

LEVEL

140

Türkiye'nin en çok satan oyun mecmuası

Eylül 2008 - 6.50 YTL (Kdv dahil) 2008-09 - ISSN 1301-2134

Etherlords 2 (Tam Sürüm)
Wolfenstein
Killzone 2
Dragon Age: Origins
Batman: Arkham Asylum
BiA: Hell's Highway
Space Siege
Too Human
Soul Calibur IV
Games Convention 08
Distopik Dünyalar



Köklere Dönüş

PES 2009 - PC Testi

PES 2009

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



9 771301 213116 K.K.T.C. Fiyatı 8,25 YTL

Dilediğiniz Kadar Performans

Uygun fiyat ve performansı bir arada arıyorsanız veya hızınıza ayak uydurabilecek güçlü bir bilgisayar istiyorsanız AMD işlemciler tam size göre. AMD'nin masaüstü işlemci ailesi günlük işlemlerinizi yerine getirmek, dijital içeriğinizi kesintisiz çalıştırmak ve ileri düzey çoklu görevlerinizi hızlandırmak için olağanüstü güç sahibidir. Size uygun bir AMD işlemci ile akıllıca bir seçim yapın.

technopc®



- AMD Athlon™ X2 3800+ (6M Cache) İşlemci
- ATI RADEON™ X1550 Ekran Kartı (256MBD DRAM)
- AMD Socket 940 Vga+Gsa+Lan Analizör
- Orjinal Microsoft® Windows Vista™ Home Premium İşletim Sistemi
- 16gb'lık 2048 MB DDTM+VE DDR2 Bellek
- 320 GB 7200 RPM SATA2 Sabit Disk
- DVD ÇRM Kütüphane DVD-RW Sürücü
- 25.5" LCD Ekran
- Realtek HD Audio 7.1 Channel HD audio Ses Kartı
- 3000mAh 911020000 Enerji Depo
- TECHNOCITY 22" 2ms Saniye Yanıp LCD Monitör
- TECHNOCITY 4000mAh LCD Sıyır Kasa
- TECHNOCITY Multimedia Klavye - Optik Mouse
- TECHNOCITY 1000W Güç Kaynağı
- 3Yararlanıcı 1 yıl 24 saat Müşteri Hizmetleri

739 USD + KDV

- AMD Phenom™ X4 9500 Dört Çekirdekli İşlemci
- AMD 7700 Vinyerenti
- AMD TA7700 40+ Vga+Gsa+Lan Analizör
- Orjinal Microsoft® Windows Vista™ Home Premium İşletim Sistemi
- 4GB 800MHz DDR2 Bellek (Bingotcu)
- 320 GB 7200 RPM 16 MB Cache SATA2 Sabit Disk
- 3200mAh De Form FHD3000T (25800) DDR2 Ekran Kartı
- DVD ÇRM Kütüphane SATA DVD-RW Sürücü
- 25.5" LCD Ekran
- Realtek 812 Channel HD audio
- 3000000 Enerji Depo
- TECHNOCITY 22" 2ms Saniye Yanıp LCD Monitör (DİSUS)
- TECHNOCITY 4000mAh Sıyır Kasa (FBI HUPROVANI)
- TECHNOCITY Multimedia Klavye - Optik Mouse
- CPU FIVE 558 4000 P+127W İşletim
- ENGLISH PLUS FULL SET "teknocity" 1000 YTL değerinde
- 3Yararlanıcı 1 yıl 24 saat Müşteri Hizmetleri

1599 USD + KDV

AMD Phenom işlemcili bilgisayar almak için
www.teknocity.com.tr
adresini ziyaret edin!

Yücel Elektrik Elektronik San.Tic.Ltd. Şti.
Merkez: Osmanağa Mah. Nispeti Efendi Sk. No: 27 Kadıköy / İstanbul

YÜCEL GROUP®



AMD
Smarter Choice

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

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kıvanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gorcabi@level.com.tr

Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

İzmir Temsilcisi: Ziyet Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

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

Esenyurt / 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 Voğel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konularını 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.

DEĞİŞİM



Dergi sektörüne girdiğim ilk günleri hatırlıyorum da... Aradan neredeyse 10 yıl geçti. 10 yıl... Çok şeyi değiştirdi. Oyun dünyasını da...

