimiz Serenade ve Prince Crescendo'nun oynanabilir birer karakter olarak PS3 versiyonunda yer almasına mı?

- God of War III'ün PS3 için yapım aşamasında olduğu resmi olarak açıklandı; gözümüz aydın!



ŞEFİN LİSTESİ

Kasım ayında hangi oyunun başından kalkamayıp yazıları yetiştiremedim...

PS2

Tony Hawk's Proving Ground
Büyük yenilikler getireceğini iddia etmişti; sıradan bir Tony Hawk oyunu oldu. Yine de oynadık, oynadık ve oynadık. Neden? Bu oyun zor arkadaşlar. Gerçekten zor...

PS3

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
İki saniyelikliğine de olsa bir yüklem ekranı olmaz mı bir oyunda? Bu konuda Insomniac'tan daha başarılı bir firma yok. PS3'te Ratchet & Clank'ten daha iyi bir platform oyunu da...

Xbox 360

Call of Duty 4: Modern Warfare
Xbox Live üzerinden bu oyunu oynamaktan birer askere dönüştük. Bıraksanız her an soluğu Irak'ta alabiliriz.

Wii

Super Mario Galaxy
Mario beklemediği oyununa kavuştu; biz de Mario'nun renkli dünyasında, o galaksiden bu galaksiye koştururken epey efor sağ ettik.

PSP

Syphon Filter: Logan's Shadow
God of War henüz çıkmadığına göre Syphon Filter'in ikinci PSP çıkmasını "PSP'nin en iyi aksiyon oyunu" olarak nitelendirebilirim.

KONSOL USTASI'NDAN YEMEK TARİFLERİ

İştten geldiniz. Veya okuldan... Veya uzaydan... Önemli değil; sonuçta evinizdesiniz. Karnınız acıkmış olabilir. Canınız da sıkılıyor olabilir. Bunalıtcı bir günün ardından kendinize zaman ayırmak en doğal hakkınız. Tam bu sırada şu soru geliver aklınıza: "Yemeğe ayrı, oyuna ayrı zaman mı ayıracağım" İşte zor bir karar. Yemek yerseniz karnınız doycak ama bu sırada kaybedeceğiniz zamanla o oyunda bir sonraki bölüme geçebilir, daha iyi eşyalar bulabilir veya daha iyisi, seviye atlayabilirsiniz! Bu nokta-

da, bir karar vermeden önce biraz durup düşünün. Belki de iki aktiviteyi aynı anda gerçekleştirebilir; yemek yemenin getireceği doygunlukla oyundan alacağınız zevki birleştirebilirsiniz. Evet, bunu yapabilirsiniz; hem de herkesin anlayabileceği bir dille yazılmış olan; keçpeyle, kaşıkla yapılan yemek tarifleriyle...
Not: Kullanıcının kendisine veya çevresine vereceği zarardan, içine düşeceği gülünç durumdan sorumlu olmadığımızı belirtiriz.

BEYİNLİ BEYKOZ KEBABI

Malzemeler

Beykoz semti, Beyni olan bir arkadaş
4 bardak patlıcan, 1 tutam un

Hazırlanışı

Malzemeler listesine bakılır ve listedekiler temin edilir. Bunu zaten yaptığınızdan eminim. Feki bir hinlik yapıp bu listeye gereken malzemelerden birini koymadıysam... O zaman ne yapacaksınız?! Ha! Faka bastırırım işte böyle adam! Evet, listede olmayan malzememiz bir oyun: Hot Brain. Bir DS sahibiyse Brain Age de olabilir. Bu oyunu bulduktan sonra yapmanız gereken tek şey bir arkadaşınızı eve davet etmek. Arkadaşınız eve geldikten sonra PES oynayacağınızı düşüncektir ama ona bir şekilde Hot Brain'i aşılamaya çalışmalısınız. "Kızlar akıllı erkeklerden hoşlanıyormuş", "Erkekler akıllı kızları tercih ediyormuş" gibi safsatalarla oyunu öyle ya da böyle ona oynatın. Kolaydan zora doğru ilerledikçe arkadaşınızın beyni yavaş yavaş ısınacak ve kebapta kullanmak için uygun kıvama gelecektir. Çok zaman kaybetmeden, arkadaşınızın dalgınlığından da yararlanarak patlıcanları suratına boca edin, unu üstüne boşaltın ve malzeme listesinin en gizli öğesi olan dana etini yüzünün ortasına çarpın. Sersemleyen arkadaşınızı bir arabaya tıkip hemen Beykoza götürün. Beykoz'un ünlü lshak Ağa Çeşmesi'nin yakınlara kuracağınız bir standı arkadaşınızı yerleştirin ve panoya da şu satırları yazın: "Beykoz'un meşhur Beyinli Beykoz Kebabı!" Bakalım önce zabıtanın mı dayak yiyeceksiniz, yoksa polis tarafından direkt ruh ve sinir hastalıklarına mı sevk edileceksiniz?



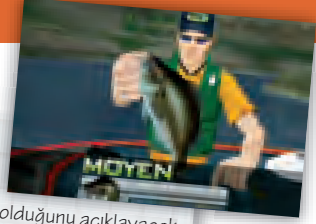
HAMSI KAYGANASI

Malzemeler

Bolca hamsi (şaşırdınız, değil mi?), Kaygana'nın ne olduğunu açıklayacak birisi, Olta aparatı, Dört çimdik yumurta, Bir vazo dolusu maydonoz

Hazırlanışı

Hamsiyle yapılan çoğu yemek güzeldir. "Fakirin ekmeği" olarak bilinen hamsi, yıllardır Karadeniz'i işgal etmiş; ufak, haşarı ve tavaya düşer düşmez lezzetini belli eden bir balığıdır. Pek biz hamsi bulmak için Karadenize mi gitmeliyiz? Yoksa en yakındaki balık pazarına gidip bir dolu para mı bayılmalyız? Bunlara gerek yok; eminim ki elinizde, dünya yıkımın eşliğine gelse bile rahatça durup balık tutabileceğiniz bir oyun vardır. Hemen bu oyunlardan bir tanesini konsolunuza yerleştirin, olta aparatınızı elinize alın ve başlayın balık tutmaya. Balıklar bir oraya, bir buraya kaçırsın eğlenecek ve bu eğlencenin sonucunda karlı çıka... Efendim? Sürekli birtakım İngilizce isimleri olan balıklar yakalıyor ve hamsi falan bulamıyor musunuz? Fark etmez; hemen ilgili firmayı dava ediyor ve hamsinin oyunlarında yer almaması konusunda yasal işlem başlatıyoruz. Muhtemelen bir ila iki ay süresince sizden korkacak olan firma size hamsi temin edecektir. Eh, bundan sonrası da işin kolay kısmı: Hamsiyi, yumurtayı ve maydonozu bir mikserle koyuyor, "Karıştır" tuşuna basıyor, çıkan ürünü tavaya atıyor ve kayganayı hazır hale getiriyoruz.



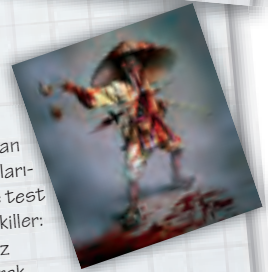
HAZIR KEKTEN PASTA

Malzemeler

Hazır kek, Krema

Hazırlanışı

Oyun oynayan bünye her zaman açtır zira oyun oynamaktan yemek yemeyi unutan oyuncu, bedenini hiçe sayar, ihtiyaçlarını göz ardı eder. Vereceğim yemek tarifini en etkili biçimde test etmek için yapmanız gereken şey çok basit. Bir adet Painkiller: Overdose aliyor ve oyunu başından sonuna kadar aralıksız oynuyorsunuz. Üstelik tüm gizli özellikleri açmaya çalışarak... Multiplayer ortamda oyun süresini biraz daha uzatarak, oyunun isminde de belirtildiği gibi aşırı doza maruz kalmış ve açlıktan bitap düşmüş olacaksınız. Bu halde oturup da Fekin Ördüğü yapacak değilsiniz herhalde... İşte enerjinizi derinize getirmek için kısa sürede hazırlayabileceğiniz Hazır Kekten Pasta, burada devreye giriyor. Keki alıyor, ıslatıyor ve arasına krema koyup "Pasta yaptım, vay bel" diye seviyorsunuz. Bu derece kolpa bir tarif olmaz, olamaz! Hazır Pastadan Pasta tarifi de yakında yemek kitaplarında yer alacaktır eminim ki.



RENATA TURTASI

Malzemeler

Şeker, Çikolata, Jelibon, Eti Puf

Hazırlanışı

Uzunca bir süre Tony Hawk's Proving Ground oynayın ve oyununuz bitince hızla dışarıya koşun. Artık kendiniz için bir rampa mı kurarsınız, hazır bir kaykay pistine mi koşarsınız (Türkiye'de pek yok ama), ona siz karar verin ama bir şekilde Tony Hawk'tan öğrendiklerinizi sergileyecek bir alan oluşturun; kaykayınıza atladığınız gibi gösterinizi yapın. Ne oldu? Düşüp duruyorsunuz, değil mi? Eh, normaldir. Sizi izleyen seyirciler de büyük ihtimalle Amerikan vari bir tavırla "Booo, you suck!" diyerek ellerinde ne varsa size atacaklardır. Pazardan yeni çıkan teyzelerden şeker, abur cubur taşıyan çocuklardan çikolata ve jelibon, son olarak da Elif Akça'dan Eti Puf toplayın ve geldiğiniz gibi evinize dönün. Elde ettiğiniz "item"ları dilerse firına koyup bir turtta yapabilir, dilerse de oturup afiyetle yiyebilirsiniz; seçim sizin!

SAKATATLI VOLOVAN

Malzemeler

Akciğer, karaciğer, dalak... Bu yemeği yapmayı kaldıracak bir mide, Her ihtimale karşı bir adet naylon poşet

Hazırlanışı

Sakatat sevip sevmediğinizi bir kenara bırakıp Jericho'nun başına oturun; oyunda bir süre geçirdikten sonra göreceğiniz iç organlar sizi sakatata alıştıracaktır. Yerden hiçbir şey toplayamadığımızı düşünürsek Jericho'nun sıkıcı bir oyun olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla, her öldürdüğümüz yaratığın bir organını "anı" olarak yanımıza almamıza kimse laf etmeyecektir. Yeterli miktarda sakatat topladıktan sonra gerçek hayata dönün ve elinizdekilere bakın. Mideniz isyan ediyorsa, listedeki naylon poşeti kullanarak istifra edin. Tamam, şimdi kendinizi iyi hissediyor olmalısınız. Sakatatlara bakmamaya çalışarak onları ince ince kıyın ve 12 adet Volovan haline getirin. Volovan'ları baharatla renklendirdikten ve salçaya buladıktan sonra kaynamaya bırakın ve 38 dakika sonra ocağın altını kapatın. Tebrikler; lezzetinden "yemeyecek" ve çöpe atılacak bir yemeğe daha imza attınız!





Gerisi Hikaye...

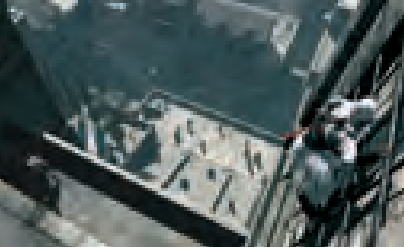


ASSASSIN'S CREED

PlayStation3



Reenkarnasyona inanma, reenkarnasyonsuz kalma!



Merhaba Desmond, Beni tanıyorsun ve büyük bir ihtimalle hiçbir zaman yüz yüze görüşmeyeceğiz. Adım Elif, Türkiye'de yaşıyorum, 23 yaşındayım. Zarfta fotoğrafım da var. Ekranı seni gördüğüm ilk saniyeden beri garip duygular içerisindeyim. Bir şekilde sana yardımcı olabileceğimi düşünüyorum çünkü yaşadığın o "sıkışmışlık" hissini, ben de senin gibi her gün yaşıyorum.

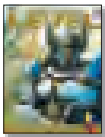
Bence senin asıl sıkıntın, dolabının önünde sürekli dile getirdiğin gibi kıyafetlerini değiştirememen değil. Doktorun ve o yanındaki Lucy denilen kızın seni boğarcasına baskı altına almaları da değil. Seni bu hayatta gerçekten neyin sıkıttığını ve neyin mutlu edebileceğini biliyorum. Altair, Altair, Altair... O kapüşunun altında, böyle yüce bir karizmaya sahip olmak çok hoşuna gidiyor aslında, değil mi? Hatta Lucy'ye yakınmaların da yalan; bal gibi zevk alıyorsun bu deney sürecinden. Eve falan gitmek istediğin yok; Altair'in bir ter damlasına bile razısın o monoton hayatına geri dönmek için. Ama hak veriyorum sana; -sadece bilinçaltında olsa bile- kim Altair gibi birinin bedeninde bir kıvılcım gibi parlamayı, onun aldığı o keskin kan kokusuyla yaşamayı istemez ki? Özellikle de sen... Sen ki hayatın boyunca onun gibi küstah, onun gibi bencil olmak istedin ve bu özelliklere sahip olmadığın için her zaman sıkıntı çektin. Nereden mi biliyorum bunları? Şu anda

bunu açıklayamam; yoksa başım belaya girebilir. Belki daha sonra... Kendimi güvende hissettiğimde anlatırım sana tüm gerçekleri. Şimdi, asıl konumuz sensin; daha doğrusu senin "sıkışma ve sıkılma" problemin. Deneyler sırasında aldığın zevke rağmen zamanla işin tatsız - tuzsuz bir hale geldiğini fark ettin ve bu senin ruhsal dengeni bozdu, hevesini kırdı; seni hayal kırıklığına uğrattı. Duyularını nereden bildiğimi lütfen sorma şimdi. Sadece sabırla oku tüm yazdıklarımı.

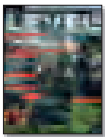
Daha önce halüsinasyon görmüş olabilirsin, gerçek hayattan ayıramadığın "lucid" rüyaların da olmuş olabilir. Ama

sen de biliyorsun ki şimdiye kadar hiç bu kadar net, bu kadar canlı ve detaylı olmamıştı rüyaların. Rüyadan da öte bir şey bu hatta; sanki birebir yaşıyorsun her şeyi. Altair'in örümcek adam gibi tırmadığı her yapının üstündeki işlemleri bile en küçük ayrıntısına kadar görebiliyorsun, bunları hatırlatabiliyorsun mesela. Hani eskiden Bill ve Ted'in Maceraları vardı ya; hani tarih dersinden kalmamak için hangi konuda bilgisizseler o konunun geçtiği tarihe yolculuk yapıyorlardı. İşte sen, Bill ya da Ted olmuşsun Desmond. Ted olman kuvvetle muhtemel çünkü o daha yakışıklıydı; senden daha yakışıklı değildi, o ayrı mesele

AJANDA



113 İlk olarak 2006 yılının E3'ünde karşımıza çıkmış Assassin's Creed. Ancak oyunun üzerindeki sis perdesi öyle yoğunmuş ki senaryo ile ilgili fantastik tahminler yürütmek zorunda kalmışız.

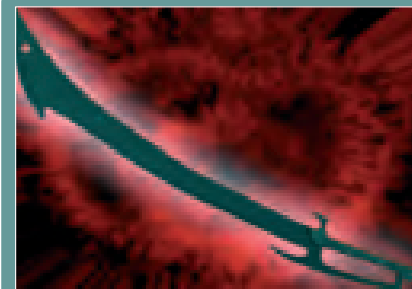


117 Bu sayıda oyuna ilgili bilgilerle donanmış ve bir dosya konusu hazırlamışız. Ancak Ubisoft o döneme kadar senaryo ile ilgili kilit noktaları saklamayı başarmış.



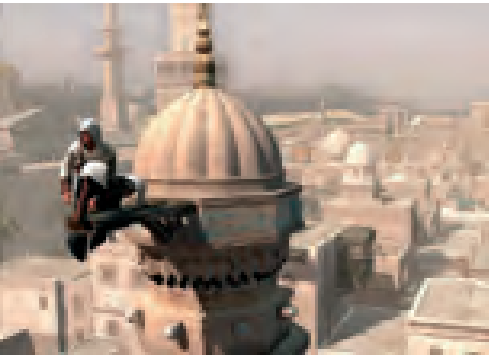
118 Oyunun menü ekranından bir görüntü geçmiş elimize ve hemen bu görüntüyü sizle paylaşmışız. Menü ekranından yola çıkarak senaryo ile ilgili eksik olan parçaları yerlerine yerleştirmişiz.

EN KESKİN MOTOR: SCIMITAR



Ubisoft'un kılıçlara olan merakını yeni nesil Prince of Persia serisinden iyi biliyorduk zaten. Ama artık bu merakın bir takıntı olabileceğini düşünüyoruz çünkü Assassin's Creed'e hayat veren ve ilk defa bu oyuna karşımıza çıkan grafik motorunun adı Scimitar. Şu enlemesine olan kılıçlar var ya onların ismi işte... Şaka bir yana, PC, PS3 ve Xbox 360 için geliştirilen bu motorun ileride oldukça ses getiren oyunlar ortaya koyabileceğini düşünüyoruz.

Ubisoft stüdyolarının teknik sorumlusu Claude Langlais ile yapılan röportajda Langlais, Scimitar'ın özellikle animasyonlar konusunda iddialı olduğunu belirtiyor. Altair'in insanı hayran bırakan, akıcı ve estetik hareketlerine bakılırsa Langlais, bu konuda %100 haklı.



ama neyse; şimdi kafamı dağıtmamalıyım. Anlatacaklarım var. Ne diyordum? Ha, evet; resmen canlı bir tarih dersine giriyor gibisin her gün. Sana başka bir şekilde ifade edeyim; resmen Kudüs, Acre ve Şam şehirlerinde geçen ve görsel ziyafet sunan bir aksiyon filminin başrolünü oynuyor gibisin. Ancak benim sana asıl anlatmam gereken şeyler bunlar değil. Seni sıkıya ve Altair'dan uzaklaştırmaya başlayan sorunları irdelemeliyiz.

Tamam, Altair'in neredeyse bulutları delip geçen yapıların tepelerine bir akrobat gibi tırmanabilmesi çok çekici geliyor sana; bu çok doğal çünkü benim gibi sen de bu kadar "akıcı" hareketlere sahip olan bir karakterle tanışmadın şu ana kadar. Peki bu kadar kıvrak bir karakter sence neden bu denli hantal dövüşüyor. Yanlış anlama sakın; Altair suikastları sırasında gayet çevik hareket ediyor. Ben kılıçla olan dövüşlerinden bahsediyorum. Bir - iki sıradan hareketten başka bir şey bilmiyor adam; belki de her



şeyin dört dörtlüğe yakın olmasını bekleyerek hata yapıyorum ama seni düşündüğüm için bunları yazıyorum. Altair'in kılıçla olan çatışmaları biraz daha zevkli olsaydı sen de bu kadar kısa sürede sıkılmaya başlamayacaktın. Hoş, Altair eğer birkaç hareket daha bilseydi bu sefer de önüne çıkan herkesi bir hamlede indirecekti. Hakkını vererek dövüşen, kafası çalışsan, doğru düzgün düşmanlar çıkıyor ki karşısına. Sonra kızıyorlar bir de "burnu havada" diye adama. Haksız mıyım Desmond? Üstelik seni daraltmaya başlayan şeylerden sadece bir tanesi bu. Daha neler var, neler...

Şimdi; hem biyolojik, hem de psikolojik boyutu olan bir deneyde kullanıldığın için illa ki bu kadar kısıtlanman mı gerekiyor Altair'in

hayatını yaşarken? Düşünsene, üç kocaman şehirde kontrolü sağlayabilecek kadar güçlü bir suikastçısın ama senin için çok da önemli olmayan bir adamın çizdiği bir yolda ilerlemek zorundasın. O ne derse onu yapabiliyorsun; o "hayat" haritasında nereyi işaretlerse oraya gitmek zorundasın. Eğer o "İyilerin tarafında olmalısın" dediyse, istesen de kötülük yapamıyorsun. Hırsızlık konusunda yetenekli olmana rağmen onun belirlemediği kişilerden bir şeyler çalamıyorsun. Bu kadar dar bir kalıba girilir mi hiç? Bu kadar çizgisel işler mi her şey? Sen zaten barmenlik yaparken de böyle kurallarla, kalıplarla yaşıyordun. Bilinçaltında da bu

9

kurban

Altair'in ortadan kaldırılması gereken dokuz kurbanın dokuzu da 1191 yılında, oyunun geçtiği şehirlerde ortadan kaybolan ünlü isimler. Ancak bu isimlerin gerçek hayatta da suikasta kurban gittiklerine dair bir bilgi yok.

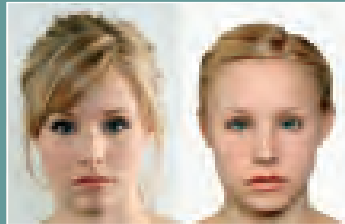
5

yıl
Desmond'ın yaşadığı tarih bizden beş yıl ileride. Beş yıl sonra, bu denli gelişmiş deneyler uygulanmaya başlanırsa ortak karşı, halimiz nice olur.

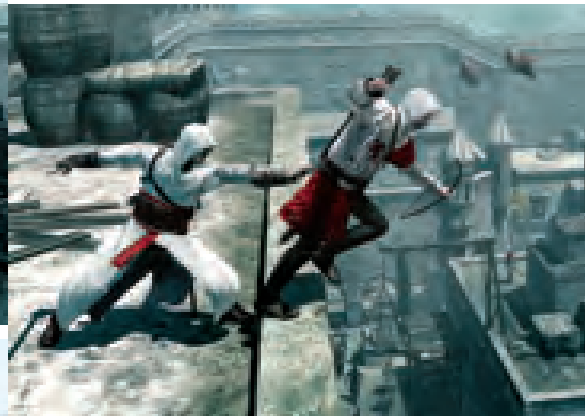
0

müzik kullanımı
Atmosferi ve grafikleri bu kadar güzel olan bir oyunda müzik kullanımı nasıl bu kadar başarısız olur, anlayamıyorum. Bu konuda Ubisoft'a 0 puan veriyorum.

SANAL DÜNYAYA İLK ADIM



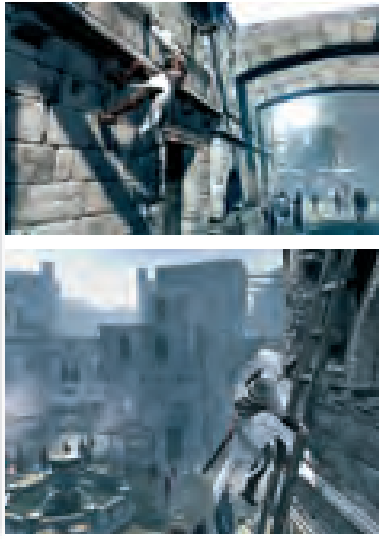
Hollywood yıldızları, filmlerde rol almaktan sıkılmış olacaklar ki video oyunlarına merak saldılar. Şu ana kadar birçok oyuna sesleriyle katkıda bulunun yıldızlara bir yenisi daha eklendi. Kristen Bell... Geçen yıl Assassin's Creed'in gizemli senaryosu hakkında basına ipuçları vermiş olan Bell, seslendirme yapmakla yetinmeyip vücudunu da oyuna aktardı. 2012 yılında Desmond üzerinde yapılan Animus projesi kapsamındaki deneylerde çalışan Lucy isimli karakter, Bell'in sanal dünyaya attığı ilk adım. Bugünlerde oldukça popülerleşen dizi Veronica Mars'ın yıldızı Bell, böylesine kaliteli bir oyunda görev almaktan çok keyif aldığını belirtiyor.





HITMAN: BLOOD MONEY

Teknik özellikler bakımından Assassin's Creed ile boy ölçüşemese de çok daha sürükleyici bir "suikastçılık" oyunu Hitman: Blood Money. Eğer "Benim için görsellik ikinci planda" diyorsanız tercihiniz bu oyundan yana olmalı.



şekilde yaşamak zorunda kalırsan ne anlamlı kaldı bu deneyin... Bu filmin... Altair'in... Kudüs'ün... Oyunun... Çalışmadığın Cuma geceleri evde oynadığın eski bilgisayar oyunlarında bile daha esnek, serbestsin ve daha fazla seçeneğe sahipsin. Sen de farkındasın bunun. "Oyun" diyorum, evet. Vazgeçtim saklamaktan; başıma bir şey geleceksin gelsin, korkmuyorum. Desmond, sen Assassin's Creed isimindeki bir oyunda sıkışık kalmış bir karakterdin. Bunu suratına "pat" diye söylemek istemezdim ama gerçekleri bilmek zorundasın. Lanet olsun ki bu yüzden seninle hiçbir zaman

yüz yüze görüşemeyeceğiz; biz farklı "boyut"ların insanlarıyız. Sen, çok gelişmiş grafiklere sahip olan üç boyutlu bir dünyada yaşarken ben, kaç kişinin hazırladığını ve kaç boyutlu olduğunu bile bilmediğim bir dünyada yaşıyorum. Sen, hayatın boyunca birkaç cümle söyleyeceksin ve yine birkaç cümle duyacaksın çünkü yapımcıların, grafiklere özen gösterdikleri kadar emek harcamamışlar oyununun seslerine. Bense hayatım boyunca duymak ve söylemek istemediğim cümlelerle karşılaşacağım. Sen, sinirlendiğinde ya da canın istediğinde adam öldürebilirsin; hatta bu senin

mesleğin. Bense en fazla küfür edebilirim; daha öteye gittiğim anda hayatım kayar. Böyle bir kıyaslama yapınca, senin "kısıtlı" ve monoton dünyanda olmayı istedim bir an. Varsın, dünyam zorluk derecesi iyi ayarlanamamış, tek düze görevlerden oluşsun. Ne olacak ki? Bir suikastçı olabileceğime inanıyorum, böylesine çizgisel bir oyunda fazla zorlanmam herhalde. Zaten sürekli neyi, nasıl yapacağımı belirten, bir türlü rahat vermeyen açıklamalar var ekranın sol tarafında. O yoksa her şeyi uzun uzun anlatan, geçme şansının olmadığı ara videolar var. Gardiyanlardan kaçmak istediğimde düz duvara bile tırmanabiliyorum. Daha ne olsun?

Arada ata binerim hem sıkılınca. Shadow of the Colossus'tan beri hiç böyle güzel atlar görmemiştim. Çevre de yemyeşil zaten; bunaldıka kendimi dağlara taşlara vururum. Ya da View Point'lere ulaşip bi' kahve içerim şehir manzarasıyla. Ama üzgünüm Desmond; daha fazlası yok senin dünyanda.

Moralini bozma, bir - iki yıl sonra elbet bir devam oyunu yaparlar yapımcıların. Hem o zaman PS3'ün özelliklerini de tam olarak kavramış olurlar. İşte o zaman sen de bir CJ, bir Kazuma kadar özgür olursun. Hatta onlardan daha özgür bile olabilirsin. Hem iş, hem sosyal hayatın olur. Bu güzel grafiklerin ve senaryo sunumunun üzerine güzel güzel özellikler eklerler; görevlerini kendin seçersin, bulmacalar çözersin, "karanlık taraf"a geçme şansın olur, etrafındaki herkesle iletişim kurabilirsin. Sonra taş gibi kız arkadaşların olur... Olmasa da olur...

Sana veda etmeden önce bana yaşattığın hoş ama boş saatler için teşekkür etmek istiyorum. Altair'e çok selam söyle; bir de de ki Hitman'e transfer olsun; daha çok para kazanır.

Sayende, sonunda bir oyun karakterine aşık oldum. Şam'dan bana ipek halı getirir misin?

Sevgilerle,
Elif

ASSASSIN'S CREED

ARTI Yaratıcı hikaye, olağan üstü mekan tasarımları, müthiş grafikler, yenilikçi kontrol sistemi

EKSİ Çizgisel oynanış, sıkıcı görevler, özgür olmayan oyun dünyası, Xbox 360 versiyonundan daha kötü grafiklere sahip olması

YAPIM **Ubisoft**
DAĞITIM **Ubisoft**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **PC, Xbox 360**
WEB **assassinscreed.uk.ubi.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Tiglon**

"Teknik açıdan çok yol katedilmiş, oynanabilirliği artıran öğeler ise ihmal edilmiş." Assassin's Creed'i bu şekilde özetleyebilirim. Oyunun sonu da bir devam oyununun sinyallerini verdiği göre bir başka kısa bekliyorum Desmond'.

7,9



Your potential. Our passion.®

Microsoft®



İlk vuran sen ol!



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

- **Hızlı erişim tuşu** — Tek tuşla sevdiğiniz oyunlara anında ulaşın
- **LCD ekran** — DPI ayarını, makroları ve fazlasını LCD ekrandan takip edin
- **Kişiselleştirilebilir** — Ayarlanabilir ağırlıklar, değiştirilebilir tabanlar, programlanabilir tuşlar ve fazlası



alternatif

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Dostlarım ve düşmanlarım... Artık her şey daha net

Xbox360



SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Kasım ayında Xbox 360 için piyasaya çıkan bir diğer FPS oyunu da yeni Soldier of Fortune. Elbette ki SoF: PB, Call of Duty 4 ile başa çıkabilecek bir oyun değil ama alternatif işte...

Hey! Hala buradayım! Henüz askere gitmedim ama zamanım iyice daraldı. Görev çağrısı da geldi evime; artık asker olmam için hiçbir engel kalmadı önümde. Ne zamanlama ama... Çevremdekilerin "Tam zamanında gidiyorsun yani!" sitelerine kulak tıkamış durumdayım çünkü moralimi

bozmak istemiyorum. Nedir yani; siz gitmeyecek misiniz, canımdan çok sevdiğim takım arkadaşlarım? Bugün bana, yarın size... Bu arada Brothers in Arms: Hell's Highway yazımı okumadıysanız bu giriş size anlamsız gelebilir biraz; isterseniz o yazıyı okumakla başlayın işe.

Gelelim Call of Duty serisine... İkinci Dünya Savaşı konulu FPS oyunlarının, dünyayı işgal ettiği ve insanları sıkımsa başladığı bir dönemde piyasaya sürüldü ilk oyun ve bu yüzden, ilk başta birçok oyuncu tarafından pek umursanmadı. Fakat kısa bir süre sonra rüştünü ispat etti tüm umursamayanları güzelce morarttı. Moraran ve morarmayanlarla beraber CoD serisiyle savaşın her anını dolu dolu yaşadık, birçok silah arkadaşını edindik, yüzlerce düşmanı toprağa gömdük ve Thompson'a defalarca aşık olduk. (En azından ben oldum.) Şimdi gözlerimizi daha iyi açmalıyız çünkü savaş çok daha net bir şekilde gözlerimizin önünde. (Boşuna geliştirmediler ya HD teknolojisi...)

Modern Warfare, henüz ofise ulaşmışken ben medyayı takip ediyordum ve her duyduğum haber ve yorum ile heyecanım artıyordu. Uzun süredir, piyasaya bu kadar hızlı giriş yapan bir oyun görmemişim. İnanılmaz övgüler, sevgi gösterileri, alkış, nümayış, kıyamet... Ben de kötü bir oyun beklemiyordum ama abartıldığı kadar olabilir miydi? Merakımı gidermek için bekledim, sabrettim ve sonunda elime geçti CoD4: Modern Warfare. Bakalım neymiş bu yoğun tezahüratın nedeni...

Gez, göz, arpacık> Oyunu açar açmaz görsel olarak bir hayli etkileneceğimi düşünmüştüm ama Tutorial bölümünde donup kaldım; hatta Elif'i (Grafikler beklediğim

AJANDA



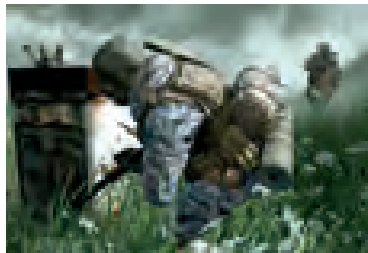
111 Call of Duty 4: Modern Warfare duyurulduğunda heyecanımızı dile getirmiş, oyun ile ilgili elimize ilk ulaşan bilgileri 2006 yılının Nisan ayına denk gelen sayımızda sizlerle paylaşmıştık.

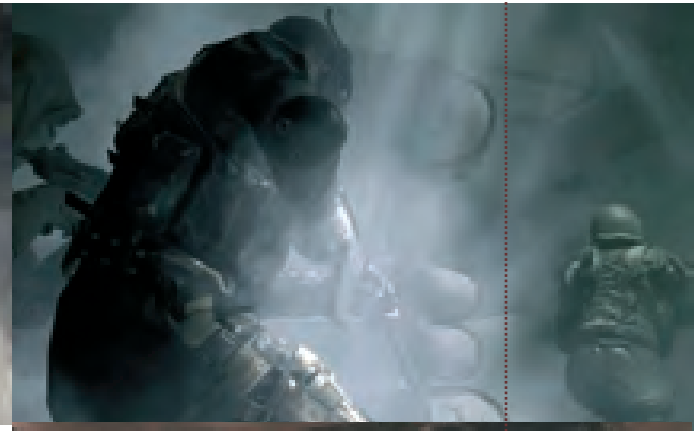


125 Bu sayımızda, oyunun ana hatlarını gözler önüne seren bir video hakkındaki yorumlarımızı sunmuş, çıkış tarihinin belirsizliğinden yakınmıştık.



127 Ve oyun elimize geçmeden önceki son tahminlerimiz de bizi yanıltmamış; CoD4: MW, bu sayıda belirttiğimiz gibi neredeyse tüm İkinci Dünya Savaşı konulu FPS'leri gölgede bıraktı.





DS'TE CALL OF DUTY 4 OLUR MU?

Oluyor mu vallahi! Oyunun PC, PS3 ve Xbox 360 versiyonlarının görsel kalitesine tanık olduktan sonra, Modern Warfare'in DS'e çıkacak olmasına bir anlam verememişim. Daha sonra piyasa şartları, pazarlama, satış rakamları ve buna benzer birçok etken geldi aklıma. Uzak Doğu'da bir hayli popüler olan DS platformu için neden hazırlanmasın ki MW? Üstelik, oyunun DS versiyonunda, ekrana dokunarak program hack'leme ve bombaları etkisiz hale getirme gibi ilginç atraksiyonlar da varmış.

gibi değil sanki. - EA) ve Faruk'u (Bence iyi yahu! - FFA) çağırarak ekrana bakmalarını istedim. Acaba gözlerimde bir problem mi vardı, yoksa kandırılmış mıydım? Bırakın beni, bırakın! Çıkmalıyım bu odadan! Karpuz yaracağım da ne olacak?!

Oh be; dışarıya çıkınca rahatladım biraz. Güneş, gökyüzü, tertemiz bir hava, kuşların cıvıltısı, postalların zeminle bütünüleşirken çıkardığı sesler... Her şey daha güzel görünüyör şimdi ama öğrenmem gereken birkaç şey daha var; sonra savaş meydanlarına akıp tozu dumana katabilirim.

Sık sık söylerim; FPS oyunlarında sürekli olarak İkinci Dünya Savaşı'nın konu edilmesinden rahatsız olmayan, ender insanlardan biriyim herhalde. Hatta bu konudan uzaklaştığı gerekçesiyle bazı oyunlardan soğumuşluğum bile var. Bu duruma en yakın örnek de Battlefield... Haliyle, hayranı olduğum CoD serisinin de modern dünyayı konu alan bir içeriğe sahip olması en başta tedirgin etti beni. Nerede o Naziler? Zil mi çaldı yoksa? Herkes nereye kayboldu? Kimse yok mu? Şurada birileri var sanki. Kim ki onlar? Orta Doğulular'a benziyorlar ama Ruslar da var sanki aralarında? Bu nasıl bir karmaşadır böyle? Biri bana nerede ve hangi zamanda olduğumu söyleyebilir mi?

Yeni teknoloji ürünü, gelişmiş silahlar ve bu silahlara sahip olan düşmanlar... Yaşadığım küçük travmayı atlattıktan sonra işe silahlara alışmaya çalışarak başlamaya karar verdim ve sonra sakın kafayla teknik detayları

değerlendirmeye başladım: MW'nin kontrolleri, bir konsol FPS'i için olabildiğince rahat; nişan alırken hiçbir zorluk yaşamadım. Zaten birden fazla sayıda hedefle karşılaştığımız anda kolayca hedef almak için LT tuşuna basıp zaman kazanabiliyoruz. Öte yandan, silah kullanımındaki "tokluk" hissi de oldukça güçlü. Ateş ettiğimiz anda çıkan sesin de yardımıyla gerçekten silah kullanıyormuş gibi hissediyoruz. PlayStation 2'deki Black'ı oynadığımdan bu yana bu hisleri yaşamamıştım hiçbir oyunda. MW'de farklı özelliklere sahip olan onlarca silahın yer aldığı bilgisini de alakasız olmasına rağmen paragrafın sonuna sıkıştırıveriyorum; sıkıştırdım, aha! (Ben sana ne diyeyim Şefo... - EA)

FPS'lerde, -hatta herhangi bir türdeki birçok oyunda- ortaya çıkan önemli problemlerden biri, oyunun birkaç bölümden sonra monotonlaşmasıdır. İlk CoD'yi büyük bir heyecanla oynadığım için böyle bir şikayetim olmamıştı ama ikinci oyunun tekrar eden oynanışı biraz canımı sıkıyordu. Aynı korkuyu oyunu oynamadan önce MW için de yaşadım ancak yersiz bir korkuymuş bu. Asla can sıkıntısı yeşermedi içimde; her anını dolu dolu yaşadım savaşın; bir an bile gözüm kırpmadan, heyecanımı yitirmeden...

Kısa dönem askerlik > Oyunun kontrolleri mükemmel, grafikleri ba-



şarılı, gerçekçilik dozu had safhada ama o da ne? Oyun bitti yahu! MW'nin tek kişilik modu çok kısa sürdü. Daha doyamadım ki ben oyuna! Gezecek daha çok mekan ve öldürecek daha fazla düşman bekliyordum! Bu olmadı ama şimdi... Neyse ki CoD serisinin önemli silahlarından biri olan multiplayer modu burada da imdadıma yetişti. MW'nin multiplayer modunda, 18 oyuncuya kadar destek veren 16 farklı harita var; oyna oyna bitmez. (Zaten CoD2'de sadece iki - üç harita, yıllarca oyalanmamış mıydı bizi?) Haritaların çoğu, tek kişilik oyun sırasında uğradığımız mekanlardaki bölümlerden oluşuyor. Böylece, çevreye yabancılık çekmiyor ve işimize yarayabilecek kör noktaları kolayca lehimize kullanabiliyoruz. "Multiplayer modda Team Deathmatch seçeneği var" desem şaşırılmayacağınız farkındayım. TD'nin dışındaki diğer seçenekleri; Domination, Free for All, Ground War, Headquarters, Old School, Oldcore, Sabotage, Search & Destroy, Team Hardcore, Team Objective, Team Tactical şeklinde sıralasam yine heyecanlanmayacaksınız fakat siz bu listeyi okurken bir sonraki cümlede ne yazacağımı düşünmek için zaman kazandım; ha ha!

Artık bu savaşa bir son vermenin vakti geldi: Grafikler müthiş, sesler müthiş, oynanabilirlik müthiş, atmosfer müthiş, falan ve filan... Bir Call of Duty oyununu daha bitirip geride bırakmanın hüznüyle sava sahnesinden iniyor ve huzurlarınızdan ayrılıyorum. 🎮

12

mod
Modern Warfare'in multiplayer modu bir hayli zengin; Team Deathmatch gibi tarih öncesi dönemden kalan bir seçenektan, Oldcore'a kadar 12 farklı moda sahip.

95

puan
Şu ana kadar, farklı mecralardaki 35 farklı Modern Warfare incelemesinin not ortalaması; 100 üzerinden 95.

614137

mesaj
Yine yazıyı yazdığım ana kadar Modern Warfare'in resmi forumlarına atılan toplam mesaj sayısı.

VİRÜS

"Gerçekçi savaş oyunu" diye nasıl da gözümüzün içine baka baka, yıllarca yalan söylediler bize; ayıp be!!! Gerçekçi savaş nedir bi' kere? "Efendim, silahların sesleri gerçeklerine çok yakın"; senin yanında değil Mlb, mantar tabancası atsalar korkudan öleceksin haberin yok, hala bi' militarist havalar, bi' pozlar... Gören de askerliğini general olarak yapmış sanır. Bir de şuna taktım: FPS'nin, S'ni ne zaman atmayı akıl edecek bu güdük fikirli oyun tasarımcıları acaba? Yıllardır kadrajdan görünen şey silah, tüfek, uçaksavarı, falan da filan... Allah'ın adını verdim arkadaşım, başka şeyler yapalım artık, illa bir şeylere sıkmak zorunda mıyız kamera birinci kişi olduğu zaman? Ne bileyim, günlük, rutin hayatın FPS kamerasıyla oynadığı oyunlar yapamıyor musunuz? FPS kamerasıyla yangın söndürelim, posta dağıtalım, hasta taşıyalım, astronot olup uzaya çıkalım; elde eşek kadar silahla taban tepmekten parmaklar toynak oldu, yemin ederim; bu nedir yahu?! ■

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ARTI Grafikler, sesler, gerçekçi savaş atmosferi, rahat kontroller

EKSİ Tek kişilik oyun süresinin çok kısa olması

YAPIM Infinity Ward
DAĞITIM Activision
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3, DS
WEB www.callofduty.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Call of Duty 4: Modern Warfare abartıldığı kadar varmış. Oyun, tadına doyamadan bitse de multiplayer modunu aylarca oynayabilirim; askere gidecek olmasaydım tabii ki...

9.4



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

alternatif

Henüz Konami'yle işim bitmedi

PlayStation2

Geçen ay, Pro Evolution Soccer 2008'in PlayStation 3 versiyonunu yerden yere vurmuş ve oyuna sadece altı puan vermiştim. Aslında, bu yazımla ilgili bazı olumsuz tepkilerin gelmesini bekliyordum ama bu işten "biraz" anlayan herkesin benimle hemfikir olduğunu görünce sorun yaşamadım.

Oyun elimize geçtiği günden beri ofiste yas tutuyor ve kara kara bu sezonu nasıl geçireceğimizi düşünüyorduk; ta ki oyunun bir PS2 versiyonunun da olduğunu hatırlayana kadar... Evet, PES2008'in PS3 versiyonu bizi hayal kırıklığına uğratmış olabirdi ama PS2 versiyonunun belli bir altyapısı vardı. Hakem kasıtlı olarak hata yapsa bile skora ne kadar etki edebilirdi ki?

Hiç zaman kaybetmeden oyunun PS2 versiyonunu ele geçirdik ve konsolumuza yerleştirdik. Karşılaştığımız menüler, oyunun PS3 versiyonundakine birebir aynı ve haliyle kötü ama biz bu problemle yaşamaya yıllardır alışkınız zaten. Bizim için önemli olan şey içerik ve maç motoru.

Önce şöyle bir bakalım; ne yenilikler var oyunun içeriğinde... "World Tour" diye yeni bir mod eklenmiş oyuna. Günümüzdeki organizasyonları oyuna ekleme konusunda en ufak bir girişimde bulunmayan Konami, hala kendi kendine uydurduğu modlarla bizi kandırmaya çalışıyor. Haydi, bu sefer de kandık diyelim. Bakalım neymiş bu World Tour? Moda girerken bir takım seçiyoruz. Ardından bize bazı görevler veriliyor; görevleri tamamladıkça bir görev daha, bir görev daha ve bir görev daha... Hiç çekemem valla bu kısır döngüyü! Alıştığım modlara geri döneyim en iyisi; hatta modları da boş verip hemen bir maç açayım.

Maçın hakemi, yardımcı hakemler ve dördüncü hakem ile göz göze geliyor. Başlama vuruşunun yapılması için hiçbir engel yok ama ben "Farklı bir şey görür müyüm" diye şöyle bir bakmak istiyorum ekrana. Yok, her şey eskisi gibi... O halde maça başlayayım.

İlk dakikalarda PES6'dan farklı bir özellik



görmek mümkün değil ancak dakikalar ilerledikçe farklar bir bir ortaya çıkıyor. Öncelikle, oyunun yön probleminde bahsetmek istiyorum. Bugüne kadar 16 yöne gidebilmek için eğitilen oyuncuların antrenmanları kaçırdıkları aşikar çünkü zaman zaman ara yönlere dönemiyor ve "pat" diye çaprazla gidebiliyorlar. Başta bu problemin gamepad kaynaklı olduğunu düşündüm ancak yaptığım gamepad değişikliği sonunda problemin Konami'den kaynaklandığını fark ettim. Hey Allah'ım...

Maç devam ediyor; oyunu kurmaya, sahaya yayılmaya ve hücumla kalkmaya çalışıyorum. Ara paslar -istisnalar dışında- mükemmel noktalara gidiyor ve rakip sahaya çok daha hızlı geçiyorum. Uzun pasların başarı oranı da ara paslarınkı kadar yüksek. Hele ki kanatlara inip yaptığım ortalar ceza sahasına süzülüyor ve genelde tehlike yaratıyor. Ancak ceza sahasının kalabalık olduğu anlarda oyunun titlen bozma mekanığı nedeniyle ortaya saçma sapan sahneler çıkabiliyor. Bu noktada oyunun PS3 versiyonunu hatırlamadan edemiyorum. PS2'de durum o kadar vahim değil neyse ki...

PES'te en başarısız olduğum nokta son vuruşlardır. Özellikle, uzak mesafeden kullandığım şutların taca gitmesi maalesef sıkça karşılaştığım bir manzardır. PES2008'de ise uzaktan atılan şutlar tam bana göre ayarlanmış; kullandığım şutların birçoğu kaleye, hatta köşelere gidiyor. Üstelik kaleciler de çoğu zaman bu duruma karşı duyarısız kalıyorlar. Her ne kadar işime gelse de "problem" olarak nitelendirdiğim bu durumun nedenini anlayabilmiş değilim. Belki de Konami bilerek böyle bir açık

bıraktı ve uzaktan atılan gollerle maçlara renk katmak istedi ama Fırat'tan bir maçta yedi gol birden (sadece uzaktan attıklarının sayısı bu) yeyince renk körü oldum. Yuh be kardeşim!

Yazının sonuna gelirken seriye eklenen yeni bir özellikten daha bahsedemeyeceğim size. Oynanış biraz geliştirilmiş, kaleciler biraz bön ve uzaktan atılan şutların birçoğu gol oluyor; ana başlıklar bunlar. Bu oyunla serinin, PS2'de duraklama dönemine girdiğini belirtmeliyim. ☹



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Sadece PS2 oyunlarını göz önüne almak zorunda olduğumdan bu oyuna FIFA 08'i alternatif gösteremeyeceğim maalesef. PES2008, beklentimin altında bir oyun ama kalkıp "FIFA 08 oynayan" dersem de ayıp olur; PES2008'den memnun kalmadığınız takdirde en iyi alternatifiniz PES6 olacaktır.



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

ARTI Bazı problemlere rağmen oyun mekanığı gayet iyi, animasyonlarda ilerleme var

EKSİ Kabak tadı veren lisans problemi, kalitesiz sesler, problemli online modu

YAPIM **Konami**
DAĞITIM **Konami**
TÜR **Spor**
DİĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**
WEB **www.pes2008.net**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

PES2008'in PS2 versiyonu, PS3 versiyonuna göre daha başarılı. Ancak serinin yerinde saydığını görmek üzücü.

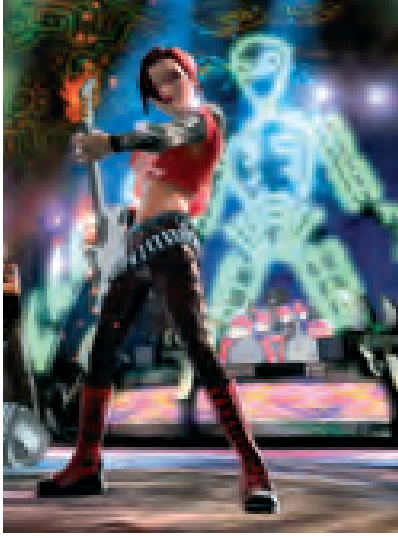
7,3

SPRITE'TAN NO.77
ACIMASIZ GERÇEKLER

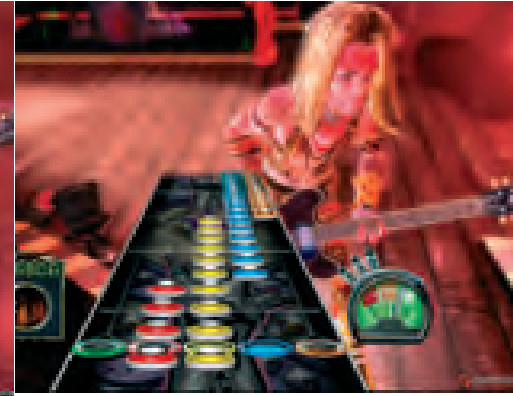
**HANGİ BİLGİSAYAR
DERGİSİNİ ALIRSAN AL,
SEVDİĞİN OYUNUN
AÇIKLAMASI DİĞER
DERGİDEDİR.**

İTİRAZİ OLAN?

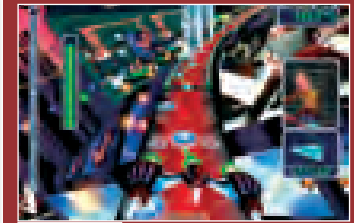
Sprite



Üçlü akorlar, GHIII: LoR'de -önceki versiyonlara göre- daha sık karşımıza çıkıyor.



alternatif



AMPLITUDE

Üstünden seneler geçmesine rağmen eskimeyen bir oyun Amplitude. İlk defa GH gitarını elime aldığım da hiç zorlanmadan Guitar Hero'ya adapte olabildiysem, bunu Amplitude'a borçluyum. Bu oyunu denemeyerseniz geç kalmış sayılmazsınız.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Long live rock 'n' roll!

playStation2

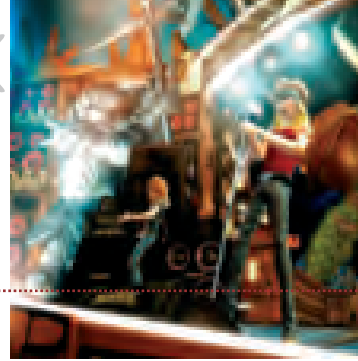
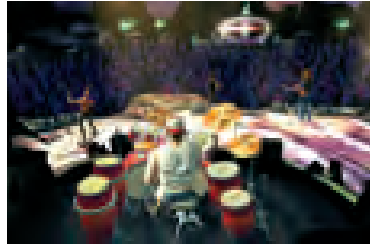
Ve Tuna Şentuna, elinde gitarıyla sahnedeki yerini alıyor. Seyirci heyecanlı, seyirci tedirgin; bu gitaristi tanımıyor, daha önce hiç görmedi. Grubu da öyle... Barın sahibi de seyircilerle aynı duygular içerisinde fakat onu diğerlerinden ayıran bir nokta var: O, barının ününü korumak zorunda.

Yavaşça parmaklarını gezdiriyor gitarist enstrümanının üstünde. Aynı bir virtüöz gibi parmaklarını dans ettiriyor gitarın üstünde. Çalacakları ilk parçanın tınısı yavaşça konser alanını kaplarken sahne kararıyor, ışıklar renk değiştiriyor ve gösteri başlıyor...

Tek seferde 30 parça> Foghat'ten Slow Ride isimli şarkıyla başladılar şovlarına. Basit riff'ler bu parçayı bozuyor mu? Hayır! Basit melodik yapısına rağmen Slow Ride, hala tüm rockçuların favorileri arasında. Tuna'nın bu parçada hiç zorlanmadığı da rahatça gözleniyor. Her ne kadar Expert seviyesinde gitar çalmaya çalışsa da parçanın genel yapısı itibarıyla akorları rahatça takip ediyor Tuna. Slow Ride biterken seyircinin de keyfinin yerinde olduğu görülüyor. Bir sonraki parçalarını Alice Cooper'dan seçen grup, School's Out ile herkesi okul günlerine

geri götürüyor adeta. Bu melodik rüzgar tüm dinleyicileri başka diyarlara sürüklerken Tom Morello fırlıyor sahneye; Rage Against the Machine'in gitaristi, sahnedeki Tuna'yı bir düelloya davet ediyor.