Dört yanımız PC'lerle kaplıydı. Merlin'in Kazanı günlerinde, EGM Dergisi'nden Murat Oktay'la ve Gümüş Emre'yle LAN'dan Duke Nukem oynadığımız günler... (Benim için güzel günlerdi; onlar için değilmiş. Geçenlerde Murat Oktay telefonda itiraf etti. Oyundan soğutmuşum onu.) Ya da GamePro'da Alp'le, Hasan'la ve Ozi'yle FIFA kapışmalarımız... Çok eğlenceliydi.

Sonra, konsollar çıkageldi. Önce PlayStation, ardından Dreamcast... İlk başlarda PC adına çok fazla sorun yoktu; PC, tahtını uzun süre korudu ama ne olduysa 2000'den sonra oldu; PlayStation 2'nin çıkışıyla her şey değişti. En azından, değişmeye başladı. Ve konsollar, tüm eleştirilere rağmen PC'ye yaklaştı; hatta birçok konuda onu geçti. Artık birçok oyun, -hatta- birçok PC oyununu önce konsollara çıkarıyor. PC'ye çıkmayan ve belki de hiç çıkmayacak olan PC oyunları da var tabii ki.

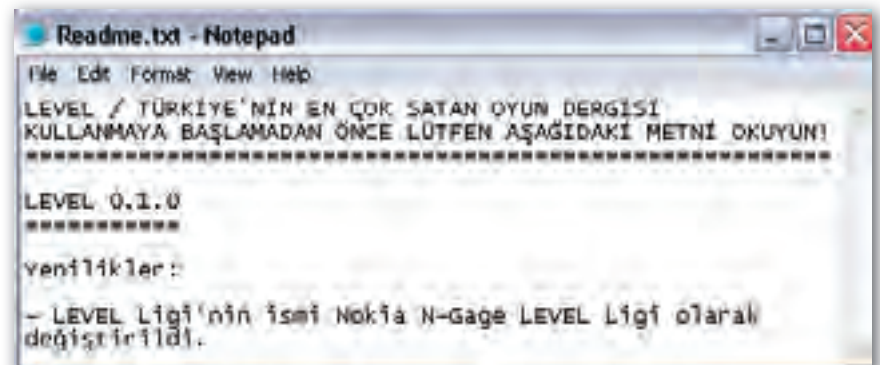
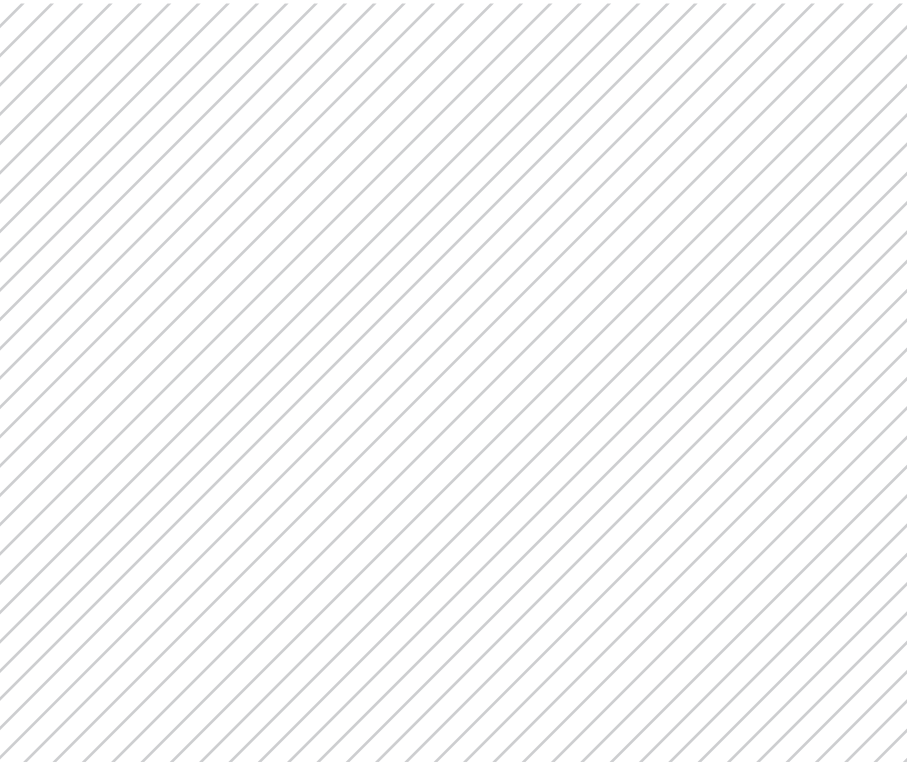
Ama karamsar olmamak gerek; PC'ye çıkacak olan klasik birçok oyun var. Diablo III, Starcraft II, Fallout 3... Sadece bir değişime, bir doğuma tanık oluyoruz; bu süreçte sancılı olacağı kesin.