Evet, Guitar Hero III'e özel olan bu mücadele, müthiş bir heyecan sunacağına benziyor. Amaç basit: Grubun gitaristi Tom Morello'ya ağzının payını vermek için ekranda akan ritme ayak uydurmak ve Star Power yerine, çeşitli özel notaları çalarak Tom'un aklını karıştırmak. Bu özel notalar rakibin aklını nasıl mı karıştırıyor? Bir nota tuşunu bozarak, akan notaları bir anda akorlara dönüştürerek, aniden zorluk seviyesini yükselterek veya -sadece tremolo kolunu hareket ettirecek düzeltilebilecek- teknik bir sorun yar-



tarak... Düellonun sonunda Tuna Şentuna, her türlü özel notayı zamanında yakalayarak Tom Morello'yu rezil etmeyi başarıyor.

Bu eğlenceli dakikaların ardından Paranoid'in o tanıdık melodisi başlıyor. Black Sabbath'ın bu klasikleşmiş olan şarkısı kısa sürede seyirciyi coşturmaya yetiyor. Paranoid'in ardından sakallı amcalarımız ZZ Top'ın La Grange'ını çalan grup yine bir sürprizle karşılaşıyor; Guns'n Roses'in gizemli ve karizmatik gitaristi Slash sahnedeki beliriyor. Bu sefer Tuna'nın işi çok daha zor. Slash, yılların verdiği tecrübe ile Tuna'nın en ufak hatasında öne geçiyor ancak sonlara doğru atağa kalkan Tuna, bu zorlu nota yarışından sonra Slash'i mağlup etmeyi başarıyor ve Slash'le birlikte Welcome to the Jungle parçasını çalmaya başlıyor.

Kısa bir ara verdikten sonra sahneye dönen grup başka bir başçı ile seyircinin karşısına çıkıyor. Gösteriye ortasından dalıp, parçaları gitaristle çalabileceğini zanneden Faruk adındaki bu kendini bilmez başçı maalesef yanılıyor ve daha ilk şarkısında işi batırıp koşar adımlarla kaçıyor. Eğer Tuna ve yeni

başçı, ekran karşısında elektrogitarı ve bas gitarı birlikte çalmak istiyorlarsa GHIII'e özgü olan co-op modu ile yeni bir maceraya başlamalılar.

Başçı sahneyi terk ederken grup kaldığı yerden konserine devam ediyor; ünlü gitarist Santana'nın Black Magic Woman'ıyla tempoyu biraz düşürüyor. Seyircilerin tekrar coşmalarını sağlamak için ise Muse'dan Knights of Cydonia'yı sahneye taşıyor. Tuna'nın bu parçada bir hayli zorlandığı gözlerden kaçmazken akıllarda iz bırakan bir final yapmak için seçtikleri Through the Fire and Flames isimli şarkı, Tuna'nın gitarı elinden düşürmesine, ağza alınmaması gereken küfürler sarf etmesine ve böylesine zor bir parçayı oyuna ekleyen yapımcılara ağır beddualar etmesine sebep oluyor. Eziyetle karşı keyifli dakikaların, yetenekli gitaristin yüzünde yarattığı buruk gülümseme ise bu oyunun her şeye değeceğini adeta bir kanıtı...

Not: Ekran görüntüleri Xbox 360, PS3 ve Wii versiyonlarına aittir. PS2 versiyonundaki tek fark, bu görüntülerin daha düşük çözünürlükte olmasıdır. 📺



Parçanın hangi bölümünde çuvalladığınızı görmek için More Stats bölümüne bakabilirsiniz.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

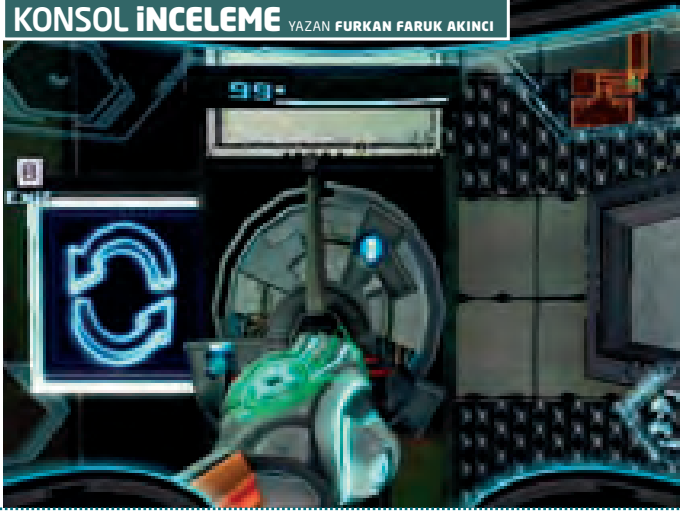
ARTI Yepyeni şarkılar, arkadaşınızla birlikte çalabileceğiniz tek kişilik oyunda yer almayan farklı parçalar, yeni eklenen eğlenceli düello modu

EKSİ Diğer platformlarda mevcut olan online mod PS2 versiyonunda yok, paketten çıkan gitar çok kalitesiz

YAPIM Neversoft Ent. / Budcat Creations
DAĞITIM RedOctane
TÜR Müzik
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3, Xbox
360, Wii
WEB www.guitarherogame.com/gh3
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Eğer bu yazıyı okuduğunuz sırada elinizde bir gamepad tutuyorsanız büyük bir hata yaptığınızı bilin. Şayet bir Guitar Hero gitarına temas ediyorsanız oyunu bitirmeden ekranın karşısından ayırlamayacağınızı da...

8.4



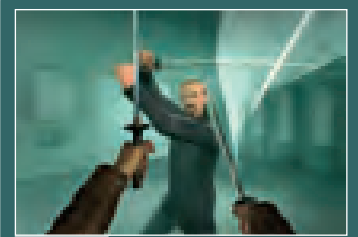
METROID PRIME 3: CORRUPTION



Wii



alternatif



RED STEEL

Beklenti ne kadar büyükse hayal kırıncılığı da o kadar büyük oluyor. Hepimizi deli gibi heyecanlandıran ama sonunda vasat bir oyun olarak karşımıza çıkan Red Steel'e, yalnızca türünün ilk örneği olduğu için bir şans verilebilir.

Eğer önceki Metroid Prime oyunlarını oynamadıysanız, Corruption'da "Ben bunları daha önce yapmıştım" hissine kapılmanız kuvvetle muhtemel ancak WiiMote ile bu oyunu oynamak için rengini fazlasıyla değiştiriyor. Açıkçası serinin sevenlerini bu oyunu oynamaları için ikna etmek gibi bir derdim yok fakat Metroid Prime serisiyle şu ana kadar hiç tanışmadıysanız Corruption gerçekten iyi bir fırsat, bu fırsatı kaçırmayın. 🎮

Samus Aran'ın kendisinden kaçış öyküsü

“Mindless Shooter” denilen bir tür vardır, bilirsiniz; bu tür oyunlarda aklınızı hiç yormadan, karşınıza çıkan tüm düşmanları barut ile zehirlemeye çalışır ve akıl almaz derecede hızlı müzikler eşliğinde katliama, kana ve intikama doyasınız. Peki konumuz olan Metroid Prime da böyle bir oyun mu? Kesinlikle değil; tür olarak herhangi bir kategoriye girmeyen Metroid Prime, kendi kurallarını yazan, kaliteli bir oyun.

Aslında Samus Aran'ın macerası 1987 Ağustos'unda, NES platformunda başlamıştı. Dönemi için keskin yenilikler içeren MP, platform türüne daha yakındı. Ancak, sadece Nintendo kullanıcıları arasında popüler olan güzel Samus Aran'ın gerçek şöhrete ulaşmak için 15 yıl kadar beklemesi gerekecekti.

2002 yılında GameCube platformu için çıkarılan Metroid Prime'da seri, son haline kavuşarak adventure ve platform unsurları içeren bir FPS haline geldi. Serinin son oyunu olan Corruption'da ise, Wii'nin esnek kontrol yapısı, özüne zarar verilmeksizin Metroid Prime'a entegre edilmiş. Samus Aran'ın bu uzun yolculuğu sırasında yine farklı gezegenleri ziyaret edeceksiniz. Ve bu

sırada Flora ile Fauna'yı anlamaya çalışacak, birçok sır perdesini aralayacaksınız.

Uzay korsanları ve daha fazlası...>

Hepinizin aklına kontrollerle ilgili sorular takılıyor olmalı. Bu soruları toptan yanıtlayalım: Evet, kontrol sistemi mükemmel bir şekilde işliyor. Sol elinizdeki Nunchuk ile Samus'u hareket ettiriyor, sağ elinizdeki WiiMote ile de diğer tüm etkileşimleri gerçekleştiriyorsunuz. Nişan almak, farklı ateş ve görüş modları arasında geçişler yapmak oldukça akıcı ve rahat. Savaşlar sırasında hem serbest nişan alabiliyor, hem de düşmanlarınıza kilitlenebiliyorsunuz. Bu sayede hareket ederken nişan almak oldukça kolaylaşıyor.

Oyunun ana karakterine eklenen yeni bir özellikten bahsetmek istiyorum: PED (Phazon Enhancement Device). Bu özellik sayesinde, Samus, düşmanlarına yüksek hasar verdiği HyperMode'a giriyor. Ancak Phazon sınırsız bir kaynak değil; tükeniyor ve aşırı kullanıldığı zaman Samus'un ölümüne neden olabiliyor. Bir diğer yenilik ise Nova Beam; X-Ray görüş moduyla kullanılan bu

upgrade ile düşmanlarınızı duvarların ötesinden vurabiliyorsunuz.

Elbette ki MP'den bahsederken düşmanlarınızın sadece birer düşman olduğunu söyleyemeyiz. Bazı objeler, bulmacalar ve çeşitli bitkiler de aşmanız gereken unsurlar olarak çıkabiliyor karşınıza. Yani çözüm yolunu bulmaya çalışırken asıl güvenmeniz gereken şey silahlarınız değil, aklınız çünkü Corruption, standart bir oyun değil; değişik yaklaşımlara sahip olan, oyuncunun zekasını ve reflekslerini sınanan -tüm bunları yaparken de eğlendirmeyi başaran- bir oyun. Bu yüzden, etrafı tarayan ve gerekli bilgileri database'inize eklemenize yarayan Scan Mode'unu sık sık kullanarak çevrenizi iyi analiz etmeniz gerekiyor ki kritik durumlarda pratik çözümler üretebilsin. Ayrıca oyundaki bulmacaların bir kısmını -önceki MP oyunlarından hatırlayacağınız- Morph modunda çözebiliyorsunuz. Kısacası, oyun size her şeyiyle esnek bir oynanış sistemi sunuyor. İşte bu yüzden de Metroid Prime: Corruption, bir mindless shooter değil; harcadığınız saatlerin karşılığını sonuna kadar veren "bütünü" bir oyun.



METROID PRIME 3: CORRUPTION

ARTI Eğlenceli puzzle'lar, geniş haritalar, esnek oynanış sistemi, akıcı kontroller

EKSİ Önceki MP oyunlarından fazla farkının olmaması

YAPIM Retro Studios

DAĞITIM Nintendo

TÜR FPS

DİĞER PLATFORMLAR -

WEB wii.nintendo.com/site/metroidprime3

TÜRKİYE DAĞITICISI Nintendo Türkiye

Klasik FPS dinamiklerini yıllar önce yıkmayı başaran ve değişik oynanış özelliklerini zeka dolu bulmacalarla birleştiren Metroid Prime serisinin son oyunu Corruption, köklerine ihanet etmiyor ve sevilen tüm özelliklerini Wii'nin kontrolleri ile birleştiriyor.

9,2



SILENT HILL: ORIGINS

Climax'ten Konami'yi aratmayan performans...

Kamyonunun farlarıyla gecenin puslu karanlığını yırtarak ilerleyen Travis için başlangıçta her şey güzeldi. Brahms'a giderken saptığı kestirme yoldan şehre gidip kendisine bir kahve alacaktı; amacı ayık kalmaktı. Ama rahatsız olduğu bir şey vardı sanki. Gözlerinin önüne gelen ve hatırlamaktan hiç hoşlanmadığı şeyler... Bu rahatsızlığını, telsizin diğer ucundaki arkadaşı ile çevirdiği muhabbet bile dindirememişti. Ve olan oldu; yağmur yemiş kapkara asfaltta ilerlerken beyaz bir silüet fırlayıverdi önüne. Hemen frene bastı Travis, yolun ortasındaki beyaz silüete birkaç metre kalmıştı ki anca durdurabildi kamyonu. Kamyondan dışarı çıktı. İki saniye önce dikiz aynasından gördüğü, sislerin içinden kendisine doğru gelmekte olan kız kamyonun önünde belirdi. "Hey, sen!" dedi Travis; "Buraya gel!". Kız onu dinlemedi ve küçük adımlarıyla karanlık gecenin içine dalıverdi. Travis de peşinden

ilerledi. Ve insanoğlunun düştüğü hataların belki de tek sebebi olan güdüler, Travis'in de başını yarmak üzereydi. Bir tabela belirirdi: "Silent Hill'e hoş geldiniz"...

Konuya balıklama dalmak istiyordum; Silent Hill: Origins'ın kontrolleri, PSP'deki en rahat ve en kullanışlı kontroller. (Oyunun sadece PSP platformu için hazırlanmış olması, kontrollerin sorunsuz olmasında büyük rol oynuyor.) Karakterimizi sol stick ile yürütüyor ve aynı anda Kare tuşuna basarak koşmasını sağlıyoruz. R tuşu ile yumruklarımızı konuşturabiliyoruz veya elimizdeki ateşli / ateşsiz silahlarla nişan alabiliyoruz. Yere serdiğimiz yaratıkların işini ise X tuşu ile bitiriyoruz.

Ateşli silahlarda kullanabileceğimiz yarı otomatik nişan alma sistemi, oyunun daha hızlı ve eğlenceli bir hal almasını sağladı. Her ne kadar Silent Hill, "ağırlığıyla" gönlümüzde taht kurmuş bir seri olsa da

ne yalan söyleyeyim; o ağırlık zaman zaman daralmama neden oluyordu. Fakat şimdi karşımda -PSP'ye yakışır cinsten- su gibi akıp giden, hızlı bir oyun var. Ancak bazen kamera bu hıza ayak uyduramıyor ve bir anda yanlış bir açıya geçerek kritik çatışmalarda size zor anlar yaşıyor. Olsun, derd değil; biz başımızın çaresine bakarız!

Karakter ve çevre tasarımlarına gelince... Elbette ki serinin farklı platformlardaki diğer üyeleri kadar ayrıntılı tasarımlar görmek mümkün değil SH: Origins'te fakat oyunun görselliği PSP için gayet yeterli bir düzeyde. Belli ki bu konu için çalışılmış, ter dökmüş;

yani epey emek verilmiş.

Origins'teki bulmacalar, PSP'ye uygun bir şekilde biraz yumuşatılmış; bu da oyunun akıcı ve hızlı oynanışını pekiştirmiş. Fakat kendinizi hıza kaptırıp etrafı kolaçan etmeyi unutmayın çünkü işinize yarayacak birçok bilgi duvarlarda saklı.

Biliyorum, uzattım ama değinmeden geçemeyeceğim bir nokta var: Müzikler. Akira Yamaoka'nın melodileri her Silent Hill oyununda olduğu gibi Origins'e de adeta ruh katıyor. Büyük üstat bizi nerede, nasıl, ne şekilde korkutacağını çok çok iyi biliyor ve bizi kendisine hayran bırakmayı başarıyor, bir kez daha. ☺

ARTI Grafikler, müzikler, oynanış, senaryo ve atmosfer

EKSİ Kısa oyun süresi

YAPIM **Climax**
DAĞITIM **Konami**
TÜR **Survival Horror**
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB silenthillorigins.com
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

Climax'ın bu işi en az Konami kadar iyi kıvırdığını Origins'te açıkça görebiliyoruz; her yönüyle göz dolduran, muhteşem bir Silent Hill oyunu ve PSP'nin en iyilerinden biri.

9.1

THE SIMPSONS

Eğlenceli aile, sıkıcı oyunuyla karşınızda!

Oyun dünyasına güzel yapımlar kazandırmış olan bir firmadan iyi bir oyun beklemek kadar normal bir şey yoktur. Ben de bir gaflette bulunup, EA Games, The Simpsons'ın oyununun yapım aşamasında olduğunu duyduğunda sevinmişim açıkçası. Lakin gelin görün ki bu oyun beni büyük hayal kırıklığına uğrattı.

Açık yazayım; TSG'nin oynanışı beni canımdan bezdirdi arkadaşlar. Oradan oraya zıpla, aynı işleri yap, dur... Bayağı bir oyun sistemine canım The Simpsons konseptini giydirdirirken EA'nın içi hiç mi cız etmemiş, merak ediyorum. Ara sıra sapıtan ve sinir krizi geçirmenize neden olan kamera açılarından bahsetmiyorum bile...

Oyun boyunca Simpsons Ailesi'nin tüm fertlerini kontrol ediyoruz. Her biri ayrı özelliklere sahip. Misal, Homer, obez olup etrafı darmaduman ediyor ya da Bart o meşhur "Bartman" kostümü ile etrafta dolaşıyor. Değinden geçemeyeceğim: En çok Bart'ın özelliğini sevdim; onu kontrol ederken, ço-

cukken pijamanın üstüne külot giyip, sırtıma çarşaf geçirdiğim günler geldi aklıma. Hey gidi günler hey...

Oyunun görsel açıdan sınıfı geçtiğini belirtmeliyim. Hit and Run'daki grafikler, yerini cel-shade grafiklere bırakmış. EA bu yolla dizinin karakteristiğini oyuna yansıtmayı hedeflemiş fakat üzülerek belirtmeliyim ki oyunda büyük bir atmosfer boşluğu var.

Beğendiğimiz noktalara da değinelim: Birincisi, orijinal seslendirme sanatçılarının oyunda da görev almaları. Dan Castellaneta'nın seslendirmedeği bir Homer düşünülemez bile... İkincisi, titizlikle hazırlandığı her halinden belli olan ara videolar. Bu videoları PSP'nin yüksek çözünürlüklü ekranında seyretmek de ayrı bir zevk.

Gelişen teknoloji ve kolayca erişilebildiği yüzlerce oyun nedeniyle biraz arsızlaşmış olabiliriz. Ama TSG de vasat oyun be arkadaş! İşin kolayına kaçan ve lisansı katletmekten başka bir şey başaramayan EA'e tepkimi dile getirmek istiyorum: D'OH! ☹



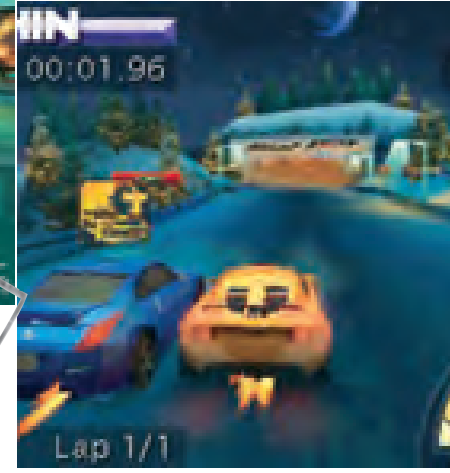
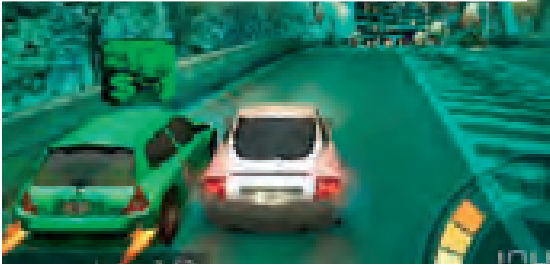
ARTI Orijinal seslendirmeler, kaliteli ara videolar, eğlenceli göndermeler, birkaç ekstra

EKSİ Sıkıcı oynanış, sorunlu kamera açuları, eğlence namına çok az şey sunması

YAPIM **Electronic Arts**
DAĞITIM **EA Games**
TÜR **Platform**
DİĞER PLATFORMLAR **Xbox 360, PS2, PS3, DS, Wii**
WEB www.ea.com/simpsons
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

Family Guy'dan sonra The Simpsons da oyunuyla beni hayal kırıklığına uğrattı. Ama yapacak bir şey yok; dizi ve film oyunlarının kaderi bu.

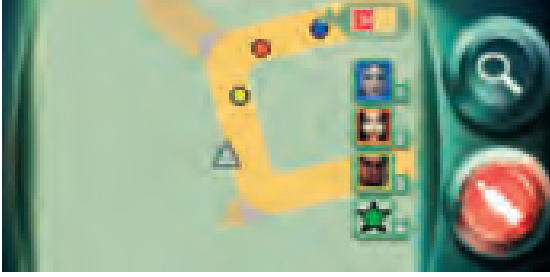
5.3



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Modifiye çılgınlığının törpülenmiş hali...

Geçen sene bu zamanlar, ehliyet sahibi olmak isteyen her insanın yaptığı gibi ben de bir ehliyet kursuna yazılmış ve her aşamada derslere katılarak trafiğiymi, ilk yardımcıydı, efendime söyleyeyim, motoruydu derken kayış kopartma noktasına gelmişim. Neyse ki çok fazla zarar görmeden teori aşaması bitmiş ve sıra pratiğe gelmişti. "Ama ne pratik... Yollarda fırtına gibi esiyordum adeta!" demek isterdim fakat ne yazık ki hayatın bir "load seçeneği" yok; o yüzden öyle pervasızca basamıyorsunuz gaz pedalına. Ha, basanlar yok mu? Var elbette; arabalarını modifiye edip nitro taktıktan ve araçlarını rengarenk çıkartmalarla donattıktan sonra



yolları yarış pistlerine çevirenler de var güzel ülkemizde. Ama bu arkadaşlar o kadar para harcayacaklarına ve üstüne bir de hayatlarını kaybetmeyi göze alacaklarına bir DS, yanına da bir Juiced 2 alsalar olmaz mı sanki? Arabaya araba, yarışa yarış... İster otur evinde oynasın; ister atla bir taksinin arka koltuğuna, aç camını, rüzgar yüzüne vururken oynasın. Tamam, oyunun modifiye çeşitliliğinin kısıtlı olduğunu ve pist uzunluklarının kısa olduğunu kabul ediyorum. Keşke modifiye seçenekleri arasında aracın dış görünüşünü değiştirmeye ve motor gücünü artırmaya yarayan birkaç seçenekten daha fazlası yer alsaydı ve pistlerde birkaç dakikadan daha uzun süre yarışabilseydik ama yapımcılar, oyunun Career ve Custom Race modunda sundukları çeşitlilik ile bu eksikliği gidermeye çalışmışlar. Şöyle ki...

Career modunda, Rookie'den başlayıp HIN Elite'e kadar yükselebileceğimiz 10 farklı

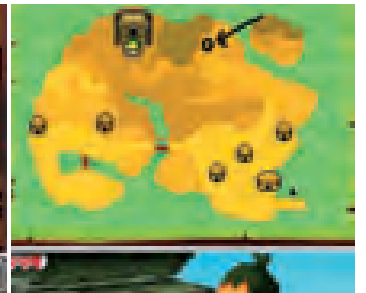
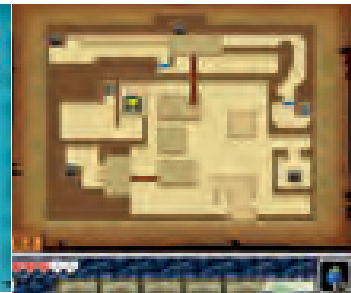
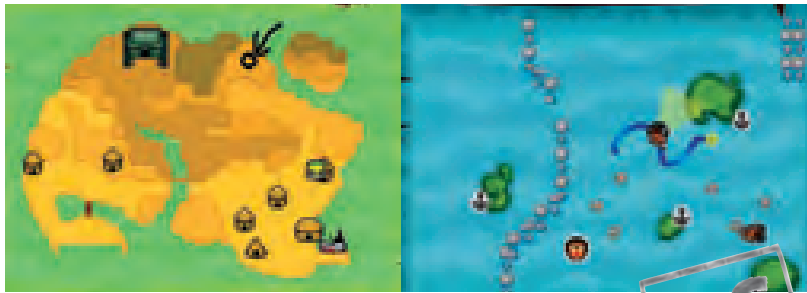
ARTI Eğlenceli ve basit oynanış sistemi, kariyer modu

EKSTİ Modifiye olanağının kısıtlı olması

YAPIM **Juiced Games**
DAĞITIM **THQ**
TÜR **Yarış**
DİĞER PLATFORMLAR **PC, PS2, PS3, PSP, X360**
WEB **www.juiced2hin.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Nintendo Türkiye**

Her ne kadar modifiye çeşitliliği sağlanmamış olsa da pist sayısı yeterli; rakiplerinize biraz toz yutturmak istiyorsanız Hot Import Nights'a bir göz atabilirsiniz.

7



LEGEND OF ZELDA: THE PHANTOM HOURGLASS

Zelda'nın DS macerası...

Su ana kadar piyasaya çıkan DS oyunlarının basit olması, bu oyunların yalnızca -DS'i diğer taşınabilir konsollardan ayıran aparat olan -stylus'a dayalı geliştirilmesinden kaynaklanıyordu. Halbuki stylus'a göre oyun yaratmak yerine güzel bir oyunun kontrol sistemine stylus'u entegre etmek çok daha doğru bir hareket. İşte The Legend of Zelda: The Wind Waker'ın hikayesini devam ettiren The Phantom Hourglass'te de bu sistem uygulanmış. Aksiyon ve adventure öğelerini bir arada bulabileceğiniz The Phantom Hourglass'ın kahramanı Link, stylus ile kan ve can bulmuş resmen. Karakterin kontrolü o kadar rahat ki haritada sanki bir resim çizmişçesine istediğiniz yönde hareket edebiliyorsunuz. Düşmanlarla olan karşılaşmalarda da yine stylus ile yaptığınız farklı hareketler sayesinde çeşitli saldırı hareketleri sergileyebiliyorsunuz ancak stylus'u deli gibi sallamak bir işe yaramıyor. Ama oyundaki bulmacalarla hoşça vakit geçirebilirsiniz. "Hoşça vakit" diyorum; bu ifademden

oyundaki bulmacaların kolay olduğunu ve hiçbir şekilde kafayı yemenize neden olmayacağını anlayabilirsiniz. Hatta aranızda oynanışın basit olmasından sıkılanlar da olacaktır fakat gitgide zorlaşan şu hayatta artık oyunların bizi çıldırtacak kadar zor olmaması gerektiğini düşünüyorum.

Tüm düşmanlara, zindanlara ve karanlık ortamlara rağmen oyun sevimli bir görüntüye sahip. Bunun nedeni Zelda serisine özgü, şirin mi şirin grafikler...

The Phantom Hourglass gibi DS'nin tüm özelliklerini ortaya koyan oyunlar piyasaya çıktıkça yavaş yavaş Japonlar'ı anlamaya başlıyor ve PSP'nin pabucunun dama

atılabileceğini düşünüyorum. **ELİF AKÇA**

ARTI Stylus kullanımı, kafa dağıtan oynanış sistemi, şirin grafikler

EKSTİ Oynanış sistemi kimilerine fazlasıyla basit gelebilir

YAPIM **Nintendo**
DAĞITIM **Nintendo**
TÜR **Aksiyon / Adventure**
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB **www.zelda.com/phantomhourglass**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Nintendo Türkiye**

Çiçek gibi kontrolleri, karanlık zindanları, çıtır bulmacaları ve sürükleyici hikayesi ile DS'e hayat getiren The Phantom Hourglass iyi bir notu hak ediyor.

7

THE SHIELD

Dedektif Nik'in The Shield macerası...

Amerikanya televizyonlarda heyecanlı devam eden bir dedektiflik dizisi var, duydunuz mu bilmem: The Shield. "Dedektiflik" demişken aklıma çok garip bir detay takıldı; paylaşmak isterim sizle. Yaşımın henüz beş - altı olduğu sıralarda, okumayı çözerken, günlük gazetelerin üç karelik karikatür, çizgi köşesinde Dedektif Nik isminde bir kahramanın hikayesi anlatılırdı ki Dedektif Nik isimli bu güzide üç karelik çizgi romanı, okumayı yeni sökmüş, beş yaşındaki halimle okumaya çalışırken aklım bir detaya takılırdı. Türkçe, okunduğu gibi yazılan bir dil olduğu için köşenin isminin "Dedektiflik" mi, yoksa "Dedektif Nik" mi olduğu konusunda ikilemede kalırdım.

Üstelik bırakın yabancı kültürlerden haberdar olmayı, tek kanallı televizyonun bile akşam altıda açılıp gece 12'de kapandığı bilgi fakiri bir Türkiye'de, altı yaşında bir çocuk için Nik isminde birinin var olup olmadığını kestirmek ya



da bunu fark etmek imkansızdı. İşte hayatımdaki bu ilk edebiyat problemini, yani Nik ifadesinin bir isim mi, yoksa ek mi olduğunu anlama çabası beni bugün siz sevgili LEVEL okurları ile buluşturdu. Yoksa The Shield falan önemli değil... Dizisini seyredin, daha iyi. Oyunun özeti mi? Kel ve göbekli lakın karizmatik bakışlı bir arkadaş, elinde altıpatlar ile sağa sola koşup kötü adamları çok fena dövüyor ve her bölümü geçiyor. Bu kadar heyecanlı bir oyun; hatta bir dizi. Tebrik ederim! 🍷

YAPIM **Aspyr Media**
DAĞITIM **Aspyr Media**
PLATFORM **PS2**

1,5



VAMPIRE RAIN

Vampirleri sevelim; incitmeyelim...

Su vampirler ne kara bahtlı canlılardır, değil mi sevgili okur? Biliyorum, "vampir" kelimesi kötü şeyler çağırıyor, bu kelimeyi duyar duymaz "yok etme" refleksi devreye giriyor, hemen etrafta bir kazık ya da gümüş çivi arıyor insan ama hiç bu vampir kardeşlerimizin de birer canlarının, birer yaşantılarının, duygularının ya da kimliklerinin olabileceğini düşündünüz mü?

Vampirlerin kan emmeleri ve insanları öldürmeleri hepimizi rahatsız ediyor olabilir ama bir de şöyle düşünün: Vampir kardeşlerimiz de yaşamak için yemek yemek zorundalar, değil mi? Düşünsenize; dün akşam yediğiniz tavuk dönerin akrabası olan birkaç tavuk sizi buluyor, kalbinize tahta kazıklar çakıyor ve

bedeninizi ateşe verip, oranıza buranıza gümüş çiviler sokuyor. Hoşunuza gider miydi? Bir porsiyon tavuk döner yediniz diye "insan avcısı tavuklar" tarafından ısız bir sokakta sıkıştırılıp öldüresiye dövülmek ister miydiniz? Hiç sanmıyorum. O zaman, masum masum sabah kahvaltılarını yapan bu barış dolu, kendi halindeki canlıları neden devamlı suçluyor, itiyor, kakıyor, dövüp öldürüyoruz? Evet sevgili okur, NEDEN?!

Şühesiz ki vampirler büyük egolarının kurbanı olmuş ve birlikte hareket ederek vampir avcılarına karşı kendi güvenlik güçlerini, kendi savunma birimlerini kuramadıkları için patır patır avlanan masal karakterlerine dönmüşlerdir. Ancak unutmayın; vampir de olsa her canlının



yaşamaya hakkı vardır. Şimdi sakın bana "Ama onlar da insanları öldürüyorlar..." argümanı ile gelmeyin; onlar sadece besleniyorlar. Bir belgesel seyredirken ceylanları iştahla yiyen aslanları protesto etmiyorsunuz da söz konusu olan insanları yiyen vampirler olunca mı hakçı hukukçu kesiliyorsunuz? Bırakın bunları arkadaşım! Sırf bu yanlı tarafından dolayı oyundan 2 puan kırılıyor. 🍷

YAPIM **Artoon**
DAĞITIM **AQ Interactive**
PLATFORM **Xbox 360**

-2

EUREKA SEVEN VOL. 2: THE NEW VISION

Selvi boylum, al yazmalı; at binenin, kılıç kuşananın...

Eski bir asker olan kahramanımız, maceraya tövbe edip huzurlu bir yaşama başlama niyetindeyken şu işe bakın ki başını yine binbir belaya sokuyor.

Konusundan anlaşıldığı üzere oyunumuz, süper orijinal, heyecanlı bir içeriğe sahip, maşallah. Orduyan ayrılan kahramanımız, Sempüçyo'nun kızı Mariane ile evlenme hayalleri kurarken babası Mariane'i, ailesi zengin olan kötü bir adama gelin olarak vermek istemektedir. Bunun üzerine uzaylılarla temasa geçen Mariane, kahramanımıza haber salar ve kendisini ona teslim eder. Mariane'in babası da biçare, kızımızı mecburen adamımıza vermek zorunda kalır. Ancak kötü adam bu yenilgiyi kendisine yediremez ve Mariane'i kaçırarak denizin dibindeki Kokoşlar Tapınağı'nda kurban etmeye çalışır. Bu sırada uzaylılar, Mariane'in mesajıyla

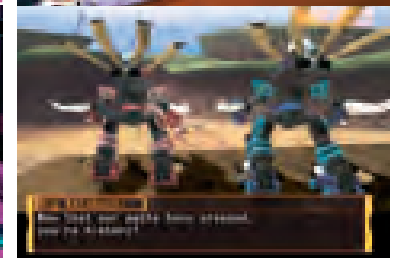
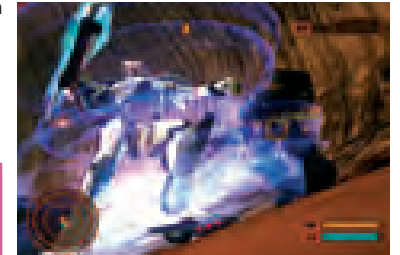
varlığının farkına vardıkları dünyayı istila eder ve kahramanımız uzaylılarla savaşırken meydanı boş bulan şerefsiz kötü karakter, Mariane'e, hayatını başışlamak karşılığında evlenme teklif eder ve Mariane, ölümden kurtulmak için mecburen bu teklife "Evet" dediği anda, her biri yirmi yaşında olan üç çocuk (üçüz) doğurur. O sırada dünyayı uzaylılardan kurtarmış ve deniz altı tapınağına ulaşmış olan kahramanımız, karşısında Mariane'in eşek kadar üç çocuğunu görünce tam 20 yıl boyunca aldatıldığını ve alay edildiğini düşünür. Ve kılıç tutmaktan şışmiş olan parmağındaki nişan yüzüğünü çıkartıp atmak ister ancak yüzük, dolma gibi olmuş olan parmaklarından çıkmayınca elindeki kılıçla parmağını keserek nişan yüzüğünü çıkarmaya karar verir.

İşte tam bu sırada oyunun kontrolünü

eline alan oyuncular için, parmağı kesmeden nişan yüzüğünü çıkartmak tam bir sabır işidir. Bakalım bu heyecan dolu macerada, parmağı kesmeden nişan yüzüğünü kahramanımızın parmağından çıkartabilecek misiniz? 🍷

YAPIM **Bandai**
DAĞITIM **BEC**
PLATFORM **PS2**

4,7





TORTUGA: TWO TREASURES THE ASIAN DYNASTIES

"Korsana karşıyız" dedik ya arkadaşım!

Yorgun bedenler dinlenince ararken karışık zihinlerin vücudunda yardımcı olmadığı anlar vardır. Yatıp uyumak istese de uykuyla bir türlü buluşamaz insan. Düşünceler aklını karman çorman bir savaş alanına çevirmişken kendisiyle kapışır birey. Olasılıklar,

nedenler, gereklilikler bir bir hesap defterine yazılırken, kağıda dökülemeyen binlerce detayın "standart sapma"ya etkisi ayrı bir yorgunluk unsuru olabilir. Tortuga'yı da oynarken bu tür bir "karmaşık akıl oyunları" etkisi ile karşılaşıcağınızı düşünüyorum sevgili



PC oyuncusu kişisi. Zira CDV gibi, bir zamanlar dünyayı sarsan oyunlar piyasaya süren bir dağıtımcı, Ascaron gibi yetenekli bir yapımcı ile bir araya geldiğinde ortaya nasıl bir hit çıkmaz, bunu kendinize anlatmak için uzun süre çaba harcamanız gerekebilir. Tortuga, "dandiriksionluk"ta bir numaraya oynayan ucuz sinema filmleri gibi, pek baştan savma bir yapım. Grafiklerin eski görünmesini, anlaşılmasız kontrolleri bir yana bırakıyorum; neyi anlattığı dahi belli olmayan bu "korsanlık" oyunu, Sid Meier'in 25 yıllık başyapıtı Pirates'ın parlatılmış bir taklidi. Lakin vahşi sahillerin açıklarında gezerek gemi yağmalamak, toplarla, kılıçlarla deniz savaşlarına girmek ilk aşamada heyecanlı gibi görünse de cep telefonlarında bile korsan oyunlarının zıbrı zıbrı türediği bugünlerde bu konsept bizi ne kadar kendine çekebilir ey sevgili LEVEL okuru? Piyasaya art arda trilyonlarca bilim kurgu temalı oyun çıksa da bu

oyunların her birinde farklı teknolojiler yer alacağından, korsan oyunlarından sıkıldığımız kadar sıkılacağımızı düşünmüyorum. Öyle ya, bir nebulanın içinde uzayın bilinmezliğine doğru yol alırken karşımıza çıkan kimliği belirsiz bir ya bancı geminin içindekileri keşfetme heyecanını nasıl geri tepebiliriz ki? Kaldı ki LEVEL'in arka odasında bir uzay gemisi inşa eden Elif Hanımımız ile Furkan Faruk Beyoğlumuz'un, gezegenden kaçmak için gerekli olan teknolojileri çalmak adına ne kadar bilim kurgu oyunu varsa oynayıp hatmettiklerini bilir misiniz? En son proton emmeli "sub nano" motorun "ateşleyici devresi"ni kaynakladığını söylüyordu Faruk, maşallah. 🍷

YAPIM **CDV**
DAĞITIM **Ascaron Entertainment**
PLATFORM **PC**

4

THE SACRED RINGS

Yüzük Saadet Zinciri

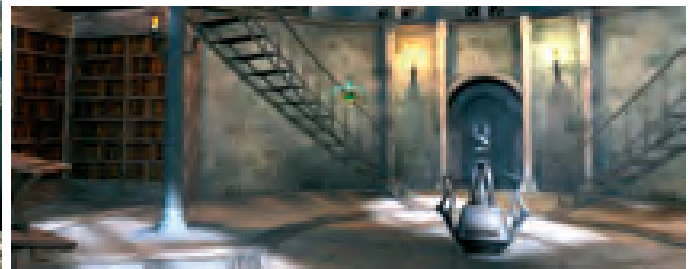
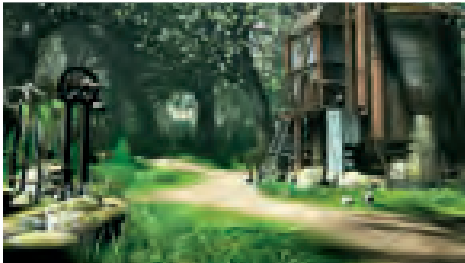
Bu batının yüzük paranoyası nedir arkadaşım, bilen var mı?! Ortası delik, yuvarlak bir metal parçasına dünyanın anlamını yüklemeye çok meraklı olan bu batılı arkadaşlar, sanıyorum ki kendilerini hiç yormadan, evreni parmaklarında döndürecek kadar güçlü olma takıntılarının bir yansıması olarak devamlı yüzükler hakkında efsaneler uyduruyorlar. Yok efendim, "zırha 10 puan katan yüzük", "zekaya üç puan katan yüzük", "taşıyana artistik puanlar katan yüzük", "bulana bir buçuk et döner veren yüzük"... Maşallah, "fantastik" oyun

denilince her yerden yüzükler fıskırıyor! Bu "sosyometamorfiksüper" analizimden sonra bir şüphemi dile getirmek istiyorum: Bu yüzük manyağı batılı arkadaşlarımız, evlilik takıntılı, sıkıcı insanlar olabilirler mi? Yani "yüzük" denilince nikahı ve nikahtan yola çıkarak ebedi mutluluğu hatırlamak istiyorlar istemelerine de canlarım, ciğerparelerim, sevgili George, Michael, Philippe, Reymond, evlatlarımız; hani çapkınlık?! Hani delikanlılık?! Hani güzellerin gönüllerinden bal çalmak, dilberlerin dudaklarından nem kapmak? Zaten lise filmlerinizden belli; "lisede gördüğü ilk kıza evlenip çoluk çocuğa karışan adam" modeliyle dolu olan bir toplumdun ne çapkınlığı, ne aşkı bekleyeceksin? Adam 17 yaşında bir kıza tutuluyor; 18 yaşında, lise mezuniyet balosundan sonra -afedersiniz- sevişip,

19 yaşında evleniyor; 20 yaşında ilk çocuk, 21 yaşında ikinci çocuk geliyor. Sonra da 40 yaşına kadar çocuk bak, mortgage taksidi öde, arabanın masrafları, çocuğun okulu derken bir bakıyor, yaşlanmış. Süper hayat! Bravo! Taktınız yüzüğü birbirinize, mutlu musunuz?! O güzelim 20 yıl nereye gitti? Soruyorum; nereye gitti?! Hani gönül hoplatan yeni aşklar, hani ayrınlıkların sarsıcı acıları, hani bedenlerin keyifli buluşmaları? Olsun, çocukların okul taksidi ile yeni evin mobilya taksitlerini ödediniz! Aferin! Süper! Gidin takın yüzüklerinizi; hepinize mutlu hayatlar dilerim! Haydi canım, çekilin gözümün önünden! Açılın! Yarılın! 🍷

YAPIM **The Adventure Company**
DAĞITIM **Streko-Graphics Inc**
PLATFORM **PC**

4



Oyun dünyası ne tür insanlara ev sahipliği yapıyor dersiniz? Mutlusu, depresifi, sinirlisi, sakini, tembeli; tekmili birden burada... Hepimiz aynı gökyüzünün altındayız ama bakalım oyuncu gözüyle gökyüzü ne renk görünüyor...



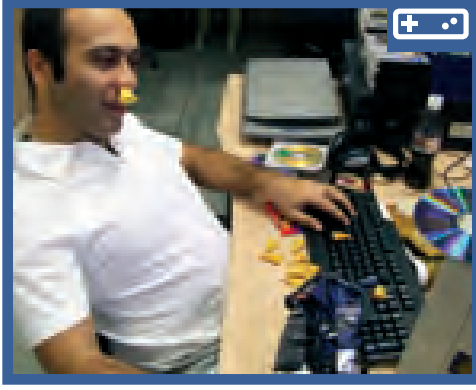
OYUNCU PROFİLLERİ

Tarih: 16 Kasım 2007, saat: 18:58,
şu anki Dünya nüfusu: 6.631.553.857...
Dünya üzerinde bu kadar çok insan varsa
Dünya'nın içinde 6.631.553.857 adet "dünya"
daha var demektir. Herkes kendi içinde farklı bir
dünya barındırır ne de olsa... Sosyal hayatımızı
canlı ve renkli kılan dengesiz bir denge unsuru-
dur insan karakteri. İnsanoğlu yaşamaya devam
ettiği sürece birbirini ve çevresini etkilemeye
devam eder. Bu durumu, insanın çevresinde
akmaya devam eden sosyal bir ırmak olarak
da tanımlayabiliriz. İnsan, birbirini ve yaşadığı
Dünya'yı etkilemeye devam ededursun; gelin
biz, işin oyun kısmına dalalım. İnsan mı karak-
terine göre oyun seçer, yoksa oyun mu insanın
karakterini etkiler? Artık tamamıyla kendi üst
kültürünü yaratmış olan oyun dünyası, içinde
çok çeşitli karakterler ve kimlikler barındırıyor.
Kimisini toplumun, kimisini bireyin, kimisini ise
tamamen dış etkenlerin belirlediği "oyuncu pro-
filleri" ile bir tanışalım; bakalım oyun dünyası,
içinde kaç ayrı "dünya" barındırıyormuş...
Hepimiz belli nedenlerden dolayı oyun oynuyo-

ruz. Gerçi hiçbirimiz oyun oynamaya başlamak
için bir neden aramadık ama en azından bir
çıkış noktamız vardı. Bu bağlamda, baştan kabul
etmemiz gereken nokta, "oyuncu" kimliği içinde
hepimizin büyük benzerlikler taşıyor olmasıdır;
popüler olana burun kıvrılmak, alternatif kültür-
den beslenmek, herkesin sorgusuz sualsiz kabul
ettiği bazı şeyleri önce süzgecimizden geçirmek
gibi... Ha, bir de haddinden fazla bilgi yüklü
olduğumuzu sayabiliriz bu özellikler arasında.
Ancak, oyuncu kimliği altında ve oyun dünyası
içinde, hepimizin ayrı yerlerde konumlanma-
sına sebep olan çok büyük farklar da var. Bu
farklılıklarımız önce hayat tarzımıza yansıyor,
sonra da işin bizi ilgilendiren kısmı olan oyun
seçimlerimize...

Önemli not: Dosyamızda yer alan oyuncu
profilleri, tamamıyla bizim konumlandırmamız
sonucunda ortaya çıkan sınıflardır. Bu nedenle,
herhangi bir sosyolojik saptama yaptığımızı
iddia etmiyoruz, insanları genellemiyor ve hepini-
ze keyifli okumalar diliyoruz. ➔





||| OYUNA "HAYAT" DİYENLER |||

kündür. Alternatif kültürden beslenip genel kültürlerini oyunlar üzerinden edindikleri için çok farklı konular hakkında bilgi sahibi olabilirler. Ayrıca, oynadıkları her oyunun senaryosunu özümserler ve hikaye içinde karakter analizi yaparlar. Bu kitlenin üyeleri, gerçek oyun gurmelerinden oluşmaktadır; firmaları tanırlar ve hangi firmadan ne gibi yapımlar çıkabileceğini kolayca tahmin ederler. Kullandıkları cihazlara da ciddi bir bağlılıkları vardır. Bilgisayarlarını olabildiğince kişiselleştirir ve donanıma ciddi miktarlarda para dökerler. Kısacası, bu kitle oyundan başka bir şey bilmeyen, sosyal hayata inanmayan, sivilceli ve gözlüklü arkadaşlardan oluşur.

Elif: "Sivilce ve gözlük" demişken aklıma geldi; Kevin Costner'in oynadığı Waterworld adlı filmde, Kevin arkadaşımızın ayaklarında perdeler vardı çünkü adamcağız sürekli suda yaşadığı için vücudu suya adapte olmaya başlamıştı. Sivilce ve gözlük ikilisi de monitör başında çok uzun süre

kalındığı takdirde oluşmaya başlayan bir mutasyon özelliğidir; bu ikiliyi göz arpacığı, baş ve orta parmak nasırı, kullanıma kapatılan bacaklarda hamurlaşma ve yassılaştıran popoda kıl dönmesi gibi radyoaktif değişimler takip eder. Mutasyonu tamamlanan oyunculara gözlemlenen en belirgin özellik, bu oyuncuların tuvalet ihtiyaçlarının ortadan kalkmasıdır. Zaten sadece abur - cubur ile beslenmeye alışmış olan "mutant" oyuncuların boşaltım sistemleri de tamamıyla ter bezlerine aktarılır. Bu sayede, klavye ve mouse hareket ettirme sürecinde terleyerek küçük ve büyük tuvaletlerini tek bir hamlede vücutlarından atarlar. Oral yönleri de mutasyona uğrayan bu "yaratıklar", sayısı 100 ila 200 arasında değişen kelime dağarcıkları sayesinde türdeşleriyle "sağlıklı" iletişim kurabilirler. Beş yılda bir (o da belki) çiftleşen bu türün asil üreme yolu, oyun içi chat ekranıdır.

Mesela, "Abi n'aber?" sorusuna "Instant Kill huleayn!" gibi cevaplar verebilen yegane kitledir. Oynadıkları oyundaki karakterlere bürünmeyi pek severler. Oynadıkları her oyunu -hangi tür olursa olsun-, sonuna kadar, hakkını vererek oynarlar. Oyundaki karakterler ile duygusal bir bağ kurup her tür oyunda "rol" yapabilirler. Aslında, gündelik hayatlarında da aynı bir RPG oyunu oynar gibi rol yaptıklarını söylemek müm-

Faruk: "En ateşli oyuncular bu kategoriden çıkar" dersem yanlış bir tespitte bulunmuş olmam herhalde. Genelde MMORPG oyunlarına meraklı olan bu kitle, gerçek hayatlarını "oyun", geri kalan hayatlarını ise "angarya" tanımını üzerine kurgulamaktadırlar. Zamanın ve mekanın birbirine girdiği alemlerinde sürekli "kafa" halde gezen bu oyuncular, gerçek hayatı takmaz, reflekslerini oyunlar üzerinden gösterirler.

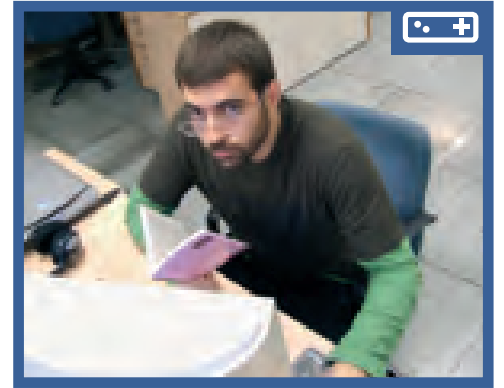
||| GÜNDELİK OYUNCULAR |||

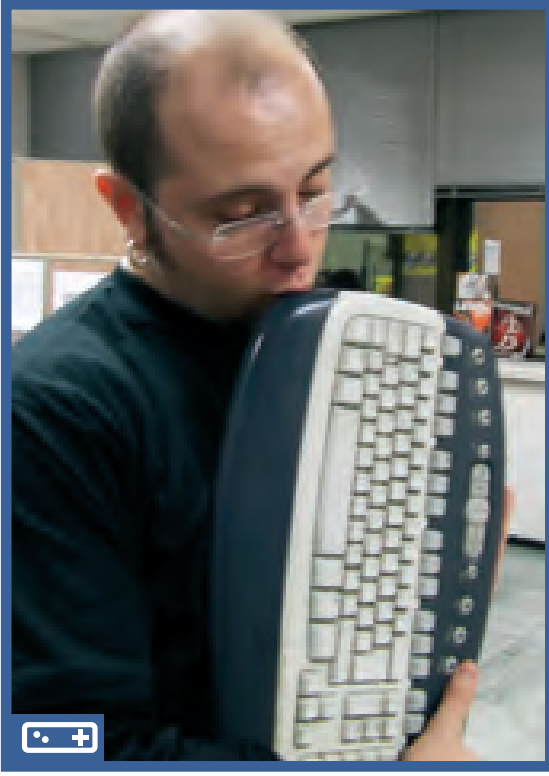
Faruk: "Rahat" kitle... Bu kategorideki oyuncular, işlerinden ya da okullarından eve döner, bir duş alıp yemeklerini yerler, o gün üzerinde çalışmaları gereken işleri varsa onlara bakarlar, ondan sonra -vakit kalırsa- oyunların başına oturabilirler. Gündelik hayatın sıkıcı gerçekliğinden sıyrılmadıkları için hayatın "varsayılan" adamları olarak kalırlar. Risk almaya pek sevmeyenler; ortalama bir hayat onlar için uygundur ve bu şekilde mutludurlar. Genelde sıcak bir kahve eşliğinde bir - iki saat kafa dağıtabilecekleri oyunlara yönelirler ama asla bir Metal Gear'ın veya bir Silent Hill'in tadına varamazlar. Algıları çok açık değildir ve kafaları sürekli işleriyle meşguldür. Bu nedenle zaman zaman gerçek ve sanal hayatın arasına sıkışabilirler. Bu yüzden ne gerçeklikten, ne de sanal dünyadan tam olarak lezzet alırlar. CNBC-e dizileri izleyip kahve eşliğinde derin sohbetler eden "yeni orta sınıf"ın nadide temsilcileridir. Çevrele-

rinde oyun oynayan fazla insan bulunmadığı için oyun oynadıklarını gizleme ihtiyacı hissederler. Kendilerini, oyunların büyüdüğü dünyasına bırakmak isteseler de dengeyi yakalayamayacaklarını düşünüp bundan vazgeçerler.

Elif: Kararsızlık nedeniyle topaç gibi dönen ve döndükçe kararsızlıkta tavan yapan bir gruptur bu. Arada sırada işletim sistemlerine okkalı bir tokat ile "restart" atmak gerekir. Ancak "yapımcı firma", diğer tüm insanlar için olduğu gibi bu grubun üyeleri için de "adam olma" garantisi vermemektedir. Her şeye rağmen, diğer türlere nazaran daha kolay yola getirilebilecek bir kesimdir bu; rahat edebilecekleri fiziksel şartlar (rahat bir kanepeler, loş ışık, tütsü, mum vs.) hazırlandığı takdirde kaymak kıvamına gelerek buldukları kabın şeklini alabilir, önelerine attığınız her oyunu oynayabilirler. Yapılabilecek en büyük hata, bu elemanları

PC'nin başına oturmaya çalışmaktır çünkü konsol adamıdır, sefa adamıdır bunlar. PC'nin başında Notre Dame'ın Kamburu gibi iki büklüm kalmak ve günün stresiyle pelte olmuş beyinlerini klavyenin 1500 tuşunu kullanarak yormak ölümdür onlar için. İzlenebilecek en etkili yol, bu gruba, kanepelerine yayılabilecekleri ve ekrana bakarken salya akıtabilecekleri Tekken ya da Virtua Fighter gibi oyunlar hediye etmektir. Bilinçaltılarına işlemek adına bu oyunların üzerlerine entel - dantel Avrupa filmlerinin isimlerini yazmak da hoş bir ayrıntıdır.





ROMANTİK OYUNCULAR

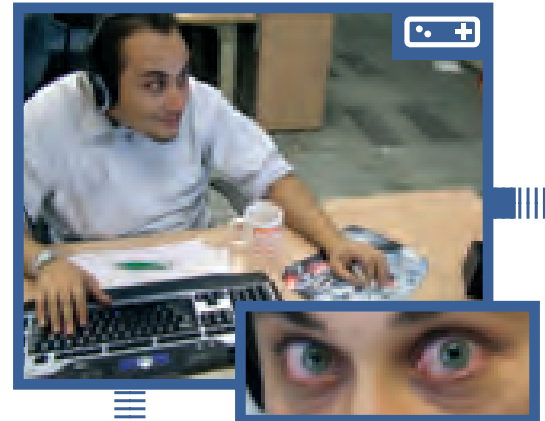
Faruk: "Core gamer", "casual gamer", "power gamer" gibi başlıklara bir gönderme yapma amacıyla, tamamıyla benim parlak (!) zekamdan çıkmış olan bir oyuncu kategorisi bu. Oyun kavramını, diğer sanat dallarının yanına iliştiirmekten çekinmeyen, oyunların bize inisiyatif kullandıran bir sanat dalının ürünleri olduğunu savunan bu kitlenin içine kendimi dahil etmekten hiç gocunmuyorum. Oldukça sağlam bir kültürel altyapıya sahip olan bu oyuncu tipi, orijinal oyun almaktan çekinmediği için sık sık dalga konusu olur. Bu gruba dahil olan oyuncular, sahip oldukları cihaz ve oyunlarla duygusal bağ kurmaktan çekinmezler ancak bu durum, -hayatı oyundan ibaret olan grupta olduğu gibi- bir obsesyon halinde vuku bulmaz. Bu refleks, -daha yerinde bir tabirle- "ürün bilinci" olarak açıklanabilir. Kullandığı cihazı bir keyif unsuru olarak gören bu kitle, oyunların entelektüel yönlerini içselleştirip sorgular; oyunu oynar, oyunun soundtrack'ini özümser ve hikayenin tüm ayrıntılarını duyumsar. Romantik bir oyuncu için en önemli şey hikayedir ve bu hikayenin nasıl anlatıldığıdır. Tüketici yanı çok güçlü olduğu için bu kitleye dahil olan insanlar, cepleri delik gezerler.

Elif: Sevgilileri tarafından en çok aldatılan, anneleri tarafından en çok sevilen, öğretmenleri tarafından "Zeki ama hiç parmak kaldırmıyor" şeklinde tanımlanan, arkadaşları tarafından en çok kazık atılan, küçük kardeşleri tarafından en çok sömürülen, büyük kardeşleri tarafından her zaman güçsüz ve zayıf görüldükleri için mutlak suretle karate derslerine tabi tutulan bu türdeki insanların sadık yarı oyunlardır. Çünkü sadece oyunlarda, istedikleri kadar güçlü, karizmatik ve mutlu olabilirler. "Ne ekersen onu biçersin" atasözünün sadece ve sadece oyunlarda geçerli olduğunu bilirler. Bu yüzden vurdulu - kırıdılı oyunlar yerine, strateji, RPG ve FRP türündeki oyunları tercih ederler. Final Fantasy, tüm bu sulu gözülülerin vazgeçilmez markasıdır. Yeni nesilden Shadow of the Colossus'a bağlanıp kalanları da mevcuttur. Hayallerinin içinde boğulma tehlikesi yaşayan bu oyuncuların can simidi, içten olan, onları "gerçekten" anlayan ve art niyetli olmayan arkadaşlarıdır.

SAĞLIKSIZ OYUNCULAR

Faruk: Adından da anlaşılacağı gibi bu kişiler, "Oyun oynayayım" derken kendilerini kaybeden tiplerdir. Uykusuzluk, sade kahve, sigara ve düzensiz beslenme nedeniyle ekran başına sabitlenmiş mummyalara benzerler. Ancak, oyunları dönemsel olarak oynadıkları için kendilerini kısa sürede toparlayarak eski sağlıklı formlarına, kısa sürede kavuşurlar. Edebi yönleri çok kuvvetlidir ve hayatı metaforlar üzerinden anlamlandırmakta ısrarcıdır. Örneğin, "Hafız bu akşam içsek mi be?" gibi naif bir teklifinize dahi "Hayat senin uğraştığın fırtınalara değil, gemiyi limana getirip getiremediğine bakar" şeklinde cevaplar vererek sizi gerebilirler. Durmadan düşündükleri için akıl sağlıkları da dibe vurmak üzeredir ama her şeye rağmen "oyun" kavramından üst düzeyde keyif almasını, oyuna nasıl yaklaşacağını ve hangi oyunu nasıl oynayacağını bilen bir kitledir. Genelde tek kişilik RPG ve adventure gibi türlere yatkındırlar: İnanmıyorsanız bu tarz bir oyuncuya "Akira Yamaoka" deyin. Bakalım, alacağınız tepki ne olacak...

Elif: İşte hastası olduğum grup! Bu adamlar sadece oyun oynarken değil, gazete okurken bile sağlıklarını tehlike altına atarlar. Vapurda okudukları gazeteyi, yanlışlıkla içtikleri sigara ile yakıp hiç panik yapmadan denize atabilen insanlardır bunlar. (Bizzat tanık oldum ben bu olaya.) Kafalarında hep bir tilki döner; öyle fikirler üretirler ki bu fikirler 40 yıl düşünseniz aklınıza gelmez. Fakat bezgin yapıları nedeniyle her şey lafta kalır. Üşengeç olmadıkları tek alan oyun dünyasıdır. 1 mm ötelilerinde duran kalemi size vermeye üşenirler ama bir adventure oyununda, inventory'lerinde bulunan bir sopayı, hiç yılmadan, alakasız binbir çeşit objeyle birleştirmeye çalışırlar. Amaçları oyunu bitirmek değildir; onunla ilgili tek bir noktaya saplanıp kalırlar. Rain Man'deki Dustin Hoffman'ın canlandırdığı otistik karakter bu gruba verilebilecek en iyi örnektir. Ayrıca çok acıdır ki tüm sağlıksız alışkanlıklarına rağmen bu tipler hastanenin yolunu bilmezler; hepimizi toprağa gömer bunlar vallahi!



SAĞLIKLI OYUNCULAR

➔ **Faruk:** Wii sahipleri bu kategoriye girerler. Fakat diğer oyun cihazlarını da sağlıklı bir yaşam için kullananların sayısı azımsanmayacak kadar fazladır. Bu kategori bir yandan sağlıklı yaşamayı, diğer yandan oyun oynamayı becerebilen oyunculardan oluşur. Gerçi oyunlardan "sağlıksız oyuncular" kadar zevk alamazlar ama buna karşılık kendi hayat dinamiklerinden oldukça memnundurlar. Oyun oynarken çips yemez, kola içmezler; belli bir saatte mutlaka yatarlar. Bu yüzden oyun oynamanın tadına varamadan keyiflerini ertelemiş olurlar. Kendilerine son derece güvendikleri için çok iyi oyun oynadıklarından eminlerdir. Buna karşılık, oyuncu olmanın "dayanılmaz ağırlığı"na asla sahip olamazlar. "Wii" adı verilen cihazın çıkışıyla yeni bir boyuta ulaşan "sağlıklı oyuncular", şu sıralarda

ellerindeki WiiMote ile ter atıyor olmalılar. Eh, ne diyelim; manken gibi oyuncu olmaz olsun!

Elif: Neymiş, "Konsolda tenis oynarken kol kaslarım çalışıyor"muş; yok efendim, "Spor oyunları kalori yakmamı sağlıyor"muş. Yok ya?! Kolaydı zaten öyle kalori yakmak! Zaten bu adamların asıl dertleri sağlıklı yaşam falan değildir; bu kategoriye dahil olanlar çok gizli bir örgütün elemanlarıdır. "Kızlar benden tiksimesinler diye asıl oynadığım oyunları gizliyor, onlar varken aç kalmamak için yanmalı - dönmeli, hareketli konsollar da, hareketli oyunlar oynuyorum; böylece onlar da bana eşlik edebiliyorlar" isimli bu örgüt sayesinde dişi "sözde" oyuncuların sayısı her geçen gün artmakta. Fakat bu tip aygıtlar satılırken Aile Planlaması'na yönelik bir promosyon çalışması yapılmazsa nüfus patlaması yaşanabilir; benden söylemesi.

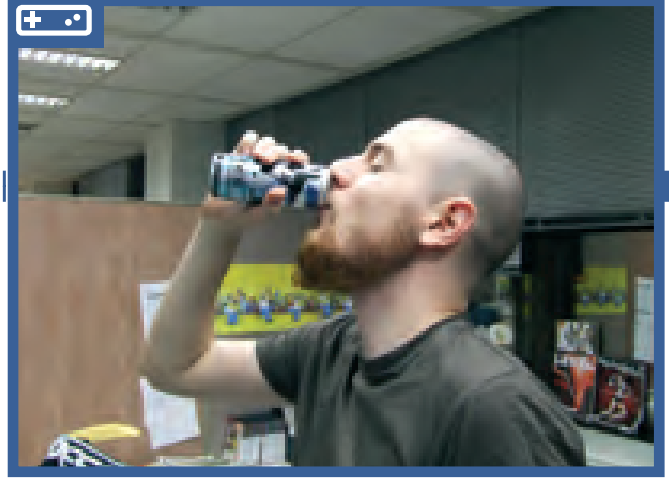
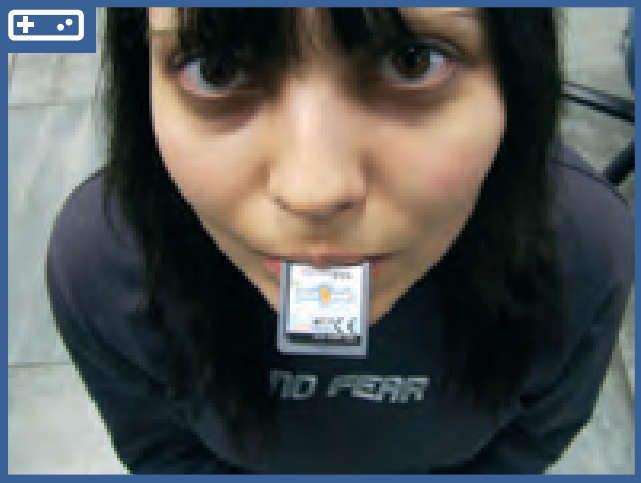
MOBİL OYUNCULAR

Faruk: Faruk: Ne yardım, ne de serden geçebilen oyunculardır. Bir yandan arkadaş gruplarından kopamaz, diğer yandan histerik biçimde oyun oynamaya çalışırlar. Ya oynadıkları oyunları arkadaşlarına göstermek ya da oyunlarını arkadaşları ile beraber oynamak isterler. LAN partilerine katılmak onlar için Nirvana'ya ulaşmak gibidir. Kolaylıkla tahmin edileceği üzere mutlaka bir mobil oyun cihazına sahiplerdir; hatta hadlerini bilmeyip bu cihazlar için kulüpler falan kurarlar. Açık havada, mobil konsollarıyla oyun oynamak, onları en çok mutlu eden aktivitedir. "Mobil olma" isteklerine

rağmen bu grup, cep telefonuyla oyun oynamaya karşıdır çünkü cep telefonlarındaki oyunlar onları depresyona sürükler. Oyunlara değer verdikleri için mobil de olsa kaliteli oyunlar oynamak isterler.

Elif: Asıl "sağlıklı oyuncular" bunlardır. Hiperaktif yapıları sayesinde bir saat oyun oynayarak günlük kalori harcama limitlerini doldurabilirler. Küçükken sınıfta oyun oynadıkları için öğretmenleri tarafından tartaklanan öğrencileri bu grup oluşturur. Bir kısmı, ilkokul döneminde tüccar zekasını kullanarak "parayla el atarisi

oynatma" seansları düzenleyip köşeyi o yaşta dönmüştür. Bir kısmı ise PSP piyasaya çıktığında "Bu oyunlar gerçek mi?" paniğiyile kalp krizi geçirip hayatlarını kaybetmiştir. Bir kısmının "diğer kısmı" ise "Mobil oyun oynayacağım" hevesiyle kendini sokağa atıp her defasında mobil konsolunu çaldırarak oturduğu bölgenin polisleriyle akraba olmuştur. Kısacası, bu grubun üyeleri hızlı yaşar, genç ölür. Genç yaşayıp, hızlı ölenleri de mevcuttur zira mobil oyun dünyasında kalıplar yoktur.





Faruk: Sadece cep telefonuyla oyun oynayanları ve küçük shareware oyunlardan, özellikle de Solitaire'den zevk almaya çalışanları bu kategoriye dahil edebilirim. Oyunun ve oyunculuğun ne olduğundan bihaber olan bu kitlenin insanları oyunlar hakkında atıp tutmaya bayılırlar. Oyunlara şöyle bir ucundan bulaşmış olmalarının rüzgarını da arkalarına alarak "oyunlara gereğinden fazla vakit harcayanları" aşağılamaktan zevk alırlar. Ofislerine ve küçük dünyalarına kapanıp, algılarını kapatarak

ÖYLESİNE OYUNCULAR

oyunları "küçük çocukların eğlencesi" olarak gören bu kitleye ne desek, bilmiyoruz.

Elif: Tüm (kız) arkadaşlarım böyledir benim. Akıllarına gelen tek oyun Mayın Tarlası'dır. Ne zaman telefonda "Oyun oynuyorum şu an" desem tiz bir sesle "Amaaan, yine mi?" diyerek hayattan bezdirdiler beni. Dersiniz ki ben oyun oynarken, onlar "küresel ısınma"yı önleyecek bir makine geliştiriyorlar. Bir tanesi de bir gün yanıma gelip "Haydi gel, bi' PES atalım" demedi yahu! Peh! Haydi kızları anladım; regl oluyorlar o kadar, sınırları gelip gidiyor her ay... Peki ya erkekler... Bir erkeğin bu tür tutarsız yaklaşımlarda bulunması tam anlamıyla delirtiyor beni. Mesela:

- Oyun oynamam ben; oyunlar çok saçma geliyor bana...
- Neden saçma geliyor?
- Ne bileyim işte; gerçek hayatta araba kullanmak varken neden oyunda kullanayım ya da canım futbol oynamak istiyorsa neden halı sahaya gitmek yerine ekranın başında kalayım?
- Hmmm... "Sosyalliğimden ödün vermem" diyorsun yani ama gerçek hayat ve sanal hayat farklı lezzetlere sahip değil midir? Neyse, sen de haklısın. Peki hangi oyunları oynamayı denedin şimdiye kadar?
- Tetris'im vardı küçükkken...
- Peki boş zamanlarında ne yapıyorsun?
- MSN, Skype, Facebook, ICQ, mIRC... Walkie
- Talkie'den de arkadaş arıyorum ama hep polis telsizleri denk geliyor. Ehe ehe...
- Aferin! İsim neydi? 🗣️

SABIRLI OYUNCULAR, SABIRSIZLARA KARŞI



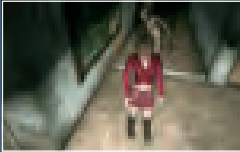
GTA: SAN ANDREAS

Bu oyunda keşfedilecek yüzlerce şeyin olduğunu hatırlatmamıza gerek yok herhalde. San Andreas, yavaş ve sabırlı bir şekilde oyun oynayanları ödüllendiren bir sistem üzerine kuruldu. Her noktadan karaktere ve hikayeye dair eğlenceli ayrıntılar fıskıran bir oyunu -emin olun ki- hızlı bir şekilde oynamak istemezsiniz.



MGS: SNAKE EATER

Bu oyunun tadı yavaş oynadığında çıkar. Düşmanınızı karanlık bir köşeden izlemenin, onun tüm hareketlerini ezberlemenin, sonra da hızlı bir "gölge"ye dönüşüp işini sessizce bitirmenin verdiği hazzı bu denli iyi yansıtabilen başka bir oyun daha yok. Ama bu oyunu bile eline bir otomatik tüfek alıp, zorluğu en aşağı seviyeye çekip bir "shooter" havasında oynayanlar var ya; biz onlara ne diyelim?!



SILENT HILL 2

İşte sabırsız davranılıp, koşa koşa bitirildiğinde en çok heba olan oyun. Oyunun tüm dinamiklerine yedirilmiş olan hikaye parçalarından zevk almadan, oyunun tüm dinamiklerine çalışmadan, müziğin ve senaryonun muhteşem valisini duymasamdan Silent Hill oynayanlar, sakın "Silent Hill oynadım" demesinler. İnsanın bilinçaltına ve üstüne bu kadar ince bir şekilde hitap edebilen başka bir oyun var mıdır, bilmiyoruz.



COUNTER-STRIKE

Bir insanın sabırlı mı, sabırsız mı olduğunu anlamak için oturtun, ona CS oynatın. Eğer takım oyunu falan dinlemeden bir köşe bulup so-tete yatıyor, kımıldamadan dakikalarca avını bekliyor ve oyunu saklam-baca çeviriyorsa o kişide peygamber sabrı var demektir. Bu tip insanlarla olan randevularınıza geç kalmaktan çekinmeyin!



THE SIMS

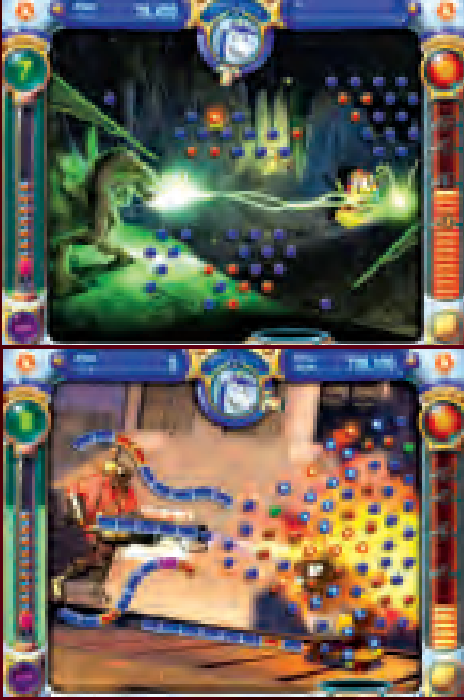
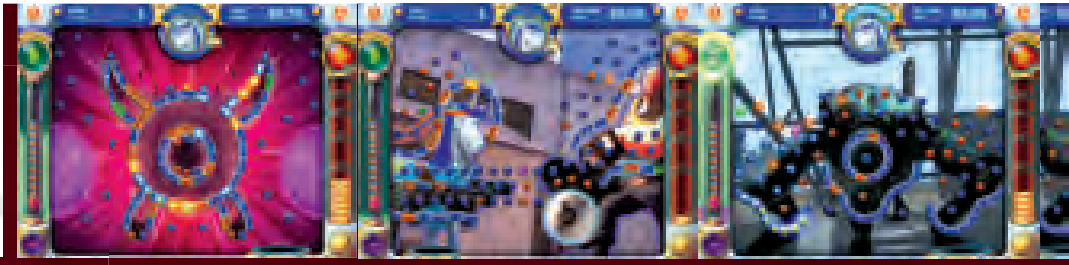
Dünya üzerinde iki tür The Sims oyuncusu vardır: The Sims oynayanlar ve The Sims oynayanlar, oyunda onlara sunulan tüm imkanları değerlendirir ve zaman kaybetmeden yerine getirilmesi gereken tüm şartları yerine getirirler. The Sims oynadıklarını sananlar ise -saatlerce- sadece duvar rengine ve yer döşemesine karar vermeye çalışırlar.



SUPER MARIO

Sabırsızlığın net bir şekilde ortaya çıktığı bir oyundur Super Mario. Aheste aheste yürüyen, güneşin, mantarların ya da yeşil boruların tadını çıkararak oyunu oynayan bir kitlenin yanı sıra; B tuşundan parmağını çekmeden, oyunu sadece 20 - 25 dakikada bitiren, sabırdan yoksun ve arlanmaz bir grup vardır. Tavandan gidip çatır çatır bölüm atlayanlardan ise bahsetmek bile istemiyoruz.

BAĞIMSIZ



Peggle Extreme

Unutkanlık ve zor hatırlamak gibi birbirine bağlantılı iki problemim var; üstelik ciddi boyutlarda... Mesela, Facebook'tan beni bulan bazı arkadaşlarımı ciddi ciddi hatırlayamıyorum. Diyaloga nasıl başlayacağımı da kestiremiyorum haliyle. Benzer problemleri bazı oyunlarda da yaşıyorum. İşte size bir örnek: Peggle adlı bir oyun hatırlıyorum. Hatta oynamıştım bu oyunu. Ama DVD'de vermiş miydik, yoksa sadece tanıtmış mıydık, hatırlamıyorum. Neyse ki Peggle Extreme'in Peggle'in farklı bir versiyonu olduğunu biliyorum da oyunu size tanıtabiliyorum.

PopCap Games çatısı altındaki ilginç oyunlardan sadece biri olan Peggle; bir ekran dolusu nokta arasından turuncu olanları vurmaya çalıştığımız eğlenceli bir oyundu. Bölüm sayısı sayesinde oyunun ömrü de bir hayli uzundu. Peggle Extreme de Peggle'dan farklı bir oyun değil aslında. Hatta aradaki tek farkın "Valve etiketi" olduğunu söyleyebilirim. Episode Two'nun yanına birkaç oyun daha sıkıştırarak müthiş bir paket hazırlayan Valve, Peggle

Extreme'i de bu paketin içine dahil ederek içeriği zenginleştirmeyi planlamış olmalı.

Peggle Extreme'deki bölüm tasarımları, The Orange Box'a dahil olan diğer oyunların temalarının üzerine kurulu... Oyunda yer alan 10 bölümdeki (üç adet Half-Life 2, üç adet Team Fortress 2, üç adet Portal ve bir adet Counter-Strike) görsel öğeler, paketteki diğer oyunları temsil ediyor. Peggle Extreme'de, bu 10 bölümün yanı sıra beş adet de Master bölümü yer alıyor. Ayrıca tüm bölümleri bir arkadaşımıza veya bilgisayara karşı oynayabileceğimiz Duel modu, oyunun ömrünü biraz daha uzatıyor.

İlk versiyonu 10\$ karşılığında satılan Peggle Extreme'i oynamak istiyorsanız bu kez 70\$'ı gözden çıkarmalısınız çünkü oyun, The Orange Box ile beraber satılıyor; The Orange Box'ı hala satın almamış olanlar için bu son uyarı atışı olsa gerek. ☺

YAPIM PopCap Games
WEB www.steampowered.com
FİYAT 70\$ (The Orange Box ile birlikte)

7,1

Chromadrome 2

Dikkat! Bu oyun aşırı hız içermektedir! Lütfen oyunda kapılacağınız sürat akımını hayatınızın herhangi bir alanına yansıtmayınız! (Yazıya nasıl gireceğimi bilemedim; ne yapayım?)

Salt sürat üzerine kurulu olan Chromadrome 2'de, sarı renkteki bir Chromate'i (Adı buymuş.) kontrol ederek platformların üzerlerinde en hızlı şekilde yol almaya çalışıyoruz. Oyundaki esas amacımız parkurları en yüksek hızda, en kısa sürede tamamlamak. Bu süreçte, daha fazla puan kazanmamızı sağlayan bazı yan görevleri de yerine getirebiliyoruz. Örneğin, parkurlardaki sevimli objeleri (Yaratık mı desem?) vurabiliyoruz. Ancak puan toplarken konsantrasyonumuzu korumamız gerekiyor

çünkü parkurlar birçok tuzak içeriyor ve gözümüzden kolayca kaçabilen bu tuzaklar yoldan çıkmamıza sebep olabiliyor.

Basit kontrollere sahip olan Chromadrome 2, sadece mouse ile oynanabiliyor. Mouse'u sağa ve sola hareket ettirerek yönümüzü belirliyor, sol tuşla da ateş ediyoruz. Sağ tuşa bastığımızda ise oyunu durduruyoruz. Fark ettim de, bu bilgi de en az giriş paragrafım kadar gereksiz. (Ve basit olduğu için oyun

hakkında yazıp çizecek bir şey bulamayan Şefik Akkoç, namıdiğer Mr. Orange, binlerce okurunun gözleri önünde can çekişerek bir alt paragrafa düşer. - FA)

Son olarak, oyunda altı farklı mod olduğunu söyleyeyim. Ve sadece Arcade modunda 108 bölüm yer alıyor. Bu da ödeyeceğiniz paranın karşılığını kesinlikle alacağınız anlamına geliyor. ☺

YAPIM Alpha72 Games
WEB www.alpha72.com
FİYAT 20\$

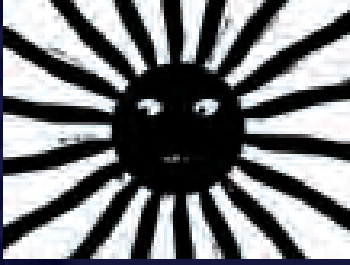
9



BEDAVA

Angela's World

Neden kızılıyorsun ki...



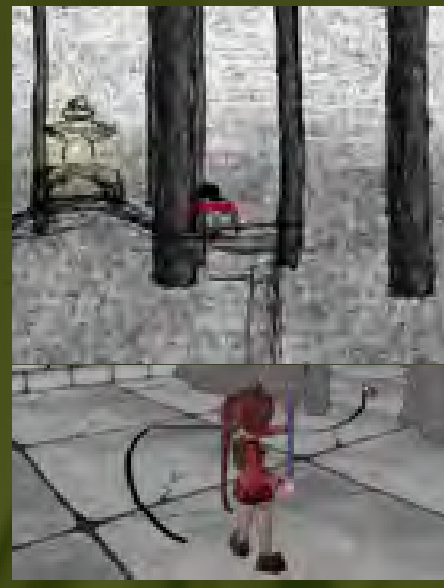
Bu ay DVD'ye koyduğum ücretsiz oyunlar arasında beni en çok eğlendireni Angela's World oldu. Hem görselliği, hem de oynanışı ile beni mest eden oyunda, Angela adındaki minimal bir karakteri kontrol ediyoruz. Karakterimizin bulunduğu ortam ise dev ve siyah bir kıl yumağının üstü. Oyunun başında ne olduğunu anlamadığımız bu kıl yumağı, ilerleyen dakikalarda önce gözünü, sonra da ağzını açarak bize olan kızgınlığını açıkça ifade ediyor. Bize neden mi kızılıyorsun? Çünkü oyunda bu kıl yumağının üzerinde biten kırmızı güller toplamaya çalışıyoruz. Haliyle, bu toplama işlemi onu bir hayli rahatsız ediyor. Bu nedenle, değerli kıl yumağımız gözlerini ve ağzını açmakla kalmıyor, bir de



üzerimize siyah ve sivri şeyler saptmaya çalışıyor. Hala mı hayattayız? (Yok artık... - FA) Bu sefer de kendi eksenini etrafında dönmeye başlıyor ve kendimizi savunmamızı biraz daha zorlaştırıyor. Direnin çocuklar; bu mücadeleden zaferle ayrılacağız! (Yürü be Şefo! William Wallace mübarek! - FA) ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM WindMill Games
WEB www.windmillgames.de

7.9



Independent Game Festival

www.igf.com

Amatör ruhun geleneksel zirvesi

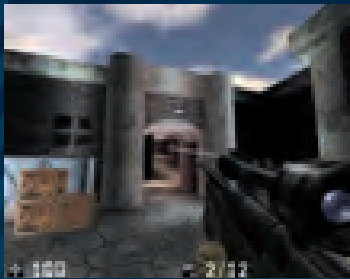
Önceki yıllarda bir takıntı haline getirdiğim ve neredeyse her ay, hakkında bir yazı yazmaya çalıştığım bir organizasyondur Independent Game Festival. Amatör oyun yapımcılarının hazırladıkları oyunlarla o kadar çok haşır neşir oluyorum ki onlara yönelik organizasyonları takip etmek bir saplantı haline geldi artık.

2008'de, 18 - 22 Şubat arasında, California'da düzenlenecek olan organizasyon, IGF tarihinin "10. ödül töreni" olma özelliğini taşıyor.

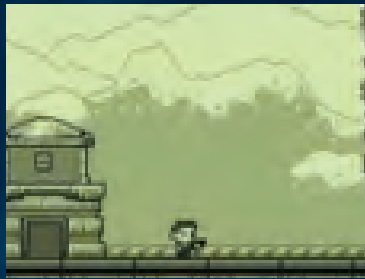
IGF 2008'de -her yıl olduğu gibi- bu yıl da farklı kategorilerde birbirinden ilginç oyunlar yarışıyor ve ödül bekliyor. Ana kategori için IGF'e başvuran oyunlardan 173'ü değerlendirilmeye alındı. Adaylar arasında daha önce DVD'de yer verdiğim Clean Asia, Crayon Physics ve Penumbra gibi oyunlar var. Öğrenciler tarafından hazırlanan oyunların yarışacağı kategori içinse 125 oyun listeye alındı. Bu listede de daha önce DVD'de yer almış olan Flipside ve Toybox Heroes gibi yapımlar yer alıyor.

Bu oyunların bir kısmına IGF'nin internet sitesinden ulaşabilir ve kendi kararınızı verebilirsiniz. ☺

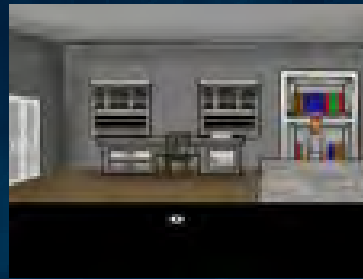
Assault Cube Golden Eye 2D Donnie Darko Nukem Dead



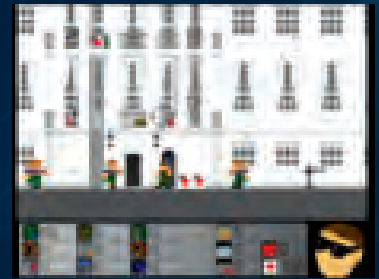
Ücretsiz, multiplayer, FPS ve sistem dostu bir oyun buldum size. Daha önce "Action Cube" ismiyle ortaya çıkan Assault Cube, düşük internet hızı ve sistem gereksinimi sayesinde herkesin rahatlıkla oynayabileceği bir oyun olmuş. Üstelik oyunu botlar sayesinde tek kişi olarak oynamak da mümkün. Önce biraz alıştırmaya yapmalı, değil mi? ☺



19 ile 25 yaşları arasındaki dört kişi bir araya gelip Perfect Run'ı kurmuş, sonra da oyun yapmaya başlamışlar. Bu grubun şu ana kadar hazırladığı altı oyundan biri olan Golden Eye 2D, bir Nintendo 64 oyunu olan Golden Eye'in yeniden hazırlanmış bir versiyonu. Oyunda James Bond'u kontrol ediyor ve Allah ne verdiyse... ☺



Donnie Darko ne güzel filmdi ya! Hatta filmi, Simay adlı bir arkadaşım (!) izlemiştim de filmin yarısında uyuyakalıp sinir etmiştim beni. (Hani bir daha izleyecektik...) Neyse; oyununu yapmışlar işte bu filmin. Amatör ruhlu biri (adı yazıyor aşağıda) filmin konusunu almış, Adventure Game Studio ile birleştirmiş ve ortaya bu oyun çıkmış; mutlaka deneyin. ☺



Yine dünyayı kurtarmamız gerekiyor; hem teröristlerden, hem uzaylılardan, hem de garip yaratıklardan... Nukem Dead'de öldürmemiz gereken birçok farklı düşman, kullanabileceğimiz birçok farklı silah, binebileceğimiz üç farklı araç ve oynayabileceğimiz 20 farklı bölüm var. Tatlı olarak da künefe ve fırın sütlaç var efendim. ☺

TÜR FPS
YAPIM Rabid Viper Productions
WEB assault.cubers.net

8.5

TÜR Aksiyon
YAPIM Perfect Run
WEB www.perfectrun.net

6.5

TÜR Macera
YAPIM Francisco Gonzalez
WEB -

7

TÜR Aksiyon
YAPIM Phil Steele
WEB www.64digits.com

7

Klavyeler yakın markajda

Ey oyuncu tayfasının değerli elemanları! Yoksa siz hala bilgisayarınızla gelen klavyeyi mi kullanıyorsunuz? Eğer öyleyse klavyenizi değiştirmenin vakti gelmiş demektir çünkü piyasada, binbir farklı çeşitte oyun klavyesi, binbir farklı özelliğiyle sizleri bekliyor. Biz de bu ayki donanım bölümümüzde, her şeyiyle oyuncular için hazırlanmış, hatta bazıları oyuncular tarafından yapılmış olan klavyelerin bir bölümünü sizler için inceledik.



Revoltec Fightboard Advanced

Revoltec Fightboard Advanced, bugüne kadar piyasaya çıkmış olan en etkileyici oyun klavyelerinden biri. Klavyeyi elinize aldığınızda fark edebileceğiniz ilk özellik, ona şık bir görüntü veren karbon fiber kaplaması. Revoltec tarafından yapılan bir açıklamaya göre sıvı içinde hazırlanan bu kaplama taklit edilemez bir yapıya sahip. Eminim ki hepizin harareti bir online kapışma sırasında, Ctrl ya da Alt tuşuna basmak isterken yanlışlıkla o aptal tuşa basıp Windows'a geri dönmüş ve küfrü basmışsınızdır. Ama bu küfür oyunu kaybetmenizi engellememiştir. Fightboard'un üst kısmında yer alan 11 adet multimedya kısa yol tuşundan ortada olanı, bu dramın

Revoltec Fightboard Advanced

Fiyat	49 Euro + KDV
Firma	Revoltec
Web	www.megabyte.com.tr
İthalat	Megabyte Bilgisayar

- Karbon fiber kaplama
- Karbon oyun tuşları
- Windows tuşunu kitleme tuşu
- Türkçe harfler
- ➖ Su geçirime özelliği yok
- ➖ Yüksek çalınma potansiyeli

8

yaşanmasını engelliyor ve Windows tuşunu kilitliyor. Klavye ayrıca 10 adet makro tuşa da sahip. Bu tuşların her birine ikiye farklı görev yüklenerek toplamda 20 adet makro tuşu elde edilebiliyor.

Revoltec Fightboard'un en güzel özelliği ise oyunlarda çok sık kullanılan "Q, W, E, A, S, D" tuş takımının kolayca yerinden çıkarılabilmesi ve oyunlar için özel olarak hazırlanan tuş takımları ile değiştirilebilmesi. Yani Fightboard, Transformers'taki gibi dönüşüm geçirebiliyor. Bir aparat aracılığıyla tuşları yerinden çıkarıp yeni tuşları yerine takmak sadece birkaç saniye sürüyor. Gri karbon tuşlar yerlerini aldığı anda klavye mükemmel bir hale bürünüyor ve oyundaki başarınızı sadece sizin becerinize endeksleniyor.

Ek özelliklere gelince; Revoltec Fightboard Advanced, kablolu ve USB 2.0 arabirimi kullanıyor. Klavyenin kablolu olmamasının nedeniyse çok basit: Profesyonel oyuncular daha çok kablolu klavyeleri tercih ediyorlar çünkü oyunlarda minimum tepki süresi ancak kablolu klavyeler ile sağlanabiliyor. Kablosuz klavyelerde meydana gelebilecek milisaniye düzeyindeki gecikmeler bile başınıza büyük belalar açabilir. Öte yandan firma, benim gibi iri yarı oyuncuları da göz önüne alarak klavyenin içindeki kafesi çelikten imal etmiş. Son olarak, klavyeye Türkçe tuşların eklenmiş olması Fightboard Advanced'i rakiplerinden ayırıyor çünkü ülkemizde bulunan diğer oyun klavyelerinin çoğu -ne yazık ki- Türkçe dil desteğinden yoksun. HÜSEYİN HACIMUSTAFAOĞLU



Logitech G15 Gaming Klavye

Logitech G15, -kardeşi G11 ile beraber- piyasadaki en çok programlanabilir tuşa sahip olan klavye. 18 adet programlanabilir G tuşu, üç adet M tuşuyla kombinasyon oluşturarak 54 sayısına ulaşılıyor.

G15'i elinize aldığınızda ürünün biraz ağır olduğunu fark edeceksiniz fakat onu diğer klavyelerden fiziksel olarak ayıran asıl özelliği G tuş takımının neden olduğu genişlik ile 53 cm'ye ulaşan boyutu. Yani bu klavye için masanızda oldukça büyük bir alan ayırmanız gerekiyor.

Klavyenin çok şık ve kullanışlı bir LCD ekranı var. Bu LCD ekranda tek yapamadığımız şey, oyunu bu ekrandan oynamak. Tarihi, saati, CPU ve RAM kullanımını, gelen mail uyarısını, oynadığınız oyundaki silah -cephane verilerini ve hatta oyun içinde takım arkadaşlarınızdan gelen mesajları dahi bu ekranda görebiliyorsunuz. G15 ile gelen yazılım sayesinde ekranda görebildiğiniz bu verilerin rotasyon süreleri de ayarlanabiliyor. Ayrıca, ışıklandırmayı ve parlaklığı da yine bu ekrandan kontrol edebilirsiniz. LCD panelinin alt tarafında ise multimedya kontrolleri ve analog ses tuşu bulunuyor.

G15'in dikkat çeken bir diğer detayı, tuş takımı için hazırlanan üç farklı aydınlatma

seçeneği. Benim gibi geceleri, karanlıkta oyun oynayanların çok hoşlanacağı bir özellik bu.

G15'in performansı gayet iyi; tuş tepkilerinde en ufak bir gecikme yok ve birçok tuşa aynı anda bastığınızda hiçbir sorun yaşanmıyor, o sinir bozucu ses çıkmıyor. Ayrıca Windows tuşlarını kilitlemeye yarayan anahtar sayesinde oyunlarda yanlışlıkla Windows tuşuna basmak da tarih olmuş. Bu özelliği aktif hale getirmek için tek yapmanız gereken şey, oyuna girerken anahtarı "oyun modu"na getirerek Windows tuşlarını iptal etmek.

Üzerindeki iki adet USB port'u sayesinde bir USB Hub olarak da kullanılabilen G15'e, gamepad'inizi ya da USB mouse'unuzu takabilirsiniz. Oldukça büyük bir rahatlık sağlayan bu özellik, masanızın derli toplu olmasını sağlıyor. Ayrıca, kısa gamepad kablolarının sizi kısıtladığı durumlarda bu port'lari kullanarak özgürce oyununuzu oynuyorsunuz.

Bu oyun canavarıyla yaşadığım tek sorun, G tuşlarına atadığım makro komutların yerlerini kolayca değiştirememem oldu. Keşke "sürükle bırak" benzeri bir özellik kullanılmış olsaydı. Ek olarak, klavyenin bir profil yaratma özelliği var. Bu sayede farklı oyunlar için farklı kombinasyonlar kullanabiliyorsunuz.

G15, kesinlikle kaçırmamız gereken bir klavye. Şahsen bu klavyeyi dağıtımcıya geri göndermeyi düşünmüyorum; siz de bunu duymadınız, okumadınız... Bu arada, G15'in yanındaki tutacaklar, LAN partilerinde etrafta dolaşan gıcık tiplerin kafalarına geçirmek için ideal. HÜSEYİN HACIMUSTAFAOĞLU



Logitech G15 Gaming Klavye

Fiyat	99 Dolar + KDV
Firma	Logitech
Web	www.vatanbilgisayar.com
İthalat	Vatan Computer

- Tuş takımı aydınlatması
- LCD ekran
- Tabii ki G tuşları
- ➖ Türkçe olmaması
- ➖ 53 cm'lik genişliği
- ➖ Yazılımın noksan olması

9

DONANIM

Creative Fatal1ty

"Creative" denilince oyuncular birdenbire dikkat kesilir zira firmanın ses kartları ve sistemleri konusunda başarılı bir geçmişi vardır. Bu defa da karşımıza, Creative tarafından üretilmiş ve Jonathan „Fatal1ty“ Wendel imzasını taşıyan bir

klavye çıkıyor. Biraz yakından baktığınızda bu klavye size hiç yabancı gelmeyecek çünkü Creative Fatal1ty, Auravision'ın bundan tam dört yıl önce piyasaya sürdüğü EluminX modelinin yeniden üretilmiş bir versiyonu gibi.

Ürünün bize ne sunduğuna bakacak olursak, ilk olarak, açılıp kapanabilen arka ışıklandırma sistemi göze çarpıyor. Yalnız kullanılan mavi ışık, tuşların görünebilirliğini zaman zaman olumsuz yönde etkiliyor. Tuş takımının ise düzüstü bilgisayarlarda kullanılan Sunrex setinden oluştuğunu ve çok iyi bir tepki süresinin yanı sıra, kısa vuruşlara sahip olduğunu görüyoruz.

İnce olması nedeniyle Fatal1ty'nin herhangi bir bileklik gerektirmemesi bir avantaj. Ürünün en kötü özelliği ise tuşların birbirlerine çok yakın olması. Bu yakınlık nedeniyle, ani durumlarda "keskin" tuş vuruşları yapmak zorlaşıyor. HÜSEYİN HACIMUSTAFAOĞLU

Microsoft Razer Reclusa	
Fiyat	40 Dolar + KDV
Firma	Creative
Web	www.multimedya.com
İthalat	Multimedya

6

- İyi tepki süresi
- Şık ve konforlu tasarım
- FPS'lerde sorun çıkaran ufak Ctrl tuşu
- Tuşların birbirlerine çok yakın olması

Microsoft Razer Reclusa

Microsoft ve Razer, klavye ve mouse sözü konusu olduğunda akla gelen en başarılı firmalar. Microsoft'un düzinelerce klavye ve mouse'u mevcut, Razer ise "Oyuncular, oyunculara" sloganıyla ürünler hazırlamakta. İki firmanın daha önce hazırladığı Habu adlı mouse'tan sonra bu

defa Reclusa adlı klavye var karşımızda.

Reclusa, ilk bakışta köşesiz tasarımı ile dikkat çekerken sentetik deriden imal edilen bilekliklerin ürüne estetik katması gözden kaçmıyor. Reclusa'nın bir diğer özelliği ise Windows'tayken özel bir işleve sahip olan fakat isteğiniz doğrultuda kişiselleştirebileceğiniz tuşlar. USB arabirimi üzerinden bağlanan ürünün girişleri altın kaplama. Ürünle bir de bir yazılım geliyor; kullanımı kolay olan bu yazılım sayesinde ürünün ayarlarını istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz.

Klavyeyi kullanırken çıkan ses gerçekten çok düşük. (Space tuşu hariç; bu tuş nedense diğer tuşlara oranla çok daha fazla ses çıkarıyor.) Tuşlarda kullanılan teknolojiyi Razer'ın geliştirmiş olması ürünün ergonomisini artırıyor ve tuşlara hangi sertlikle basarsanız basın herhangi bir performans farkıyla karşılaşmamanızı sağlıyor. Tüm bunların yanı sıra, makrolar sayesinde, oyunlarda sık kullandığınız işlemler -CS'de silah satın alma gibi- otomatik bir şekilde gerçekleşiyor. RECEP BALTAŞ

Microsoft Razer Reclusa	
Fiyat	63 Dolar + KDV
Firma	Microsoft, Razer
Web	www.arena.com.tr , www.koyuncu.com.tr
İthalat	Arena Bilgisayar, Koyuncu Elektronik

8

- Kullanımı kolay Razer yazılımı
- Sessiz tuşlar
- Altın kaplama USB girişi
- Köşesiz tasarım
- Ses çıkaran Space tuşu



Logitech G11 Gaming Klavye

Oyuncuların gönüllerinde, hem ses sistemleri, hem de oyunlar için özel olarak hazırladıkları kontrol cihazlarıyla taht kuran Logitech, G15 modelinden sonra G11 modeli ile de çok iyi iş çıkarmış.

Benzerleri gibi aydınlatma özelliğine sahip olan bu klavyede -Logitech G15'te olduğu gibi- tam tamına 18 adet G ve üç adet M tuşu mevcut. Bu tuşlar sayesinde, oyunlarda, dilediğiniz ayarı çok daha kolay bir şekilde yapılabiliyorsunuz. Bu ayarları yapmak için ürünün yanında gelen yazılımı kullanabilirsiniz. Konforlu ve kişiselleştirilebilir tuşları, hızlı tepki süresi ve Windows tuşunu devre dışı bırakma özelliğiyle bu ürün, G15 ile birlikte yıldız parlayan bir oyun klavyesi. Bu klavyeyi G15'ten ayıran özellikler ise LCD ekranının olması ve fiyatının G15'ten daha ucuz olması. RECEP BALTAŞ

Logitech G11 Gaming Klavye	
Fiyat	74 Dolar + KDV
Firma	Logitech
Web	www.hs.com.tr
İthalat	Hızlı Sistem

9

- 18 adet G ve üç adet M tuşu
- Multimedya klavye özelliği
- Windows tuşunu devre dışı bırakma özelliği
- İki adet USB port'u
- G tuşlarının yerleşimi



A4 Tech X7-G600

Oyun donanımı konusunda pek aktif olmayan A4 Tech, X7-G600 oyun klavyesi ile "Ben de bu işte varım" diyor adeta. X7-G600'ü ilk başta "standart bir klavye"

olarak algılayabilirsiniz zira ürünün, renkli tuşları dışında diğer normal klavyelerden pek farkı yok. Fakat detaylara baktığımızda bu cihazın hangi amaçla üretildiğini anlıyoruz.

Anlaşılan, A4 Tech'e göre, oyun oynarken klavyenin sabit durması için ağır olması gerekiyor. (Halbuki ayaklar yardımıyla klavyeye bu özellik katılabilir.) Bu nedenle firma, klavyeyi olabildiğince ağırlaştırmış. Ürünün bir diğer özelliği ise W, A, S, D tuş kombinasyonları ile oyunda kullandığımız silahları hızlı bir şekilde değiştirebiliriz. Son olarak, eğer obur bir oyuncusanız ve üzerine kola döktüğünüz için bir düzine klavyeyi çöpe atmak zorunda kaldıysanız A4 Tech bu sorununuza "su geçirmeme özelliği" ile derman oluyor. Böylelikle klavyenizi ve klavyenizin çevresini şantiye alanı (?) olarak kullanabiliyorsunuz. RECEP BALTAŞ

A4 Tech X7-G600

Fiyat	20 Dolar + KDV
Firma	A4 Tech
Web	www.mascom.com.tr
İthalat	Mascom

- ➕ Su geçirmeme özelliği
- ➕ Uygun Fiyatı
- ➖ Kısa yol tuşunun olmaması
- ➖ Ekstra özelliklerden yoksun olması
- ➖ Fazla ağır olması



Genius ErgoMedia 500

Ceplerimizdeki iki kuruş paraya göz diken bir diğer firma ise Genius. Piyasaya çok farklı alanlarda ürünler sunan bu firmanın oyun klavyesi ErgoMedia 500, mercek altında.

Ürünün özelliklerini kısaca sıralamak gerekirse; ergonomik bir yapıya, aydınlatma özelliğine, 11 adet programlanabilir tuşa,

dört yönlü bir hareket tuşuna, kulaklık ve mikrofon girişlerine sahip olduğunu söyleyebiliriz.

ErgoMedia'yı test etmek için hemen Call of Duty 2'yi çalıştırdım ve "varsayılan" ayarlarda oyunu oynamaya başladım. Öncelikle, kullanırken tuşların güzel bir his verdiğini ve ürünün avucuma tam olarak oturduğunu belirtmek istiyorum. Her ne kadar bazı tuşlar düşündüğüm şekilde görevlendirilmemiş olsa da ayarları düzelttikten sonra bu konuda herhangi bir sorun yaşamadım. Ne zaman Battlefield 2'yi açtım, işte o zaman ErgoMedia'nın tuşlarının yetersiz olduğunu fark ettim. Her ne kadar mod değişimi ile bu sorun çözülebile de modlar arasında geçiş yapmak için tuşa üç defa basma zorunluluğu, klavye ile ilgili olumlu düşüncelerimi bir anda yok etti. Sonuçta, ErgoMedia görsel açıdan şık bir klavye ancak birkaç önemli eksikliği nedeniyle bizden yüksek bir not alamıyor. RECEP BALTAŞ

Genius ErgoMedia 500

Fiyat	28 Dolar + KDV
Firma	Genius
Web	www.konf.com.tr
İthalat	Konf Bilgişim

- ➕ Ergonomi
- ➕ Kulaklık ve mikrofon girişlerine sahip olması
- ➖ Yetersiz tuşlar
- ➖ Modlar arası geçiş zorluğu

A4 Tech X7 G100

Gün bugündür arkadaşlar; W, A, S, D tuşlarının anti-simetrik diziliminden ve devamlı olarak basılı tutmak zorunda kaldığımız kaygan, sert W tuşunun bileğimizde ve parmağımızda yarattığı ağrılardan kurtuluyoruz. İşte karşımızda; simetrik olarak yerleştirilmiş, genişletilmiş, parmak hizamıza göre eğim verilmiş ve

özel bir kaplamaya sahip olan W, A, S, D tuş takımı... Bir oyuncu daha ne ister ki... Geriye kalan tuşlar, elinizin altında kalacak şekilde gruplandırılmış. Shift tuşunun ve numaraların yerleri de gayet iyi. Klavyenin su geçirmeme özelliği de bulunuyor fakat bu özelliği test etmeye cesaret edemedim; ne de olsa emanet klavye.

Klavyenin kutusundan çıkan çerçeveler çok hoş. Bu çerçeveler Counter-Strike, Battlefield 2, Call of Duty ve Half-Life 2 oyunlarının tuş dağılımına göre isimlendirilmiş; bu sayede hangi tuşun ne işe yaradığını kolayca öğrenebiliyoruz. Kutudan bir de oldukça kaliteli bir taşıma çantası çıkıyor ve çantanın önünde bir mouse gözü yer alıyor; artık sırtınıza klavyenizi atıp bir LAN partisine gidebilirsiniz, selametle! RECEP BALTAŞ

A4 Tech X7 G100

Fiyat	12 Dolar + KDV
Firma	A4 Tech
Web	www.vatanbilgisayar.com
İthalat	Vatan Computer

- ➕ Tuş yerleşimi ve kaplaması
- ➕ Zengin aksesuar yelpazesi
- ➕ Sürücüyü ihtiyaç duymaması
- ➕ Uygun fiyatı
- ➖ W, A, S, D tuşlarının altındaki tuş grubunun uzakta kalması



Zotac 8800gt 512 MB Gddr3 Dvi 16x

EKRAN CANAVARI

Piyasaya yeni giren, dolayısıyla elimize de yeni ulaşan bir marka Zotac. Penta'nın distribütörlüğünde elimize ulaşan bu canavar, fiyat / performans oranı göz önüne alındığında sınıfındakilere fark atıyor. DirectX 10 ve Shader Model 4.0'i destekleyen kart, 660 Mhz çekirdek ve 1800 Mhz hafıza hızına sahip. Kartın shader hızı ise 1600 Mhz.