Not: Temmuz sayımızın satış rakamı **12.500*** olarak açıklandı. Ağustos sayımızın ise tahmin edilen satış rakamı **14.500***. İlginiz için teşekkürler. Tekrar ve tekrar...

*Kaynak: Yaysat

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

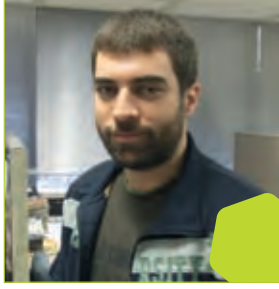


Beijing'e katılabıysaydın hangi branşta altın madalyaya oynardın?

Joker olarak Jack Nicholson mı, Heath Ledger mi...

Bize ulaşın

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



Şefik Akkoç

👉 Olimpiyatların en zevk aldığım dalı atletizm ve atletizmin en eğlenceli dalı ise 100 metre koşusu bence. Keşke ben de 10 metreyi bir saniyenin altında koşabilseydim...
👉 Bir de Steve Miller Band'ın Joker'i vardı; ben onu seçiyorum. Daha sonra Fatboy Slim de Palo-okaville albümünde yer vermişti ona hatta.



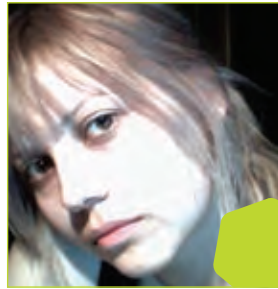
Cem Şancı

👉 Stadyum çimlerine yayılıp, piknik yaparak tembelliğin tadını çıkarma yarışması olsa, katılır, altın madalyaya da aday olurum.
👉 Jack Nicholson'ın Joker performansını gördüğümde, kötü bir adam rolünde ne kadar da keyifli bir oyunculuk çıkarabileceğini, ayrıca senaryo metinlerinde kötü adam karakterine illa ki nefret edilen, korkunç, iğrenç, "klişe kötü" özelliği yazılmasının zorunlu olmadığını anlamıştım.



Tuna Şentuna

👉 Jimnastik! Koşmalıyım, atlamalıyım, havalarda dönmeliyim. Madalya getirebilir miydim emin değilim ama kanımın son damlasına kadar savaşacağımdan emin olabilirsiniz!
👉 Heath Ledger demek durumundayım. Bir insan ancak bu kadar Joker olabilir. Öyle bir Joker canlandırmış ki Heath Ledger, çizgi romanlardakinden bile daha orijinal olmuş. Böyle bir yetenek ölmeliydi.



Elif Akça

👉 Hızlı koşarım ama çok hızlı koşamam, zıplayabilirim ama çok yükseğe zıplayamam. Ben en iyi cirit ya da gülle atarım.
👉 Jack Nicholson hepimizin gözünde aşmış bir insan; bu ayrı bir konu. Heath Ledger'ı ezelden beri çok severdim ama hoş ses tonu dışında yetenekli olduğunu düşünmezdim. Dark Knight'ı izledikten sonra neden öldüğünü daha iyi anladım. Zira Joker'i canlandırmamış, Joker onu canlandırmış; başka bir hayatta...