DirectX 9 tabanlı birkaç oyunda yaptığım testlerde oldukça olumlu sonuçlar aldım. Test tabanını 1920x1200 - 4xAA 16xAF olarak belirledim ve tüm grafik ayarlarını maksimuma çektim. Call of Duty 4 - Avr. FPS: 68, Colin McRae Dirt - Avr. FPS: 37, Enemy Territory: Quake Wars - Avr. FPS: 36, Half-Life 2 Episode

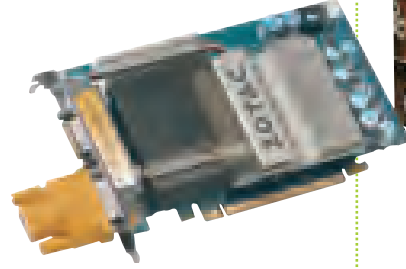
2 - Avr. FPS: 65, Bioshock - Avr. FPS: 64 değerlerine ulaştı ki bu değerler gayet tatminkar.

Kartın üzerinde, 2560x1600 gibi çok yüksek çözünürlükleri destekleyen çift DVI bağlantısı mevcut. TV çıkışını ise HDTV desteği ile kullanabiliyoruz.

8800 GT'nin bir başka olumlu özelliği ise oldukça sessiz çalışan fanı; overclock yapıldığında bile fan, sessizliğinden taviz vermiyor. HÜSEYİN HACIMUSTAFAOĞLU

FİYAT 280 Dolar İTHALAT Penta Bilgisayar

WEB www.penta.com.tr



KİŞİSEL OYUN SİMÜLATÖRÜ: X-WISHES RACING

Motor sporları dünyasının profesyonelleri tarafından geliştirilip tasarlanan ve yarış pilotları tarafından test edilip onaylanan X-Wishes Racing PGS, sıcak ev ortamımıza motor sporlarını en gerçekçi haliyle aktarıyor. Yarış koltuğu, dayanıklı metal alaşım gövdesi ve aksesuarları ile X-Wishes Racing PGS, hem yarış pilotları, hem de oyun tutkunları için eğlenceyi ve eğitimi bir arada sunuyor. Aralık ayında düzenlenecek olan Complex Fuarı'nda, dergimizin ve CHIP dergisinin stantlarında bu simülatörü dilediğinizce test edip kullanabilirsiniz. Bilgi için: www.x-wishesracing.com

ZEROtherm NV120 Nirvana

GÜZEL OLDUĞUNUZ KADAR SOĞUKSUNUZ DA

ZEROtherm, CPU soğutucu dünyasına ilk girdiğinde, kelebeğe benzeyen ve çok iyi puanlar alan BTF90 modeli ile ün salmıştı. Firma bu defa, NV120 Nirvana modeli ile dönüş yaptı. Sekiz adet bakır ısı borusuna sahip olan NV120, hem AMD, hem de Intel işlemcilerin derterine deva olacak şekilde tasarlanmış. 120 mm'lik şık bir mavi led'i bulunan NV120'nin, fan hızı 700~2,600 RPM arasında değişirken çıkardığı gürültü ise oldukça az (39DbA). Ürünün öne çıkan bir başka özelliği ise üzerindeki fanın değiştirilebilmesi; bu sayede herhangi bir bozukluk olursa fanı başka bir fanla kolayca değiştirebiliyorsunuz. Test amacıyla NV120 ile Intel'in stok soğutucusunu tokuşturduk; tam 58 C'a ulaşan stok fanın yanında NV120, 41 C'ta kalmayı başardı. Hatta ürün, Intel'in stok fanının boşta 43 C'a ulaştığı durumda, düşük ayarda olmasına karşın 42 C'ta kalmayı başararak ne kadar soğukkanlı olduğunu gösterdi ve bizden tam puan aldı. RECEP BALTAŞ

FİYAT 75 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com



HOŞ GELDİN HD 3800

AMD, ATI Radeon HD 3800 serisi grafik işlemcilerini piyasaya çıkardı. DirectX teknolojisinin son sürümü olan 10.1'i ve 55 nm işlem teknolojisini destekleyen ATI Radeon HD 3800 serisi, ATI CrossFireX teknolojisi ile "aynı anda dört ekran kartı" desteği sağlayarak yine bu sistemlere iştahla bakmamıza neden olacak gibi görünüyor. HD 3850 ve HD 3870 adında iki farklı model olarak piyasada göreceğimiz kartlardan HD 3850, 256 MB GDDR3; HD 3870 ise 512 MB GDDR4 hafızaya sahip olacak. Ve kötü haber: Bu iki ürün, ABD'de sadece 179 ve 219 Dolar'dan satışa sunulacak; geçmiş olsun! Bilgi için: amd.ati.com

Asus Xonar D2

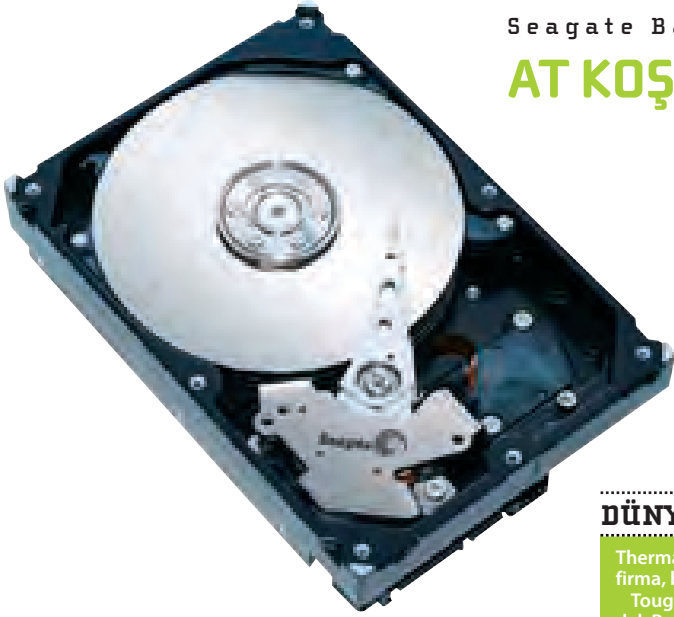
DAVULUN SESİ YAKINDAN DA GÜZEL GELSE...

Mükemmel bir sistem toplamaya çalışırken her zaman işlemciler ve ekran kartlarına dikkat eder, ses kartlarını -nedense-arka planda bırakırız. Ancak kulak zevkini de göz ardı etmemek gerek. Bugüne kadar kulak zevkimiz için (Billhassa Ercan'ın kulak zevki için... Nedense artık?) çoğunlukla Creative'in kapısını çaldık ama pazara giren yeni ürünlerle seçeneklerimiz arttı. Asus'un Dolby ve DTS destekli ses kartı Xonar D2 de bunlardan biri. Ürüne baktığımızda ilk göze çarpan özelliğinin EMI, yani elektromanyetik arabirim olduğunu görüyoruz. Bu arabirim, kartın işlediği ses sinyallerini dış etkenlerden koruyor ve çok temiz bir ses elde etmemizi sağlıyor. Kart, Vista altındaki oyunlarda Creative X-Fi'nin performansını yakalayamıyor ancak müzik, film ve multimedya konusunda çok iyi sonuçlar veriyor.

RECEP BALTAŞ

FİYAT 155 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr





Seagate Barracuda 1 TB 7200.11

AT KOŞTURABİLECEĞİNİZ KADAR ALAN!

Seagate de TB'lılar diyarına adım atan iddialı isimler arasına katıldı. Şimdi şöyle bir soru sorabilirsiniz: "Seagate'in sabit diski diğer firmaların sabit disklerinden üstün mü ki?" Eğer bu soruyu, "Ürettiği sabit diskleri en çok güvenen firma hangisi?" diye değiştirecek cevap vermek kolaylaşır; Seagate, uzun garanti süresi ve iyi müşteri ilişkileriyle tanınan bir firma.

Teste geçecek olursak: Ürün (ST31000340AS), HD Tach'in testlerinde ortalama 86.7 MB/s okuma ve 76.8 MB/s yazma performansı ile göz dolduruyor. Tek disk olarak çok iyi bir performans gösteren ST31000340AS'ye (Hükümlü kodu gibi resmen!) her oyuncunun Nirvana'sı olan RAID sistemini kurmaya karar verdik. Ortalama 115.6 MB/s okuma hızı ve 105.9 MB/s yazma hızı ile Seagate kalbimizi çalmayı başardı. RECEP BALTAŞ

FİYAT 400 Dolar + KDV İTHALAT Arena Bilgisayar WEB www.arena.com.tr

DÜNYANIN İLK 1500 WATT SLI SERTİFİKALI GÜÇ KAYNAĞI

Thermaltake'in ToughPower 1200 Watt versiyonunu önceki sayılarımızda incelemiştik. Şimdi firma, bu ürünün 1500 Watt'lık versiyonu ile karşımıza çıkıyor.

Toughpower 1500W, piyasadaki SLI sertifikalı güç kaynakları arasında en çok güç üreten model. Bunun yanı sıra dünyadaki SLI sertifikalı tek 1500 Watt'lık güç kaynağı olma özelliğine de sahip. Ürünü satın aldığınızda Intel ATX 12V 2.3 ve EPS 2.91 ile uyumlu, dört adet 6pinPCI-E ve dört adet de 8pin PCI-E bağlantısı bulunan bir güç kaynağına sahip oluyorsunuz. Şayet bu güç kaynağını eski P3 makinenizde kullanmayı planlamıyorsanız kendinize rahatlıkla bir SLI sistem kurabilirsiniz. Bilgi için: www.thermaltake.com

Gigabyte P35 DS3R Anakart

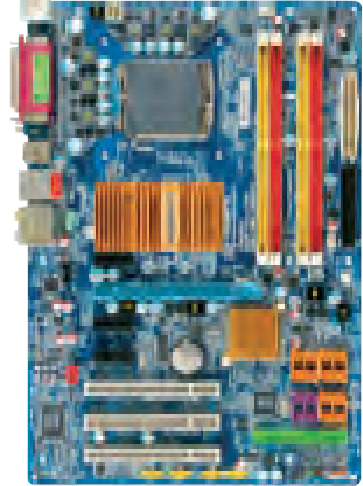
PC'NİN YENİ ANASI

Intel'in P35 yonga setinin nimetlerinden faydalanan bir diğer anakart, Tayvan'lı üretici Gigabyte'ın P35 DS3R modeli. Aslında anakarttaki girişlerden pek bahsetmeye gerek yok zira siz de ilerleyen satırlarda, SATA II ve 7.1 ses kartı girişlerinden, bütün aygıtlarınızı USB ile kullanmanız bile fazla gelecek olan USB arabiriminden bahsedeceğimizi biliyorsunuz. Bu kadar bağlantıdan sonra ürünün 800/1066/1333 frekanslarındaki bütün LGA 775 işlemcileri desteklediğini

de belirtelim. Anakartın göze çarpan bir diğer özelliği, yüksek kapasitör sayısı sayesinde sorunsuz çalışması.

Söz konusu overclock olduğunda da Gigabyte, -umduğumuz gibi- tatmin edici sonuçlar veriyor ve iyi bir OC performansı sergiliyor. 3DMark testlerinde de iyi sonuçlar elde eden P35 DS3R, 495 Mhz FSB hızını yakalamamızı sağlayarak anakartlar arasında ilk beşe girmeyi başarıyor. Kısacası, eğer yeni bir anakart alacaksınız ve tercihinizi Intel'den yana kullanacaksınız fakat bütçeniz kısıtlıysa P35 DS3R sizin için ideal. RECEP BALTAŞ

FİYAT 175 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim WEB www.kont.com.tr



LEVEL PAZARI

Oyun oynamak için yeni bir bilgisayar mı alacaksınız? Lütfen bizimle gelin...

	Ekonomik - 500 Euro	ideal - 1000 Euro	LEVEL - 2000 Euro
Kasa	250 Watt Mini Tower	400 Watt Midi Tower	750 Watt Big Tower
Anakart	i945 ya da AMD 690 çipsetli, 7.1 destekli	nForce 650i ya da AMD 580X çipsetli, 7,1 destekli	Intel X38 ya da nForce 680i çipsetli, 7,1 destekli, Firewire 800
İşlemci	Intel Core 2 Duo E4400 ya da AMD Athlon 64 X2 5000+	Intel Core 2 Duo E6600 ya da AMD Athlon 64 X2 6000+	Intel Core 2 Quad Q6700
Bellek	1 GB DDR2 667	2 GB DDR2 800	2 GB DDR2 1066
Ekran Kartı	GeForce 8500 GT ya da Radeon HD 2400 XT 256 MB	256 MB GeForce 8600 GT5 ya da 512 MB Radeon 2600 XT	2x 512 MB Radeon HD 2900 XT ya da 768 MB GeForce 8800 Ultra
Sabit Disk	250 GB 7200 Rpm	400 GB 7200 Rpm	2x 750 GB 7200 Rpm (RAID 0/1)
DVD Yazıcı	16x Multi	20x Multi (Dual Layer)	Multi 20x (Çift katman)
İşletim Sistemi	Windows Vista Home Basic	Windows Vista Home Premium	Windows Vista Ultimate

UFAK SORUNLAR VS. BÜYÜK AVANTAJLAR

Anakart ve ekran kartından sonra ses sistemi, soğutucu ve kasa işine de el atan Gigabyte en sonunda "Benim ne eksikim var" diyerek güç kaynağı işine de girmeye karar verdi, iyi ki de verdi. Az sonra Gigabyte'ın, verdiği bir karar hayatımıza neler kattığını göreceksiniz. Evet, Odin GT 800W, adından da anlaşılabilir gibi 800 Watt güç sağlıyor. İncelemeye başladığımızda ilk gözümüze çarpan şey ürünün USB bağlantısı oluyor. Bir dakika, güç kaynağının üzerinde bir USB girişi gördüm sanki... Evet, bu bağlantı sayesinde, güç kaynağımızın ne durumda olduğunu, beraberinde gelen yazılımın kadrana bakarak öğrenebiliyoruz. Bu insanlık için küçük, bizim için büyük olan özellikten sonra ürünün performansına değinmek istiyoruz. Odin'in 5V ve 12V çıkışları gayet sorunsuz gözükürken 3.3V çıkışı biraz dalgalı gibi ama bu sorun değil zira P-Tuner ile bunu ayarlamak çok kolay. Verimlilik testine geçmek gerekirse: Gigabyte'takilerin ne yaptıklarını bilmiyoruz ama şunu gördük ki %84 gibi bir oranla bu cihaz, şimdiye kadar incelediğimiz en verimli güç kaynağı oldu. Ancak ürünün ufak bir problemi var: Gigabyte biraz fazla ses çıkaran bir güç kaynağı. Fakat P-Tuner yazılımı için yapılacak ufak bir güncelleme ile bu sorun çözülebilir. Sonuç olarak, mükemmel yazılım kontrolü, yüksek verimi ve Quad PCI-E bağlantısı ile Odin bizi mutlu etmeyi başarıyor. Onu seviyoruz!

FİYAT 257 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim WEB www.kont.com.tr

INTEL QUAD-CORE VE CORE 2 İŞLEMCİLERİNDE LİMİT AŞIMI

Asus, yeni anakartı P5B-E Plus'ı duyurdu. Enerjisi oldukça verimli bir şekilde kullanır ve Intel Core 2 işlemcilerini destekleyen kart, P965 yonga seti ile DDR2 800 Mhz dual-channel (çift kanal) bellek mimarisine sahip. %100 yüksek kaliteli, iletken Polimer kapasitörleri kullanan P5B-E Plus, en üst düzeydeki bileşenleri kullanarak oluşturacağınız bir sistemden en üst düzeyde performans elde edebilmemiz için sadece Asus anakartlarda bulunan şu özellikleri içeriyor: Ekran kartının performansını artıran PEG Link, optimize performans ve sessizlik sağlayan AI Gear, gerçek zamanlı performans artırımı sağlayan AI NOS, etkili ve sessiz soğutma sağlayan Stack Cool 2 ve sistemin durumuna göre fan hızını ayarlayan Q-Fan 2...
Bilgi için: www.asus.com.tr



Zalman ZM-RS6F USB Kulaklık

USB İLE KULAKTAN KULAĞA

"Şu USB'nin de suyunu çıkardılar canım; USB kulaklık mı olur?" demeyin çünkü Zalman bu konuda iddialı. O zaman bakalım, nasıl oluyormuş bu USB kulaklık...

Öncelikle, ürünün USB bağlantılı olmasının asıl nedeni içinde bir ses kartının, yani C-Media USB 106'nın yer alması. Kulaklığın bir diğer önemli özelliği ise 5.1 desteği sunması. Test sonuçlarına geçmeden önce ürünün, rakipleri Sennheiser'a veya Technics'e göre biraz ağır olduğunu belirtmekte fayda var.

ZM-RS6F'nin marifetlerini görmek için birçok şarkı ile test yaptıktan sonra filmlere ve oyunlara geçtik. Bu testlerden olumlu sonuçlar alan ZM-RS6F'yi daha sonra rahatlık ve dayanıklılık açısından inceledik. Test sonunda kulaklarımızı dinlenmeye bıraktık ve şunu gördük ki ZM-RS6F ile bütünleşik olan C-Media ses kartı, tatmin edici bir ses kalitesi sunmuyor. Ancak altı adet bağımsız hoparlörü, tasarımı ve kullanım kolaylığını göz ardı etmemek gerek.

FİYAT 69 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend web www.dijitaltrend.com

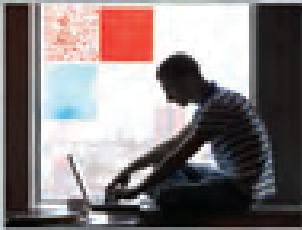
EKRAN KARTLARI					
GPU Modeli	Bellek Miktarı / Tipi	Bellek Veriyolu	Vertex Shader	Pixel Shader	Performans
Nvidia GeForce 8800 Ultra	768/DDR3	384	128*		100
Nvidia GeForce 8800 GTX	768/DDR3	384	128*		95.1
ATI Radeon HD 2900 XT	512/DDR3	512	320*		85.3
Nvidia GeForce 8800 GTS	640/DDR3	320	96*		80.3
Nvidia GeForce 8800 GTS	320/DDR3	320	96*		79.2
ATI Radeon HD 2900 Pro	512/DDR3	512	320*		77
Nvidia GeForce 7950 GX2	2 x 512/DDR3	256	16	48	74.9
ATI Radeon X1950 XTX	512/DDR4	256	8	48	69
ATI Radeon X1950 XT	256/DDR3	256	8	48	66.5
ATI Radeon X1900 XT	512/DDR3	256	8	48	62.7
ATI Radeon X1900 XT	512/DDR3	256	8	48	60.2
Nvidia GeForce 7900 GTX	512/DDR3	256	8	24	59
Nvidia GeForce 7950 GT	512/DDR3	256	8	24	55.3
ATI Radeon X1950 Pro	256/DDR3	256	8	36	51
Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128	32*		50.8
ATI Radeon X1900 GT	256/DDR3	256	8	36	48.6
ATI Radeon X1950 GT	512/DDR3	256	8	36	46.8
Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128	32*		46.7
Nvidia GeForce 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	43.9
Nvidia GeForce 7900 GS	512/DDR3	256	7	20	43.7
Nvidia GeForce 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	43.3
ATI Radeon HD 2600 XT	256/DDR4	128	120*		41.1
ATI Radeon HD 2600 XT	512/DDR3	128	120*		35.8
ATI Radeon X1800 GTO	256/DDR3	256	8	12	35.4
Nvidia GeForce 8600 GT	256/DDR3	128	32*		35.3
ATI Radeon HD 2600 XT	256/DDR3	128	120*		35.1
ATI Radeon X1650 XT	256/DDR3	128	8	24	35.1
ATI Radeon X850 XT-PE	256/DDR3	256	6	16	34.6
Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	33
ATI Radeon X850 XT	256/DDR3	256	6	16	32.8
Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	30.1
ATI Radeon HD 2600 Pro	512/DDR2	128	120*		29.2
ATI Radeon HD 2600 Pro	256/DDR2	128	120*		28.2
Nvidia GeForce 7600 GS	256/DDR3	128	5	12	27
ATI Radeon X1650 Pro	256/DDR3	128	5	12	26.4
Nvidia GeForce 6800 GT	256/DDR3	256	6	16	25.9
Nvidia GeForce 6800 GS	256/DDR3	256	5	12	25.7
ATI Radeon X800 GTO	256/DDR3	256	6	12	22.9
ATI Radeon X1600 XT	256/DDR3	128	5	12	21.1
ATI Radeon X1300 XT	256/DDR2	128	5	12	20.8



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ SERTİFİKA PROGRAMLARINDA

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK TERCİH EDİLEN

ÖZEL EĞİTİM KURUMU



Kariyer Eğitimleri

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

Kariyer Destek Eğitimleri

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



212 337 66 77
www.bilgeadam.com

Bireysel: Bakırköy | Beşiktaş | Kadıköy | Fatih | Town Center
Kurumsal: Fulya | Kozyatağı

BilgeAdam

Geçen ay donanim@level.com.tr adresimizde yaşanan küçük bir sorun nedeniyle bazı okurlarımızın mail'leri çok geç elimize ulaştı. Bu yüzden soruları sayfaya giremeyen okurlarımızdan özür diliyoruz. Yine her türlü donanım sorunuzun için posta adresimiz emrinize amadedir. Bekliyoruz efendim...

S: Merhabalar; ben yeni bir PC toplayacağım ve bu aşamada aklıma takılan birkaç soru var. Yardımcı olursanız sevinirim.

1. 22" bir LCD monitör almayı düşünüyorum; önerebileceğiniz en uygun model hangisidir?
2. DDR3 destekli bir anakart üzerinde DDR2 RAM'ler çalışır mı? DDR2 ile 3 arasında performans olarak çok fark var mı? Seçimim hangisinden yana olsun?

3. Daha yeni ekran kartları için beklemek doğru mu? Maddi açıdan herhangi bir sorunun yok ve sabırsız adamın tekiyim ancak 8800 GTX de anlamsız derecede pahalı. Yeni XFX 8800 GT'yi tavsiye eder misiniz acaba? Şimdiden teşekkürler, herkese selamlar saygılar. Ozan "peregrin" Sefi

C: Selam Ozan. Belli ki kararsızlığın yüzünden depresyonun eşiğindesin. Hemen seni bu ruh halinden çıkarayım. Şimdi, ilk olarak, monitör tavsiyesi istemişsin; ben de buna karşılık almak istediğin ekran kartı modeline bakarak oynayacağı oyunları tahmin ettim ve bu oyunlara göre modeller önermeyi uygun buldum. Bu bağlamda sana üç farklı monitör öneriyorum: Benq FP222WH TFT LCD, Samsung 2232BW TFT LCD ve bütçeni biraz daha zorlayabilecek bir model olan Philips 220AW8FS Wide Screen. İkinci sorunun cevabına gelecek olursak, "Her zaman değil, hatta nadiren" demek istiyorum zira piyasadaki birkaç "hybrid" anakartın dışında, her iki bellek türünü de destekleyen pek model yok. Almak istediğin anakartı iyice araştırman gerekiyor. 35 Dolar gibi bir fiyata 1 GB DDR2 bulunabilirken, 1 GB DDR3'ün fiyatı ise 250 Dolar civarında; aradaki büyük fiyat farkına rağmen performans farkı yok ancak Aralık ayının sonuna doğru fiyatı düşeceğinden 1 GB DDR3'ü almayı düşünebilirsin. Geriye kaldı ekran kartı sorunu; evet, 8800 GTX pahalı ama verdiği parayı sonuna kadar hak eden bir kart. XFX 8800 GT'yi ise tavsiye ederim. İyi oyunlar, yeni sorularını bekliyorum.

S: Selamlar LEVEL Ailesi. Geçenlerde bilgisayarımı upgrade ettim ve anakartın üzerindeki grafik işlemcisini yeterli bulmadığım için Geforce 8600 GT aldım ama ne olduysa bundan sonra oldu. En son sürücüler yüklü olmasına rağmen Bioshock gibi oyunlarda birkaç dakika sonra oyun kapanıyor ve "Program bir hatayla karşılaştı, kapatılması gerek" mesajıyla karşılaşıyorum. Bana bir yol gösterirseniz çok sevinirim. İyi çalışmalar. Uğur Aksoy

C: Merhaba Uğur; bu o kadar genel bir problem ki inan bana, bilgisayarının önünde çay içmeden ya da oyun oynarken oyunu bırakıp tuvalete gitmeden bile kaynaklanıyor olabilir. Yine de birkaç fikir yürütelim; ilk önce güç kaynağının yeterli olup olmadığına bir bak. Tüm donanıma yeterli elektrik gidip gitmediğini kontrol etmelisin. Bunun için daha düşük voltaj çeken herhangi bir ekran kartını deneyebilirsin. Ayrıca güç dağıtan kabloların bağlantılarını bir kontrol et. Bunların dışında herhangi bir donanım çakışması da sorunun kaynağı olabilir. DirectX sürümünü ve ekran kartının sürücülerini tamamiyle bilgisayarından kaldırıp baştan kurmak bir çözüm olabilir. Bu çözümler işe yaramazsa ekran kartından kaynaklanan bir sorunla karşı karşıya olabilirsin; ekran kartını üç boyutlu uygulamalarda çuvallıyor olabilir. Kolay gelsin.

S: Tüm LEVEL çalışanlarına ve okurlarına merhaba. Bilgisayarım da bundan kısa bir süre öncesine kadar kesinlikle bir problem yoktu. Tüm uygulamalarda sorunsuz bir performans sergileyen bilgisayarım, evimdeki

iki saniyelik bir voltaj değişikliği sonucunda sürekli hata vermeye başladı. Oyun oynarken kaplamalar bozuluyor, dokular kayboluyor ya da deforme oluyor ve yeni uygulama yüklemeye çalışırken sürekli "CRC" hatası alıyorum. Hatta birkaç kere program kurma sırasında yüklemeye barının bir ileri, bir geri gittiğine bile şahit oldum. Bilgisayarımın dengesi resmen altüst oldu. Sizce bu sorunlar neden kaynaklanıyor olabilir?

Recep Burunsuz

C: Selamlar Recep. Tıp dilinde "manik depresif" adı verilen psikolojik bir rahatsızlığa yakalanmış bilgisayarın. Bilgisayarının veri akışında kesinlikle bir problem var. Bu problem bana

fiziksel bir hatadan kaynaklanıyor gibi geldi. Eğer kasana bağlı bir regülatör yoksa ve bilgisayarın açıkken voltajda ani bir dalgalanma olduysa sistemin muhtemelen bundan zarar görmüştür. Benim aklıma ilk gelen terslik, bunun anakartla ya da güç kaynağıyla ilgili bir problem olduğu yönünde. Diğer güçlü olasılık ise RAM'lerinin bozulmuş olması. Bunu anlamının en güzel yolu ise bir şekilde bozulduğunu düşündüğün donanımları, yenileri ya da eşdeğerleri ile değiştirip sistemi bir deneme sürecine tabi tutmak. Bu deneme -yanılma sürecinde daha önce denediğin ama verim alamadığın uygulamaları yeniden çalıştırmayı deneyerek hatanın kaynağını tespit edebilirsin. Görüşmek üzere.

S: Merhabalar, uzun bir süredir sorunsuz bir şekilde kullandığım dizüstü bilgisayarım aniden çalışmamaya başladı. Word'de yazı yazarken bir anda donan bilgisayarım "mavi ekran" verdi ve resetleyip tekrar açmaya çalıştığım zaman yine -bir donanım sorununun habercisi olan- mavi ekran ile karşılaştım. Şu anda sistemim hiçbir

şekilde açılmıyor. Bir cevap verirseniz çoklu bu durum beni deli gibi geriyor.

Alper Büyükbacı

C: Gerilme sevgili Alper, sakın ol. Bilgisayar kullanmak böyle bir şey işte; aynı kaprisli bir sevgiliye sahip olmak gibi... Her neyse... Sorununa dönecek olursak... Asıl önemli olan noktayı maalesef belirtmemişsin. Öncelikli olarak yapman gereken şey, dizüstü bilgisayarının pilini çıkarıp cihazı sadece elektrik bağlantısıyla çalıştırmayı denemek. Yüksek olasılıkla sisteminin pili hasar görmüş. Bunun dışında, sisteminin üreticisi ile derhal bağlantıya geçmen en etkili çözüm yolu gibi görünüyor. Sevgiler. ☺

Furkan ve Faruk, Donanım sorunlarınız için siz cefakar bilgisayar kullanıcılarının sorunlarını dinlemeye devam edecekler. Bu sabit disk de üzerine yaza yaza ne çizildi arkadaş...
donanim@level.com.tr



Hızlı gerçekten hızlı...

Kusursuz tasarımı ve üstün performansıylayeni nesil Casper Nirvana notebooklar...
Geleceğin teknolojisini dizinize getiriyor,
hızınıza hız katıyor!



| Casper NIRVANA

PC

WORLD IN CONFLICT

Oyunun kısayol dizininin sonuna "-console" komutunu ekledikten sonra oyuna girdiğinizde "~" tuşuna basarak konsolu açabilir ve aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

UnlockAllMaps: Tüm görevler açılır.
WinGame: Bölüm biter.
cmdlist: Bütün komutlar listelenir.
CameraFreedom: Serbest kamera modu açılır.



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Oyun sırasında "CTRL+ALT+~" tuş kombinasyonuna basarak konsolu açın ve "net_allowcheats 1" komutunu girdikten sonra aşağıdaki hileleri yazın.

give health: Sağlık
give ammo: Cephane
god: Ölümsüzlük
noclip: Duvarlardan geçme
pm_thirdperson 1: Third-person kamerasını açma
pm_thirdperson 0: Third-person kamerasını kapatma
g_maxproficiency 1: Rütbeleri ve her şeyi açma
g_maxproficiency 0: Rütbeleri ve her şeyi kapatma



PS2



SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Aşağıdaki hileleri Helicarrier'dayken girin.

5000 kredi: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ
Yeni Goblin: Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Aşağı, Sol
Venom: Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Aşağı
Sandman: Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol



HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

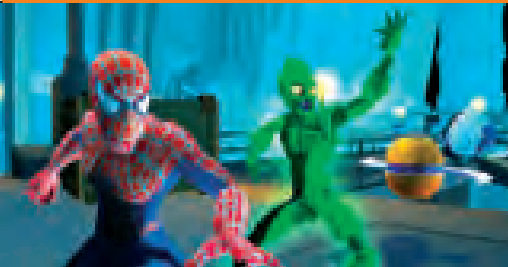
Aşağıdaki kodları "~" tuşuna basarak açacağı- nız konsola girebilirsiniz.

sv_cheats 1: Hileler aktif hale gelir.
god: Ölümsüzlük
noclip: Duvarlardan geçme
notarget: Düşmanlardan zarar görmeme
maps: Harita listesi
impulse 101: Tüm silahlar
shake: Deprem yaratma
kill: İntihar etme

SPIDER-MAN: FURKAN OR FARUK

Oyunu hızlı bir şekilde bitirmek için aşağıdaki- leri uygulayın.

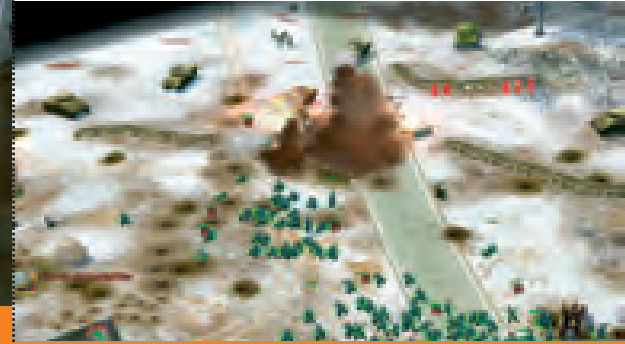
Önce "~" tuşuna basıp konsolu açın ve "(F+F) X2-1=FORF" kodunu girerek -normalde oyunun sonunda ortaya çıkan- Furkan Faruk karakterini oyuna ekleyin. Dikkat! Furkan Faruk esprili tavırlarıyla sempatinizi kazanmaya çalışacaktır ama unutmayın ki bu karakterin sahip olduğu iki farklı kişilik var: Bunlardan biri asıl düşmanınız iken diğeriye Spider-Man ile birlikte bu düşmanı yenebilecek olan kişidir. Bu nedenle iki karakteri birbirinden ayırmanız gerekiyor. Biz bu ayrımı iki aydır yapamadık; eğer siz yapabilirsiniz lütfen bizi bilgilendirin bu konuda.



THE KING OF FIGHTERS XI

Aşağıdaki karakterleri açmak için oyunu Arcade Mode'da oynamanız gerekiyor.

Shion: Shion, Magaki ile dövüşmeden önce onunla dövüşün ve onu yenin.
Adelheid: Karşılaştığınızda onu yenin.
Gai: Karşılaştığınızda onu yenin.
Jyazu: Karşılaştığınızda onu yenin.
Sho: Karşılaştığınızda onu yenin.
Silber: Karşılaştığınızda onu yenin.



BLITZKRIEG 2: LIBERATION

Aşağıdaki hileleri girmek için oyun sırasında "~" tuşuna basarak konsolu açın.

@Password (Barbarossa): Hileleri aktif hale getirir.
@God (0,1): Ölümsüzlük
@Win (0): Savaşı kazanma
@ChangeWarFog (0): Savaş sisini kapatma

UNREAL TOURNAMENT 3

Oyun sırasında "Tab" tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

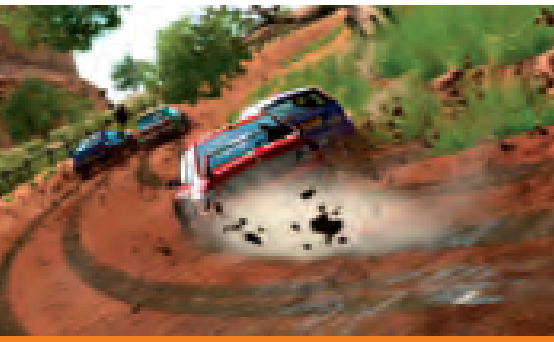
GOD: Ölümsüzlük
LOADED: Tüm silahlar ve cephaneler
Allammo: Cephane
Fly: Uçma
Ghost: Uçma ve duvarlardan geçme özelliğini açma
Walk: Uçma ve duvarlardan geçme özelliğini kapatma



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Aşağıdaki kodları girerek kodların karşılarında yer alan araçları açabilirsiniz.

JWRS: Nissan Skyline R34 GT-R
GVDL: BMW Z4 Roadster
FAMQ: SEAT Leon Cupra R
WIKF: Saleen S7
BSLU: Hyundai Coupe 2.7 V6
DOPX: Mitsubishi Prototype X
KDTR: Koenigsegg CCX
MRHC: Infinity G35
MNCH: Infinity G35 (Kırmızı)
PRGN: Nissan 350Z
RBSG: Holden Monaro
YTHZ: Audi TT 1.8 Quattro



SEGA RALLY REVO

Premier Professional (5): Championship'te yeterli puanı toplayarak Premier Professional League'ni açabilirsiniz.

Premier Expert (10): Championship'te yeterli puanı toplayarak Premier Expert League'ni açabilirsiniz.

Premier Champion (20): Championship'te Premier Final yarışını birincilikle bitirin.

Modified Amateur (5): Championship'te yeterli puanı toplayarak Modified Amateur League'ni açabilirsiniz.

Modified Professional (10): Championship'te yeterli puanı toplayarak Modified Professional League'ni açabilirsiniz.

Modified Expert (20): Championship'te yeterli puanı toplayarak Modified Expert League'ni açabilirsiniz.

Modified Champion (30): Championship'te Modified Final yarışını birincilikle bitirin.

Masters Amateur (10): Championship'te yeterli puanı toplayarak Masters Amateur League'ni açabilirsiniz.

Masters Professional (20): Championship'te yeterli puanı toplayarak Masters Professional League'ni açabilirsiniz.

Masters Expert (30): Championship'te yeterli puanı toplayarak Masters Expert League'ni açabilirsiniz.

Masters Champion (40): Championship'te Masters Final yarışını birincilikle bitirin.

Grand Slam (50): Championship'teki bütün yarışları birincilikle bitirin.

Car Collector (20): Championship'te yeterli puanı toplayarak bütün arabaları açabilirsiniz.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Düşmanların sağlığını görmek: Peru'daki tüm Time Trial'ları tamamlayın.

Sınırsız 50 kalibrelik silah cephanesi: Peru'daki tüm Time Trial'ları tamamlayın.

Sınırsız oksijen: Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

LEVEL'S AUTHOR ABLA

Oyunu kısa yoldan bitirmek için Büyük Salon'a gidin ve aynanın karşısına geçerek daha önce almış olduğunuz beyaz mendili yere bırakın; böylece aynanın içinden geçerek boss'la (Author Abla) karşılaşmış olacaksınız. Aynanın diğer tarafına geçtiğinizde, içindeki her nesnenin üzerine farklı ebatlardaki örtülerin örtülmüş olduğu bir oturma odasına geleceksiniz. Burada sizi elinde kahve fincanı olan, baş örtülü ve güneş gözlüklü bir kadın (Author Abla) karşılayacak ve falınıza bakmak isteyecek. Teklifini reddedin ve odadaki tüm örtülerini etrafa saçın. Bu ahlak kurallarına aykırı davranış nedeniyle Author Abla'nın kalbi kırılacak ve böylece oyun bitecek.

Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 08

Options menüsünden Password'ü seçin ve aşağıdaki kodları girin.

RIHACHINRIZO: Mizuno nesnelere açar.

SNAKEKING: Cobra nesnelere açar.

NOTJUSTTIRES: Bridgestone nesnelere açar.

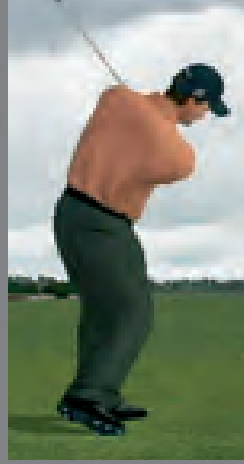
INTHEGAME: EA nesnelere açar.

JUSTSHAFTS: Grafalloy nesnelere açar.

JLINDEBERG: J.Lindeberg nesnelere açar.

CLEVELAND: Cleveland Golf nesnelere açar.

JUSTDOIT: Nike nesnelere açar.



Güneş gözlüğü: Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

Sınırsız shotgun cephanesi: Greece'deki tüm Time Trial'ları tamamlayın.

Tüm silahlar: Greece'deki tüm Time Trial'ları tamamlayın.

Sınırsız Mini SMG cephanesi: Egypt'taki tüm Time Trial'ları tamamlayın.

Sınırsız sağlık: Egypt'taki tüm Time Trial'ları tamamlayın.

Silver Mini SMG: Lost Island'daki tüm Time Trial'ları tamamlayın.

Golden shotgun: Lost Island'daki tüm Time Trial'ları tamamlayın.

Croft Manor müziği: Croft Manor'u bitirin.

Egypt müzikleri: Temple of Khmoon, Obelisk of Khmoon ve The Sanctuary of the Scion bölümlerini bitirin.

Greece müzikleri: St. Francis' Folly, Coliseum, Palace Midas ve The Tomb of Tihocan bölümlerini bitirin.

Peru müzikleri: Mountain Caves, City of Vilcabamba, The Lost Valley ve The Tomb of Qualopec bölümlerini bitirin.

Lost Island müzikleri: Natla's Mines, The Great Pyramid ve The Final Conflict bölümlerini bitirin.



PS3



FOLKLORE

Ellen ve Keats için bütün Folks'ları toplayarak Extra Costume 1'i açabilirsiniz.

SKATE

Sırasıyla Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, R1, Üçgen ve L1 tuşlarına basarak mağazadaki Best Buy Clothes'u açabilirsiniz.

XBOX 360



HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

+25 Sağlık: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, B, A

Cephane: Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B, RB

Ölümsüzlük: LB, Yukarı, RB, Yukarı, LB, LB, Yukarı, RB, RB, Yukarı

Bütün bölümler: Sol, Sol, Sol, Sol, LB, Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, RB



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Aşağıdaki hileleri girmeden önce oyun sırasında RB ve LB tuşlarına basılı tutarak X, B, Y, A, A tuşlarına basıp hileleri aktif hale getirin. Daha sonra Cheat Menu'yü açarak aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

Tam sağlık: Y, X, X, Y, A, B

Tam cephanesi: LB ve RB tuşlarına basılı tutarak B, B, Y, X, A, Y

PSP



CRASH OF THE TITANS

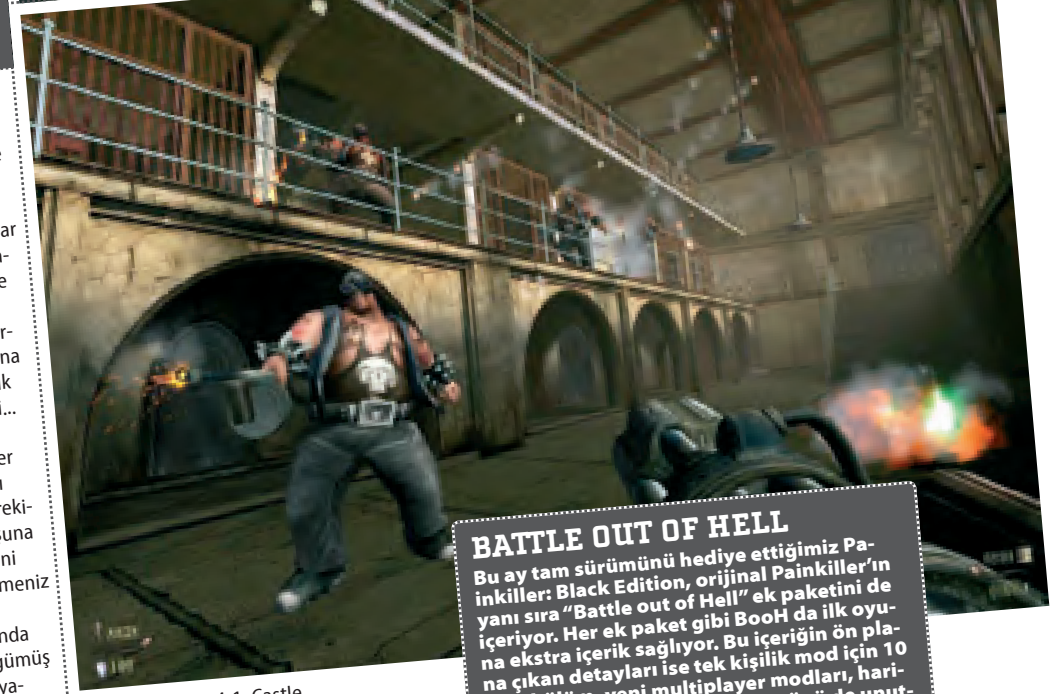
Aşağıdaki hileleri oyunu durdurduktan sonra uygulayın.

Crash'ın kafasını büyütme: R1'e basılı tutarak sırasıyla Kare, Kare, Üçgen, X tuşlarına basın.

Görünmezlik: R1'e basılı tutarak sırasıyla Üçgen, Kare, Üçgen, Kare ve X tuşlarına basın.



Demon Morph modunun nasıl bir şey olduğunu merak ediyor musunuz? İşte cinnet anına dair bir kare...



"son savaşlar" biraz taktik gerektiriyor. Örneğin, ikinci bölümdeki bataklık devini kesmek için önce onun ayağının dibindeki kabarcıkları patlatmalı ve daha sonra bütün cephanenizi üzerine kusmalısınız; aksi takdirde zarar görmeyecektir.

Oyunda birçok gizli bölge de bulunuyor. Bu bölgelerde çeşitli bonuslar kazanabileceğiniz gibi para yerine geçen değerli eşyalar da bulabilirsiniz. Öte yandan, bir bölümün sonuna geldiğiniz zaman arkanızda bıraktığınız tüm kilitle kapılar açılacaktır. Böylece tekrar geri dönerek toplamadığınız eşyaları toplayabilirsiniz. Öldürdüğünüz yaratıklardan çıkan yeşil ruhlara sağlığını artırır gibi bunlardan 66 tane toplarsanız "Demon Morph" moduna geçebilirsiniz. Bu moddayken, zarar görmediğiniz için kalabalık grupların arasına rahatlıkla dalaabilirsiniz; bir süreliğine tabii ki...

Black Tarot Cards> Oyun içinde topladığınız altınlarla her bölümün sonunda Tarot kartları alabilirsiniz. Fakat bu kartları açmak için her bölümde belli görevleri yerine getirmeniz gerekiyor. Mesela, Atrium Complex'in Tarot kartı "Haste"dir. TAB tuşuna basarak bu bölümdeki tarot kartı için ne yapmanız gerektiğini öğrenebilirsiniz. (Atrium Complex için bütün objeleri yok etmeniz lazım.)

Tarot kartları Gümüş ve Altın olmak üzere iki kategori altında toplanıyor. Aynı anda en fazla iki tanesini taşıyabildiğimiz gümüş kartlar oyun boyunca etkilerini gösterirken üç tanesini taşıyabildiğimiz altın kartlar ise belli bir süre etkili olabiliyor. Zorluk seviyeleri arasında transferini sağlayabildiğimiz kartlara birkaç örnek vermek gerekirse:



Bölüm 1-1: Cemetery
Görev: Bölümü bitirmek
Kart: Endurance (Altın)
Alınan hasarı yarıya indirir.



Bölüm 1-2: Atrium Complex
Görev: Bütün eşyaları yok etmek
Kart: Haste (Altın)
Oyunun hızı iki kat yavaşlar.



Bölüm 2-6: Swamp
Görev: Bataklık devini dört dakikadan önce öldürmek
Kart: Dexterity (Altın)
Şarjör yenileme hızı iki kat artar.



Bölüm 3-2: Abandoned Factory
Görev: Demon Morph'tayken 30 düşman öldürmek.
Kart: Forgiveness (Gümüş)
Altın kartlar her bölümde iki kez kullanılabilir.



Bölüm 4-1: Castle
Görev: Yedi adet kutsal eşyayı bulmak
Kart: Rage (Altın)
Hasar miktarı dört kat artar.



Bölüm 4-3: Babel
Görev: Bölümdeki bütün cephaneyi toplamak.
Kart: Double Time Bonus (Altın)
Altın kartların etki süresi 20 saniye artar.

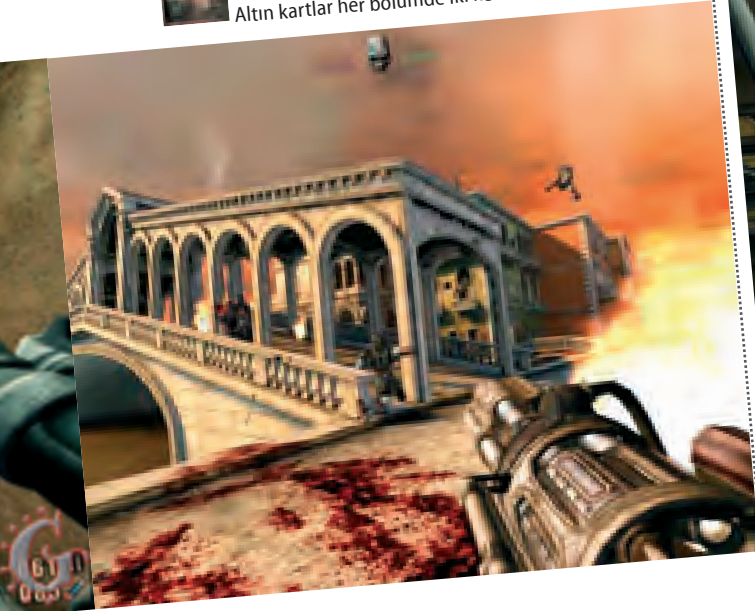
Aynı özelliğe sahip olan iki kartı (iki kat ve dört kat hasar veren kartlar gibi) aynı anda kullanmamaya dikkat edin çünkü oyun otomatik olarak en güçlü olan kartı öne alıyor ve bu durum aleyhinize sonuçlanabiliyor.

© NURETTİN TAN

BATTLE OUT OF HELL

Bu ay tam sürümünü hediye ettiğimiz Painkiller'in yanı sıra "Battle out of Hell" ek paketini de içeriyor. Her ek paket gibi BooH da ilk oyuna ekstra içerik sağlıyor. Bu içeriğin ön plana çıkan detayları ise tek kişilik mod için 10 yeni bölüm, yeni multiplayer modları, haritalar ve modeller. Harita editörünü de unutmamak lazım.

Orijinal oyun için bahsettiğimiz "tarot kartları" sistemi ek pakette de aynı şekilde alıyor. Black Edition'ı açtığınızda, orijinal oyunu mu, yoksa ek paketi mi oynamak istediğiniz soruluyor. BooH'u seçtiğinizde ise orijinal oyunda topladığınız kartları ve puanları korumak isteyip istemediğiniz... Bu soruya "Evet" diyerek elinizdekileri ek pakete aktarabiliyorsunuz ancak bazı kartlar arada kaynayabiliyor çünkü ilk oyunlarda yer alıp ikinci oyunda yer almayan bazı kartlar var. Aynı şekilde BooH'ta toplayacağınız bazı kartları da ilk oyunda kullanamıyorsunuz.





Football Manager 2008

Başarılı bir menajer olmanın püf noktaları...

İlk hazırlık> Takımınızın başına geçerken geçmez kontrol etmeniz gereken belli başlı noktalar var. Bu noktaları göz ardı etmezseniz başarıya ulaşabilirsiniz.

İlk olarak, takımınızdaki bütün oyuncuların tek tek inceleyin. Kontrat süreleri sona ermekte olan oyuncularınızın olduğunu göreceksiniz; elinizde tutmak istediğiniz futbolculara hemen yeni sözleşme önerin. Ancak zengin bir takım kapınızı çaldığında başınızın ağrıması için, sözleşmelerinde "Minimum Serbest Kalma Ücreti" ibaresi olan oyuncuları değiştirmenizi öneririm. Unutmadan: Sözleşme tekliflerinizi geri çeviren yıldız isimleriniz varsa onlara yeni teklifler yapar, rakı boş boşuna zaman harcamayın çünkü ne olursa olsun, bu oyuncular tekliflerinizi kabul etmiyorlar. Bunun tek nedeni henüz başarıya ulaşmamış olmanızdır. Bu tip asi oyuncuları elinizde tutmak için yapmanız gereken şey ise ilk devreyi en az sayıda mağlubiyetle kapatmak.

Antrenman programı> Oyuncularınızın antrenmanları seçme ve takip etme süreçleri, genel performanslarına bağlı. Yani bir futbolcunun hangi özelliklerinin gelişmesini istiyorsanız ona o yönde bir antrenman programı sunmalısınız. Sezon başlamadan önceki dönemde takımınızın Strength (Dayanıklılık) ve Aerobic (Kondisyon) çalışmalarına önem vermelisiniz. Diğer antrenmanları ise düşük seviyede tutmanız yararlı olacaktır. Sezonun başlamasına çok az bir süre kala

bu antrenman programını değiştirmelisiniz; Strength ve Aerobic çalışmalarını orta seviyeye en altına çekin. Kalecilerinize -buradan kazandığınız zamanla-, Set Pieces ve Defending çalışmalarını yaptırmanız onların çok yönlü olmalarını sağlamış olursunuz.

Sezon başlamadan önceki bu kısa dönemde, futbolcularınızın yeteneklerine göre özel antrenman programları sunmanız yararınıza olacaktır. Örneğin, Fenerbahçe'den Alex'e defans ağırlıklı bir program verdiğimizde bu oyuncunun hem ofansif yönünü köreltiriz, hem de defansif yönünün gelişmesini beklerken fazla zaman kaybetmiş oluruz. Ayrıca, her futbolcunun Tactics (Taktik) çalışması gerekiyor ki kullandığımız taktik daha etkili bir hale gelsin.

Oyuncuların yaşlarına göre yaptığımız antrenman programını ayarlamamız gerekmektedir. Genç bir oyuncuya dilediğimiz gibi yüklenebiliriz ancak yaşlı bir oyuncuyu aynı oranda yormak onun çabuk sakatlanmasına neden olacaktır.

Taktiksel anlayış> Herkesin farklı bir futbol anlayışı ve bu anlayışa göre farklı taktiksel fikirleri vardır. Ben de bu bölümde, kendi taktiklerimi sizlerle paylaşmak istiyorum.

Taç atışlarını, atış hangi taraftan kullanılacak ise o tarafın kanat bek'ine kullanırız. Serbest vuruş ve köşe vuruşlarını Free Kicks, penaltıları ise Penalty Taking özelliği gelişmiş olan oyuncuların kullanmalarında fayda var. Ayrıca, köşe vuruşlarında bir stoper'ini kaleciyi zorlaması için görevlendirmenizi öneririm.

Orta sahanın ortasına defansif anlamda önem vermeniz gerekiyor çünkü FM2008'de rakipler orta sahadan diklemesine atak yapmayı çok seviyorlar; bu şekilde hücum etmeler bile orta sahada bulunan ve oyun kurucu niteliği taşıyan adamların atıkları toplarla kanattan atak yapıyorlar.

Futbolcularımızın özel ayarları ile ilgili de birkaç şey söylemek istiyorum: Hangi oyuncunuzun hücum katılacağını, hangisinin katılmayacağını belirlemeniz gerekiyor. Ayrıca, uzaktan şut çekebilen oyuncularınıza bol bol şut çektirmeyi ihmal etmeyin çünkü oyunda uzak mesafeden çok gol oluyor. Eğer elinizde Technique (Teknik), Off the Ball (Topla Oynama) ve Agility (Çeviklik) özellikleri yüksek olan oyuncularınız varsa taktik bölümünden bu futbolcularınız için Free Role (Serbest Hareket Etme) ve Hold Up Ball (Ayağında Top Tutma) seçeneklerini gönül rahatlığıyla işaretleyebilirsiniz.

Oyunun başlarında kötü sonuçlarla karşılaşırsanız sakın taktiğinizi değiştirmeye kalkmayın; sabırlı olun ve bek-

Brazil Under 20s

"Genç yetenekler" bölümünü sık sık ziyaret etmeyi unutmayın.



leyin. Oyuncuların, uyguladığınız taktiğe ilk başlarda uyum sağlayamaları normal bir durum. Eski oyunlarda yer almayan bu yeni özellik, oyunun gerçekliğini artırmış. Mesela, oyuna Beşiktaş ile başladığımda hazırlık maçlarımda çok ender gol pozisyonu bulabiliyordum. Fenerbahçe ile yaptığım Süper Kupa maçında da şans faktörü sayesinde kazanabildim. Fakat lig başladıktan birkaç hafta sonra her şey değişti; taktik tıkır tıkır işleme ve oyuncuların formları yavaş yavaş yükselmeye başladı. Aynı büyük bir ihtimalle sizin başınıza da gelecektir. Sabırlı olmayı öğrenmek gerek.

Son olarak şunu eklemek istiyorum: Zor bir deplasmanda öne geçtikten sonra defansif yönü olan oyuncuların sayısını artırmamanız size yarar sağlayabilir fakat ne olursa olsun, 90 dakikaya görmeden takımınızdan top çevirmesini istemeyin. 80. dakikada futbolcularınızdan top çevirmelerini isterseniz hepsi panik yapacak ve gol yemeniz kaçınılmaz olacaktır.

Oyuncu ve medya ilişkileri> Oyuncularınızla olan diyaloglarınız, onların performanslarına yansiyacaktır. Medyaya vereceğiniz demeçlerde de çok dikkatli olmalısınız zira medya mensupları neredeyse gerçek hayattaki kadar zor sorular soruyorlar.

Futbolcularınızın ruhsal durumlarını takip edebileceğiniz bölümde, futbolcularınız size o anki kaygılarını ya da memnuniyetlerini dile getiriyorlar. Bu istek ve düşünceleri göz önünde bulundurarak hareket ederseniz depresyondan uzak bir takıma sahip olursunuz. Ek olarak, ara bazı oyuncularınızı överseniz onlardan daha iyi performans alabilirsiniz. Ancak oyuncularınızı yalnızca bir maçtan yola çıkarak övmeniz ve basına fazlasıyla olumlu demeçler vermeniz zararınıza olacaktır çünkü bu, onları baskı altına alabilir ve performanslarının düşmesine yol açabilir.

Medyanın ter döktürücü sorularına ve hamlelerine gelince... Öncelikle, medya her şeye burnunu sokuyor. Mesela, bir oyuncuya göz diktiniz ve onu en kısa zamanda takımınıza transfer etmek istiyorsunuz; medya bunu bir şekilde öğreniyor ve hemen bu haberin doğru olup olmadığını size soruyor. Bu cevaplama basit bir soru gibi gözükse de aslında en karışık ve zor sorudur. Gerçeği söylerseniz, ilgilendiğiniz oyuncu ile aynı mevkide oynayan oyuncu sayınız yeteriyse oyuncuyu istemediğinizi belirttiğiniz olabilir. Yalan söyleyerek oyuncuyu istemediğinizi belirttikten zamansa transfer etmek istediğiniz oyuncunun şevki kırılacak ve sizi reddetme olasılığı artacaktır. Bu yüzden basın açıklaması yaparken dikkatli olmalı ve doğru cümleleri seçmelisiniz. Başka

bir örnek: Bir basın açıklamasında, eğer kazanamayacağınız bir maç hakkında hayalperest sözler sarf ederseniz oyuncularınızı olumsuz yönde etkilemiş olursunuz. (Aynı şey bunun tam tersi bir durum için de geçerli elbette.)

Son olarak, bir takım, futbolcularınızdan biriyle ilgileniyorsa medya -zaman kaybetmeden- bu konuyla ilgili nasıl bir karar alacağını soracaktır; eğer futbolcuyu göndermeyi düşünmüyorsanız "Sadece çok iyi bir teklif gelirse satırım" gibi bir açıklamada bulunmayın çünkü bu, her ne kadar zararsız bir açıklamaymış gibi gözükse de oyuncunuz, söylediklerinizden olumsuz yönde etkilenecek ve çıktığı maçlarda ondan beklediğiniz performansı

gösteremeyecektir.

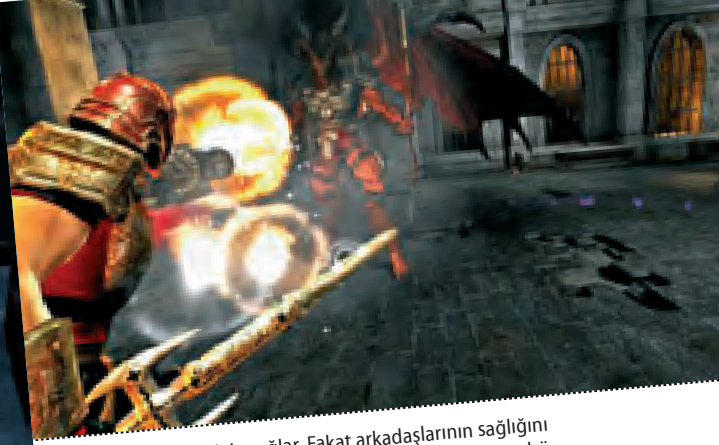
Genç yetenek avı> Gözlemcilerinizi genç yetenekleriyle ünlü olan; Nijerya, Brezilya ve Arjantin gibi ülkelere gönderin. Bu noktada, gözlemcinizin bu ülkeler hakkında yeterli bilgiye sahip ve genç yetenekleri keşfetme konusunda uzman olmasına dikkat edin. Eğer uygun özelliklere sahip bir gözlemciniz varsa onu hemen keşfe yollayabilirsiniz ama benden size tavsiye: İş sadece onlara bırakmayın ve siz de araştırmalara devam edin. Her dönemin sonuna doğru -özellikle Latin Amerika'daki- genç milli takımlara şöyle bir göz gezdirin. Aynı zamanda takımınızın ait olduğu ülkenin de genç milli takımına bakın. Bulduğunuz yetenekli oyuncular için bir de genç yetenek avcılarınızın fikirlerini alın ama bu konuda da onlara çok fazla güvenmeyin çünkü satın almak istediğiniz ama onların onaylamadıkları oyuncular bazen en ezeli rakibinizin kadrosunda, deli gibi futbol oynarlarken görebiliyorsunuz. **ARES AYBAR**



Yeni oyundaki popüler taktiklerden biri bu fakat Barcelona'nın bu taktikle sekizinci sırada olduğunu düşünürsek her taktiğin, her takıma uygun olmadığını söyleyebiliriz.



Güdümlü lazerler oldukça kullanışlı silahlar.



onların ölmelerini de sağlar. Fakat arkadaşlarının sağlığını düzeltme konusunda, içten içe "takımın hemşiresi" rolüne bürünen Summoner'lar etkilidir. Summoner'lar, aynı zamanda, uzak mesafelerden yolladıkları minik yaratıklarla da savaşa katkıda bulunurlar.

Helldate: London

Karakterler hakkında kısa ve önemli, yetenekler hakkında az ve öz bilgiler, oyun hakkında can alıcı noktalar... Hepsi bu yazıda!

Guardian & Blademaster> Guardian için "oyunun tankı" tanımlamasını yapabiliriz. Etkili saldırıları ve güçlü olması ile popüler karakterlerden biri Guardian. Oyundaki en iyi kalkan ve kılıca sahip olması, onu her türlü rakibe karşı avantajlı kılıyor. Yeteneklerine gelecek olursak: Oyunun başlarında kullanabileceğiniz Aura of Renewal, gücünüzü toplamanızı sağlıyor. İlerleyen bölümlerde ise favoriniz Anchor olacaktır. Aklınıza gelebilecek her türlü silah ile bu yeteneği kullanabilir ve silahın verimini arttırabilirsiniz. Blademaster ise Guardian ile hemen hemen aynı özelliklere sahiptir; hançer ve kama benzeri silahları çift el ile kullanabilme yeteneğine sahip olduğundan saldırılarda baskındır ancak savaş esnasında kolayca zarar görebilir. Bu yüzden, Surge of Restoration yeteneğini kullanırsanız sağlığınız azalmadan savaşları atlatabilirsiniz.

Marksman> Uzak mesafedeki düşmanlara karşı oldukça güçlü olan bu türün kullanabildiği en iyi iki silahın Sniper ve Zeus Rifle olduğunu söyleyebilirim. Sniper, tek düşmana karşı işe yararken, Zeus Rifle, aynı alanda fazla sayıda düşmanla karşılaştığınız zaman size yarar sağlar. Bu iki silah için kullanabileceğiniz iki tane de

kritik yetenek var. Bu yeteneklerden biri Sniper Mode; uzun aralıklarla ateş ederken yüksek isabet oranı yakalamanızı sağlar. Diğeri ise Rapid Fire; daha sık ateş etmenizi sağlar. Ancak bu modda isabet oranınız düşer.

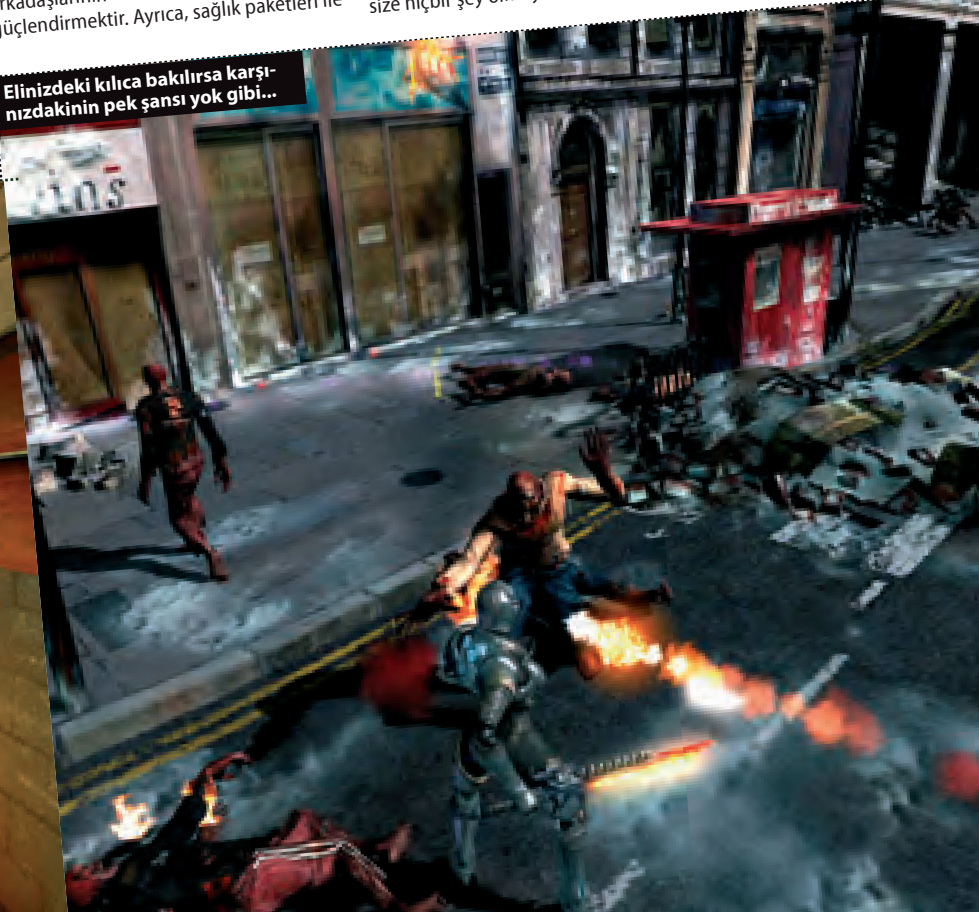
Engineer & Summoner> Bu iki karakter tek kişilik modda pek fazla işe yaramazken, multiplayer modunda, bir takımda her zaman yer almalıdır. Engineer'ı Battlefield'dakiler ile eşleştirebiliriz. Yakın dövüslere yatkın olmasının dışında Engineer'ın en önemli özelliği arkadaşlarının kalkanlarını ve silahlarını güçlendirmektir. Ayrıca, sağlık paketleri ile

Evoker> Düşmanın gücünü kullanarak onu yenebiliyor fakat Evoker, bu yeteneği sadece önemsiz düşmanlara karşı kullanabildiği için, tek kişilik modda, sevgili boss'larımıza karşı etkisiz kalıyor. Multiplayer modda da aynı şekilde... Kısacası, hiçbir işe yaramayan, vasıfsız bir karakter kendileri. Zaten kullandığım zamir aracılığıyla Evoker'ı sevmediğimi rahatlıkla anlayabilirsiniz.

Savaş yetenekleri> Bir karakterin, fiziksel yetenekleri ile yakın dövüşlerde ayakta kalan taraf olması genelde kolaydır. "Fire" isimli yetenek sayesinde ise bitmek tükenmek bilmeyen bir güce ve sağlığa sahip olan düşmanınızı hem ateş yardımı ile kendinizden uzak tutabilir, hem de "Damlaya damlaya göl olur" sistemi ile çok geçmeden alt edebilirsiniz. "Shock" yeteneği ile de düşmanınızın "saldırı" yeteneğini kısıtlar ve bu sırada kendi sağlığını arttırmak için zaman kazanabilirsiniz.

Notlar> Oyun esnasında, etrafta gördüğünüz variller patlarken sakın kaçmayın. Hatta onlara yakın durun ki düşmanlarınız da peşinizden oraya gelmeye çalışsın. Aynı zamanda, düşmanınızın yakınında bir varil varsa onu hızla patlatın. Çünkü bu patlamaların sonucunda düşmanınız yaralanıyor ve size hiçbir şey olmuyor. ARES AYBAR

Elinizdeki kılıca bakılırsa karşınızdakinin pek şans yok gibi...



HERKESE ÜCRETSİZ OYUN CD'Sİ
**10 MUHTEŞEM
TAM SÜRÜM OYUN**

BAŞKA
CHIP
YOK!

8GB DVD+CD

Dolu dolu tam 9GB içerik

Spam'e son!

İstenmeyen postalardan kurtulun

CHIP

KENDİ XP ULTIMATE SÜRÜMÜZÜ YAPIN

Süper

Eski XP'nize Vista Ultimate

TÜM ZAMANLARIN EN İYİ WINDOWS SÜRÜMÜ

Windows XP

özellikleri kazandıracak yazılımlar. Tümü DVD'de

TAM SÜRÜMLER



Ashampoo PowerUp XP



1-abc.net Synchronizer



ArtRage 2.5 Starter



CHIP Grafik Paketi

2007 YILINA DAMGASINI VURAN TEKNOLOJİLER

Yılın Ürünleri

CHIP donanım oscar'ları sahiplerini buluyor

Hız kesen yazılımlar



Hangi yazılım, PC'nizi ne kadar yavaşlatıyor? Kurtulmak için gerekli araçlar DVD'de



ARALIK SAYISI BAYİLERDE!



HAYATININ OYUNUNU OYNA

Türkiye'nin en büyük oyun festivali Intel GameX, Aralık ayında yine elektronik eğlence tutkunlarına kapılarını açıyor. Bu kez daha renkli, daha heyecanlı, bambaşka bir deneyime hazırlıklı olun.

4 gün

1300 m²

LAN Partileri

PC, PlayStation 3

platformlarında en son oyunlar

Crytek ve Yerli Kardeşler ile

Crysis fırtınası, imza günü

Sahnede Guitar Hero III yarışması

LEVEL Editörleri ile tanışma

Roller Blade, Skate gösterileri

Hobi vitrinleri

MALT Konseri

Penguen çizirleri ile oyun sohbetleri



INTEL GAME X



13-16 ARALIK 2007
LÜTFİ KIRDAR FUAR MERKEZİ
HARBIYE / İSTANBUL

www.gamex.com.tr



Crysis

Yerli Kardeşler, çocukluk hayalleri Crytek ile gerçekleştirmeye başladığında, işin bu noktaya geleceğini tahmin etmemişlerdi. Far Cry sayesinde rüya gibi bir başarı, şöhret ve -elbette ki- para kazandılar; kazandıkları parayı son kuruşuna kadar hak ettiklerinin farkındayız. O güne kadar yapılmış olan oyunlardan çok daha iyisini yapmak için kolları sıvadıklarında Far Cry çıkmıştı ortaya. Aynı amaçla yeniden işe koyuldular ve Crysis'i bize sundular. Hayaller, gerçekleşmek için ciddiye alınmayı beklemez...

YAPIM Crytek

DAĞITIM Electronic Arts

PLATFORM PC

TÜR FPS

ÇIKTIĞI TARİH 13 Kasım 2007

Cevat, Avni ve Faruk Yerli, Far Cry'nin uçsuz bucaksız mekanlara ve capcanlı doğa renklerine sahip olmasını istemiş, yer olarak da Güney Pasifik'in cennet gibi tropik adalarını seçmişlerdi. Kilometrekarelerce büyüklükteki haritalar, hem ekip elemanlarının kafalarındaki ortak bir fikri yansıtıyordu, hem de oyun tarihinin en sükseli ve prestijli grafik motorlarından CryEngine için iyi bir gösteri şansıydı. Ancak uzun bir süre cennette fırtınalar estirmiş olmaktan bıktılar ki Crysis'in daha "soğuk" bir atmosfere sahip olmasını istediler. İşte "Donuk Cennet" fikri böyle ortaya çıktı.

Far Cry'nin çizgisel olmayan oynanışı, oyuncuya müthiş bir özgürlük sunmuştu ancak oyunda özgürce dolaşma


lüksünüz yoktu çünkü düşmanlar sizi görür görmez tepenize biniyorlardı. Tam bu noktada, yaratılan atmosferin "av - avcı" ilişkisine ne kadar elverişli olduğu kolayca anlaşılıyordu. Bu yüzden Yerli Kardeşler, Crysis'te, durumun vahametini daha da belirginleştirmek için eşsiz yapay zekaya sahip olan ve oyuncuya kök söktüren düşmanlar hayal ettiler. Peki yapımcıların Donuk Cennet olarak tasvir ettikleri, Tahiti yakınlarındaki Morea adasında ne gibi düşmanlarla karşılaşacaktı; teröristlerle mi, iblislerle mi, mutantlarla mı, yoksa uzaylı yaratıklarla mı?

Arnold Schwarzenegger'in oynadığı ilk Predator filmini izlemişseniz, yemyeşil doğa örgüsünün bir Predator tarafından nasıl manipüle edildiğini ve sonuç olarak bu doğal cennetin kısa sürede nasıl da cehenneme dönüştüğünü hatırlasınız. Bu dönüşüm, filmin sonlarına doğru havanın kararıması ve yağmur nedeniyle parlak renklerin, yerini soluk renklere bırakmasıyla daha etkileyici bir hale gelmişti.

İşte Crysis'in atmosferi, Predator filminin yukarıda bahsettiğimiz atmosferiyle denk düşüyor. Oyundaki düşman rolünü de filmde olduğu gibi uzaylı yaratıklar üstleniyor.

Uzun süren beyin fırtınası sonucunda Crysis'teki üçüncü türün niteliği ve niceliği kesinlik kazandı. Crytek ekibi, insanların ileri teknoloji sahibi yaratıkların mücadele edebilmesi için günümüze göre daha ileri bir teknolojiye sahip olmaları gerektiğini düşündü ve bu yüzden oyunun öyküsünü gelecek zamana kaydırmayı uygun buldu. Crysis, özgünlüğüyle dikkat çeken bir yapıım olmalıydı; oyunun senaryosu da bu vizyonun dışında tutulmamalıydı. Bu yüzden salt bir "yaratık hikayesi" yerine, gizlerin yavaş yavaş çözüldüğü bir hikaye oluşturmak amaçlandı. Ayrıca, hikayeyi oyundaki sinematiklerle oyuncuya anlatmak, ekipe göre yanlış bir tercihti. Hikaye tamamıyla oyuna yedirilmeliydi; oyunun en kritik ve heyecanlı bölümünde, bir sinematik

yüzünden oyuncunun aksiyonla olan bağlantısı koparılmamalıydı. Crysis'in, hikaye sunumunu etkili kılmak için kullandığı en güçlü kozlar müzik kullanımı, oyun sırasında şahit olduğumuz diyalog ve olaylardı.

Hikaye sunumu bir yana, Yerli Kardeşler'in asıl amacı şuydu: Hem teknik özelliklerin, hem de çevre etkileşiminin en üst seviyede olduğu bir oyun yapmak. Siz de farkındasınız ki oyun yapımcıları, geliştirdikleri oyunlarda belli unsurlardan feragat ederek en az sayıda unsura yoğunlaşmak zorunda kalıyorlar. Özellikle görsellik ve çevre etkileşimi, her zaman çakışan unsurlar oluyor. Bu yüzden Crytek'in birincil hedefi, Crysis'i hazırlayarak, tek bir unsura odaklanıp diğer unsurlardan taviz veren yapımcılara cevap vermektir. Yerli Kardeşler, etkileyici görsellik ve etkileşimin ancak en üst düzey bir oyunda bir araya gelebileceğini düşünüyorlardı ve bunu da herkesten önce onlar yapmalıydı; yaptılar da... 



ROCK/METAL DERGİSİ

APOCALYPTICA / KYLIE MINOQUE
DAVE GROHL / MALT

HEADBANG + 4 DEV POSTER

DERGİNİZ
BLUE
JEAN'LE
BİRLİKTE
ÜCRETSİZ

JUSTIN TIMBERLAKE

2. DEV

HEADBANG

iEan

4 DEV POSTER

APOCALYPTICA
KYLIE MINOQUE
DAVE GROHL
MALT

Best Of
2007
2007'nin
en iyileri!
Seçmek
için
ankete
katıl

DAVE GAHAN
SOLO ALBÜMÜNÜ
ANLATIYOR

BRITNEY
SPEARS

YETERİ ARTIK
SOZ MÜZİĞİN

EMO
KÜLTÜRÜ
VE AĞLAK
BİLGİSİ

SEETHER
ACININ EN DİBİ

AVENGED
SEVENFOLD
YENİ GUNS'N ROSES Mİ?

CHRISTINA
AGUILERA
DİVALAR
LİGİNİ DOĞRU

APOCALYPTICA

CELLODA
FAZLA

PLAIN WHITE T
STEREOPHONICS
ROIŞİN MURPHY
BABYSHAMBLES
KATE NAŞ
HLETE

Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com



YÜKSEK SADAKAT

“Her yaş grubundan müziksevere bir şeyler anlatabilmek gibi bir derdimiz var”

Yüksek Sadakat'ın ikinci albümü yolda... Albümün isminin ne olacağına henüz karar verilmemiş ama “Kan ve Maktul” üzerinde duruluyor. Konuyla ilgili bir diğer bilgi de yapımın bir “konsept albüm” olma ihtimali... Heyecan verici... Deneyimli ve daha da önemlisi “gerçek” müzisyenlerin oluşturduğu bir topluluk Yüksek Sadakat. Grubun isminin nereden geldiğini sormadım fakat tahminime göre onların “yüksek sadakati” yaptıkları işe; bir başka deyişle gerçek müziğe ve müzikseverlere... Keyifle okumanız dileğiyle...

Doruk Akyıldız: Grup, çok yakın bir geçmişte bazı eleman değişiklikleri yaşadı. Ayrılan vokalist Cemil Demirbakan'ın yerine, kariyerinde birçok usta müzisyene eşlik etmiş olan ve aynı zamanda Serüven adlı gruptan hatırladığımız Kenan Vural; davulda ise Deniz Alemdar'ın yerine, Türkiye'nin en önemli “Hard 'n' Heavy” bateristlerinden Alpay Şalt dahil oldu Yüksek Sadakat'in kadrosuna. Bu kan değişikliğinin nedenlerini ve yeni kadronun oluşum sürecini bizlerle paylaşır mısınız?

Alpay Şalt: Grubun eski davulcusu Deniz Alemdar ile yıllardır süregelen bir dostluğum var. Kendisi aynı zamanda mağazamın müşterisidir; sık sık görüşüyorduk onunla. Bir gün bana gruptan ayrılacağını söyledi. Nedenleri üzerine pek konuşmadık. Sonuçta bu, onun çizdiği bir yol... Ben de o sıralar Yüksek Sadakat'i yakından takip ediyordum. Albümü dinlemiş ve gerçekten çok beğenmiştim. Sonuç olarak, Deniz'le 20 - 25 dakika konuştuktan sonra kafamda bir şimşek çaktı ve “Gruptan ayrılmayı düşünüyorsan yerine ben gireyim o zaman.” dedim. O da bunun harika bir fikir olduğunu dile getirdi. Yaptığımız birkaç kısa görüşmeden sonra gruba dahil oldum.

Kutlu Özmakinacı: Önceki vokalistimiz Cemil, solo projelerine ağırlık vermek istedi; biz de bu kararını saygıyla karşıladık. Yeni vokal arayışlarımız esnasında 10'a yakın vokal denedik. Sonuçta kafamızdaki ve hayalimizdeki soliste tam anlamıyla uygun olan isim Kenan'dı ve ona teklif götürdük. Onun da teklifi kabul etmesiyle kadromuz bugünkü halini aldı.

Kenan Vural: Grubun menajeri Afşin'den geldi bana teklif. Kendisini 10



yılı aşkın bir süredir tanıyordum. Daha önce, başka projelerde de birlikte çalışmıştık. Yüksek Sadakat'i ben de yakından takip ediyordum. Televizyon programlarına konuk olduklarında dikkatle izliyordum onları; yazılı basında çıkan söyleşilerini de takip etmeye çalışıyordum. Benim için iki öncelik vardı: Bu önceliklerden ilki iyi müziğin yapıldığı bir yerde bulunmaktı; ikincisi ise arkadaş olabileceğim birileriyle müzik yapabilmektir. Kutlu ile yaptığımız bir - iki görüşmeden sonra gördüm ki kendisi -birikimleri sayesinde- anlatacak çok şeyi olan ve bunları müzik vasıtasıyla gayet iyi bir şekilde aktarabilen, gerçek bir müzisyen. Sonuçta, birlikte çalarken ne hissettiğiniz çok önemli; aynı zamanda bir takım oyunu çünkü bu. Kısacası, birkaç provadan sonra gruba dahil oldum. Ben işin mutfağına da katkıda bulunmak istiyordum. Söylemek istediğim şu: Hani "Şarkılar yazıldı ve bestelendi; ben kayda girip, vokalleri halledip gideyim" bana göre bir yaklaşım değil. Üretim sürecine de katkıda bulunmak benim adıma önemli. Bu bağlamda grupta harika bir atmosfer var. Her fikir komik olsa dahi deniyor; hiçbiri kestirip atılmıyor. Bu anlayış da üretim sürecini renklendiriyor. Teorik ve pratik olarak gruba dahil olalı kısa bir süre olmasına rağmen, ben kendimi oldukça huzurlu ve mutlu hissediyordum.

DA: Grubun adını taşıyan ilk albümünüzün çıkış videosu, Belki Üstümüzden Bir Kuş Geçer isimli şarkıya çekildi. Müzikseverlerin dikkatini çeken bu video, Yüksek Sadakat'in daha geniş kitlelerce tanınmasına önayak oldu. Grup olarak şarkının ve dolayısıyla albümün bu denli ses getirmesi, beklentileriniz dahilinde miydi; yoksa sürpriz mi oldu sizin için?

KÖ: Evet, böyle olmasını ümit ediyorduk çünkü yaptığımız şarkılara inanıyorduk. Zaten inanmasaydık albümü

çıkarmaz, bir süre daha bekler, parçaların üzerlerinde daha fazla çalışır ve iyi olduğuna inandığımız anda albümü çıkarırdık. Ama cevabımın başında dile getirdiğim gibi inancımız vardı yaptığımız müziğe. Albüm çıktıktan sonra gördük ki çok da yanlışlamışız bu konuda. Kısacası, "Umduğumuz şeyler gerçekleşti" diyebiliriz.

DA: Bu videonun hemen ardından gelen Kafle şarkısının videosu, grubun "kemik" dinleyici kitesini oluşturdu sayılır. Albümdeki şarkıların müzikal yapısına bakıldığında, "progressive" ve oldukça demlenmiş parçalardan oluşan bir çalışma olduğu söylenebilir Yüksek Sadakat albümünün. Sorum şu olacak: Bu ilk albümünüz olmasına rağmen -tabiri caizse- 20. yılını kutlayan bir müzik topluluğunun "resmi geçidi" gibi bir hava hakim albüme. Sizler bu konuda neler düşünüyorsunuz? Bu şarkıları ortaya çıkaran grup olarak sizleri besleyen unsurlar ve kavramlar nelerdir; bizlerle paylaşır mısınız?

Serkan Özgen: Grupta herkesin yaşı 35 - 40 arasında değişiyor ve her birimizin -ayrı ayrı- yaklaşık 20 yıllık bir müzikal geçmişi var. Şarkıların tümünü Kutlu yazdığı halde, grup müziğinin oluşmasında her birimizin çok fazla katkısı var. Dediğim gibi, 15 - 20 yıl sahne tozunu yutmuş müzisyenlerin birikimlerini albüme yansıtmasının sonucudur bu durum.

DA: Önceki soruma verdiğiniz cevaba paralel olarak, grubun benimsediği müzikal anlayış ve icra ettiği müzik nedeniyle Yüksek Sadakat'in, müzik piyasasındaki diğer gruplar gibi yalnızca genç dinleyicilere değil, her yaş grubundan müzikseverlere hitap eden, ender topluluklardan biri olduğunu düşünüyorum...

KÖ: Türkiye'deki müzik piyasasının böyle bir sorunu var gerçekten. Piyasada yetişkin dinleyicinin "rock" başlığı altında dinleyebileceği müzik yok neredeyse. Ancak Avrupa'da durum böyle değil. Rock müziğin daha sofistike söylemleri de olması gerekiyor ki yetişkin dinleyiciye hitap edebilsin. Evet, rock müziğin bir enerji yanı var muhakkak; bu yanıyla da -doğal olarak- gençlere hitap ediyor. Ne var ki şu anlayışın da bir yandan var olması gerekiyor rock müziğin özünde: Özellikle içerik açısından daha sofistike şarkılar... Türkiye'de bu tip şarkılar yok maalesef. Ben bu durumdan, bir müzik yazarı olarak da şikayetçiyim. (Kutlu Özmakinacı, müzisyen kimliğinin dışında, uzun yıllar çeşitli yayın organlarında müzik yazarlığı yapmıştır ve halen Blue Jean dergisinde Yayın Yönetmeliği görevine devam etmektedir.

- DA) (Meslektaşına ve komşusuna selamlar.
- FA) Amaçlarımızdan biri de, dediğiniz gibi, genç müzikseverlerin yanı sıra yetişkin dinleyicilere de bir şeyler anlatabilmek. Örneğin, Icarus isimli şarkıdaki agnostik (*) yaklaşımı ya da Belki Üstümüzden Bir Kuş Geçer şarkısındaki "modern hayatın, insanın üzerinde kurduğu baskıdan kaçış" temasını herkesle paylaşabilmek ve anlaşılabilir kılmak... Evet, her yaş grubundan müzikseverlere bir şeyler anlatabilmek gibi bir derdimiz var; bunun gerçekleştiğini görmek de

⇒ bizi mutlu eder. Ancak bunu bir misyon olarak görmediğimizi de belirtmek isterim.

DA: Albümdeki şarkıların tüm söz ve müzikleri Kutlu Özmakinacı'ya ait. Daha önce söz ettiğim harmonik yapıdaki sağlam çattının liriklerde de vuku bulduğunu görüyoruz. Anlaşılması kolay olmayan cümlelerin oluşturduğu, dolayısıyla dinleyiciyi düşünmeye sevk eden şarkı sözleri... Kimi zaman tasavvufi bir yaklaşım, kimi zaman da -sizlerin de açıkladığı gibi- İcarus şarkısında olduğu gibi agnostik, sorgulayıcı bir tavır... Bu bağlamda parçaların liriklerindeki bu ustalığın genç dinleyiciler tarafından tam olarak anlaşılmasını gibi bir kaygı taşıdınız mı albüm çalışmalarına başlamadan önce? Ek olarak, sizleri etkileyen düşünürler ve edebiyatçıların kimler?

"Piyasada yetişkin dinleyicinin 'rock' başlığı altında dinleyebileceği müzik yok neredeyse" -Kutlu Özmakinacı

KÖ: Kaygılardan yola çıkarak müzik yapılabileceğine inanmıyorum. O zaman kendinize olan samimiyetinizle ilgili bir sorunsal çıkıyor ortaya. Kısacası, "Böyle yaparsam şu sonucu alırım, şöyle yaparsam olmaz" gibi hesaplar devreye giriyor. Bu nedenle, bence kaygılardan uzak durularak müzik yapılmalı. İçinizden geldiği gibi olmalı şarkılar. Ben, şarkıların liriklerini yazarken her şeyden önce biçime ağırlık veriyordum; biçime ağırlık vererek içeriği oluşturuyordum. Belirli bir konuya odaklanarak "İçeriği 'şu' olan bir şarkı yazayım" düşüncesiyle hareket etmiyordum. Bilinçaltımda var olan ve doğal olarak bizatihi (*) ben olan sözler ortaya çıkıyor. Aklınız yerine sezgilerinize güvenerseniz, sezgilerinizin sizi götürdüğü yere de güvenirsiniz. Sonuç olarak, en samimi "sizi" ortaya çıkarma şansını yakalıyorsunuz. Ama örneğin ben, sigaranın zararlarından ya da savaşın anlamsızlığından yola çıkarak sözler yazmaya başlarsam bir samimiyet problemi yaşayabilirim. Çünkü koşullamış oluyorsunuz bir şekilde kendinizi. Muhakkak amatörlik yıllarımızda bu hataya düşmüştür fakat söz ettiğim noktayı fark ettiğim andan itibaren bu yaklaşımdan vazgeçtim. Sonuçta, biçimin beni sevk ettiği yolu takip ediyordum ve şarkı bu şekilde ortaya çıkıyor. Kısacası bu metot, şarkıların daha samimi ya da bir başka deyişle "içinizden geldiği gibi" olmasını kolaylaştırıyor.

Uğur Onatkut: Benim açımdan bakıldığında müzikal anlamda bir katkı söz konusu. "Şarkıların daha güçlü olması için hangi melodiler kullanılmalı" veya "Harmonik yapıya ne gibi eklemeler yapılabilir" gibi... Kutlu'nun sözleri ve müzikal yapı bir araya gelince ortaya iyi bir hamur çıkıyor.

SÖ: Şarkıların sözlerini sanki ben yazmışım gibi hissediyordum. Gruba girdiğimden bu yana şarkıların liriklerini o kadar içselleştirdim ki sanki hepsi, benim kalemimden çıkmış gibi geliyor. Kutlu'yla yaptığımız felsefi ya da politik içerikli konuşmalar da da birbirimizi anlayabiliyor ve nüanslar dışında birbirimize paralel düşünüyoruz. İlk albümdeki sözler benim şarkı sözlerim gibi. Kısacası, Kutlu'nun yazdığı tüm sözlerin altına ben de imzama atarım.

DA: Resmi internet sitenizde de dile getirdiğiniz gibi Aklımın İplerini Saldım, grup elemanları için özel bir şarkı. Bu parçanın bir diğer özelliği ise yönetmen Çağan İrmak'ın çektiği 12 bölümlük Kabuslar Evi serisinin, son bölümünün soundtrack'i olması. Bu projeye dahil olma sürecinizi ve bu şarkıya çekilen videonun hikayesini anlatır mısınız?

KÖ: Çağan İrmak albümü çok beğeniyordum ve bu nedenle dolaylı olarak bize ulaşmıştı. Ardından bir gün, Çağan İrmak bizi aradı ve Aklımın İplerini Saldım'ı, Kabuslar Evi projesinde kullanmak istediğini söyledi; biz de memnuniyetle bu teklifi kabul ettik. Bir de Kabuslar Evi dizisinin konseptinden yola çıkarak klip çekildi şarkıya. Özetle bu kadar; şarkının, adı geçen projede kullanılmasının hikayesi... Aklımın İplerini Saldım parçasının bizim için neden özel bir yere sahip olduğuna gelirsek... Müzikal anlamda bizi iyi ifade etmesi ve şarkıdaki düzenlemenin yanı sıra "sound"un gelecekte yapacağımız işlerde bir referans olacağı düşüncesi var bizde. Bazı şarkılar vardır; şarkıyı albüme koymadan önce bilirsin ki o şarkı tamam. Ekleneyecek ya da çıkartacak bir şey yoktur artık; o şarkı olmuştur. İşte bizler, Aklımın İplerini Saldım şarkısının bu tip bir çalışma olduğunu düşünüyoruz.

DA: Rock müzik toplulukları / solistleri ile pop müzik gruplarını / solistlerini hem müzikal anlamda, hem de dünya görüşü bağlamında değerlendirmek gerekirse iki müzik türünün temsilcilerini birbirlerinden ayıran temel prensipler nelerdir?

AŞ: Bence temel farklılık şudur: Pop müzik, adından anlaşılabilirliği gibi popüler kültürün bir uzantısıdır. Nihai olarak, ortaya çıkan iş de bir "üründür". Bu müzikte yorumcu vardır ve bir de o yorumcuya eşlik eden "çalan kişiler"... Çalan kişiler

açısından bakıldığında da, yorumcu açısından bakıldığında da her şey bir "iş"ten farksızdır. Bir başkasının şarkısını yorumlar pop müzikte insanlar; sipariş gibidir... Rock müzikte ise her şeyden önce müzisyenler arasında bir dostluk vardır ve asıl önemli kendi oluşturdukları, ortaya çıkışının tüm evrelerinde var oldukları, bir başka deyişle, bütünüyle onlara ait şarkıları ortaya çıkarma geleneği söz konusudur. İşte, en kesin ayrıç budur iki müzik türü ve temsilcileri arasındaki...

KV: Alpay'ın söylediklerine katılıyorum genel olarak. Benim fikrim ise şu: Bir grup müzik yapacaksa, bu yapması gereken işlerden yalnızca biridir. Herhangi bir müzik topluluğunu oluşturan müzisyenler aynı zamanda birlikte sinemaya gitmeli, birlikte içmelilerdir daha açık bir anlatımla... Hepimizin geçmişinde, "eşlikçi müzisyen"lik vardır. Şöyle olur bu durumda: Önce para konuşulur, anlaşılır konserde çalmak için ve "Haydi işe gidiyoruz" denir. Ama bir müzik grubuna dahilseniz ve bir konseriniz varsa kimse "İşe gidiyoruz" demez; herkes "Konsere gidiyoruz" der ve heyecanlanır. Bu altı çizilmesi gereken bir farktır. Ben, salt olarak müzik için bir araya gelinmesini biraz "eksik" buluyorum. Önce hayatı, sonra müziği paylaşmalısınız. İşte bu ruh hali ve paylaşım, rock ve uzun soluklu jazz gruplarında rahatlıkla gözlemlenebilir. Pop müzik ile rock müziği ayıran en belirleyici fark da bu kanımca. Ek olarak şunu da söylemek istiyorum: "Pop müzik kötüdür, rock müzik iyidir" gibi bir ayrım pek yapmak istemiyordum; en azından bu yargıyı sağlıklı bulmuyordum. Sonuçta pop müziğin iyisi iyidir, rock'ın da kötüsü kötüdür.

DA: Türkiye'de rock müziğin çıkışta olduğu ve pop müziğin krallığını tehdit etmeye başladığı fikri hızla yayılıyor. Ne var ki enstrüman hakimiyetleri tartışılabilir düzeydeki müzisyenlerin oluşturduğu toplulukların hüküm sürdüğü ve tüm şarkılarda, sadece karşı cins olan aşkı ifade eden, bunun yanı sıra oryantalist tınıların sıkça kullanıldığı (Kaldı ki oryantalist melodilerin üzerine brütal vokal yapanlar bile var.) bir "Türk Rock" müzik piyasasından da söz etmek mümkün... Yıllar önce, Abdülkadir Elçioğlu'nun eleştirel bir yaklaşımla "Silikon Rock" olarak isimlendirdiği bu başkalaşmış müzik türü, Türkiye'de rock'ın yakalamış olduğu yükselişi bir illüzyondan ibaret mi kılıyor sizce de?

KÖ: Bu, müzik endüstrisiyle ilgili bir durum. 90'lı yıllarda başlayan bu hareketin doğuşundan hemen sonra, müzik endüstrisi, rock müzikteki bu hareketlenmeden pay almak için devreye girmekte gecikmemiştir ki bu hamle ticari olarak anlaşılabilir bir yaklaşım. Ancak bu nedenle, yapay ve istenmeyen birtakım unsurların da müzik piyasasında yer bulduğunu gözlemlemek mümkün. Dünyada da böyledir; salt, bize özgü bir kirlilik olarak değerlendirmemek gerekir bugünkü durumu. Burada altı çizilmesi gereken şey, bu rock müzik hareketinin toplumda bir karşılığının olup olmadığıdır. Eğer gençler arasında bu tip bir hareket yansıma buluyor, dinleyicilerin algılayış ve sorgulama biçimleri değişiyorsa bu hareket devam etmektedir. Fakat böyle bir durum söz konusu değilse, arkadan gelen yeni gruplar ve yaptıkları müzik, ortadaki rantın prodüktör tarafından yağmalanmasından ibarettir. İlk olarak bunu dikkatle değerlendirmek gerekir bence. Söylediklerimin özü şu: İyi müzik yapabilen gruplar yollarına devam edebilecek; diğerleriye elenmekten kurtulamayacaklardır.

AŞ: Eski den gruplar bu kadar göz önünde değillerdi ve bu hareket "underground" bir oluşum olarak yoluna devam ediyordu. Şimdiyse imkanlar farklı; onlarca televizyon kanalı ve radyo var. İnternet kullanımı oldukça yaygınlaştı. Geçmiş yıllarda da var olan grup sayısı bugünkünden farksızdı nicelik olarak. Fakat belirttiğim gibi dönemin şartları nedeniyle şu anki kadar tanınmıyorlardı.

DA: Peki, ya oyun dünyası...

SÖ: Ben en son Sanitarium'da kaldım (gülüşmeler).

UO: Ben en son FIFA 99'da bıraktım. Fakat FIFA 98'de, İtalya Ligi'ndeki tüm takımların ve oyuncuların isimlerinin yerlerine, Türkiye Ligi'ni oluşturan tüm takımların ve oyuncuların isimlerini teker teker yazmak gibi bir deliliğim olmuştu zamanında (kalkahalar). Need for Speed oynamışlığım var; biraz da Gran Turismo...

SÖ: Pac-Man, bizim grubun oyunu; en iyisi öyle yazman sanırım (yine kalkaha tufanı koptu).

KV: İki tane klavye kırdıktan sonra Need for Speed oynamayı bıraktım (gülüşmeler). Benim en çok oynadığım oyundu NFS. PlayStation'ın neye benzediğini bilmem. Ben "sokakçığım" genelde. Şöyle ki: Şimdi biri "Haydi uzun eşek oynayalım" dese hiç düşünmeden fırlarım.

AŞ: Atari çok oynadım ben. Space Invaders favori oyunum. Pac-Man, Frogger, Asteroids... Say say bitmez (son kalkaha tufanı).

Not: Grubun Medya İlişkileri Direktörü Nevra Yazıcı'ya ilgisi ve samimiyeti için teşekkür ediyorum.

(*) **Agnostisizm (Bilinemezlik):** Pozitivist ya da materyalist düşünce sistemlerinde karşımıza çıkan sonuçsal gerçekliği "bilinemez" kabul eden felsefi yaklaşım.

(*) **Bizatihi (Eskimiş):** Kendiliğinden, kendinden, özünden.

PCnet ARALIK sayısını kaçırmayın!

BİLİŞİMDE KARIYER FIRSATLARI

Çağımızın yükselen trendi bilişim sektörüne girmek ve sağlam bir yer edinmek için yapmanız gereken, yazımızdaki ipuçlarına dikkat ederek hedeflerinize uyan, doğru sertifikaları edinmek.



TEST MERKEZİNDE KAPIŞMA!

- GPU VE ÇİPSET SOĞUTUCULARI
- AKILLI TELEFONLARA ZEKÂ TESTİ



66 ADET
WEB KAMERA
TER DOKTU



PCnet ARALIK sayısında

- Microsoft'un yeni geliştirme araçları, dev oyun demoları, faydalı yazılımlar ve grafik şovları içeren HD oyun videoları PCnet DVD'sinde.



- Pardus CD'si
2007.3 HEDİYELİ



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

Anime izlemekten bitap düştüğüm anlarda **Uzak Doğu** filmlerini izlemeyi hobi edindim uzun süre önce. Ve anladım ki animelerde anlatılan olaylar ve anime karakterlerinin davranışları aslında hiç de abartılı değilmiş. Japon milletinin garip olduğuna kanaat getirmiştım zaten fakat garipliklerinin bu kadar ileri bir boyutta olduğunu bilmiyordum. Japon milletini olduğu gibi kabul edip Ekim takviminden çıkarttığım naçizane tavsi-

yelerimi hızlıca bildiriyorum; iyi dinleyin: **Öncelikle, Genshiken 2!** Genshiken'i daha önce hiç izlemediyseniz önce 12 bölümlük ilk paketi izleyin ve ardından Otakular'ın dünyasındaki yolculuğunuza Genshiken 2 ile devam edin. **KimiKiss Pure Rogue**, aksiyondan uzak, duygusal bir anime olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. **İlk Appleaseed'i pek beğenmemiş olsam da**

listede gözüme Appleaseed 2 çarptı; bu animeyi dikkate almadan geçemeyeceğim. **İlkini izlediyseniz, Shakugan no Shana II**, yepyeni bölümleriyle fantastik hikayesine devam ediyor. **Ve son olarak Ghost Hound...** Henüz birinci bölümünü izlediğim için pek bir şey anlayamadım ama 22 bölümlük bu serinin çok iyi olacağına dair güçlü hislerim var. **TUNA ŞENTUNA**

RENKLER, SEÇİMLER VE BALINALAR MIND GAME

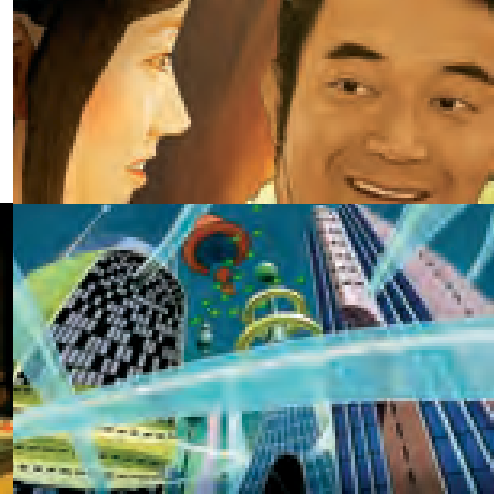
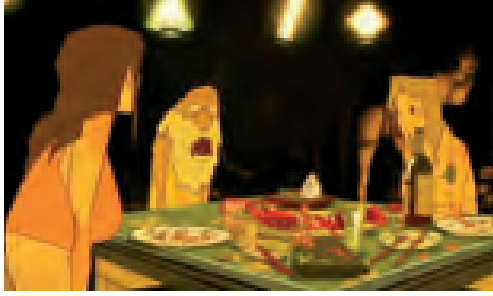
A kaç yıldır anime izliyorum, böylesini görmedim" diyebiliyorsam; karşıma çıkan her kare, her renk yumağı beni alıp başka dünyalara götürebiliyorsa; ekrandaki karakterlerin ne yapmaya çalıştıklarını anlamaya çalışmak beni bu denli eğlendirebiliyorsa Mind Game'i sadece bir "anime" olarak değil; aynı zamanda bir "sanat eseri" olarak tanımlar ve saygıyla eğilirim.

Bir arkadaşımın (Koray, n'aber abi?) tavsiyesi üzerine izlediğim Mind Game, alıştığımız anime formülü ile değil, çok özel bir formülle hazırlanmış; son derece enteresan bir hikayeye sahip olan, her an neşeli ve büyüleyici görüntüler sunan bir film. Mind Game'in çizim tekniği o kadar farklı ki zaman zaman kamera açıları çevreyi deformasyona uğrattığı ve perspektif noktaları, olması gereken noktalardan kayıyor; zaman zamana bir dakikayı oluşturan tüm saniyeler boyunca farklı görüntüler geliyor ekrana ya da başrol oyuncularının bakışları anlatıyor hikayeyi.

Evlilik arifesindeki bir arkadaşına aşık olan Nishi'nin, öldükten sonra Tanrı'yı kandırarak dünyaya dönüşünü

anlatıyor Mind Game ama yukarıda bahsettiğim gibi ne varsa anlatım tarzında var. Çoğu zaman gördüklerinizin ne anlama geldiğini anlamayacak olsanız bile Mind Game'in bir rüyayı tasvir eden görüntüleri sizi kesinlikle etkileyecek.

Anime kültürünün bir Bleach'in ya da bir Naruto'nun çok ötesinde olduğunu ispat eden Mind Game'i herkese şiddetle tavsiye ediyorum. **TUNA ŞENTUNA**



GÜMÜŞ GÖZLÜ CADILAR CLAYMORE

A ismimi öğrenmenin bir faydası yok, nasıl olsa unutacaksın." diyor Avcı, çocuğa. Ve böylece başlıyor bu garip ikilinin hikayesi. Kasabalar, Yoma adı verilen şeytani varlıkların tehdidi altında. Belki de bu yaratıklar, iddia ettikleri gibi gerçekten de besin zincirinin son halkası ya da günahlarından dolayı insanoğlunu yok etmek üzere gönderilmiş olan intikam zebanileri... İnsanoğlunun onlara karşı son bir şansı var: Claymore adı verilen ve sadece kadınlardan oluşan Avcılar... Yarı insan, yarı Yoma özellikleri gösteren bu kadınlar, çok özel tekniklerle eğitilmiş ve Yoma adlı canavarlara karşı kullanılmak üzere geliştirilmiş olan çok güçlü varlıklar. Avcılar, kasabadan kasabaya Yoma avlamak üzere koşarlarken "yarı canavar" olmanın getirdiği laneti de yanlarında taşıyorlar; Gümüş Gözlü Cadılar olarak nitelendiriliyor ve sadece canavarlarla değil, insanoğlunun

anlamadığı şeylere karşı gösterdiği -korkuyla karışık- nefret duygusuyla da savaşıyorlar.

Kendilerini insanoğluna hizmet etmeye adanmış olan bu varlıklardan biri, bir gün bir kasabaya giriyor ve sözü edilen Yomalar'ın yerini tespit etmeye çalışırken peşine bir çocuk takılıyor. Çocuk, diğerleri gibi ona isimler takmıyor ve diyor ki "Senden neden korkayım ki? Sen, biz insanlara benziyorsun." İlk defa canavara benzetilmemenin verdiği şaşkınlıkla donakalan Avcı, şaşkınlığını üzerinden atmadan çocuk soruyor; "İsmin ne?" ve Avcı cevap veriyor: "İsmimi öğrenmenin bir faydası yok, nasıl olsa unutacaksın." **MERİÇ ERBAY**

DEV RÖPORTAJ

Şefik: Fırat, kalemin var mı?
Fırat: Var ama evde. ☺



HER CUMARTESİ

00:15

HACIYATMAZ

Ata Demirel



KANAL D



SİNEMA THE BRAVE ONE

Bir insan ne kadar değişebilir? Kendi halinde yaşayan, sakin, hayatının değerleri yerine oturmuş olan bir radyo sunucusu nasıl olur da intikam peşinde koşan biri haline dönüşebilir? Eğer günün birinde çok sevdiğiniz şehriniz, eviniz ve tüm anılarınız sizin birer kabus haline gelirse o zaman elinizden alınan her şeyin acısını başkalarından çıkarmak için intikam duy-

gusuyla dolabilirsiniz. Tüm yaşamı tek bir gecede alt üst olan Erica'nın başına gelen de tam olarak böyle bir şey işte. Hikayesini oldukça güzel bir dille anlatan, izleyiciyi farklı noktalara, farklı anlamlara ulaştırabilen güzel bir film The Brave One. Şayet suç ve insan doğası üzerine gerilim dolu bir drama izlemek isterseniz bu filmi kesinlikle size tavsiye ediyorum. İçinizde "Ben Jodie Foster'ın oynadığı bir filmi izlemem" diyenler olabilir; lütfen bu film için önyargılarınızı bir kenara bırakın. Zira The Brave One "seyirlik" bir filmde biraz daha fazlası.

TÜRKİYE'DEKİ ADI İÇİNDEKİ YABANCI YAPIM ABD SÜRE 119 dk YÖNETMEN Neil Jordan OYUNCULAR Jodie Foster, Terrence Howard, Nicky Katt, Naveen Andrews

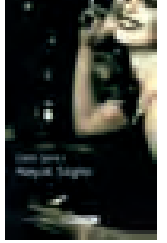
KİTAP HAYAL SİLGİSİ CEM ŞANCI, EPSILON YAYINEVİ

Hayatın kırılma noktalarının toplamı, dik bir insanın iç açılarının toplamına eşittir" dersem beni anlarsınız umarım. İnsanın karakterini son haline getiren bu kırılmaları, "Hayal Silgisi" başlığı altında satırlarına yediren Cem Şancı, yine su gibi akan bir kitaba imza atmış. Kendisine has üslubunu değişik bir olay örgüsüyle harmanlayan Şancı, hikayenin odaklandığı karakterleri adeta bir nakış inceliğinde işlemiş. Şancı'nın önceki kitaplarını okumuş olanlar bu kitabı da bir

şekilde edininip okuyacaklardır ancak henüz bu yazar ile tanışmadıysanız Hayal Silgisi sizin için yerinde ve tadında bir "Cem Şancı başlangıcı" olacaktır.

DÜZELTME

Geçen ay Sakallı Celal yazımızda grafik aşamasında oluşan bir hata nedeniyle yanlış görsel girilmiştir. Siz sevgili okuyucularımızdan özür dileriz.



DERGİ K ALKIM YAYINEVİ

Hayat, çoğu zaman insanın kendisini araması ile geçer ancak çoğu zaman amaca ulaşılmeden noktlanır. İşin aslı; hepimiz espri yeteneğinden yoksun, galaktik bir şakanın nesneleryiz. Fakat kendimizi bulabileceğimiz en güvenli yer, sözcüklerin huzurlu diyarı olsa gerek. K, tüm "sözseverler"i, ortak bir bahçede buluşup oynamalarını sağlayan, insanın içindeki

gemilerini yüzdürmesine izin veren, "insanın kendisini yalnızca insanda tanıyabileceğini"* içinize işleyen bir dergi. "Dergi" kavramının derleme kısmını, unutulduğu tozlu sandığından incitmeden çıkararak; zaman zaman edebiyat, çoğu zaman felsefe ama en çok da "insana dair" dergisi olan K, kendinize yapacağınız yolculukta rüzgarınız olacak.
* Goethe

KIYIDA KÖŞEDE FOTOĞRAFLARINIZA HİÇ DİKKATLİCE BAKTINIZ MI?

FURKAN FARUK AKINCI

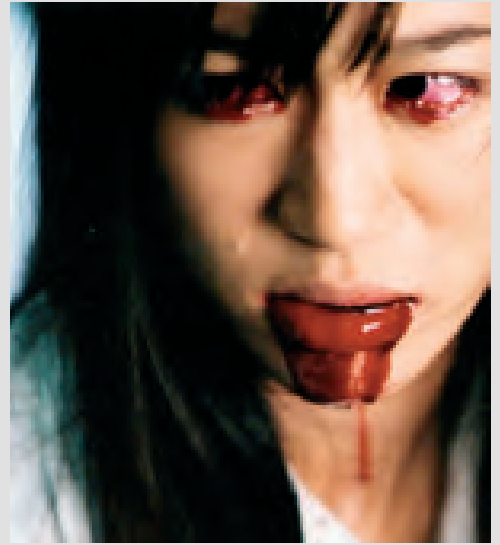
Son zamanlarda, "80'lerde çocuk olmak", hakkında fazla yazılıp çizilen, popüler bir konu başlığı haline geldi. Ne var ki o dönemde yetişen veletlerden biri de bendim ve açıkçası hala o yıllara hakim olan rüküslüğün etkisi altındayım. Zamanın büyük bir bölümünü VHS (hatta BetaMax) kullu-plerinde geçiren ben, ne yazık ki korku filmlerinin en parlantılı dönemini yaşadığı bir zamana denk gelmişim. "Splashstick" ("slapstick" türündeki komedi filmlerine Bruce Campbell'ın yaptığı gönderme) denilen türün hakim olduğu bir vizyonda, akıl sağlığım nasıl yerinde kaldı, bilmiyorum ama bu kanlı türe verilebilecek en şık cevap, Shutter tadında bir korku filmi olsa gerek. Çünkü Shutter, benim gibi korku filmleri konusunda küflenmiş birini dahi korkutabiliyorsa bu filme daha dikkatli bir şekilde yaklaşmak gerek. Filmin iyi yazılmış ve işlenmiş senaryosu sizi adeta bir girdap gibi içine çekerken; ilginç kamera açıları, ürkütücü sesler ile birleşiyor ve sizi filmi izlediğinizde pişman ediyor. Eğer korku filmlerinin sizi korkutabileceğine dair inancınızı yitirdiyseniz Shutter sizin için muhteşem bir dönüş olacaktır.

Kurguda kesinlikle bir yapaylık yok; yani aniden ortaya çıkıp sizi korkutan, sonra da gülmenize yol açan sahneler Shutter'da

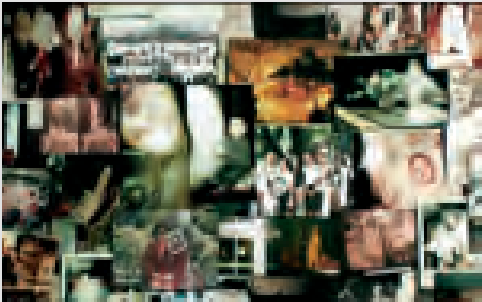
yok. Onun yerine, üzerine daha fazla sorumluluk alan uzun planlar var; keskin bir gerginlik hissi, film boyunca asla yakanızı bırakmıyor. Bu bağlamda Shutter, bir filmin mutlaka sağlaması gereken bir şeyi sağlıyor: Film izlerken "film" izlediğinizi kesinlikle unutmuyorsunuz. Ön plana çıkan bir diğer unsur ise senaryonun işleniş: Plan aralıkları ve geçişler mantıklı yerlere konuşlandırıldığı için sıkılmanız söz konusu dahi değil. Sıkılmadığınız için senaryoyu özümsemeyeniz de çok daha kolay bir hale geliyor. Kısacası; eğer hala Amerikan sinemasının "korku" filmi yapabildiğini düşünüyorsanız, Shutter'ı izledikten sonra bu düşüncenizin değişeceğini garanti ederim.

Türkiye'de vizyona girmeyen Shutter, birkaç bağımsız sinema festivalinde gösterime girdikten sonra ülkemizde popüler olmuş bir film. Yine de etrafımda filmi bilen çok fazla insan olmamasından yola çıkarak bu filmi, bu ay köşemde konuk etmeye karar verdim. Filmin DVD'sini ise hemen her yerde bulabilirsiniz.

Not: Size tavsiyem, filmi izlemeden önce konusu hakkında araştırma yapmayın; bırakın film, size kendini anlatsın.



TÜRKİYE'DEKİ ADI SHUTTER YAPIM Tayland SÜRE 97 dk YÖNETMEN Banjong Pisanthanakun, Sopon Sukdapisit OYUNCULAR Ananda Everingham, Natthaweeranuch Thongmee



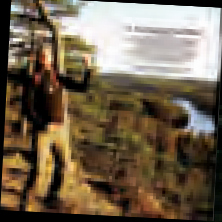
iŞGAL

iyi gUnler okur; nasılsın? Gorcan Abi gibi girebildim mi yazıya? Ben kim miyim? Gorcan Abi'nin giriş yazısıyım... O yazmayı unutmuş, tembellik yapmış, evrensel dilde "hayvan heriflik" yapmış; yazıya ben giriyorum o yüzden. Ama merakta kalma okur; yazının geri kalanını ben değil, Gorcan Abi'n yazdı,

nasıl olduysa. Zaten ben bir garip giriş yazısıyım, eşeğimin yok palanı; ne anlarım müzikten, yazı yazmaktan... Gelecek ay da bu "abi görünümlü Şahin" tembellik yapıp giriş yazısını yazmazsa üç defa "Giriş yazısı" demen yeterli okur. İyi gUnler. (Bunu da benden çaldı ya neyse.) gorcanabi@level.com.tr

DARKTHRONE

f.o.a.d.



Mangal sucuğu şeklindeki MP3 player benim değil; Çin pazarındaki arkadaşımдан aldım onu. Cebimden çıkarmadım; gayet sinsice dinliyorum Darkthrone'un yeni albümünü, çift katlı otobüsün içinde.

Üç gündür rahatım; aklımda ne Batılılaşma Dönemi Türk Sanatı, ne de Orta Avrupa Feodal Dönemi'nin özellikleri var. Zira sınavlardan çıktım; muzafferane bir şekilde, Darkthrone marifetiyle rock'n roll dinliyorum. Lemmy ile Cevahir'de

buluşunca ona da dinleteceğim.

"Rock'n roll" dedim, evet. Tanrılar çıldırmış olmalı! Darkthrone garip bir albümle çıktı karşımıza. Albümün tarzını NWOBHM (New Wave of Black Heavy Metal) olarak adlandırıp NWOBHM'in British'ine bir göz kırıyorlar bu manyak metalciler.

Albümdeki şarkıları, üç mahalle öteden duysak "Darkthrone bu!" deriz yine de; hala tarz aynı ama çorbanın içine heavy metal katmışlar bu sefer. Sololar, riff'ler acayip güzel, basit; yine o takozluk da mevcut. Hastasıyım basit müziğin, Darkthrone da öyle...

Albümün kapağı ve kitapçığı da sadeliği yansıtıyor. Fenriz ve Nocturno Culto'dan oluşan grup elemanları çıkmışlar Norveç'in ormanına, çekmişler birbirlerinin fotoğraflarını; fotoğraflar aile albümünden fırlamış gibi... Bir de ferman vermişler; BUY OR DIE: En kral on şarkı listesi... Black Sabbath'tan, Mercyfu Fate'e kadar liste cayır cayır heavy metal...

Albümdeki her şarkıyı beğendim; eşeğin gözüne su kaçırmadan kotarmışlar işi. Bu yüzden F.O.A.D.'yi black'çiye de, heavy'çiye de tavsiye ediyorum. Körkütük "faşo" metalciler, bu albümü sever mi; işte onu bilmiyorum.

DIMMU BORGIR

In Sorte Diaboli



Hala anlayamadı güzide metalcı camiası; punk, metal, rock o kadar farklı dallara ayrıldı ki bir tarza mensup olduğunda, -tarikât üyesi gibidinlediğin grup sayısı azaldıkça azalıyor. Al işte; Darkthrone ne dinliyor? Gitsen adamların evine, CD arşivlerindeki punk albümlerin sayısı, bizim Taksim punk'larının sahip olduğu CD'lerden fazladır.

Geçen sene Dimmu Borgir DVD'si izlerken, adamların tur otobüsünde W.A.S.P. dinleyip eğlendiklerini görmüştüm. Zaten Dimmu Borgir frontman'ı Shagrath, bir süredir bir rock'n roll grubunda gitarist. Elini yüzünü de yıkamış; Cem Köksal gibi adammış meğer.

Albüme gelince... Albüm güzel, Dimmu Borgir'in son üç albümdür yakaladığı çizgi başarılı. Eski halini de severim ama adamlar yeni tarzı güzel oturttu. Cradle of Filth gibi ibiş olmadılar, Grammy'ye kadar "fa gittiler". Bu albüm de öyle fakat matematiksel. Davul makine gibi; gitarın, klavyenin yaptığı her hareket yerinde, arka clean vokaller de yerli yerinde. Kısacası, prodüksiyon harikası bir albüm... Bunda kötü olan ne? Darkthrone'dan sonra öyle geldi bana belki de. Dimmu Borgir en ağırından bir siyah bowling topuysa, Darkthrone yamalı meşin top gibi kalıyor Dimmu Borgir'in yanında.

Neyse, belki de benim takıntım bu. Albüme "kötü" demem. Hatta piyasaya çıktığından beri kopmadan dinliyorum; denemek isteyenlere büyük bir hissimla "Git orijinalini al albümün!" bile diyebilirim. Albümü merak ediyorsanız ve alıp almama konusunda tereddütleriniz varsa "Albüme adını veren ikinci şarkıyı bir dinleyin" derim.

MOTÖRHEAD ROPÖRTAJI

Lemmy arıyor:
 - Where are you from?
 - I am from Cevahir; Gloria Jeans.
 - OK, I am coming.
 - OK abi.
 Kıpıyorum telefonu, üstüme başıma çekidüzen veriyorum; tam o sırada giriyor kapıdan Lemmy. Altında deri pantol, beyaz deriden bir çizme (Pantolonu içine sokmuş ayul), yakası - bağı açık gömlek, kafada kovboy şapkası...
 - Abi selam, bu hal ne?!
 - Selam, ne var halimde?
 - Abi, Rio Karnavalı gibi giyinmişsin. Baksana, biz de metalciz ama Tuna Kiremitçi karizmasıyla geziyoruz. Olmaz öyle Türkiye'de.
 - Lan oğlum, ne biçim ülke bura!
 Havaalanından buraya gelene kadar üç adamla kavgam; başka ülkeye gitsem ayağıma kırmızı hal

sererler.
 - Neyse abi, gel sana şuradan bir şeyler alalım.
 Çıkıyoruz kafeden, üst - baş almaya gidiyoruz. Önce ayağa siyah bir çizme, alta blue jean, üstteki gömlek kalıyor, sırtına da gocuk yapıyoruz; havalara soğuk.
 - Ulan bu ne?! Postacı gibi olduk!
 - Abi, buradaki metalciler böyle; ortamı bil diye...
 - Hay ortamına...
 - Taksit yapıyorlar mı oğlum kredi kartına falan?
 - Yaparlar abi, seninkine olur mu bilmiyorum gerçi...
 Kredi kartından dokuz taksit yaptırıyoruz; seviniyor Lemmy. Ardından yemek yemeğe, sonra da bira içmeye karar veriyoruz. Taksim'deki Nizam Pide Salonu'na giriyoruz.
 - Oğlum, sen benimle dalga mı geçi-

yorsun? Bu nasıl yer böyle?!
 - Abi, metalciler burada besleniyor. Kıymalı pide söylüyoruz.
 - Lan, soğansız yok mu pidenin?
 - Yok abi, peynirli de var.
 - Oğlum kokar lan! Bar, hatun ortamına gireceğiz; rezil oluruz.
 - Kızlar da buradan yiyor abi, fark etmez.
 Diyorum ve çıkıyoruz oradan. Metalciler mekanlarını görmek istiyor baba. Eskiden olsa Kemancı'ya götürürdüm. Oraya götürsem şimdi, Lemmy beni öldürür. DoRock'a gidiyoruz. Kapının önündekiler bir afallıyor; Sıraya diziliyorlar el öpmek için. Lemmy şaşırıyor, elini sıkıyor gençlerin: Hello, how are you...
 Elde file çorap kızlar, buraya ilk kez gelen bu adamın ne kadar çok arkadaşları olduğunu şaşırıyor. Geçiyoruz içeri; bir masaya oturuyoruz. Benim

karizmam on bin; hava basıyorum.
 DJ hemen Motörhead takıyor, Lemmy:
 - Bu ne oğlum?! Ulan biz bilmiyoruz Motörhead?! Tak şuradan adam gibi bir şarkı!
 Gidiyorum ve DJ'e rock'n roll takmasını söylüyorum zira baba gazlandı. Takıyor hemen Rainboz, neşemizi buluyoruz.
 Ben bira söylüyorum, Lemmy'ye Jack... Başlıyoruz muhabbete.

...devamı haftaya.



AMORPHIS

Silent Waters



Otobüsten inildi, Cevahir'e girildi, refleksi olarak hemen Gloria Jeans'ten bir Kolombiya kahvesi sipariş edildi. Lemmy'yi beklerken, yazıya burada devam edeceğim... Lemmy olmasa hayatta gelmem

buraya; babayı kıramadık da geldik. Karşı masada üç kız, bir erkek... Kızlar, filmlerdeki gibi kaotik bir şekilde konuşuyorlar. Aynı anda üçü birbiriyle konuşuyor; dinleyen taraf nasıl karşısındakini dinlerken başkasına bir şey anlatabiliyor, aklım almıyor. O tek erkek de teniz

maçı izler gibi sallabaş olmuş, "mee"liyor. Taktım kulaklığı; Amorphis girdi: Roah!
 Bir önceki albümde gruba katılan abimiz Tomi Joutsen, "rö" dedi; ben de bir "oh" çektim. Anlaşılacağı üzere sert bir şarkıyla başlıyor albüm; yine o "Amorphis"engiz melodileriyle... Ben bu adamı sevmiştim geçen albümde de; "clean" vokalleri de iyi, "rö"sü de!
 Kızlar masalarını terk ediyor; cep telefonlarını çantalarına koyarlarken başlıyor ikinci şarkı. Masa, koltuklar ve hatta boş fincanlar bir "oh" çekiyor. Şarkı da anlamış gibi mevzuyu neşeli mi neşeli... Öyle neşeli ki gitarist, döktürüyor "wah"lı solosunu. Albüm çok iyi gidiyor. Üçüncü şarkı başlıyor; ağır, düz bir şarkı... Rahatlıyorum: Silence Waters. Kahveni yudumluyorum ve Amorphis'i ilk dinlediğim zamanlara gidiyorum. Thousand

Lakes'i dinlemiştim ilk olarak; sakalı çıkmayan bu çocukların ikinci albümüydü. O zaman neşeli müzik dinlemek yasaktı; asık suratlı, çatık kaşlı, Mayhem tişörtlü zamanlardı... Amorphis dinleyen aforoz edilebilirdi. Metalciler kitleye ayrılmıştı ki Amorphis, bomba albümü olan Elagiy'yi çıkardı. Ortalık yerinden oynadı; asık suratlar gizli gizli bu albümü dinlemeye başladı. Sonra Tounela çıktı; brutal vokal neredeyse yok oldu ama Amorphis, kemik dinleyici kitlesini oluşturmuştu bir kere. Sonra Am Universum ve Far From The Sun falan... Bir gerileme oldu. İki sene önce çıkardıkları albümle Eclipse'e geri dönmüşlerdi bence.
 Bu albümde boş şarkı yok. Her yeni şarkıda "aha, bu da güzelmiş" dedirtiyor albüm. İnanmazsanız Myspace sayfasından bir dikiz atın şarkılara; beğenmeyen gelsin bana!

IUKEBOX

- Atmosphere - The Arrival
- 2Pac - Crazy
- The Game - California Vacation
- The Game - Fire In Ya Eyes
- 50 Cent - My Gun

Hatırlarım arada...

Cantona'nın, Crystal Palace taraftarının kafasına kramponunu gömdüğü, Santa Clara'da birilerinin ilk defa Yahoo! diye bağırdığı, DVD'nin ilk defa duyurulduğu, altı yaşındaki Gedhun Choekyi Nyima'nın, Panchen Lama'nın 11. reenkarnasyonu olduğunun söylendiği yıldayız.

Kırklareli'nin İstasyon Caddesi'ndeki evde oturan, liseye giden bir çocuğum daha. Gözlüğüm var. Henüz deliliğin sınırlarından aşağıya, karanlığa bakmamışım. Henüz sınırın olmadığı illegal partilere katılmamışım. O vakitler İstanbul, Shanghai, Paris, Kahire, Londra, St. Petersburg yok; Kırklareli var. O vakitler Anya'lar, Amanda'lar, Camila'lar yok; köşe bucak kaçtığım liseli kız arkadaşım var. BMW yok; bisiklet var. Mojo yok ama Pati var. Gözlüğüm var. Çizgi romanlarım var. Dağa, bayıra yaptığımız keşif gezileri var. O zamanlar alkol sınırının aşıldığı, kimin elinin kimin cebinde olduğunun belli olmadığı ev partileri yok; kafa ayarları var, kasetler var, C64'ler var... Amiga 500 var.

Derslerime engel olmasın diye bir dolapta saklı tutulan... Ama bizimkileri kafalayıp anahtarın bir kopyasını çıkarttığım ve onlar, beş dakikalığına bile olsa bir yere gittiklerinde saklı olduğu yerden çıkarıp 37 ekran b.ktan televizyonuma scart ile bağladığım Amiga 500'üm...

Beni bambaşka diyarlara götüren boyut kapım...

Zaman zaman bir savaş uçağı pilotu, zaman zaman yabancı bir evrendeki bir yaratık... Bazen azılı bir katilin peşindeki yalnız bir polis, bazense sevgilisinin izindeki bir yeni yetme korsan...

Arada hatırlarım...

Amtrak Sunset Limited treninin, Palo Verde'de raydan çıkartıldığı senedeyiz. Mayor ve Queloz, güneş sisteminin dışındaki 51 Pegasi b'nin keşfini duyuruyorlar. Gitarist Richey Edwards ortadan kayboluyor. Norveç - Andøya'dan fırlatılan bir roketi, Ruslar bir saldırı olarak algılıyor ve strese giriyorlar. Yerel elektronik eşyalar dükkanına Amiga oyunları geliyor; henüz ortada, X-Copy ile oyun kopyalayan o özel yerler yok. O minik gri ve mavi disketler vitrinde sergileniyor. Görür görmez, evde Amiga'sı olan ve sayısı bir elin parmaklarını geçmeyen o şanslı çocuklardan olan biz, heyecandan yerimizde duramıyoruz. Rengi, güneş ışığında durmaktan solmaya yüz tutmuş olan o disketler, evde heyecanla bilgisayara takıldığında -büyük ihtimalle- "GURU Meditation" veya "Read & Write Error" verip bizi zıvanadan çıkartacak ama olsun; mühim değil. Bambaşka maceralara atılabilme fikri bizi delirtiyor. Sene 95, Cartel geliyor lakin değil Blu-ray; CD fikri dahi yok kafamızda. O gün manevra alanı, o plastik parçalarının kapasiteleriyle sınırlı. Yine de taklalar atıyor o alanda... Belki grafikler gerçek hayatı andırmıyor ya da müzikler filarmoni orkestraları tarafından icra edilmiyor lakin bizi avucuna alıyor yine de. Ve gerçek bilgisayar oyunu efsaneleri doğuyor; yaratıcı, zeki ve kıvrak zihinler sayesinde. Police Quest'ler, Larry'ler, Shadow of the Beast'ler, Monkey Island'lar, Dune'lar ve diğerleri... Murat Adanç'ı telefonla taciz ediyorum; Police Quest l'de bir türlü arabaya binemiyorum. Doğaldır; o vakitler internet de yok. "Player's Handbook"u yurt dışından fotokopiyle getirten bizler için sorunu çözmenin tek yolu "Fısıltı Gazetesi".

Sayıdığım isimlerden, olaylardan en azından birini yakalayacak yaştıysanız şüphesiz ki o pikseli görüntüler gözlerinizin önüne gelmiştir ve hala "bip"lemelerden ibaret olan müzikler kulaklarınızda çınlıyordu. Ve elbette bu oyunların hissettirdikleri de... Bunu unutmamış olamazsınız. Unutulacak gibi değildi. Bugün fizik kurallarına uygun olarak yere düşen karakterler, ışık ve gölge oyunları, HD grafiklerin bize veremediği o efsun ne? Bunu çözmeye çalışıyorum. Sihir görüntülerde ya da müziklerde, hatta belki de senaryoda bile değil, ne dersiniz? Belki de sihir bizde... Biz çocuktuk. Ve tüm bunlar bir büyü sayesinde yaşandı. Şimdi yılların ve mücadelelerin ardından kaldırdığımız savunma mekanizmalarımızın arasında filtrelenirken, belki de yitip gidiyordu o hissiyat.

Belki sorun oyunlarda değil, bizdedir. Büyümüş olmamızdır...

Bugün, bir oyunu oynamak için 11 disk değiştirmeye hangimizin sabrı var? Oyun sürelerinin kısaldığı, ellerinde tam çözümü olmadan oyunlara el sürmeyen ve ancak kısa süreliğine bir oyuna odaklanabilen oyuncuların (!) var oldukları bir ortamda, kaçımız bir odadan çıkabilmek için sekiz defa CD / DVD değiştirir?

Hayır... Yaşam hızlanıyor; bu reddedilemez. Beslenmenin, sporun, ulaşımın, enformasyon değiş tokuşunun, seksin, aşkın sürat kazandığı bir dünyada oyunlar da değişiyor. Yön bu mu olmalı, yoksa olmamalı mı? Bunu tartışabiliriz. Bence yön değişmeli. Düzen bu şekilde devam ettiği sürece, ekranlarımızı; giderek daha fazla allanıp pullanan, bülbül gibi şakıyan, renk oyunları bizi hipnotize eden, en aptal insanın dahi oynayabileceği kadar kolay oyunlar misafir olacak, olmaya devam edecek. Piyasaya çıkan oyunların hepsi böyle değil kuşkusuz ama her biri değişen dünyadan nasibini alıyor.

El - göz koordinasyonu hızlanıyor ama zihinsel aktivite azalıyor. Sinapslarımızda hoplayıp zıplayan düşünceler azalıyor. Enformasyon daha hızlı hareket ediyor belki. Ama tüm bunlar bize ait değil; gözlerimize çakılan şatafatlı görüntüler, başkalarının düşünceleri.

Hatırlarım arada...

Montserrat'ta volkan harekete geçiyor, O.J. paçayı kurtarıyor, Flateyri'de 20 kişi çığ altında kalıyor. Uydurma joystick'lerimize tutunuyor; istiflenmiş disketleri kurcalıyor; gizlice, ailelerimizin sakladıkları yerlerden bilgisayarlarımızı çıkarıyoruz. Bir saat, yarım saat, 10 dakika... Gerçekten de başka dünyalara kaçıyoruz. Hatırlıyorum... Ama artık o sihir bulamıyorum.

Konsoldan bana yansıyan, sihrin gölgesi sadece.

N.
aaksoz@level.com.tr
06.11.2007 - 04.01

Kayıt başlangıcı: 18.11.07 / 23:50

Cem: Abi bak, kızlar çok tehlikeli yaratıklardır. Ne olduğunu anlamadan hayatını kaydırırlar. Düşündükleri tek şey kendileridir. Kendi çıkarları için her şeyi yaparlar ve senin ne halde olduğunu, bir probleminin olup olmadığını falan düşünmezler; tamamıyla ihtiyaçları doğrultusunda hareket ederler. Çok tehlikeli yaratıklardır, çok... Hiç unutmam; bir kızla çıkıyordum... Aslı mıydı neydi ismi... Mehpare miydi yoksa...

Fırat: YA YETER ABİ YA, YETER! Bıkmadın mı yıllardır şu kız muhabbetinden?! Bırak abi şu muhabbeti artık! Tamam, eyvallah, katlıyorum sana; sorunlu varlıklar ama bir yere kadar be abi! Şuraya bak, yıl olmuş 2007, milenyuma girmişiz; hala kızlar da kızlar... Kızlar, kızlar... Ulan art arda söyleyince anlamını unuttum, iyi mi? Neyse, senin gibiler yüzünden Avrupa Birliği'ne giremiyoruz zaten! Hayret bi' şey ya!

Zeynep: leee! Bir kadın hakları savunucusu olarak müdürüme katılıyorum Cem! Senin kızlarla bir sorunun var bir defa! Darlama Şefik'i de... Almışsın çocuğu karşına; kızlar aşığı, kızlar yukarı...

Şefik: Bi' dakika ya, bi' şey anlatıyor adam! Ayrıca o da onun fikri, size ne? Müdürüm hariç...

Cem: Ya bunlar böyle işte Şefo! Lafı ağzına tıklarlar adamın! Zaten biri kız, baksana şuna...

Şefik: Hangisi hafız, şu baş parmağı kamyon gibi olan mı? HAHAHAH!

Cem: HAHAHHAHAHA!

Şefik: Neyse abi, sen devam et, bırak...

Cem: Öhm, dur abi, dur... Abi siz var ya, neyle karşıya olduğunuzun farkında değilsiniz! Bu yaratıkların söz konusu olduğu bir dünyada, biri bu konuyu açtığında "Abi yıllardır aynı muhabbet, sen de" diyebiliyorsanız durumun vahametinin farkında değilsiniz demektir; tüm kaleleriniz zaptedilmiş olabilir! Bu konunun sonu yoktur abi; ölene dek bu konu hakkında tartışmamız ve projeler geliştirmemiz gerek! (Ağzından köpükler çıkararak) ANCAK KIZLAR KONUSUNA KAFA YORARAK, BU KONUDA GENİŞ GÜVENLİK ÖNLEMLERİ ALARAK HAYATIMIZI GÜVENCE ALTINA ALABİLİRİZ. ÜSTELİK, BU KONUDA ÇOK HIZLI DAVRANMAMIZ GEREKMEKTEDİR. GÜN BUGÜNDÜR ARKADAŞLAR; GÜN, KAZANMA GÜNÜDÜR! KIZLARI DA ALIN ASKERE!

Burak: Merhaba arkadaşlar, fazla ekran kartınız var mı?

Cem: Ya dur abi, önemli bi' şey konuşuyoruz burada, ne kartı?!

Burak: Aa, siz Cem Şancı değil misiniz? Şu parşömeni imzalayabilir misiniz?

Cem: Oğlum parşömeni nereden buldun ulan?! Nereden çıktı bu?!

Burak: Teste geldi oğlum, ehe ehe!

Cem: Vay anasını, ver imzalayayım...

Burak: HAHAH! Al abi al...

Cem: (Hışırhışırhışır) Al Purak'cığim...

Burak: Sağol abi...

Cem: Aldınız mı abi kızları da askere?

Zeynep: İEEE! Ya hala konuşuyor musun Cem ya?! Of ya! Sus da çalışalım iki dakika abi!

Cem: İşte bak, gördünüz mü? Kızlar böyle işte! Bi' soru sorarsın, adam gibi; ters ters cevap verirler. Neden? Çünkü egoları, kaprisleri had safhadadır. Her şey onların istedikleri gibi olmalıdır. Bir şey istedikleri gibi gitmezse ortalığı ayağa kaldırırlar. Bu konuda kitap bile yazabilirim!

Fırat: Yazdın ya oğlum elli tane...

Cem: Ha, yazdım cidden, değil mi?

Fırat: Yazdın yazdın, ki ne yazdın... Sana kitaplar yazdıran kadın...

Cem: Abi dalga geçme gözünü seveyim, bunlar da yüz buluyor senden sonra!

Fırat: Abi benim müdahalem sıfır kendilerine... Onlar kendi kararlarını alabilecek olgunluğa sahipler herhalde. Benim nasıl bir etkim olabilir ki? Abartttın hocam...

Şefik: UFFFFFFFFFFFFFFFFF...

Fırat: Ne "uf"luyorsun yine Şefo? DVD bitti mi ayrıca? Otur da iş yap Cem'le geyik yapacağına! Adam tutturmuş zaten bir kız muhabbetidir, gidiyor. Ondan alacağın bir şey yok abi; hep aynı şeyleri söylüyor. Şuraya bir teyp koyacağım zaten, Cem'in sesini kaydedip; o teyp Cem'in varisi olacak. İsteyen istediği zaman "play" tuşuna basarak Cem'le konuşabilecek.

Faruk: Müdürüm, Silent Hill kaç karakter olsun?

Fırat: Yap bi' 16.000 Faruk'cuğum...

Faruk: Tabitabitabi...

Şefik: ...

Cem: Oğlum hepiniz göreceksiniz, bir gün kızlar yüzünden başınıza öyle bir iş gelecek ki "Cem demişti, onu dinleseydim keşke" diyeceksiniz ama iş isten geçmiş olacak. Sakalımız yok ki sözümüz geçsin anasını satayım! Gerçi uzamış ulan biraz; elime batıyor! Neyse...

Faruk: Cem'e hak veriyorum; adamın canı yanmış ki kızlar konusunda halka ve olaylara tercüman olmaya çalışıyor. Yani Cem aslında bizim halk kahramanımız; bizi kötülöklere ve kızların yan etkilerine karşı koruyor. O olmasaydı buralara gelemezdik biz; sevecezdik bu şehri, anlamazdık dilinden...

Elif: Ya Faruk, sana bir olay anlatayım da soğu iyice Cem'den: Benim Miray diye bir arkadaşım var; bir şekilde tanışmışlar, Miray anlatıyor...

Fırat: Hah, Miray Atina'dan bildiriyor sanki anasını satayım! Sen de laf söyledin şimdi... Desteğe bak!

Elif: Ya çekiiiiiiiiiii! Bi' şey anlatıyorum! Karışma!

Cem: HAHAHHA! Aslan Fırat be! Konuş abi, konuş!

Fırat: Neyse, ben işe dönüyorum abi. Dergi yetişmeyecek... Stresten pul pul cildim dökülüyor zaten. The Fly gibi oldum, yemin ediyorum. BZZZ...

Elif: Neyse işte, Cem, MSN'de saçma sapan konuşuyormuş Miray'la. İşte, yok "Çok tatlısın"lar, "Ben yazarım"lar... Sürekli bi' yanaşma çabası, değişik şeyler...

Cem: Hah, al işte... Siz busunuz kızım! Bu kadarsınız işte! İki tatlı dil dökelim, güzel güzel konuşalım deriz, hevesimizi kursağımızda bırakır, ego yaparsınız... BU KADARSINIZ İŞTE!

Elif: HAHAH! Nasıl da kızdı...

Cem: Ya ne kızması kızım?! Git!

Faruk: Abi ben hala Cem'e hak veriyorum. Bence bu noktada Miray çok yanlış davranmış. Ben olsaydım kapatırdım MSN'i suratına vallahi!

Zeynep: İEEEE, Miray da imtihan ederdi sonra, değil mi? Çok da umrundaydı kızın... Hıh...

Faruk: Tabitabitabi... Ha, ne alakası var kızım? Otomatiğe bağlamışım ben de ya... Umrunda olacak tabii ki. Sonuçta Cem yağız bir delikanlı. Yakışıklı, karizmatik, yazar...

Zeynep: VE ŞİŞKO!

Fırat: HAHAHHAH!

Şefik: HAHAAAAHA!

Burak: HAHAHHAH!

Cem: Gülün abi, gülün... Bir gün hepiniz kızlar tarafından ele geçirileceksiniz! "Hiğğğğğğ" diye zombi gibi dolaşacaksınız ortada! Hepiniz öleceksiniz! YEMİNİMİ BOZDUM ULAN!

Zeynep: Neyini ele geçireceğim abi senin?! TİPE BAK!

Cem: Çok biliyorsun sen, sen önce o kamyon gibi parmağınla Space tuşuna basmanın yollarını ara! GRAFİKER!

Zeynep: Hop, hop! Bana sadece müdürüm "Grafiker" diyebilir! Başka kimse diyemez! DEDİRTMEM!

Cem: Grafiker!

Zeynep: Şişko!

Cem: Grafiker!

Zeynep: Şişko!

Cem: Bal parmak!

Fırat: HAHAHHAHHAHHA!

Şefik: UFFFFFFFFFFFFFFFFF... O değil de, kim askere gidecek şimdi hocam ya...

Cem: Ya, dedim sana abi... Kızları da alın askere...

Şefik: Sorma hocam ya... UFFFFFFFFFFFFFFF...

Legoe! Yaz mevsimi, her taraf güneş; şöyle bir şehri dolaşıyorum; gençler sipor - maç kavgasında; şampiyon Cimbom - Kartal - Fener... ŞUUUUUUUU HAYATTA NELER OLUYOOOR?!

Fırat: ...

Zeynep: ...

Burak: ...

Cem: ...

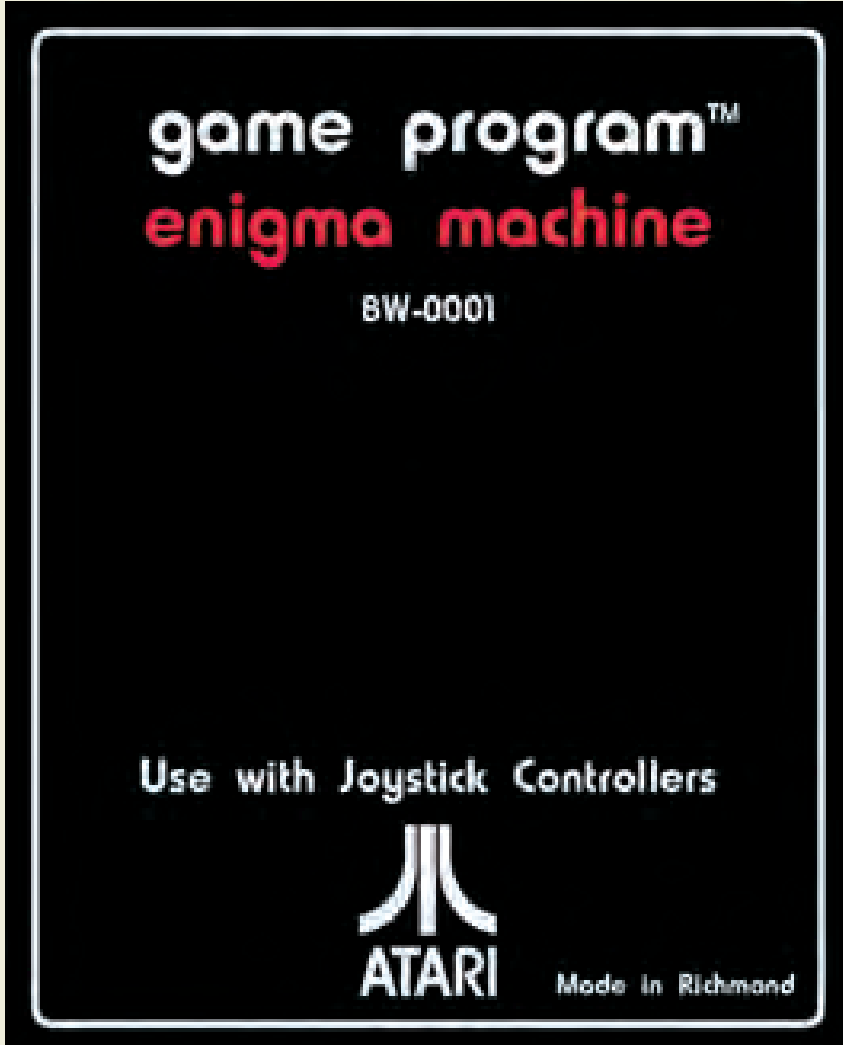
Burak: ...

Faruk: ...

Kayıt bitişi: 19.11.07 / 01:20

KAFKA AYIARI

BİR LEVEL YAVINIDIR SAVI: 25 KASIM 2007 00 YTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



YENİLİK

Geçenlerde, bir internet sitesinde, Atari'nin kurucusu ve Pong'un yaratıcısı Nolan Bushnell ile yapılmış olan kısa bir röportaj yayınlandı. Röportaj -ağırlıklı olarak -"N'aber baba, nasıl gidiyor hayat?" lezzetinde ilerliyordu ama Bushnell, bugünkü oyunlar hakkında yorum yapmaya başladığında sohbet ilginçleşmeye başladı; "Bugünkü oyunların pek çoğu katıksız birer süprüntü" dediği noktada ise olay koptu. Bu röportajın üzerine olay daha da büyüdü ve CNN bile Bushnell'in bu sözlerine yer verdi.

Olayı tatlıya bağlamak isteyen bazı oyun muhabirleri, Bushnell ile konuyla ilgili bir röportaj daha yapmak istediler fakat sonuç pek de bekledikleri gibi olmadı ve Bushnell bu kez daha net konuştu: "Yapımcılar yenilikten bahsediyorlar ama çoğu, yenilik getirmekten uzak. Örneğin, çok başarılı bir ticari ürün olan Halo 3, aslında Doom 1'in bir kopyası. 'Yenilik' olarak tanımladıkları Grand Theft Auto, çocuklara yanlış şeyler öğretmekten başka bir işe yaramıyor. Yine Sony'nin 'Bir devrim' olarak tanımladığı PS3 ise Wii'ye yenik düştü. Benim yenilikten anladığım, The Sims ve Guitar Hero gibi tamamen yeni şeyler ortaya koyan oyunlar."

Nolan Bushnell, pek çok özelliğinin yanı sıra sözünü sakınmamasıyla da tanınır. Ve çoğu zaman söylediklerinde gerçek payı vardır. Aynı bu son söylediklerinde olduğu gibi... Oyun piyasasının büyük bir sektör haline dönüşmesiyle satış ve pazarlama kanalları son derece önemli bir konuma geldi. Yenilik bulmakta zorlananlar, işin kolayına kaçıp, ya getirmedikleri halde yenilik getirdiklerini iddia ediyor ya da etik açıdan tartışılacak öğeleri oyunlara kontrolsüzce katıyorlar. Bunlar kısa vadede olmasa bile uzun vadede ortaya olumsuz sonuçlar çıkarabilir. Bu yüzden bu konu düşünmeye değer...

ÜMIT ÖNCEL ■

NOT:

(Kendisini yazıları formata uygun yollaması konusunda uyarımdan sonra Ümit'in bana attığı sitem dolu mail - FA) (noktasına, virgülüne dokunmadan) karşımın diye tüm resimleri tekrar paketledim, tek word dosyası ile yolladım. bir kopyasını savcılığa gönderdim. muhtardan ikametgah, okuldan tasdikname, revirden reçete aldım. hepsinin birer kopyasını dosyaladım, geri kalanını tasdik ettirdim. sonra diplomamın fotokopisi ile birlikte nüfus dairesine gidip geri geldim. diplomamın aslını duvara astım, kopyasını zipledim. bu sırada dosyanın upload'ı bitti ve send tuşuna bastım. büyüklerimin gözlerini, küçüklerimin kıkradıklarını çıkardım. esenlikler diledim.

İÇİNDEKİLER

SAYFA 132

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

ESKİ BİLGİSAYARLARINIZI ÜZMEYİN; ONLAR HALA SİZİN İÇİN PEK ÇOK OYUNU ÇALIŞTIRMAYA HAZIR..

SAYFA 133

HASSAS İŞLER / BÖLÜM 1 ■

UNUTULMAZ OYUN YAPIMCISI SENSIBLE SOFTWARE'İ BÜYÜTEÇ ALTINA ALDIK

SAYFA 134

TAVAN ARASI OYUNLARI ■

ŞU TAVAN ARASINA ÇIKMAYALI UZUN ZAMAN OLDU; GELİN, BİR GÖZ ATALIM. HAYIR, SAÇMALAMAYIN; UZUN SAÇLI KÜÇÜK BİR KIZ FALAN YOK ORADA!

AYIN SÖZÜ

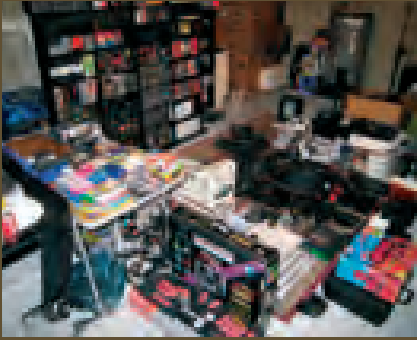
Dikkat eksikliği ve öğrenme bozukluğu olduğu iddia edilen çocukların pek çoğuna konulan teşhis yanlıştır; onlar aslında öğretmenlerinin yaklaşımlarından sıkılmışlardır ve pek çoğu, saatlerce gözlerini bile kırpmadan video oyunu oynayabilirler.

Nolan Bushnell

KAFKA HABERLER

DÜNYANIN EN BÜYÜK
ARCADE MAKİNESİ

Arcade makineleri üretilirken hem kalabalık bir kanda uzaktan fark edilebilecek kadar büyük, hem de miniklerin boyunu fazla aşmayacak kadar küçük olmasına dikkat edilir. Ama pek çok yetişkinin, arcade tutkusundan uzak durmadığı için, bir makinenin önünde iki buklüm oyun oynarken belini incitiğine şahit olmuşuzdur. İşte sonunda, yetişkinlere göre bir arcade makinesi yapıldı. Fakat üretenlerin ellerinin ayarı olmadığı için ortaya tam dokuz metre büyüklüğünde dev bir makine çıkmış. Merak etmeyin; jeton parası hala aynı...



SATILIK TARİH

Geçenlerde, uluslararası açık artırma sitesi Ebay çok ilginç bir satışa tanıklık etti. Satılan ürün, video oyunlarının tam 30 yıllık tarihini içeren bir koleksiyondur. Tam 1768 parçalık bu koleksiyonda; Atari 2600, Commodore 64, Sega Pods, Nintendo NES ve Sega Saturn gibi onlarca konsol ve oyun cihazı yer alıyordu. Dahası, 1500 civarında orijinal oyun da aynı paketin içinde satışa çıkmıştı. Çok fazla yer kapladığı gerekçesiyle satılan bu koleksiyon tam 9000 Dolar'a alıcı buldu.



KLASİK BİLGİSAYAR FESTİVALİ

Bir zamanların güçlü bilgisayarları bugün birer hesap makinesi kadar dahi değer görmüyor. Fakat eski bilgisayarların bu makus kaderlerine karşı savaş açmış olan bir grup insan, her yıl düzenledikleri festival ile bu klasik cihazların unutulmasını önlemeye çalışıyor. Her yıl ABD'de, California'da düzenlenen festivalin 10.su, bu yıl 3-4 Kasım tarihleri arasında gerçekleştirildi. Yoğun bir katılımın gösterildiği festival, "eski kafalı" pek çok bilgisayar meraklısının dikkat çekiyor.

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

Bir zamanlar bu bilgisayarda...

Pek bit pazarı ruhlu kullanıcılar, eski bilgisayarlarını bir türlü elden çıkaramazlar; ben de onlardan biri olduğum için biliyorum. Bundan üç - beş yıl önce dünyanın parasını verip aldığım, zamanında saatlerce başından kalkmayıp ders çalıştığım (Heh, peki, "oyun oynadığım") ve ister istemez, duygusal bir bağ kurduğum bilgisayarı... Şu anda evde, depo muamelesi gören bir odada, bu tanıma uyan tam üç bilgisayar yana yana duruyor. Yılların yorgunluğu ana kartlarında, zamanın izleri kasalarında... Ama aslında hepsi, bir futbol takımının yedek ve emektar oyuncuları gibi oyuna girmek için gözlerimin içine bakıyor. Hemen yanlarındaki bilgisayar masasında duran ve ekran kartından işlemcisine kadar çağdaş futbolun tüm gereklerini yerine getiren "esas oğlan"ın gölgesinde kalmış olmanın verdiği rahatsızlık Floppy girişlerinden okunuyor. Eski kafalı hangi bilgisayar kullanıcısı bu bilgisayarları elden çıkartabilir ki?

En azından ben yapamıyorum; onun yerine, hala takır takır çalıştırabildiği oyunları onlarla oynamayı tercih ediyorum. Sizin de üç boyutlu oyunlarla arası pek iyi olmayan, "Çift çekirdekten aşağı çalışmam abi" diyen oyunları sevmeyen bir bilgisayarınız var mı? O zaman buyurun, aşağıdaki oyunlarla, bizim için hala önemli olduklarını onlara hissettirelim...

AIRFIX DOGFIGHTER

Pek çok İkinci Dünya Savaşı oynadım ama onca denemeye rağmen hiçbir simülasyon oyunundan haz alamadım. Ne var ki ucundan da olsa "İkinci Dünya Savaşı simülasyonu" sıfatına sahip olan Airfix Dogfighter, bu alanda (!) oynadığım en zevkli oyun. Oyunda, düşman askerlerine ateş açmak yerine, evde, annenizin nedense en sevdiği porselen vazosunu tarayabiliyorsunuz. Alt kattaki düşman merkezine saldırmak içinse koridor boyunca uçarak, merdivenlerden aşağıya süzülmeniz gerekiyor. Başınız sıkıştığında da pencereye ateş ederek arka bahçeye bir çıkış yolu yaratabiliyorsunuz. Evet, bu oyun İkinci Dünya Savaşı heyecanını -kelimenin tam anlamıyla- evinize getiriyor.

MİNİMUM: Pentium II 266 İşlemci, 32 MB Bellek, 4 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN: Pentium II 350 İşlemci, 64 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı

JAGGED ALLIANCE: UNFINISHED BUSINESS

Jagged Alliance'ı ilk oynadığım günü hala hatırlarım; bu, sosyal hayatıma vurulan en büyük darbelerden biriydi. Oyunu bitirdikten sonra Unfinished Business'ı da büyük bir heyecanla beklemiştim haliyle. Beklediğime de değmişti açıkçası.

Birincisini üç kere bitirdikten sonra hala Jagged Alliance oynamak istiyordum ama yeni bir şeyler görmek için de can atıyordum. Neyse ki ilk oyunda dahil olduğumuz iç savaşın ardından madenlerin kontrolü kaybedilmişti ve onları geri almamız bize yüklü miktarda para ödeniyordu. Ben de bunu hak etmek için oyuna girişmiştim. Yine dengeli ama geliştirilmiş bir oynanış sistemi, basit ama net grafikler ve... Sosyal hayatıma vurulmuş bir derin darbe daha. İşin kötüsü, hala dönüp dolaşıp bu oyunu oynayarak darbe almaya devam ediyorum.

MİNİMUM: Pentium II 133 İşlemci, 32 MB Bellek, 2 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN: Pentium II 266 İşlemci, 64 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı

DEUS EX

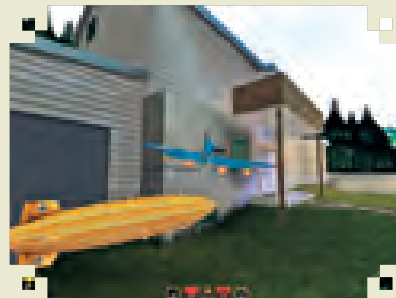
İşte insanı paranoyak yapmaya ant içmiş oyunlardan biri... Bu oyunu oynarken kendimi gerçekten çok farklı hissediyordum. Sanki bütün dünya bana karşıymış; herkes bir araya gelmiş, işini gücünü bırakmış, oyunda ilerlememi engellemeye çalışıyormuş gibi...

Evet, aslında oyunda karşıma çıkan düşmanlardan bahsediyordum ama benim için düşmanlar onlarla sınırlı değil; kaderin garip bir cilvesi olsa gerek, ne zaman Deus Ex oynamaya heveslensem ya telefon, ya kapı çalar, ya çok önemli bir iş çıkar ya da aylar boyunca sorunsuz bir şekilde çalışan bilgisayarın canı "restart" ister. Ama azmin elinden hiçbir şey kurtulamaz! Bu yazıyı teslim ettikten sonra tüm işlerim tamamlanmış olacak ve telefonu kapatıp, kapıyı kitleyip bir kez daha deneyeceğim! (-Dit, dit, dit, dit, diit, dit, diiiiiit... -Çıktır... Alo? -Alo Ümit! Merhaba abi, Fırat ben... Fırat Akyıldız... 05 Fırat... Ekstra yazıya iht... -Dit dit dit diiiiiiiiiit, dit dit dit diiiiiiiiiit! - FA)

MİNİMUM: Pentium II 300 İşlemci, 64 MB Bellek, 4 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN: Pentium II 450 İşlemci, 128 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı

ÜMIT ÖNCEL ■



TAVAN ARASI OYUNLARI

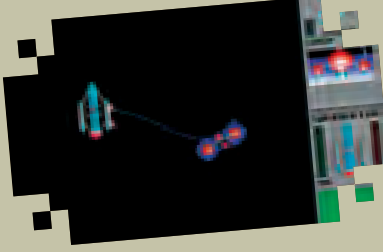
Bu ay sizler için, bir zamanlar çoğumuzun favorisi olmuş fakat bugün adını bile hatırlamakta zorlandığı oyunlar bir araya geldi. Eğer bu oyunları şimdiye kadar oynamadıysanız inanın çok şey kaçırmışsınız demektir.

STAR CONTROL II (1992)

Galactic Civilizations, şüphesiz, son dönemin başarılı oyunlarından biri. GC'nin asıl özelliği ise bize bir süredir adını unuttuğumuz bir başka başarılı oyunu anımsatması. Star Control II'yi...

Farklı ırkların, kendilerine has uzay gemileri ve stratejileri ile uzayın derinliklerinde verdikleri savaş, bir yandan arcade, diğer yandan stratejik yeteneklerinizi sınırıyordu. Amaçsa basitti: Uzaydaki kaynaklara sahip olmak.

Oldukça dengeli bir oynanışa sahip olan Star Control II'yi piyasada bulmak oldukça zor ama Ur-Quan Master adıyla oyunun bir benzeri, 2002 yılından beri kaynak kodu açık ve ücretsiz bir şekilde geliştiriliyor.



WASTELAND (1988)

Büyük bir felaketin ardından tüm dünyanın "geriye dönüş"ün mümkün olmadığı bir şekilde değişmesi... Bu hikaye sizin için bir şey ifade ediyor mu? Eminim ki şu anda pek çoğunuzun dudaklarından "Fallout" kelimesi dökülüyor. Çok yaklaştınız ama Fallout'tan değil, Interplay'in "Fallout"un atası" olarak tanımladığı Wasteland'den bahsediyorum. Bundan tam 21 yıl önce, çok büyük bir öngörü ve ustalık ile hazırlanmış olan oyun bugün bile pek çok oyuncu için önemli bir yere sahip.

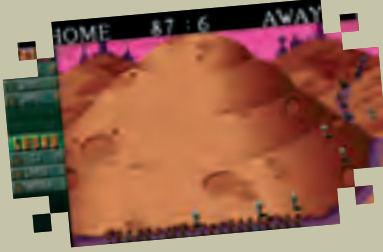
NPC'lerle bir parti kurup, maceralara atılma imkanı, o günlerde bile pek çok RPG oyununda karşımıza çıkan bir özellikti. Wasteland'de farklı olan şey ise NPC'lerin kendi çıkarlarını gözetip, hareketlerini kendi amaçlarına göre şekillendirmesiydi.



CANNON FODDER 2 (1994)

Sensible Software'yi üne kavuşturan oyun, hepimizin yakından tanıdığı Sensible Soccer oldu. Fakat firmanın bir oyunu daha vardı ki bu oyun pek çok oyuncu tarafından "en eğlenceli İkinci Dünya Savaşı oyunu" olarak kabul edildi. İlki 1993 yılında piyasaya çıktıktan sonra hızla popüler hale gelen Cannon Fodder'ın ikincisi, sadece bir yıl sonra raflardaki yerini aldı. İkinci oyun, her şeyiyle ilkinden çok daha iyiydi.

Minik askerlerimizin bu zorlu savaşta yol almalarını sağlamak için neler çektiğimizi ancak yaşayanlar bilir.



DOOM (1993)

Pek çoğunuzun -piyasaya ne kadar çok oyun çıkarsa çıksın- Doom'u asla unutmayacağını biliyorum ama bu efsane oyunun unutulmuş olan bir tarafı var: Multiplayer modu.

1993 yılının teknik imkansızlıklarına atlanmamış olan bu özellik ne yazık ki zamanında çoğu oyuncu tarafından keşfedilemedi. Çünkü zamanın teknik imkanları yüzünden sağlıklı bir şekilde işleyen multiplayer modunda, iki bilgisayarlı birbirine bağlanırsanız bile arkadaşlarınızla savaşmanız her zaman mümkün olmayabiliyordu. Ancak multiplayer modunu sorunsuz bir şekilde çalıştıranlar vardı ki onlar, ilk kez, gerçek bir FPS oyununda arkadaşlarına karşı savaşmanın keyfine vardılar.



ÜMİT ÖNCEL

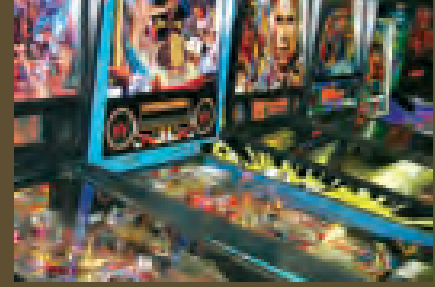
KAFA HABERLER



DÜNYANIN EN PAHALI VIDEO OYUNLARI

Şu sıralarda, internet üzerinden yürütülen ve nadir bulunan eski video oyunlarını koleksiyoncularla buluşturan açık artırmalar üzerinde yapılan bir araştırma, yeryüzünün en pahalı yazılımlarının eski oyunlar olduğunu ortaya çıkardı. İşte birkaç ilginç örnek: Nintendo Powerfest 94 Kartuş - 10000 \$; Nintendo World Championships: Gold Edition - 10000 \$; Neo Geo Kizuna Encounter - 12000 \$; Mr. Boston Vectrex - 3000 \$; Air Raid Atari 2600 - 4000 \$; Ultima: Escape from Mt. Drash 2500 \$; Nintendo Campus Challenge - 10000 \$.

Hepimiz rafa kaldırdığımız eski kartuşlarımızı şöyle bir karıştırsak iyi ederiz.



TILT ARTIK ÖZGÜR

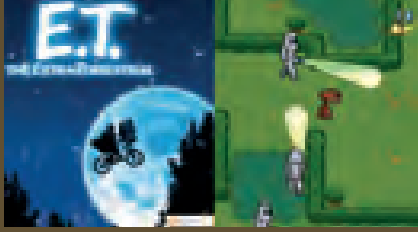
Geçtiğimiz günlerde, Kaliforniya'nın Los Altos Hills adlı kasabasında önemli bir hukuki gelişme yaşandı; tilt makineleri tam 50 yıllık bir sürgünün ardından geri döndü. 1956 yılında çıkan bir yasa ile tüm kasabada tilt makinelerinin halka açık alanlarda sergilenmesi ve ticari bölgelerde tilt oynanması yasaklanmıştı. Ancak geçtiğimiz günlerde, Şehir Planlama Uzmanı Brian Froelich, bu yasağı değiştirmek için bir adım attı. 1950'li yıllarda tilt makinelerinin birer kumar aracı olduğuna karar vermiş olan eski belediye meclis üyeleri, tilt makinelerinin başında sıra beklemekte oldukları için yorum yapmadılar.



SPEEDBALL II, XBOX'TA

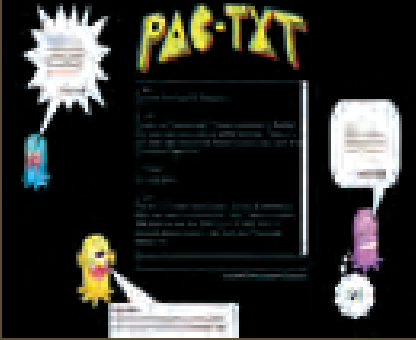
Bu ay Tunç'un da köşesinde değiştiği Speedball II'nin Xbox sürümü de piyasaya çıkmak üzere. (Çıktı mı yoksa?) Empire Interactive, yeni Speedball'u tamamiyle orijinal oyunu temel alarak hazırlamış. Tabii ki yepyeni grafikler ve ses efektleri de cabası... Umarız; Speedball da benzerleri gibi "2D'den 3D'ye geçiş sendromu"na yakalanmaz.

KAFKA HABERLER



KÜÇÜLDÜ DE CEBİMİZE GİRDİ

1982 yılının unutulmaz filmi E.T. the Extra-Terrestrial, 25 yıl sonra bir kez daha karşımızda. Üstelik bu kez, cep telefonları için hazırlanan bir oyunu ile... Spielberg'ün unutulmaz filmi bir cep telefonu oyunu haline getiren Ojom GmbH, özellikle, E.T.'nin beyaz perdeye düştüğü dönemde genç olan ve hala onu unutmamış olan oyuncuların sevecekleri bir oyun hazırlamış. 40'tan fazla mini oyundan oluşan E.T.'deki nihai amacınız, sevimli uzaylının evine telefon etmesi için bir cihaz imal etmesine yardımcı olmak.



PAC-TXT

Eskiden Text Adventure denilen, hiçbir görsel öğe içermeyen ve yalnızca klavyeden metin girişi ile oynanan oyunlar vardı; yaşı tutanlar bilir. Infocom bu türün öncüsüydü hatta. Tabii ki ekran kartlarının gelişmesi ile bu tür tarihin derinliklerine gömülmüş oldu. Ve yine aynı dönemde Pac-Man vardı, hatırlar-sanız.

O dönemleri yaşamış olan, her iki türü de çok seven bir programcı, garip bir işe girişerek metin tabanlı bir Pac-Man yapmaya karar vermiş. Tamamen klavyeden girdiğiniz komutlarla oynanan ve hiçbir görsel öğe içermeyen bu oyuna göz atmak isterseniz buradan buradan yakın: www.pac-txt.com



CASTLEVANIA PSP'DE

1986 yılında Konami tarafından piyasaya sürülen Castlevania, bir kez daha karşımızda. İki boyutlu grafiklere sahip olan ve sağa doğru ilerleyerek karşınıza çıkan hemen her şeyi yok ettiğiniz bu aksiyon oyunu, bu kez üç boyutlu olarak bizleri selamlıyor. Oyun aynı zamanda yepyeni müziklere de sahip. Bir de, oynanabilir 10 farklı bölümün yanı sıra bazı gizli bölümler de oyuna eklenmiş. Ekim ayının sonlarına doğru piyasaya çıkan bu klasiği henüz oynamadıysanız ve Castlevania serisine ilginiz varsa bu remake'i kaçırmayın.

HASSAS İŞLER / BÖLÜM 1

13 yıllık tarihi boyunca unutulmaz oyunlara imza atmış olan bir firma; Sensible Software...

1986 ve 1993 yılları arasında Amiga sahibi olan herkes için Sensible Software'in özel bir önemi vardır. Pek çok kişi bu firmayı, küçücük bedenlerinin üzerlerinde kocaman kafalar taşıyan, iki boyutlu ama son derece sevimli oyun karakterleri ile anımsar. Bu karakterler bazen bir topun peşinde koşar, bazense el bombalarını fırlatmadan önce ekranın bir köşesinden diğerine koş-turur dururlar.

Eğer Sensible Software'in iki kurucusu, Jon Hare ve Chris Yates, müzik konusunda biraz daha yetenekli olsalardı belki de onları oyun dünyasına yön vermiş olan iki girişimci olarak değil, birer rock yıldızı olarak tanıyabilirdik. Neyse ki oyun dünyasına geçiş yapmadan önce kurmuş oldukları grupları Hamsterfish pek başarılı olmadı da tüm enerjilerini Sensible'in unutulmaz oyunlarına yönlendirmek zorunda kaldılar.

İLK OYUN

Jon ve Chris, henüz 15 yaşındayken tanışmışlardı. Bir yandan büyük bir hevesle müzik kariyerlerinin peşinden koşarken, diğer yandan para kazanmaya çalışıyorlardı. 1985 yılında, üniversitelerini yarım bırakıp bir bilgisayar firmasında çalışmaya başladılar. Chris yazılım ile, Jon ise grafik işleri ile uğraşıyordu. İşin dışında kalan zamanlarında ise Spectrum için oyunlar hazırlamaya çalışıyorlardı. İlk oyunları olan Sodov the Sorcerer'ın ardından Twister adlı bir oyun daha geliştirdiler ve bu oyunu satabileceklerini düşündüler. İşlerini bırakıp, henüz 19 yaşındayken Sensible Software'i kurdular ve Twister'i Ocean'a, 1000 Pound karşılığında satmayı başardılar.

Kazandıkları 1000 Pound'un önemli bir kısmını başarılarını kutlamak için aldıkları şampanya ve purolara harcadıktan sonra tekrar işe giriştiler ve ilk büyük başarılarını Wizball adlı bir shoot'em up oyunu ile yakaladılar. Henüz 20 yaşında olmalarına rağmen artık sektörde tanınmış birer profesyonellerdi.

1987 yılında, daha sonra kendilerini geliştirecekleri bir türde ilk çalışmalarına başladılar; futbol oyunları! Microprose için hazırladıkları Microprose Soccer, tüm oyun çevrelerinden olumlu tepkiler aldı. Öyle ki pek çok kişi bu oyundan, "Commodore 64 için hazırlanmış en iyi futbol oyunu" olarak bahsediyordu.

FUTBOLA YENİ BİR SOLUK

Teknolojinin ilerlemesi ile 8 bitlik yapımlarını bir kenara bırakarak daha güçlü makinelerde, 16 bitlik oyunlar geliştirmeye başladılar. Mega Lo Mania ve Wizkid gibi ilk 16 bitlik oyunları ile bir kez daha artık alışık oldukları başarıya ulaşmışlardı. 1992 yılında ise şöhret arasındaki çizgiyi geçmelerini sağlayacak olan Sensible Soccer'ı piyasaya çıkarttılar. Basitliği ve yüksek oynanabilirliği sayesinde, Sensible Soccer, piyasa çıktığı ilk günden itibaren bir klasik olarak adlandırılmaya başlandı. Milyonlarca adet satılan Sensible Soccer'ın başarısı, hemen ertesi yıl Sensible Soccer 92/93'ün piyasaya çıkmasını sağladı. Yeni oyun bir önceki ile aynı özelliklere sahip olmasına rağmen ufak yenilikler sayesinde bir önceki versiyondan daha başarılı oldu.

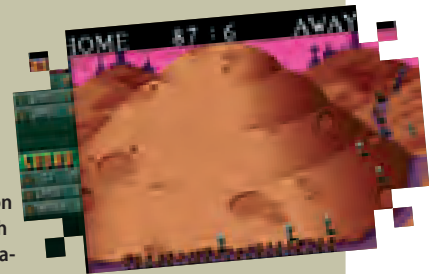
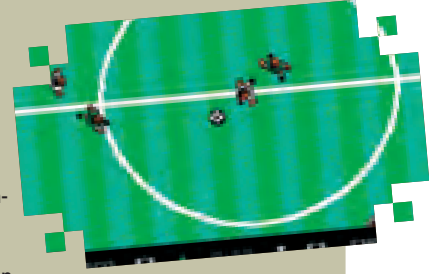
EN EĞLENCELİ SAVAŞ OYUNU

1993 yılında yeni Sensible Soccer oyununun piyasaya çıkması ve çok tutulması, Jon ve Chris'i tembelliğe itmedi; aksine aynı yıl, ikinci klasikleri olan Cannon Fodder'ı piyasaya sürdüler. "Savaş hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı" sloganıyla piyasaya çıkan oyun, kısa sürede bu sloganın ne kadar doğru olduğunu kanıtladı. Hızlı oynanışı, ince mizah anlayışı ve Jon Hare'in bizzat besteleyip seslendirdiği şarkıları (Hamsterfish re-visited) sayesinde, çok uzun bir süre listelerde bir numarayı işgal etti. Her ne kadar oyunun pek çok yerinde savaşın sadece kayba yol açtığına dair mesajlar verilsede Almanya başta olmak üzere bazı Avrupa ülkelerinde, Cannon Fodder, "savaş propagandası yapan bir oyun" olarak nitelendirildi ve oyuna yaş sınırı koyuldu.

1994 yılında piyasaya çıkan Cannon Fodder 2, yine aynı tarzdaydı. Yeni sloganı "Savaş sadece bir kez bu kadar eğlenceli olmuştu" olan oyun, bu kez bilim kurgu öğelerine sahipti.

Sonraki LEVEL'da: Sensible Software'de işler nasıl bir anda tersine döndü?

ÜMİT ÖNCEL ■



BLACKSITE: AREA 51 / HAZE / ARMY OF TWO

sonraki
LEVEL



MASS EFFECT

İNCELEME

VARSIN BU KEZ NESLİMİZ TÜKENSİN!

1 OCAK'TA BAYİLERDE

BÜYÜK YILBAŞI

LEVEL
ABONELİK
FIRSATLARI

PAKET PAKET HEDİYELER SİZLERİ BEKLİYOR

1 YILLIK ABONELİK İLE

1



75 YTL

2



45 YTL

3



57.50
YTL



Crysis tam da burada...

Dünya'nın her yerinde heyecanla beklenen ve çıktığı anda tüm video eğlence sektörünü temelinden sarsan Crysis, FPS oyunlarında standartları yeniden belirleyen yapım oldu. Tarif edilemez grafiklerini, yeni bir senaryo anlatım tekniği (ambient story telling) ile birleştiren Crysis ülkemize özel olarak tamamen Türkçe seslendirme ve menüsüyle size unutulmaz bir oyun tecrübesi yaşatacak. Oyunun önce çıkan diğer teknik özellikleri ise şöyle: Daha önce görülmemiş yapay zeka, modifiye edilebilir silahlar, çevre ve çatışma şartlarına göre bedensel özelliklerinizi ayarlayabileceğiniz Nano Suit, tamamen etkileşimli çevre ve geniş multiplayer seçenekleri...

TEKNİK ÖZELLİKLER

Oyunun sistem gereksinimleri ise şöyle: Minimum 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı; önerilen Çift çekirdek İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB (DX10) Ekran Kartı.

TAM SÜRÜM
CRYSIS

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

KAMPANYASI

1 YILLIK
ABONELİKLE
HER BİRİ
SADECE > 57.50
YTL

40 fasikül
960 sayfa

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ



WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ DVD



PHOTOSHOP CS 2.0 CBM EĞİTİM SETİ DVD



VISUAL BASIC 6.0 CBM EĞİTİM SETİ CD



DREAMWEAVER MX CBM EĞİTİM SETİ CD



FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ DVD



ASP CBM EĞİTİM SETİ CD



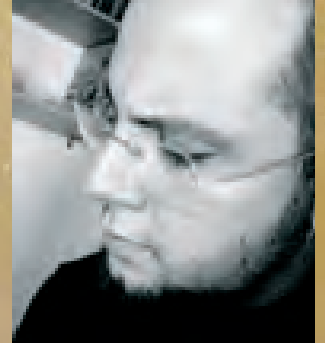
COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ DVD



TEKNİK ÖZELLİKLER

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebilmeleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sistemini 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:** Multimedya 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 tanıştıracak. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü 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. • Tümünü Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm eğitim seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. **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 görşelliği 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 görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır dilyle öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırladığımız 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. **ASP CBM EĞİTİM SETİ** 10 saat anlatım. 1 DVD, ASP, ya da Active Server Pages (Etkin Sunucu Sayfaları), Microsoft tarafından geliştirilen internete yönelik sunucu tarafı çalışan bir teknolojidir. Sunucunun sadece durağan sayfaları ziyaretçiyeye göndermesi yerine, ziyaretçiden veri kabul edilmesini gerektirir. Cbm ASP Eğitim Seti, sizi kodlar dünyasının sınırsız dünyasıyla tanıştıracak. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı dolaylı değil, en kısa yoldan yapabileceğinizi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanımı kolay olan vektörel tabanlı bir dizayn programıdır. Cbm Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımla ilgili herkes 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.**

Beyaz Koridorlar



Her şey çok sessiz, zaman durmuş. Etrafından gelenler, geçenler var ama o öylece durmakta... Dilimlenmiş duygularının yumağında, boşluğa odaklanmış; boşuk uğultular duyuyor. Bir de koku... Ah, o koku dolanıyor zihninde. "Yağmur" demişti; damlalar, "gidiş"i paylaştı sadece. Alnından aşağıya doğru süzülen damlalar yine fısıldıyor ona hep bir ağızdan: "Git... Gidiyor... Gitti... Gitmek...; ardından susturuyor hepsini: "O hep burada ulan!" Var ettiğine sahip; en değerli olana...

Eğilip toprağı avuçluyor: "Yol hikayesi"... Hoşça kal... Hoş geldin... Hoşça kal...

Kimileri inanmaz, kimileri kabul etmez, kimileri korkar ama "insan" denilen bu acınası varlığı renkli kılan

tek bir his vardır. Gotik anlayışın, yanardağın küle çevirdiği bir kasabanın kalıntılarında ve çürümüş cesetlerinin kokularından alınan ilhamla ortaya çıkmış olması gibi, bu hissinden bir çıkış noktası olmalı geçmişte. "Hissiyat"ın bir matematiğinin ya da hesabının olmadığını farkındayım ama bir "çıkış noktası" diyorum sadece; her şeyin birbirine bu denli karışmasından önceki zaman dilimine ait bir çıkış...

Koridorlar... Beyaz koridorlar... Önce, daha karmaşık bir hale gelmiş, sonra da karanlığa gömülmüş. Bir zamanlar insanları bir yerden bir başka yere güvenle ve muhabbetle ulaştırmaya yarayan bu koridorlar, artık kimsenin girmeyi göze alamadığı korkunç yerler haline gelmiş. "Ben yolumu karanlıkta da bulurum" diyenlerse girdikleri dehlizlerden geri dönememişler. Şayet koridorlara biraz yaklaşmayı göze alırsanız, içeride kaybolanların seslerini hala duyabilirsiniz.

Bir çıkış noktası... Acaba insan, ayağa kalktıktan sonra mı farkına vardı kendisinin... O ana kadar şuursuzca yaşayan insan, ayağa

kalktıktan sonra mı keşfetti hazzı, muhabbeti, rüzgarı, yağmuru... Çırlıçiplak gezen bedenler neden ürktüler birbirlerinden; bir araya geliş nedenlerini nasıl unuttular? Temeli nasıl kaybettik biz?

Ben duyuyorum seslerini, kaybolanların; kimisi huzurlu ve bilge, kimisi hala kabullene-memiş kaybolduğunu; bağırdıkça bağıryor. Oradan hiç çıkmak istemeyen de var, ölmeden önce kurtulmak isteyen de... Ancak beyaz

karanlıkta da görüyorum.

Hayatın içinde sürekli savrulan amaçsız yığınlar, kendilerine açılmaktan korkan hissiz kullar, yalanı gerçek edinmiş yalanı yalayan yılanlar... Beyaz koridorlarda hiçbirinizi göremiyorum. Siz "his" olarak benimsediğiniz yalanı bencilliğinizle gömerken, biz "beyaz koridorlarda yitenler" sadece kendimizi biliyoruz, bizi seziyoruz; "hissimizi" beyaz duvarlarla yaşıyoruz. Aşkımızı binalara sürüyor, yağmurla dans ediyoruz; en sonunda da

Beyaz koridorun içindeyim, hepimize oradan sesleniyorum. Gözlerim karanlıkta görmesini öğrendi artık, ben hissime bakıyorum. Tenime degen tanımadığım bedenlerin kurağında, kendi içimde geziyorum

koridorların içinde hepsinin sesi aynı, hepsinin sesi birbirini bastırarak kadar şiddetli; mırıldılar da aynı, bağırtılar da... Hatta mırıldıların biraz daha iyi duyulduğunu rahatlıkla söyleyebilirim; sesleri bağıranlara göre daha emin çıktığı için...

Amacını kaybeden galaktik bir toplumsal sınıf... Öyle ya, insan kendisini zaman zaman mahalle sahnesine bile koyamazken; "Ben dünya vatandaşım, hissime sınırsız" düşüncesini benimseyen beş kişi dahi yokken tutup kendimizi evrensel sahneye nasıl koyalım? Gezegen, bir nohut tanesi gibi görünseydi gözümüze, insanı insan yapan "o" hissiyattan başka ne kalırdı bize? Çıplak bedenler neden ürktüler birbirlerinden, temelimizi nasıl yitirdik? "Hissim" çıkış noktası nerede?

Beyaz koridorun içindeyim, hepimize oradan sesleniyorum. Gözlerim karanlıkta görmesini öğrendi artık, ben hissime bakıyorum. Tenime degen tanımadığım bedenlerin kurağında, kendi içimde geziyorum. Beyaz koridorun içindeyim ben; hepimize oradan bakıyor ve artık

toprağı karışıp Dünya'yla sevişiyoruz, çırlıçiplak.

Unuttuğumuz temelimizi, beyaz koridorlarda bulduk en sonunda...

...Sonra, yürümeye başladı kendi yol hikayesini yazmak için. Avuçları hala toprak kokuyor, yüzündeki damlalarla konuşuyordu. Büyük şehirlerde eksik olanı bulmuştu en sonunda: Boşlukta yürünecek bir yol. İki yanı kahverenginin tonlarıyla yıkanmış dümdüz, sapa bir yol. "Haksızlık" diye düşündü. Attığı her adımda ayakkabıları su alıyor, paçaları ıslanıyor ama o bundan garip bir haz duyuyordu: "Yağmur hiç durmadı buraya geldiğimden beri, hava hep gri ama bulutlar hep yoldaş. Şehre akmamı sağlayan yağmurdu. Işıkların yüzüme vurmasını sağlayan da..." dedi ve adımlarını iyice yavaşlattı. İyice hızlanan yağmurun içinde, toprağı bata çıka yürüyordu. Fırtınanın kaynağına:

"Hoş bulduk İstanbul, unuttuğum temel için geldim beyaz koridorlarına... Oradasın Ankara, içindeki 'hayatım' ile birlikte... Sizi seviyorum..."

faruk@level.com.tr



Umut, Hayal Kırıklığına Giden Yolda İlk Adımdır



Hatırlarsanız, Relic imzalı Warhammer 40K: Dawn of War, 2004'ün en iyileri arasında girmeyi başarmıştı. Hatta aynı oyun motorunun bir üst modeline ve aynı oyun sistemine sahip olan, -İkinci Dünya Savaşı temalı- Company of Heroes, ertesi yıl RTS dünyasına damgasını vurmuştu. Dolayısıyla Warhammer 40K: Dawn of War, teknik açıdan önemli ve gelişmiş bir oyun olduğu için oyun dergileri -doğal olarak- ona hak ettiği değeri verdi. Oyunu oynarken

Hayatın tatlarını, bilmeniz ve algılamamız gerekenleri kaçıyorsunuz çünkü sadece Counter-Strike oynayarak eğlenen, sağlıksız bir yapıya hapsolmuş durumdasınız

dikkatinizi çektii mi bilmiyorum ama bütün oyun dergilerinin gözden kaçırdığı, dikkat etmediği bir detay var ve bu detayın gözden kaçırılması yıllardır dile getirdiğimiz bir uyarının haklılığını tekrar ispatladı.

Biz de dahil olmak üzere hiçbir oyun dergisi, Space Marines ırkındaki Librarian ünitesinin o karizmatik sesiyle dile getirdiği "Hope, is the first step on the road to dissapointment." (Umut, hayal kırıklığına giden yolda ilk adımdır.) sözünü inceleme yazılarına taşımadı, konu etmedi. Oysaki söz konusu olan bu ifade, bilgisayar oyunlarında kolay kolay göremeyeceğimiz türden; edebiyattan, felsefe tarihinden yapılmış bir alıntıydı. Felsefe tarihinin en karizmatik aktörü,

düşünceleri ile İkinci Dünya Savaşı'nın temelini oluşturan ve dünyanın şeklini değiştiren Friedrich Nietzsche'nin bu sözünü, tam da ona gönderme yapacak şekilde, savaş alanında imparatorluğun sırlarını koruyan bir bilge olan Librarian ile tekrarlamak... Üstelik bu aforizmayı başka bir ırkta değil de, tam da Naziler'i anımsatan imparatorluk birliklerinin tarafında kullanmak Relic'teki yapımcıların oyunlarına sürprizler yerleştirmeyi sevdiğilerinin güzel bir örneğiydi.

Ve bence Warhammer 40K: Dawn of War'un inceleme yazılarında mutlaka değinilmesi gereken bir noktayı bu. Ancak olmadı; bütün oyun dergileri bu detayı atladı. Bunun büyük

bir rezalet olmasını bir tarafa bırakın; oyunları inceleyip tanıtın insanların dünyadan habersiz bir şekilde oyunları incelediklerini ve kendi küçük dünyalarında, pohpohlanmış egolarının içinde kısır yaşamlar sürdürdüklerini de görmüş olduk böylece.

Eski okurlarım hatırlayacaklardır; bilgisayar oyunlarının sinemadan sonraki en yeni sanat dalı olduğunu yazdım sık sık ama her sanat dalında olduğu gibi oyunları anlamak, onların tadına varmak için hayatı yaşamak, hayattan beslenerek yaşamaya devam etmek, oyunları da hayatı tatlandırın bir unsur olarak görmek ve kullanmak gerektiğini vurgulardım. Kültür - sanat sayfalarımızın varlığından rahatsızlık duyan

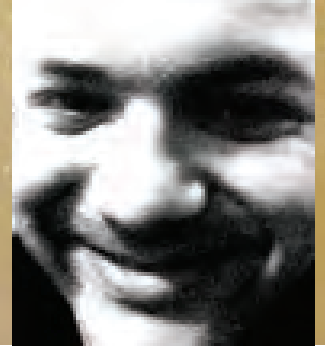
okurlarımıza hayatın sadece internet kafelere kapanıp nefes almaksızın Counter-Strike oynamak olmadığını anlatmaya çalışırdım.

Eğer Dawn of War örneğindeki detayı yakalayamadıysanız Relic'in sizin için oyuna yerleştirdiği çok hoş bir noktayı anlamadan, görmeden, farkına bile varmadan o oyunu harcadınız demektir. Ve düşünün; bu yüzden sadece oyunlarda değil, hayatın her anında ne detaylar, ne keyifler, ne sürprizler kaçıyorsunuz. Bir arkadaşınızın size yaptığı tatlı bir espriyi, bir filmde anahtar noktayı oluşturan ayrıntıları, güzel bir kızın gülümsemesinin ardında saklı olan keyfi, politikacıların yutturdıkları yalanları, reklamlardaki göndermeleri... Hayatın tatlarını, bilmeniz ve algılamamız gerekenleri kaçıyorsunuz çünkü sadece Counter-Strike oynayarak eğlenen, sağlıksız bir yapıya hapsolmuş durumdasınız. Counter-Strike'ta en fazla kelleyi alan oyuncular hayecanla izliyor, onlara hayranlık duyuyor, onlar gibi mi olmak istiyorsunuz? Peki ya sonra...

Oynadığınız oyunlardan ve yaşadığınız hayattan daha fazla tat almak, daha keyifli dakikalar geçirmek için hayatın içinde olmak, dünyayı daha iyi dinlemek zorundasınız. Kitapları, sohbetleri, gazeteleri, köşe yazılarını, yorumları, makaleleri, belgeselleri, filmleri, albümleri, sergileri ve konserleri de göz ardı etmeden yaşayabilir misiniz lütfen? Çünkü bunlardan kazandıklarınız, tüm hayatınızda olduğu gibi oyunlarda da yeni bir boyutun kapısını açacak sizlere; bana güvenin. cem@level.com.tr



Sekiz Yılda Neler Oldu?



Bu işe başlayalı, yani oyun dergilerinde yazılarımın çıkmaya başladığı sekiz yıl oldu. Son birkaç yıldır eskisi kadar oyunların ve oyun dünyasının içinde olmasam da mümkün olduğunca piyasayı takip etmeye çalışıyorum. Neredeyse her gün, dudak uçuklatan grafikleriyle ve insanı hayrete düşüren ses özellikleriyle yeni bir oyun piyasaya çıkıyor. Yeni konsollar, yeni ekran kartları, oyunlara özel mouse'lar, klavyeler, koca koca monitörler, LCD televizyonlar...

Sekiz sene önce, yani henüz Pentium II işlemcili, 64 MB RAM'li bilgisayarlar döneminin

silinmiş olan 17 Ağustos depreminin birkaç ay sonrasında ilk yazımı yazdığım bilgisayar, Windows 95 kurulu bir bilgisayardı ve bu bilgisayara Office 95 yüklüydü çünkü Windows 98 çok yeniydi ve epey güçlü bir sistem gerektiriyordu.

Acaba ben bu işin içine girince teknoloji ve oyun dünyası da ivmelenmeye mi karar verdi, yoksa bu önceden verilmiş bir karardı da ben ancak bu dünyanın içine girdiğim zaman mı bunu fark ettim; bilmiyorum. Şimdi çoğunuzun evindeki bilgisayarlarda bulunan ekran kartlarının

CIA'de bulabilirsiniz.

Aradan geçen sekiz senenin özeti şöyle: Hayatımızın her alanına giren tüketim toplumu bilinci, oyunlara bakışımız konusunda da kendine sağlam bir yer edindi. Eskisinden daha çok hazır gıda tükettiğimiz gibi eskisinden daha az emek sarf ederek oyunlara ve bilgisayarlara, konsollara erişim onları hızla tüketiyoruz. Eskiden oyun oynamak için gerçekten emek sarf ederdik. Kafa ayarı yapmış olanlar, dergiden sayfalarca kodu okuyup Commodore'a girerek kendi oyununu yazanlar, DOS oyunlarının ses kartı ayarlarıyla günlerce uğraşıp şimdilerdeki cep telefonu melodilerinin yanında muhtemelen sönük kalacak oyun müziğinin sesini duyup mutlu olabilenler beni anlayabilir. Belki de o zamanın oyunlarını hala bu kadar özlemler anıyor olmamızın en önemli nedeni; bu oyunların, içlerinde bizden birer parça saklıyor olmasıdır.

Ne çok şey değişti ve ne kadar da yaşlandık biz... Neyse ki o günden bugüne değişen bu kadar şey arasında değişmeyen bir şey var: Duke Nukem Forever hala piyasaya çıkmadı!

✉ abb@level.com.tr

Acaba ben bu işin içine girince teknoloji ve oyun dünyası da ivmelenmeye mi karar verdi, yoksa bu önceden verilmiş bir karardı da ben ancak bu dünyanın içine girdiğim zaman mı bunu fark ettim; bilmiyorum

kraliyken başlamıştım ilk yazılarımı yazmaya. Dönemin en gelişmiş sistemini alacak kadar param olmadığı için ucuz, AMD K6-II işlemcili, 64 MB RAM'li bir bilgisayar almıştım. Şimdilerde ikincisine, üçüncü eklenti paketi hazırlanan Half-Life, daha piyasaya yeni çıkmıştı ve tüm oyun dünyasında, küçük bir kıyamet kopmuştu.

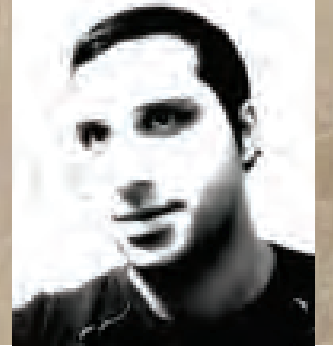
İlki ortalığı kasıp kavuran ve yapımcı firmasına büyük bir servet kazandıran Diablo'nun ikincisinin raflardaki yerini almasına birkaç hafta kalmıştı ve oyunla ilgili söylentiler herkesin diline dolanıyordu. Öyle ki çıkmasına çok az kalan Quake 3 bile Diablo 2 kadar konuşulmuyordu. 3D Realms, Duke Nukem Forever'in çıkışının ertelendiğini açıklamıştı...

O zamanlar "çevirmeli bağlantı" denilen, şimdi düşündükçe tüylerimi diken diken eden o ilkel metotla bağlıydık internete ve bağlı kaldığımız dakika başına para öderdik. E-posta adreslerimizin tam 2'şer MB'lık limitleri vardı. Dile kolay, neredeyse 50 mesajı saklayacak devasa bir kapasite! Ha, bir de Google diye bir arama sitesi açılmıştı...

Akil almaz güzellikteki akıcı grafikleri ve muhteşem sesleriyle 16 renkli Game Boy Color'lar altın çağını yaşıyordu o zamanlar. PlayStation 2'nin piyasaya çıkmasına epey bir süre vardı, PSOne'in ise en parlak dönemiydi. Sega, Drea mcast isminde, Sony'nin PSOne'ından kat kat daha güçlü olan konsolunu bir - iki ay içerisinde piyasaya sürecekti. Bahsettiğim dönem 1999 yılının sonbaharıydı. Şimdilerde hafızalarımızdan

işlem gücü ve bellek kapasitesi, bizim o zamanlar kullanmakta olduğumuz en güçlü bilgisayarların toplam işlem gücünün ve belleğinin birkaç misli seviyesinde. Yani şimdinin bilgisayarlarındaki toplam işlem gücünü o zamanlar NASA'da ve bir ihtimal,





Oyunun Kuralı

Hepimiz biliriz ki oyunlarda kurallar bellidir ve galibiyet koşulları açıktır ama bu bizi pek kesmez. Söz gelimi, kallavi bir "bölüm sonu canavarı"ni alaşağı etmenin oyun tarafından öngörülen bir - iki yöntemi vardır ama biz bu yollardan daha kolay bir yolun peşine düşeriz. Bazen bu yüzden, bazen de takılıp kaldığımız bölümü bir an önce geçip zaman kazanmak amacıyla hilelere başvururuz. Sağda - solda oyunun "yenilmezlik" ya da -en pratik çözüm olan- "bölüm geçme" kodlarını ararız. Burada altı çizilmesi gereken şey şudur: Tek kişilik bir oyunda kuralları ihlal edersek gerçek kişiler hiçbir şekilde

En basitinden, konsola "give object \$rusvet" ya da "give object #hamilikartyakinimdir" yazanlar her işlerini kolayca halledebiliyorlar

incinmez, zarar görmez. Halbuki multiplayer oyunlarda durum çok farklıdır.

Birden fazla kişinin aynı anda oynadığı bir oyunda hile yolları açıksa ve üstelik, bu yollardan herkes eşit şekilde faydalanmıyorsa oyun, daha ilk dakikasında anlamını yitirir. Mesela, bir Counter-Strike sunucusunda rakip oyuncuların birinin / bazılarının "duvarların arkasını görme" script'i kullanıyor olması / olmaları ve bizim bu lüksten faydalanamıyor olmamız haklı olarak o sunucuyu terk etmemizle sonuçlanır. (Giderayak "genel"den küfrü basmayı da ihmal etmeyiz.) Burada altı çizilmesi gereken şey ise çoğumuzun hile olanaklarına gözünü

kırpmadan, insafsızca, diğerlerinin zarar göreceğini bile bile başvuruyor olmasıdır. (Üstelik bazılarımız bundan zevk bile alır.) Hilebazlık o kadar doğal ve yaygın bir olgudur ki hiçbir dayanağımız olmasa bile, söz gelimi, CS oynamayı bizden çok daha iyi kıvıran oyuncuların hile yaptıklarından şüphe eder, "Script kullanıyorlardır men-deburlar" deriz. Halbuki oyunu kuralına uygun bir şekilde, bizden çok daha iyi oynayanlar mutlaka vardır.

Hayat ise kimileri için tek kişilik, kimileri için multiplayer bir oyun gibi oynanır durur.1 Bazılarımız, kendi dışındaki herkesi NPC yerine koyarak hile - hurda ile işini görür, diğerlerinin incinebileceklerini düşünemez; bazılarımız ise diğerlerinin de bizler gibi birer insan olduğunun farkındadır ancak gözünü kırpmadan, insafsızca, diğerlerinin zarar göreceğini bile bile hile - hurda ile iş görmekten geri kalmaz. Oyunlarda zarar görmek -bireyin birtakım psikolojik rahatsızlıkları yoksa- büyük bir sorun teşkil etmez ancak hayat oyununda işler böyle güllük güllüştür. Tam tersine, incinen / zarar gören insan, yapılan haksızlığı

bir "kötülük" olarak değerlendirip sesini yükseltir, hakkını arar. Zira -yapma imkanımız olsa bile- hiçbirimizin giderayak küfrü basarak "hayat sunucusu"nu terk etme lüksü yoktur.

Buradayız ve tıpkı bir oyun gibi hayatı da layıkıyla, doğru dürüst oynamaya çalışıyoruz. Ancak bu öyle büyük bir oyun ki çok uzun bir "hile kodları listesi"ne ve sınırsız hile script'ine sahip; konsolu açmış ve kodu yazmış gibi kendi çıkarlarınız için diğerlerini incitebilirsiniz. Acı ama gerçek ki bazılarımız bu kodlarla oyunun kurallarını değiştirebilecek kadar güç kazanabiliyor ve "God mode"a ulaşabiliyor. Örneğin, konsola "bring -insanhakları&demokrasi" yazanlar, diledikleri ülkeyi işgal ederek ortaya çıkardıkları kaosun ve yol açtıkları kan gölünün içinden petrolü, altını, elması vs. söküp alma, servetlerine servet eklemeye olanağı bulabiliyorlar. Konsola "use item -din" yazanlar, nüfusunun büyük çoğunluğunun aynı dini paylaştığı demokratik bir ülkede, -doğal olarak- tek başlarına iktidarı ele geçirebiliyorlar.2. En basitinden, konsola "give object \$rusvet" ya da "give object #hamilikartyakinimdir" yazanlar her işlerini kolayca halledebiliyorlar. İşin aslı anlaşılıp olay yargıya intikal ettiğinde ise -admin'lere olan yakınlıklarına veya karakterlerinin level'larına bağlı olarak- bu insanların yine ilgili kodlardan (örnek: "get +immunity") faydalanarak temiz çıkmaları mümkün.

Doğrusu, hayat daha çok devasa bir RPG oyununa benzer ama ne yazık ki mevcut admin'lerin tamamına yakını kokuşmuştur. GM'ler ise admin'lerin büyük çıkarlarına uygun davranarak oyuncuları yanlış bilgilendirmektedirler. Bu yüzden haritanın bazı bölümlerindeki görevler kimilerine çok az XP getirirken kimilerine çok az bir eforla level atlama ve "bölgenin hakimi" olma şansı tanır. Ancak bazıları da vardır ki -nerede ve hangi koşulda olursa olsun- oyunu kuralına göre oynar; haksızlıklarla karşılaştığında sinmek ya da "sunucuyu terk etmek" yerine sesini yükseltir ve azmederek başarıya ulaşır, prestij kazanır. İşte bu kişileri ayakta alkışlamalıyız. Çünkü hile - hurda ile gelen, kolayca elde edilen başarı, prestij ve her türlü kazanç değersizdir. Siz, siz olun; her oyunu, özellikle de hayat oyununu kuralına göre oynayın3 ama bilerek ya da bilmeyerek size zarar verenlere karşı dimdik ayakta durmaktan, sesinizi yükseltmekten de çekinmeyin; hiç değilse iç huzurunuzu, onurunuzu ve kendinize olan saygınızı korumak için bunu yapın. 📧 hbasaran@level.com.tr

Notlar

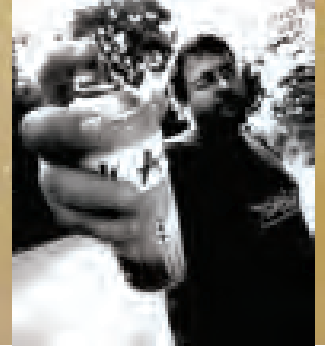
1 Hayat hayattır; elbette bir video oyunu değildir. Bu yüzden "hayat bir oyundur" ifadesi yerine "oyunlar hayata benzer çünkü hayatın içinden alınan örneklemelere dayalıdır" ifadesini kullanmak daha doğru olur.

2 Konuyla doğrudan ilgili değil ama, İngiltere - İskoçya ortak yapımı olan The Last King of Scotland adlı filmi mutlaka izlemenizi öneriyorum.

3 "Hayat oyununun kuralları"ndan kastım, doğa koşulları ile binlerce yıllık insanlık tecrübesine, birikimine dayanan evrensel yasalar. Söz gelimi, cinayet ya da birinin ölümüne kasten sebep olmak, hırsızlık ve dolandırıcılık gibi eylemler, tüm medeni toplumlarda suçtur ve yaptırma tabidir. Hilebazların el üstünde tutuldukları toplumlarda ise kurallar en çok hilebazlara fayda sağlar; onları korur ve güçlendirir. İşte eşkiyalar da dünyaya bu şekilde hükmederler.



Eski Virüsler



Bu virüsler başka... Bizim dergideki aralara girip gıcıklık yapan virüs gibi değil; şu ufak programcıklardan bahsediyorum. Şimdi tarihsel birtakım bilgileri de dahil ederek kısa bir karşılaştırma yapacağım: Eski virüsler ve yeni virüsler... Görelim bakalım...

Hep düşünmüşümdür "Neden bu programları yazarlar ki?" diye. Hayatının büyük bölümünü bilgisayarın başında geçiren, yüzü sivilce ile dolu, hiç kız arkadaşı olmamış, sosyal yaşamdan binlerce kilometre uzakta yaşayan ve şu hayatta hiçbir şey başaramamış olan tiplerin egolarını tatmin etme aracı olarak değerlendiriyorum ben virüsleri. Birileri bana kızacak belki bu sözlerimden sonra ama bu

Ancak ne olursa olsun, virüsleri üreten insanların, anti virüs programları üreten şirketlerin ekmeklerine yağ sürdükleri bir gerçek

değerlendirmemde yanıldığımı düşünmüyorum. "Virüs" kelimesini ilk kez Commodore dergisinde görmüştüm. O dönemi hatırlıyorum; bazı kullanıcılar virüslerin diskette bulaşan, biyolojik mikroplar olduğunu sanıyorlardı. Bu konu hakkında yaşanan sorunların ve sorulan soruların ne kadar komik olduğunu tahmin edebilirsiniz herhalde. Dergiye gelen mektuplar sayesinde, (Dikkatinizi çekerim; "@" işareti hayatımıza girmemiş henüz.) disketlere böcek ilacı sıkmayı düşünenlerden tutun, virüslü olduğunu düşündüğü disketleri yakmayı planlayanlara kadar birçok fantezi duymuş ve okumuştum. Hatta o dönemde, çocuğuna bilgisayar

alan bir babanın, oğlunu virüslerden korumak için bilgisayarı kaldırmasına bile şahit olmuşum.

İlk karşılaştığım virüs, ev bilgisayarları için bir ilk olan „SCA“ virüsüydü. Benim disketlerime de bulaşmıştı; virüsün aktif olma aşamasına tanık olmuş ve "Bu nedir şimdi?" diye sormuştum kendime. Peki gerçekten neyin nesiydi bu SCA virüsü?

Açıklımı „Swiss Cracking Association“ olan SCA virüsünü, grubun programcılarından "Chris" takma isimli üye yazdı. 1987 yılının Kasım ayında, İsviçre'den yayılmaya başlayan virüs, bir anda bütün

dünyayı kapladı. Virüs, disketlerin "boot block" olarak tanımladığımız bölümüne, yani „0" track kısmına yerleşiyordu ve her 15. reset ya da boot işleminde ekrana aşağıdaki mesaj geliyordu.

Something wonderful has happened!
Your AMIGA is alive! And, even better...
Some of your disks are infected by a VIRUS!
Another masterpiece of The Mega -
Mighty SCA!

Bu virüs sadece koruması açık olan disketlerin boot block'larına yayılıyordu. Virüsün yazıldığı dönemlerde "yükleyici"ye sahip olan oyun ve programlara fazla rastlanmıyordu. Bu yüzden virüs, kendi kendine çoğalıp 15. reset ya da boot işleminde ekrana bu komik mesajı getiriyordu. Sadece basit şakalara imza atan, boot block oyunlarıydı virüsler. Hatta bu tarz virüsleri silen yardımcı programcı, Workbench disketlerinin içlerinde vardı. Bir de, SCA'dan sonra, İngiliz Anarchy grubuna ait olduğu iddia edilen Saddam virüsü vardı. Grup, bir süre sonra bu şakaya son vermek adına Saddam virüsü için bir anti virüs programını bedava olarak dağıtmıştı. Görüldüğü üzere, o dönemin virüsleri şaka ve eğlence amaçlı komik programcıklardı.

Şimdiki virüslere bakıldığında ise olayın ne kadar ciddi boyutlara geldiğini görüyoruz. Telifsiz olmayan zararlar; bilgi kayıpları, donanım hasarları... Kimileri virüsleri, "Virüs temizleme programları üreten şirketlerin para kazanmak için oynadıkları şeytani oyunlar" olarak tanımlasa da aslında virüslerin çoğu, programlama dillerine hakim olan çocuk yaştaki yazılımcılar tarafından yazılıyor. Ancak ne olursa olsun, virüsleri üreten insanların, anti virüs programları üreten şirketlerin ekmeklerine yağ sürdükleri bir gerçek. Sonuç nedir? Kendilerini sanal alemde kanıtlamaya çalışan çocuklar, onların sayesinde para kazanan kurumlar, hiçbir şeyden haberi olmayan, zarar gören kullanıcılar ve zararları karşılamak için ciddi rakamlar harcayan şirketler...

Bunların yanı sıra, yeni alemde trojan ve worm gibi onlarca farklı virüs çeşidi yaşıyor. İşin komik tarafı, Mac'te bu tip sorunların çok nadir yaşanması. Sanki birileri Bill Gates'in para kazanmasını önlemeye çalışıyor gibi... Kaç arkadaşımın bu tip "Windows sorunları"ndan bıkip Mac'e geçtiğini bilirim. İşim ve kullandığım programlar gereği ben bu geçişi gerçekleştiremiyorum ama çoğu zaman benim de tepem atıyor.

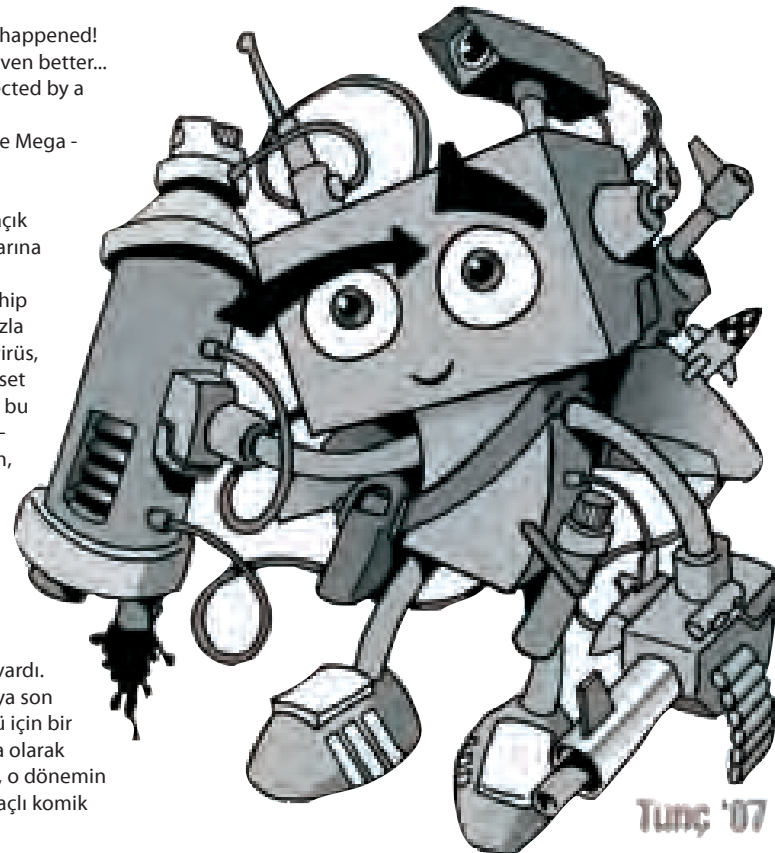
Bakalım işimizi kolaylaştırmak için kullandığımız bu aygıtlar gelecekte başımıza ne gibi dertler açacak?

☛ turbo@level.com.tr

TURBO HABER



- Efsane firma Bitmap Brothers'ın efsane Amiga oyunu Speedball, geri döndü. Hani şu gelecekte, metal bir toppla oynanan ölümcül spor oyunu... Hani oyun esnasında, dondurmacının, „Ice cream! Ice cream!“ diye bağıarak dondurma sattığı oyun... İşte bu klasiğin devam oyunu, siz bu satırları okurken piyasaya sürülmüş olacak. www.speedball2.com adresinden oyuna ait birçok ekran görüntüsüne ve bilgiye ulaşabilirsiniz. Eski Amiga'cıların ve tüm sporseverlerin (?) dikkatine!



Tunç '07



Münih'te Sıradan Bir Gün

Warhammer 40K ne kötü bir şeymiş! Geçenlerde Intel'in yeni, "45nm Perny" kod adlı işlemcisinin benchmark testlerini görmek için iki günlüğüne Münih'e gittim. "Gittim" dediğime bakmayın; tamamen iş odaklı bir gezi olduğundan ve havalimanına yalnızca 10 dakika mesafedeki bir otelde kaldığımdan şehrin "ş"ini bile görmedim. Bu durumda,

resimlere bakmaya başladım. Tamam, tüm Warhammer oyunlarını oynayıp bitirdim; hatta daha önce de White Dwarf dergisine göz atmıştım ama bu seferki koleksiyon bambaşkaydı. Aman Tanrı'm! Minyatürlerdeki ayrıntılar, savaş alanlarının zenginliği, çeşitlilik... Bir anda, küçük bir çocukken yere dizip, kendi kafamda yarattığım senaryolarla oynadığım oyuncak askerlerimi

sayısız meydan savaşı yapmıştım. Şimdi koca koca adamlar bu savaşları rengarenk alanlarda yapıyorlar. Bir anda içimden çılgın bir istek geldi: Dergideki boya takımlarını alıp minyatürleri tek tek boyamak ve onları evimizin vitrinindeki gümüşlerin etrafına koyarak Bilge'den ("sevgili karımdan" yani) dayak yemek istedim. Tıpkı bir maket uçak ya da gemi yapmak gibi emek gerektiren bu iş bittiğinde eminim ki elimde bir dolu şaheser olacaktı. Fakat bunları öylece tutmak yerine savaştırmak gerekecekti. Bu da yeni savaş alanları satın alıp boyamak demekti. Eee, bu işin uluslararası turnuvaları vs. olduğunu düşündüğünüzde, yalnızca dergiye burnumu dayayıp resimlere bakmanın ve her seferinde kendimi bu tahrikten kurtarmanın doğru bir şey olacağını düşündüm. Yine de o High Elf atlıları, Space Marine askerleri, Panzerler, Tau'nun saldırı robotları gözümün önünden gitmiyor. Ne zaman iştahım kabarsa bir oyuncakçı dükkanına gidip bir - iki Ortaçağ şövalyesi ya da Starwars figürü alıp geliyorum. Hani onları birleştirip boyamasam da yakında evimde yeni bir "Yapılmışı var" koleksiyonunun oluşacağı kesin. Eğer siz de bu konuya meraklıysanız -benim gibi- Warhammer 40K'nın MMORPG'sini bekleyin derim. Bu arada, evren hakkında daha fazla bilgi için www.gamesworkshop.com adresine kesin göz atmanızı öneririm. Ama baştan uyarayım; bağımlılık yapabilir! 🎮 akmenek@level.com.tr

Bir anda içimden çılgın bir istek geldi: Dergideki boya takımlarını alıp minyatürleri tek tek boyamak ve onları evimizin vitrinindeki gümüşlerin etrafına koyarak Bilge'den dayak yemek istedim

bir gün içerisinde Tolkien'in, Hurin'in Çocukları adlı kitabını bitirdim. (Atmıyorum; gerçekten hızlı kitap okurum.) Tek başıma yediğim bir akşam yemeği ve sabah kahvaltısından sonra (Kaldı ki bir restoranda tek başıma yemek yemekten nefret ederim.) Intel'in dahi çalışanlarıyla çalıştım ve sabah 9'dan akşam 16:30'a kadar enfes bir teknoloji bombardımanına tutuldum. Yeni nesil işlemcilerin bilgisayarlarınızın performanslarını katbekat arttıracakları kesin. Bana inanın; gözlerimle gördüm.

Ve havalimanındaki kitapçı> Müzik ve film satan dükkanlar neyse de özellikle kitapçılar benim için büyük bir tehlikedir. Çünkü girdiğim her dükkandan mutlaka en az bir kitap alıp çıkarım. Zaman zaman okuma deliliğim tutarsa da hepsini bir anda bitirip yeniden güncel yayınları yakalarım. İşte bu aralar yine böyle bir deliliğin içindeyim. Münih havalimanında zaman geçirmek için kitapçılara dolaşırken neye rastladım dersiniz? White Dwarf adlı bir dergiye... White Dwarf, Warhammer dünyasının aklınıza gelebilecek tüm ürünleriyle ilgili bilgilerin sunulduğu bir dergi. Orta düzeydeki gramer fakat eksik kelime bilgisi ile Almanca'm, derginin tamamını anlamama yetmedi. Ama dergideki minyatürlere kendimi o kadar kaptırdım ki tıpkı okuma - yazmayı bilmeyen dört yaşındaki bir çocuk gibi burnumu sayfalara yapııştırıp

hatırladım. Tek renkten oluşsa da tam 256 adet oyuncak askerim (Hala saklarım.) tanklarım, arabalarım vs. ile



monster

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay!

Çünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

MONSTER® T75FL902 (Santa Rosa)

- Intel® Centrino® Duo işlemci teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7500 (4 MB Cache, 800 Mhz FSB, 64 bit)
- Intel PM965 / ICH8-M Chipset
- Intel® PRO/Wireless 4965 AGN Wi-Fi kartı (3 Anten)
- Windows® VISTA™ Home Premium İşletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
- 2 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 4 GB)
- 512 MB NVIDIA GF 8600M GT (Max. 1 GB Turbocache) Direct X10 Ekran kartı
- 160 GB 7200 RPM SEAGATE 8 MB Cache SATA (5 YIL Garanti)
- Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
- 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Dahili Mikrofon
- 15.4" WXGA TFT 1440x900 Crystal Bright Parlak Ekran
- 1 GB Intel Turbo Memory
- Biometric Parmak İzi Okuyucu
- 8-in-1 built-in card reader : MMC/SD/Mini-SD*/Memory Stick/MS Pro/MS-Duo*/MS-Pro-Duo*/XD (* Card adaptör ile)
- 56k V92 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT Ethernet
- 362 x 268 x 28.5 to 39mm / 2.9 kg
- Li-Ion 6 cell (2 saat civarında)
- Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
- 1 * IEEE1394 / 2 * USB 2.0 / 2 * Power USB (1A) / 1 * S-Video Tv-Out
- 1 * PCMCIA Express 34/54 / 1 * Line in / Mic in Jack / 1 * Speaker
- 1 * RJ-11 / 1 * RJ-45 çıkış / 1 * VGA Port (2. monitör bağlantı çıkışı)
- Deri Notebook Çantası
- Powered by COMPAL (Verify By INTEL)

1599\$

Dikkat!

Kingston belleği tercih ettiğinizde, bilgisayarınızın performansını artırmış olursunuz.

MEMORY BY
Kingston
Value
RAM



**2 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston®**

**512 MB nVIDIA GF8600GT
Dx10 Ekran kartı**

**15.4" WXGA TFT LCD
1440 x 900 Crystal
Bright Parlak Ekran**

**160 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**2.0 Mpixel Dahili Web
Camera + Bluetooth**

**Biometric
Parmak İzi Okuyucu**

**Windows® VISTA™
Home Premium İşletim Sistemi**

**802.11n Wi-Fi kart ile 5 kat
daha güçlü bağlantı**

**1 GB Intel® Turbo Memory
ile % 20' ye varan performans artışı**



www.kingston.com

Kingston
TECHNOLOGY

20
YE
KINGSTON



© 2006 Kingston Technology Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley CA 92708 USA Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplerine aittir.



monster

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay !

Çünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.



Kingston

MONSTER® T77M571RU2 (Santa Rosa)

- Intel® Centrino® Duo Mobil işlemci Teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo T7700 (2.4 Ghz, 800 Mhz FSB, 4 MB Cache, 64 bit)
- Intel® 965PM Chipset,
- Intel® PRO/Wireless 4965 WI-FI kartı
- 512 MB DDR3 nVIDIA® GF8700M GT (128 Bit) DirectX 10 destekli
- 17.1" WSXGA+ TFT 1680 x 1050 Yüksek Çözünürlüklü Parlak Ekran
- 4 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON Bellek (2 Slot / 64 bit işletim sistemi ile Max. 4 GB)
- 160 GB 7200 RPM SATA 8MB Cache (SEAGATE)
- 1.3 Mpixel dahili Web Camera
- Dahili Mikrofon
- Super Multi DVD-RW Dual Layer
- Dahili Bluetooth adaptör Ver.2.0
- Card Reader 7.1 (MS/MS Pro/MS Duo/SD/Mini-SD/MMC/RSMMC)
- 56k V92 Modem + 10/100/1000 Gigabit Ethernet
- 4 x USB 2.0 + 1 x IEEE1394 + 1x Seri Port + 1x DVI output (support Dual link)
- 1 x PCMCIA Express Card Slot + S-Video Tv-Out
- Media Center uyumlu TV Kartı + Uz. Kumanda
- Full size keyboard with Numeric pad + Built-in Touchpad with scrolling functions
- Li-On Batarya 8 CELL (Ortalama 2 saat pil ömrü)
- 397 x 284 x 22 to 44 mm/ 3.95 kg
- FREE DOS !!! (Ürün üzerinde işletim sistemi kurulu değildir !)
- 2 YIL garanti
- Notebook Çantası Hediye!

2499\$

4 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston®

512 MB DDR-3 nVIDIA®
GF8700GT DX10 Ekran kartı

17.1" WSXGA+ TFT LCD
1680 x 1050 Crystal Bright Parlak

160 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache

1.3 Mpixel Dahili Web
Camera + Bluetooth

FULL Size Klavye ve
Numerik Tuş takımı

Media Center uyumlu
TV Kartı + Uz. Kumanda

802.11n Wi-Fi kart ile 5 kat
daha güçlü bağlantı

Dahili SURROUND ses sistemi
(2 Speaker + 1 Subwoofer)



www.hepsiburada.com
İstanbul'da en geniş ürün yelpazesine sahip

www.weblebi.com
İstanbul'da en geniş ürün yelpazesine sahip

www.1dunya.com

SHOPPINGTV
yeterk.site.com

manis

gen pa

<http://www.canavarnotebook.com>

MONSTER BAYTLERİ

ADANA	TEKİRGÖZ	0372.4389940	BAYINDIR	ULUŞEVİ	0378.2110444	BEYOĞLU	AKRİT	0462.2121101	KAYSERİ	0352.0214101
ADAPAZARI	BEYOĞLU	0354.281.2341	BİLECİK	SAĞIRCI	0378.244.0000	ERZURUM	HÜRMETLİLER	0351.2004410	KORFEZ	0332.2346735
ADYAMAN	BOĞAZ	0414.2126678	BOĞAZ	ÇAMBAŞI	0374.2157221	GAZİANTEP	KO	0404.2211128	SALANCI	0352.2355478
AFYON	İHTYAR-BİSM	0372.2124800	BURSA	DOĞAN	0224.2340792	GİRSEK	TOKOL	0454.2144581	SİĞİR	0444.7112718
AFYON	AKÇEMİZ	0372.2129022	ÇANAKKALE	PROFESYONEL	0314.2140344	HATAY	BULUNMAYIŞ	0354.2144571	SİĞİR	0444.7142927
AFYON	TEKİRGÖZ	0372.281.2734	ÇANKIRI	AYILGAN	0374.2120405	İZMİR	ERK	0214.4189200	TEKİRGÖZ	0352.2440251
AMASYA	TEKİRGÖZ	0354.2184944	ÇORUM	NEFİS	0344.2210254	İZMİR	BAŞ	0232.2819779	TEKİRGÖZ	0352.2412581
ANKARA	ÖĞÜZLAR	0312.2387458	DENİZLİ	LİDER	0258.2650978	İZMİR	BİLEK	0262.2057200	TUNÇLI	0412.2194321
ANTALYA	AKIŞ	0224.2142914	ERZARANKIR	FRANİZ	0412.2210344	KARABÜK	SAN	0378.4129970	UNÇI	0412.2122670
AYDIN	KOÇAKI	0254.281.1679	ERZURUM	LİDER	0354.2111271	KARABÜK	BAŞIYER	0378.4124671	UNÇI	0412.2122670
BALIKESİR	ŞİŞLİ	0264.2744940	ERZURUM	LİDER	0354.2111271	KAYSERİ	MAÇIN	0474.2120761	ZONGULDAK	0372.4123021

Colson, Colson Inside, Comix, Creative Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core™, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Via, Netcom, Netcom Inside, Netcom, Netcom Inside, Nook and Nook's Inside, Youth Corporation gıda ve içecek için, gıda için ABD'ye ve diğer ülkelere, bu ürünün için koruyucu telif hakkı.

monster

Tel: (216) 449 4930 Pbx
info@fokusshop.com

COMPEX

32. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR FUARI



Adamlar aşmış!

Gelin, gezin, görün...

13-16
ARALIK 2007
LÜTFİ KIRDAR
FUAR MERKEZİ
HARBİYE / İSTANBUL

www.compex.com.tr

RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

ALİ İZİRCİN İÇ. İŞL. AY. KULÜVENİ-İSTANBUL
TEL: 0212 470 26 20 FAX: 0212 470 21 44

ANA SPONSOR



Mr. Blonde: Furkan Faruk Akıncı

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı

inbox@level.com.tr



posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin rezizansı mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm derterinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

AYRILMAZ İKİLİ: FIFA VE PES

İyi günler sevgili LEVEL Ailesi, FIFA 08'i PS3'e çıktığı ilk gün aldım ve gözlerime inanmadım; o nasıl grafikler öyle?! Saçların uçması, formanın buruşması, futbolcuların terlemeleri... Yapay zeka zaten maşallah, oldukça zeki; defansta olsun, atakta olsun. Hele ki o "Be A Pro" modu yok mu; bitirdi beni! Bence bu sefer EA yapmış yapacağını ve müthiş bir futbol oyunu yaratmış. Artık PES tahtından indirildi; bir daha da nasıl çıkar, bilmiyorum. Siz ne düşünüyorsunuz acaba bu yeni FIFA hakkında, merak ediyorum? (PS3 versiyonu hakkında...) Çok fazla soru sormadım aslında. Ama "Hoşçakal" demeden önce şunu da sormadan edemeyeceğim: Kasım ve Aralık ayları içinde hangi PS3 oyunları çıkacak piyasaya? Assassin's Creed olsun, Killzone olsun; bu oyunları heyecanlı bekliyorum ben. Artık gelsinler be! Teşekkürler

Yiğit Bireoğlu

Joe (Firat): Hocam selamlar... Nasılsınız? Bizi soracak olursanız, kaldı ki bu bir reflekstir, yorgunuz. Arkadaşların canlarını çıkartıyorum. Hepsini iyi çocuklar ama kaytarıyorlar arada. Baksana Şefik'e... Adama bir liste verdik, My Name is Earl'deki gibi; tertemiz duruyor! Ne bir çizik var, ne de başka bir şey... Neyse, dertliydim; sana patladım Yiğit. İşte cevabın: Sana katılıyorum. Bu yıl EA çok iyi iş çıkarmış. Tamam, yine PES'dan daha iyi değil ama kesinlikle ve kesinlikle PES2008'den daha iyi bir oyun. PES gerilerken FIFA ilerlemiş anlayacağın. Artık önümüzdeki versiyonlara bakacağız... Kasım ve Aralık aylarında hangi oyunların piyasaya çıkacağını öğrenmek için bu sayıya ya da önceki sayımıza şöyle bir göz atabilirsin.

Mr. Orange (Şefik): Ya, niye yoruyorsun çocuğu? Bana yüklediğin yetmedi, şimdi de okullara mı dadadın?! Ben söylüyorum valla birkaç oyun: Haze, Rock Band, Kane & Lynch, Assassin's Creed... Tarihlerde bir sapsama olmadıysa bu oyunların şu sıralar piyasada olması gerekiyor.

Mr.White (Cem): Ben de hem FIFA, hem de PES için yeni bir mod üzerinde çalışıyorum. FPS kamerasıyla, yeni geliştirilen ve deneme aşamasında olan piyade saldırı tüfeklerinden alıp sahaya dalarak 22 tane hedefi en kısa

sürede yok etmeye dayalı bir mod olacak bu.

Mr. Blonde (Faruk): FIFA'daki oyuncuların kulakları dik-katimi çektii; sanıyorum ki kulak animasyonları da geliştiril-miş.

Mr.Brown (Burak) Ben senin kulak memesi sapığı oldu-ğundan şüpheleniyorum!

Eddie (Elif): İki saç uçuşmasına tav olmuşsun be Yiğit; bütün futbolcular kel olsaydı ne yapacaktın, çok merak ediyorum?

WORD METİN BELGESİ

Merhaba,

Mail'e nasıl başlayacağımı düşünmek uzun bir zaman aldı. Ama sonunda düzgün bir konu bulabildim. İşte sorularım:

Mr.White: Ve sonunda mektubuna bu şekilde mi başla-maya karar verdin arkadaşım? Hani övgüler, hani sevgi dilekleri, hani dergiyi okurken yaşadığın duyguların zor da olsa kelimelere dökülmüş hali?

Eddie: Böyle bir başlangıca nasıl bir tepki vereceğimi düşünmek uzun zaman aldı.

1. Ya, her zaman merak etmişimdir, "Neden kızlar, oyunlara erkekler kadar ilgi duymazlar" diye; ilgi duyan birkaç kardeşimiz vardır belki; haklarını yemeyelim ama genelde durum böyle.

Joe (Firat): Genelde dediğin gibi gerçekten de; hatun kişiler çok fazla yavaşmazlar oyunlara. Ama konsolların yaygınlaşmasıyla işin rengi değişmeye başladı. Çünkü konsollar, oyun dünyasına uzak olanlara da oyunları sevdirebilecek kadar renkli ve eğlenceli cihazlar. Şimdi bir de pembe renkte konsollar da çıktı piyasaya. Bir tane alırsın artık kız arkadaşına Metin... Aslan Metin, kaplan Metin!

Mr. Orange: "Oyun oynamaya zamanları mı var sanki? "Alışveriş" diye bir program yüklenmiş bünyelerine; o dükkan senin, bu dükkan benim gezip duruyorlar."

Joe: Parça tesirliyse artmıştır valla, HAHHAHA! Öhm...

Mr. Pink (Tuna): Yıllar geçtikçe kızlarda bir odaklanma sorununun olduğunu keşfetmeye başladım. Bu sorun her konuda geçerli üstelik; sadece oyunlarda değil. Dolayısıyla, özellikle dikkat isteyen oyunlarda kızlar dağılıp gidiyor, ekrana üç ila beş dakika baktıktan sonra beyin başka yönlere kayıyor, Game Over yazısı ekrana geliyor...

Mr.White: Evladım, kızlar dünyayı çözmüş canlılardır.

Onlar senin, benim gibi zavallı adamların sevdikleri basit, anlamsız, küçük detaylarla ilgilenmezler. Sen mesela, feza, galaksileri, nebulaları, evreni, bilinmezleri merak edip sana bu keşif fantezisini yaşatacak bir uzay oyununu keyifle oynarken, kızlar o oyunu küçümseler. Anlamsız bulurlar, gidip bir astronotla evlenirler ve "Kocacığım, uzay mekiği boştayken, çalışmadığınız bir hafta sonu falan, çocuklarla kardeşlerimi falan alıp bizi bir aya götürsene aşkımm" derler. Şimdi, burada kızları kötülediğimi veya hor gördüğümü düşünebilirsiniz ancak benim asıl derdim bu hikayedeki astronotla... Çünkü o astronot var ya o astronot; o adam, karısı istiyor diye gerçekten de hafta sonu uzay mekiğini kaçırıp karısını, baldızını, komşularının çocuklarını falan uzaya çıkarır. Safım benim...

Eddie: Kızlar, ilgi odağı olmak isterler. Bu yüzden oyunlar en büyük düşmanlarıdır çünkü bir erkeğin %100 odaklanacağı tek şey bir oyundur. O değil de, keşke ilgi

duysalardı be...

2. Bir gün ben de LEVEL adlı o yüce dergide yer almak istiyorum. Bunun için ne yapmam gerekiyor?

Joe: Çok çalışman gerekiyor, çook! Bir de 100 metreye kadar dergi temposuna alışkın olman... Bu iş dışarıdan görüldüğü gibi değil Metin; bildiğin gibi değil... Oyun oynayıp para kazanma mevzusu ise büyük bir yalan; beni de öyle kandırıp işe aldılar, bundan 8 - 10 yıl önce.

Mr. Blonde: LEVEL'da çalışmaya başlamadan önce kesinlikle daha fazla oyun oynayabiliyordum. Şu an ise geceleri masasında salya akıtarak uyuklayan; kalkınca yazıya, tashihe aynen devam eden, sonra temizlikçiler tarafından olduğu yerden kazınan bir editör parçasıyım. Ama hastasıym işte...

3. FIFA gibi oyunlar biz 80 yaşına gelince de devam edecek mi?

Joe: Öncelikle, ofiste yaptığımız bir araştırmaya göre 80. yaşlarımızı göremeyeceğimizi tespit ettik. Bu yüzden sorduğunuz soru da otomatik olarak devre dışı kalmış oluyor. Ancak dersin ki "Yok abi, ben gencecik, 2000 model bir okurum, sizin gibi kart değilim; güzel günler göreceğim, güneşli günler..." sana FIFA ve benzeri oyunların ömrü hakkında bir şeyler söyleyebilirim: Bence sen 80 yaşına geldiğinde teknoloji gelişmiş olacağından FIFA'da futbolcular uçuyor olacak ve oyun düşünce gücüyle çalışan dev bir metal top aracılığıyla oynanacak. Ardında bıraktığım bu cümleler, sorduğunuz sorunun cevabını da içlerinde barındırıyor evlat. Ulan sakallara da amma ak düşmüş arkadaş...

Mr.White: Ben oyunun modunu yapıyorum; inşallah yapımcılar gerekli mesajı alırlar.

4. Siz olmasaydınız biz ne yapardık? (Bu da bir soru!)

Joe: Evet, bir soru ama bizim cevap veremeyeceğimiz bir soru. "Teşekkürler" demekten başka bir yol bırakmadın bana Metin.

Mr. Orange: Çalışmadığımız yerden sormuşsun be Metin! Mr. Pink: Biz olmasaydık büyük ihtimalle evren yırtılırdı ve ne sen, ne de başkası olurdu; biz paranormal varlıklarız Metin!

Ne yazacağımı bilemedim, yazdım bir şeyler abicim; umarım okursunuz!

Metin

ŞEFİN TAVSİYESİ

Merhaba LEVEL Ahalisi,

Nasılsınız? İlk defa mail atıyorum size. Derginizi çok seviyorum. İşte sorular:

Joe: "İyi" diyelim, iyi olalım be... Bu da ne iddialı bir dilektir; "iyi" diyelim, iyi olalım... Peh...

Mr. Blonde: En az "Şu arkadaşla ilgilenin" kadar travmatik bir söz öbeğidir kanımca...

1. Starcraft sizce güzel olacak mı?

Joe: Tabii ki.

Mr. Orange: İnşallah; hepimizin dilekleri bu yönde...

Mr. Pink: StarCraft'ın iyi olmama olasılığı yok. En kötü ihtimalle "İnanılmaz, muhteşem, göz kamaştırıcı" olmaz, sadece "Mükemmel" deyip geçeriz.

2. Posta'yı (Inbox) okudukça acayip gülüyorum; siz bence komedyen olmalısınız. Ama LEVEL'i çıkarmayı unutmayın.

Joe: Ara sıra unuttuğumuz oluyor; sonra dönüp "Aa dergi



çıkarcaktık biz, değil mi" deyip geri dönüyor ve Elif'i yemek yediği yerden alarak yola devam ediyoruz. Elif'siz dergi çıkmıyor da...

Mr. Pink: Aslında hepimiz birer komedyeniz Turan. Hepimiz bir yerlerde "stand-up" yapıyor, hepimiz bir yerlerde sahne alıyoruz. Ama insanlar bizi ciddiye alsınlar diye şovlarımıza seyirci almıyoruz; kimse aslında kim olduğumuzu bilmesin diye...

Mr. Blonde: Kendimiz anlatıp kendimiz gülüyoruz yani...

Mr. Brown: "Bizim de dergide en çok eğlendiğimiz yer burası" dersek yalan olmaz herhalde.

Eddie: Text bazlı çalışan komedyenler var mıdır acaba? Ne kadar kolay olurdu espri yapmak; mimik yok, hareket yok; yaz gitsin anasını satayım!

3. Bana güzel bir strateji oyunu önerebilir misiniz?

Joe: Muhtemelen yeni bir oyun ismi istiyorsun bizden. Aslına bakarsan, dergide verdiğimiz puanlar birer öneri niteliğinde ama bundan tatmin olmaz ve birinci ağızdan bir açıklama istersen senin için bir şeyler yapabiliriz: World in Conflict Ama ben eski strateji oyunlarında da hala iş olduğu kanaatindeyim. Stronghold gibi iki boyutlu mükemmel strateji oyunları var. Eğer bulabilirsen satın al mutlaka.

Mr. Pink: İki ay önce piyasaya çıkan Company of Heroes: Opposing Fronts'u kesinlikle denemelisin.

4. Bir de MMORPG önerirseniz...

Joe: İşte bu olmadı... Çok fazla oyun tavsiye edince kotayı aşıyorum; babam kızıyor. Ayrıca MMORPG söz konusu ise, koca kafalı bölüm sonu canavarımız Mr. Brown (Burak) ya da Kızlardan Sorumlu Devlet Bakanımız Mr. White (Cem) girer devreye. Evet, arkadaşlar; sözü size bırakıyoruz: Neden MMORPG? Hangi oyun? N'aber? Yemek yediniz mi?

Mr. White: Eğer bilim kurgu temalı devasa online oyunlardan hoşlanıyorsan en gelişmiş, en detaylı ve en sürükleyici, hatta en güzel görünen oyunlardan biri Eve Online'dır. Ayrıca, bir Star Wars hayranıysan Star Wars Galaxies mutlaka oynaman gereken bir online fantezidir. Gelecek olan Tabularasa ve Huxley Online da ilgini çekebilir.

Mr. Orange: Hep The Matrix: Online oynamak istemişimdir; benim yerime

oynar mısın? Gerçi hala oynayan var mı bilmiyorum. Neo?

Joe: Abi sana söz verdiğimi hatırlamıyorum...

Mr. Orange: Bilemedim patron!

Mr. Brown: Açılın bakayım, benim konum bu. WoW, Age of Conan, EQ2, SWG... Bir de Warhammer 40K yolda...

Mr. Pink: "World of Warcraft" dersem klasik bir cevap olur, değil mi? Zaten o oyunun "sosyal hayatı yok etme" gibi bir eksisi var. WoW olmazsa The Lord of the Rings: Shadows of Angmar var. Tolkien'in dünyasında cirit atmak için daha iyi bir fırsat bulman zor.

Joe: Abi peki ya sen?!

Mr. Pink: Ben de bilemedim...

Mr. Blonde: Bence hiç girme MMORPG olayına.

Eddie: O değil de, bi' Ultima Online vardı; ne oldu ona?

Joe: ...

5. Diablo 3'ün çıkma ihtimali var mı?

Joe: Şimdilik ufukta böyle bir haber yok ama emin ol; bu konuda elimize bilgi geçmez senle paylaşacağız. Sen de diğer okurlarımızla paylaş, tamam mı? Haydi bakalım, kavgaya geçmeyin.

Mr. Pink: Diablo 3 çıkacak, kesin. Çok net konuşuyorum bak!

Mr. White: Sen şimdilik Hellgate London ile oyalan; Diablo'yu kopyalamaya çalışmışlar zaten.

Mr. Blonde: Arkadaş, nedir bu ofistekilerin Hellgate London ile alıp veremedikleri?! Mis gibi oyun işte! Bu arada, bir son dakika dedikodusu: Elbette ki Diablo 3 çıkacak, hem de düşündüğünüzden daha yakın bir tarihte... Şşş...

Eddie: Ne mis gibisi yahu! 1875 yılında bile daha iyi oyunlar yapıyordu. "Kovalanbaç" mesela; Hellgate London'ı havada karada geçer!

Sorularım bunlar; derginizi her ay almaya devam edeceğim. Mail'imizi yayımlarsanız çok sevinirim. Sağlıcakla kalın.

Joe: Teşekkürler; biz de her ay seni almaya devam edeceğiz. (Bu cümlede gerçekten bir terslik var.)

Pisipisi

ŞEFİN TAVSİYESİ / DÜZELTME

Demin ismimi yazmamışım, adım Erdoğan.

Joe: Peki.

Turan Erdoğan

ARANIYOR!

Merhaba LEVEL halkı,

Bu benim size ilk mail'im. LEVEL ile tanıştı iki ay oldu ama dergiyi okudukça bu tanışma için çok geç kaldığımı anladım. Çalışmalarınız, röportajlarınız, çok hoşuma gitti. Biraz canım sıkıldı, "Yazayım" dedim.

İlk bilgisayarımı aldığım günü hatırlıyorum da çok heyecanlıydım. Windows'u

kurdum ve ilk işlem Most Wanted'ı yüklemek oldu. Yaklaşık bir haftada bitirdim oyunu. Okul vs. derken oyunlardan uzaklaştım. Bu aleme geri döndüğümde ise bilgisayarım neredeyse hiçbir oyunu kaldıramaz haldeydi. Ancak World in Conflict ve Medieval II oynuyorum şu sıralarda. Bir de Company of Heroes... Bilgisayarımın özellikleri şu şekilde: P4 3.6 işlemci, GeForce Fx 5200 ekran kartı, 512 MB bellek. Sorum şu: Bu sisteme göre oynayabileceğim en iyi oyun sizce hangisi?

Başarılarınızın devamını dilerim.

Joe: Hoş geldin; biz de seni bekliyorduk zaten. Gerçi Mr. Orange yayılmış, Tombi yiyor ama sen bakma ona; iyi çocuktur aslında. Aha Mr. White da (Cem) uyuyor... Arkadaşım ne pis adamlarmışsınız siz; rezil ettiniz beni be?! Neyse; Mr. Orange, Mr. Pink; gülün!

Mr. Orange: Tombi değil onlar; fill!

Mr. Pink: Elindeki sistem için oyun tavsiyesi soran insana, "FX 5200 mü kaldı ya?!" diye sorulmaz ama sormak zorundayım maalesef: FX 5200 mü kaldı ya?! Gerçekten saydığın oyunları



AUTHOR ABLA authorabla@level.com.tr

AŞIĞIM, AŞIKSIN, AŞIK

Author ablanız bu ay çok kızgın evlatlarım, canlarım, akıl küpü okurlarım benim. Güzel yavrularım, biliyorsunuz bu Hellgate London denilen iblislerle, cinlerle dolu oyunu alıp "Biraz şeytan kızartayım, iblis çökerteyim" dedim ancak tam bir hayal kırıklığına uğradım. Neden? Çünkü oyun çok fazla tekrarlayan bir paradoksa sürüklenmiş zira bizim mahaledeki uyusuk kedilerden bile aptal görünen yaratıklar, birer düdük makarnası gibi vurulmayı beklerlerken, hatta yanlarındaki arkadaşları patır patır yere düşerlerken neler olduğuna uyanmayışları beni benden aldı, hanım teyzeliğimi unuttum, adeta monitöre terlik fırlatacaktım evlatlarım. Nerede Crisis'teki; etrafta bir çıtırtı dahi duysa-

lar sizi aramaya başlayan, saklanan, korkan, çevrenizi saran düşmanlar; nerede ortalığı yakıp yıkmama rağmen, sırf kendilerine mermi isabet etmediği için uyanmayan saftorik zombiler... Ama Allah için, üzerine bu kadar lakırdı dökülen oyunun neye benzediğini görebilmek için defalarca kahve falı kapatmış, Hellgate: London niyetine fal bakmıştı ofiste ki çok defa falda da çıkmıştı bu rezalet, sizin içinizi üzmemeyim, canınızı sıkmayayım diye dile getirmemişim bu kehanetimi canlarım. Author Ablanız sizin için çalışıyor güzel yavrularım. Kötü arkadaşlara uymayın, sakın kötü sözler etmeyin e mi güzel evlatlarım benim? Mektuplarınızı da bekliyorum bir tanelerim!

o ekran kartıyla oynayabiliyorsan tebrik ediyorum seni. Bu sistemle Half-Life 2: The Orange Box, C&C3: Tiberium Wars ve Jade Empire da oynanır o zaman.

Mr White: Ekran kartını yeni nesil, DirectX 10 destekli kartlardan biri ile değiştir ki oynayamadığın oyun kalmasin. Üstelik, Company of Heros'u "düdük makarnası" grafiklerle çalıştırıyorsundur şimdi. O oyunu bir de tam grafik ayarları ile çalıştır bak, dünyanın nasıl değişiyor. Top mermilerin düştüğü yerden kalkan toz toprak, şarapnel parçaları erkandan dışarıya fırlayacakmış gibi hissediyorsun.

Mr. Blonde: Kusura bakma ama sistemin gerçekten eskimiş. Üstelik Mr. White'in dediğini dinleyecek-sen komple bir değişime gitmen gerekecek; yani işin içine kasa ve anakart upgrade'leri de girecek. Bu nedenle sen, en kısa zamanda, hazır fiyatlar da makul bir seviyedeysen yeni bir sistem topla. Eğer "Ben sistem almayacağım arkadaşım, bana bu sisteme uygun oyunlar söyle" dersin, ilk önce benimle böyle konuştuğun için kulağından güzel bir çorba yapar, onu sana içirir, sonra da Kafa Ayarı sayfamızı altına yapıştırırım ve çeker giderim.

Önder Boz

TAM SAHA PRES

Selam sevgili LEVEL Ailesi, İki yıldır hiç aralıksız derginizi takip ediyorum ve sizleri çok seviyorum. Ben Sakarya Üniversitesi'ne gidiyorum. Okuldaki arkadaşlarımla her ay, çıkacak olan sayınızı büyük bir heyecanla bekliyoruz. Gelecek yıl da derginize abone olmayı çok istiyorum. Bu konudaki tek korkum da derginin bir - iki gün elime geç ulaşacak olması.

Joe: Eğer LEVEL'a abone olursan, dergi piyasaya çıktıktan sonra "en geç" iki gün içinde eline ulaşır. Hatta İstanbul içindeysen, piyasaya çıkar çıkmaz dergi eline geçer. Yani bu konuda endişelenmene gerek yok.

1. Derginizdeki görsel kalitesi çok bozuk. Üşenmedim; eski sayılarla sayfa sayfa karşılaştırdım; görsel kalitesi iğrenç, midem bulandı.

Joe: "Görsel kalitesi bozuk" derken neyi kastettiğini pek anlayamadım. Görsellerin teknik olarak bozuk olduğundan mı bahsediyorsun? MSN'den konuşuyoruz ki, bu soruyu nasıl cevap vereceksin? Neyse, kendi imkanlarımla derdine derman olmaya çalışayım Tanju (Ve top ağlarda go!)

Şimdi, sevgili okur, can okur, elma yanıklı okur; geçen ay bazı sayfalarda bir baskı sorunu yaşadık, evet ama bu görsel kalitesinin bozuk olduğu anlamına gelmiyor. Yalnızca bazı sayfalarda, baskı sırasında matbaa

filmleri kaydırmış.

Mr. Blonde: Sayın yönetmenimiz, geldiğinde en ücra görselin bile kaliteli olmasına dikkat ediyor. Öyle ki, haber bölümüne girecek olan küçücük bir resmi, 800x600 çözünürlükte verdim diye beni binanın çatısında iki gün boyunca aç ve susuz bıraktı.

2. Uzun Donanım sayfalarımız gitmiş, yerine dört sayfalık donanım sayfası gelmiş. Onun da iki sayfası uçuk bir model tanıtımı.

Joe: Geçen iki sayı geçiş sayılarımız olduğundan ve Donanım'a özel bir şeyler yapmak istediğimizden son iki sayıda Donanım sayfalarına dörder sayfa yer verdik. Ama işte, ünlü ozan Rafet El Roman'ın da dile getirdiği gibi "şu hayatta neler oluyor", değil mi? Bu ay donanım sekiz sayfa yer ayırdık. Hem de çok özel bir dosya konusuydu beraber...

Mr. Orange: "İyi oldu valla ama ben hiç sevmem şu donanım sayfalarını. Ama bu ay çok uğraştı arkadaşlar, bir şey diyemiyorum o yüzden."

Eddie: O yazıların tashihlerini yaparken sayfaları yemeye başlamıştım en son; zar zor durdurdular.

3. Bol bol kültür & sanat sayfası eklenmiş. Sanki oyunlar hakkında yazacak bir şey kalmadı da... Diğer dergilerde kültür & sanatla ilgili yeterince yazı okuyoruz. Kültür & sanat dergileri, aynı şekilde oyunları önemiyor mu? Onlar bizi önememesin; bize onların konularıyla sayfalarımızı doldurular ve donanım sayfalarımızı kırpalım...

Joe: Bak bu olmadı işte Tanju; oyunlar hakkında yazacak çok şey var elbette ama sanma ki "Kültür & sanat yazılarını dahil edelim" diye oyunlardan kısıyoruz. İkişi çok farklı şeyler. Ayrıca diğer herhangi bir konuda yayın yapan herhangi bir dergi ile bir çekişmemiz yok ki "Onlar oyunlara yer vermiyor" diyerek biz de kültür & sanata yer vermeyelim. Kaldı ki oyun daha spesifik bir konu; diğer dergilerin bu konuya kapsamlı yer vermemesi çok normal. Ama kültür & sanat bambaşka bir şey... Okuyup yazmanın, çizmenin, görmenin sonu yok. Dışarıda bizi sonsuz sayıda harf, sonsuz sayıda görsel bekliyor ve bir şekilde onlarla keşişmemiz gerekiyor; ancak bu sayede yaşadığımızı yadsınamış oluruz. Bu arada, kültür & sanatla ilgili yeterince yazı okuduğunu dile getiriyorsun ama yazın seni yalanlıyor (Yazının tashihi halini yaymıyoruz elbette); yazım dilini geliştirmeye çalış. Böyle giderse bir dilimiz var, o da elden gidecek.

Bunları bir ağabey tavsiyesi olarak al lütfen; kırılma, gücünme yok.

Mr. Blonde: Bir sözün dikkatimi çekti Tanju: "Onların konusu" demişsin. Oyuncu kimliğini üzerine geçiren insanlar olarak hepimizin ortak bir

paydada buluştuğunu düşünüyorum: Kaliteli ve özel olanı birbirimizle paylaşmak. Ruhumuzu besleyen her şeyi sizlerle paylaşıyoruz işte; bunda kötü bir taraf göremiyorum.

Eddie: Makarna sade yenmez; mayonez, yoğurt, keçap, kekik, fesleğen, kaşar gerekir.

4. Eskiden oyunlara 100 üzerinden puan verirdiniz; şimdi ise 10 üzerinden veriyorsunuz. Neden gerek duyduz buna?

Joe: Puanlama sisteminde bir değişikliğe gittik ama aslında fark eden bir şey yok çünkü 10 üzerinden puan veriyor ama ondalık sayıları da (9.4 gibi) kullanıyoruz.

Mr. Orange: Ondalık sayılar nereden çıktı yahu? Oyunlara puan verirken "1'den 10'a kadar bir sayı seçin" demedin mi sen bize?

Joe: Onlar "1'den 10'a kadar sayı" değil, fil Mr. Orange.

Bizim dergi diğer dergilerle aradaki puan farkını açmış, şampiyonluğa gidiyor. Sistemi bozmayın lütfen.

Joe: Her şey çok güzel olacak Tanju; merakta kalma sen.

Sizden ikinci bir isteğim var: Bu ay bir bilgisayar toplamak istiyorum.

Ama DirectX 10 rayına oturana kadar DirectX 10 destekleyen bir kart almak istemiyorum. Akıldaki sistem şu: Asus M2A-MVP anakart, AMD 5000 işlemci, 1 GB 800 Mhz Kingston bellek, 256 MB Sapphire 1950 Pro ekran kartı, 250 GB Seagate sabit disk, Samsung 961 BF veya Philips 190x7 FB monitör... Bu sistemle ilgili sorularım:

1. Oyunlarda AMD'nin daha iyi performans sergilediği söyleniyor. Bu konuda siz ne söyleyebilirsiniz?

Mr. Orange: AMD... Yok, ben bilmiyorum. Sen ne dersin Burak?

Mr. Brown: Bu soruya cevap vermeyim ben; "Intel" diyesim geliyor ama AMD'yi gücendirmekten korkuyorum.

Mr. Pink: Şöyle ki, AMD gerçekten bir ara Intel'i sollamıştı ama P4'lerle birlikte AMD ile Intel eşitlendi ve hatta ardından Intel, performans alanında öncülüğü tekrar ele aldı. Şu anda, AMD'nin, Intel'e oranla oyunlarda daha iyi performans sergilediği doğru değil kısıacası.

Mr. Blonde: Sabrın sonu selamet sevgili Tanju; bu sistemi almak yerine Aralık sonunu bekle; kesinlikle DirectX 10 destekli bir ekran kartı ve Vista işletim sistemini tercih et.

2. Samsung'un 961 BF monitöründeki "backlight" özelliğinin gözü rahatsız ettiğine dair söylentiler var; internetten araştırdım. Acaba bu doğru mu? Philips'in modellerinde böyle bir soruna rastlamadım; arkadaşıta vardı. Açıkçası ekrana mavi bir ışığın yansımaları çok kötü olur. Bu konuda beni aydınlatırsanız sevinirim.

Mr. Blonde: Samsung'un bazı model-

lerinde bu sorunun olduğu doğru.

Bu problem bazı uygulamalarda kendini daha fazla belli ediyor ancak örneğin, film izlerken o kadar da göze batmıyor. Almadan önce denemeni ve araştırmanı tavsiye ederim.

3. Bu sistemle Crysis'i rahat bir şekilde oynayabilir miyim?

Mr. Pink: Bu sistemle, Crysis'in başında yer alan "Electronic Arts" animasyonunu izleyebilirsin; gerisini görme ihtimalin tahmini %1.28. Crysis'i rahatça oynamak için çift 8800 GTS ekran kartı, Core 2 Quadro işlemci gerektiğini söylemeyelim.

Mr. Blonde: Bu sistemle Crysis'i düşük ayarlarda oynayabilirsin. Pink işte; bozmasana çocuğun moralini!

Mail'im cevap verirsiniz beni çok mutlu edersiniz. Unutmayın; bu ay Donanım Pazarı istiyoruz!

Sevgilerimle...

Joe: Donanım Pazarı ektedir.

Mr. Blonde: Afiyet olsun efendim.

Tanju Ortaç

TARİHTE BUGÜN: GOD OF WAR

Merhaba LEVEL Ahalisi (Mr. Blonde, Mr. White, Joe, Mr. Pink, Mr. Orange, Eddie, Mr. Brown,

Bu benim ilk mailim. Size iki sorum var ve ikincisi çok önemli. Lafı fazla uzatmadan sorularımıza geçelim.

1. Sizce PSP'yi satıp hangi konsolu alayım? Yoksa PSP kalsın mı?

Joe: Çalışmadığım yerden sormuşsun Akar; bu konuda hiçbir yorum yapamam. Zira sorduğun sorunun ucu çok açık. Mesela, yine taşınabilir bir konsol mu almak istiyorsun? Yeni nesil bir konsol mu almak istiyorsun? Gülmek mi istiyorsun? Ağlamak mı istiyorsun? Senin derdin nedir hocam? Söyle bakalım bize... Zaten taşınabilir konsol almayı düşünüyorsan DS'ten başka şansın yok. Eh, "Aynı fiyat aralığında olan başka bir konsol alayım" diyorsan, PS2'yi tavsiye edebilirim. "Yok, elinizde başka hangi seçenekler var?" diyorsan sopyayla geliyorum Akar! Kaçıl!

Mr. Pink: PSP satılır mı sevgili Akar? PSP kutsal bir alettir; böyle sorular sorduğunu duymayayım bir daha!

Mr. Blonde: Bir saniye, bir saniye. Adamımı rahat bırakın; zira ben de PSP'sini satmış bir adamım. Zaman zaman oldukça hantallaşabilen ve gayet sıkabilen bir cihaz PSP. Akar, sana tavsiyem; mobil bir cihaz tercih edecek-sen oyun değil, multimedia özelliklerini düşünerek hareket etmen. Hem çoğu mobil medya oynatıcı, çeşitli emülasyon programlarını destekliyor.

Hem pratik, hem de eğlenceli...

Mr. Brown: PSP'ni ancak önce versiyonunu satın alacaksan sat.

2. Hep bir oyun dergisine yazı yazmak istemiştim. Henüz 12 yaşındayım ama olsun. Size yollayacağım incelemeyi

BU AY: BÜTÜN OYUNLARIN TAM ÇÖZÜMÜ VESE.

Son Çözüm

- * Yukarıdan gelmekte olan L'yi, uzun kısmı dikey olacak şekilde sağa çevirin.
- * En altta sağa, duvarın en dibine bırakın. Şimdi karşınıza bir çubuk çıkacak.
- * Çubuğu dik bir şekilde, deminki L'nin üstüne koyun. Bir çubuk daha gelecek.
- * Onu da deminki çubuğun üstüne koyun.
- * World of Warcraft'ı açın ve çubuğu, Ashenvale'de, 69,24 koordinatlarındaki Ogre'ye verin. Size "5-4-1" diyecek.
- * PS2'nize gidin ve PES'i açın. Versiyon fark etmez. Söylendiği üzere 5-4-1 oynayın.
- * Olası her golü yiyin, atak yapmayın.
- * Şimdi gidip bir tane FPS açın. Taramalı tüfekli, elinde bombişli amcalara piçakla dalın. İki gün boyunca ölün.
- * Kızlara her oyunda yenilin.
- * Bilgisayarınızı, sevgi dolu salyalarınızla annenize verin. Gamepad'leri köpeklerle atın.
- * Geçmiş olsun. Oyun bitti.



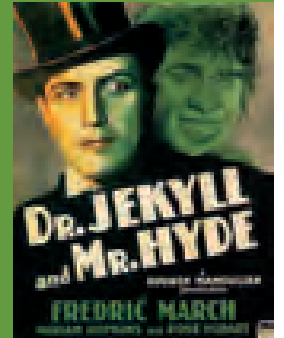
ATAN ALIR SKOR

- E**rdem: Bence atıyorsunuz Cenk Bey!
Cenk: Ben de öyle düşünüyorum, evet.
E: Yani atıyor musunuz?
C: Atıyorum bence.
E: Yapmayın Cenk Bey; ne olur atmıyor olun.
C: Niye? Az evvel siz demiyor muydunuz "Atıyorsunuz" diye?
E: Evet, dedim ama söylediğinin şeyin doğru olmasını da o kadar istiyorum ki aslında atmıyor olmanızı dileyerek söylemiştim.
C: Erdem Bey saçmalamayın. Neden tilkilerin "double shot grande karamel latte" ile beslendiklerinin doğru olmasını isteyesiniz ki? Yoksa siz de...
E: Yok, hayır, asla Cenk Bey! Ben o dediğiniz şeyden bir kere bile içmedim.
C: Bence atıyorsunuz Erdem Bey!
E: Ben de öyle düşünüyorum, evet.
C: Yani atıyor musunuz?
E: Cenk Bey, direkt yukarıdan copy - paste yapmayı bırakın isterseniz. Ben onları sıfırdan yazmıştım. Siz de sıfırdan başka şeyler yazın.
C: Tamam, tamam. İyi ki 40 yılın başı bir şey yaptık. Hem ben sizin double shot grande karamel latte içtiğinize eminim.
E: Nasıl o kadar emin olabiliyorsunuz?
C: İşte böyle.
E: Nasıl?
C: Böyle işte bakın!
E: Ama nasıl?
C: E, böyle işte.
E: Nasıl?
C: Böyle.
E: Hmmm!
C: Sanırım bu sefer anladınız.
E: Evet, eminsiniz Cenk Bey.
C: Aferin.
E: Evet, içtim. Ve üstelik, her gün dört kez içiyorum. Bence tilkiler de içiyor. Hatta onunla besleniyorlar.
C: Biliyorum. Bence de...
E: Yani atmıyor muydunuz?
C: Yoo!



FİLM ADAMI

- C**enk: İşte o günden beri şuruplar sıvı olarak yapılıyor Erdem Bey.
Erdem: Hapların küçük ve yuvarlak olması da bu şekilde anlam kazanıyor tabii ki.
C: Evet, eğer büyük ve sıvı olsalardı ağızımızın kenarından akarlardı ve yeniden reçete yazdır, yenisini al, falan, filan...
E: İsterseniz sadede gelelim de okurlarımız sıkılmasın ne dersiniz?
C: Dersimiz matematik Erdem Bey, ha ha ha!
E: İlahi Cenk Bey, konuşmayı bu şekilde renklendirmesiniz halimiz nice olurdu acaba.
C: Teşekkür ederim ama ciddiyet, özellikle konu sinema olunca...
E: Pek mümkün olamıyor mu?
C: Bilemiyorum ki; hangisi sizce?
E: Bence sağ elinizdeki.
C: Aynı fikirdeyim.
E: Peki Cenk! Aa! Bakın Cenk! yazdım; Dr. Cenk! & Mr. Hayt gibi oldu. Elinizdeki koli kutusunu kafanıza geçirmek istediğinize emin misiniz?
C: Bilemiyorum ki... Yani insan belli bir yaştan sonra...
E: "Siz geçirmeyeceksiniz ben geçireyim" diyordum. Bana biraz büyük gelir onçin içine gazete kağıdı sıkıştırırım.
C: Erkek olursa "Onçin", kız olursa "Gülçin" dediniz.
E: Cenk Bey, yanlış yazınca silmek, edit'lemek falan gibi şeyler yok, değil mi sizde?
C: Yok; escape, undo, redo falan var ama "Bir de ileriki dükkana bakın" derim.
E: Aa, vakit yok; trenim gelmiş bana müsaade.
C: Oo! Üçü 10 geçmiş bile; iyi yolculuklar mirim.
E: Size de üstat; Yuma'dan kart atarım artık.
C: Kart değil, çıtır atın! Ha ha ha!
E: Ha ha ha! Selametle.



OYUN İNCELEMESİ

- E**rdem: Merhaba sevgili LEVEL okurları!
LEVEL Okurları: Merhabaaa!
E: Nasılsınız?
LO: İyiyiz, sağ olun. Siz nasılsınız?
E: Sağ olun; ben de çok iyiyim.
LO: Cenk Bey yok mu?
E: Var.
LO: Bizim, sizin yazınızda olmamız biraz saçma değil mi Erdem Bey?
E: Hayır, hiç de değil! Dünyada okurlarıyla bu kadar interaktif olan başka dergi yazısı var mıdır?
LO: Yoktur. Hatta bu bir ilktir bizce. Siz harika bir insansınız Erdem Bey.
E: Sağ olun. Cenk Bey de fena değildir herhalde.
LO: Eh işte; idare eder.
E: Neyse bu ay, sizlere bir oyunu tanıtacağım.
LO: Oleeey! Heeey! Yihuuu! Yibidi yeg!
E: Tamam, tamam! Bağırmayın! İndirin beni omuzlarınızdan!

- LO**: Hangi oyunu tanıyacağız bu ay?
E: İşteee buuuuuuu!
LO: Juiced mi? İlk kez duyuyoruz biz bu oyunu.
E: Daha önce hiçbir dergide incelenmedi mi yani?
LO: Yooo!
E: O halde hemen başlayayım değil mi?
LO: Bir saniye bekleyin Erdem Bey... Tamam, şimdi başlayabilirsiniz.
E: Efenim, bu oyun süper bir araba yarışı oyunu.
LO: Aaa!
E: Hayır hayır; hemen üzülme. Need for Speed zıvalığı gibi bir şey değil.
LO: Nasıl yaniii?!
E: Yani bu oyunda yarışmanıza bile gerek yok.
LO: Yooo!
E: Ciddi söylüyorum. Paso yarışan arabalara para yatırıp olayı hepten kumara boğabiliyorsunuz.
LO: Gelin arkadaşlar, Cenk Bey'e gidelim. O çok daha süper bir insan.
E: Ama neden sevmediniz anlamadım. Bence çok güzel; bari sonuna kadar dinleyin.
LO: Hem Cenk Bey'in yazısı mavi renkte basılacakmış.
E: Hayır, tam tersi o sarı renkte yazacak bu ay. Ne olur durun; bu oyun çok güzel!
LO: Bizim boşa harcayacak vaktimiz yok. Çekil yolumuzdan pis şarlatan.
E: Fakat...

YARAT TIK..!



NVIDIA.

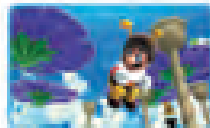
arm 



Sınırsız Bir Uzay Macerası



Mario uzaya zıplıyor ve yeni üç boyutlu macerasında Wii Remote'un özelliklerini kullanarak çeşitli galaksileri keşfediyor. Evreni keşfet, yer çekimsiz ortamlarda zıplayın ve prensesi kurtardığınız bu epik macerada çeşitli kostümler giyin. Mario tecrübesini bir arkadaşınızla paylaşın, hayal gücünüzü zorlayacak bir eğlence yaşayın. Arkadaşınız düşmanları geri tutarken siz de Mario ile yıldızlara ulaşın! Evrensel gerçek şu ki; Mario geri döndü ve her zamankinden daha iyi.



wii
move you