Fırat Akyıldız

👉 Ben 100, bilemedim 200 metre atletik olmak isterdim. Eskiden tenis oynarken de atletizm pistinde koşardım zaten. Eğlenceliydi. Ama artık rekor kırmam zor çünkü 10 metreyi 20 saniyede geçtiğimi fark ettim.
👉 Bence bu sorunun sorulması bile Heath Ledger'ın bambaşka bir iş çıkardığını ispatıdır. Bu soruya "Jack Nicholson" yanıtını vereceğim ama bilin ki bu fanatikliğimdir.



Burak Akmenek

👉 Vallahi eskiden olsa "100 metre" derdim ama hepimiz gördük ki adam 10 metreyi bir saniyede koşuyor. Ne diyeyim...
👉 Dark Knight'ı izleme şansını bulamadığımdan şimdilik "Jack Nicholson" demek zorundayım. Jack Abi'nin karızmasını her zaman takdir etmişimdir. Ama söz; en kısa zamanda Dark Knight'ı izleyeceğim.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

LEVEL Damgaları



İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



Tam Sürüm

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

Bir Bakışta 139. Sayı

PUAN

8,5

Battlefield: Bad Company>

Savaşın mizahla birleştiği Battlefield: Bad Company, gerek keyif veren oynanış sistemi, gerekse de hoş grafikleri ile Ağustos sayımızın yüksek puan alan oyunlarından biri oldu.

8,5

Guitar Hero: Aerosmith>

Guitar Hero serisi yoluna Aerosmith'in biribirinden güzel şarkılarıyla devam ederek PS2'lerimizi hayata döndürdü.

8,3

Top Spin 3>

Oynanış sistemi tamamıyla yenilenen Top Spin 3, müthiş grafikleriyle tenis tutkunlarını her anlamda tatmin edecek bir yapımdı.

8,2

Devil May Cry 4>

Konsol versiyonundan sonra PC versiyonu ile karşımıza çıkan DMC4, bu versiyonuyla vasatın üzerinde bir not almayı başardı.

7,5

Political Machine>

Siyaset gibi ciddi bir kavramı eğlenceli bir hale getiren Political Machine, strateji türüne renk katan bir oyundu.

HAYATINIZIN EN BÜYÜK MACERASI İÇİN HAZIRLANIN...



DÜNYA ÇAPINDAKİ MİLYONLARCA OYUNCUYA SİZDE KATILIN.

GUILD WARS

AYLIK ÖDEMESİZ ONLINE OYUN KEYFİ*



13+



*Ürünün satın alınması ve internet bağlantısı gerekmektedir. Olası gelecek internet bağlantı ücretlerinden ayrıca sorumludur.
© 2004-2008 NCsoft Europe Ltd. Tüm Hakları Saklıdır. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, Guild Wars Eye Of The North and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.

PC DVD



ARENA NET



ETHERLORDS II

TAM SÜRÜM | REHBER: 99

LEVEL'in "Klasik Oyunlar Serisi" bu ay bir sıra tabanlı strateji oyunuyla daha devam ediyor. Nival Interactive tarafından hazırlanan ve 2003 yılında piyasaya sürülen Etherlords II, Heroes of Might & Magic V'in yapımcılarının ellerinden çıkan ve aynı mantığa Magic the Gathering dinamiklerini katan bir oyun. Etherlords II'de, seçtiğimiz ırka göre bir karakteri yönetiyor ve birbirine bağlı campaign'ler boyunca ilerleyerek gizemi çözmeye çalışıyoruz.

Not: Kurulumun başında çıkan uyarıyı "Ignore" tuşuna basarak geçebilirsiniz.

ETHERLORDS II

MINİMUM SİSTEM: 600 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 2 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 2 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

DEMO İNCELEME: 56

Ofis olarak PES'e konsantre olmuştuk ve oyunun etkisinden bir türlü çıkarmıyorduk ki bir bomba daha düşüverdi orta yere; Brothers in Arms. İkinci Dünya Savaşı oyunları arasında kendine has tarzıyla sıyrılan serinin yeni oyunu neler getiriyor bakalım.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Ancient Quest of Saqqarah
Legend: Hand of God
Mulver
Romance of the Three Kingdoms XI
Space Siege
Strong Bad's Cool Game for Attractive People
Time of War

BEDAVA OYUNLAR

Absolute Survival
Adventure Match
Connect More
Etherlords II
Fancy Pants Adventure 2

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

PC TEST / KAPAK KONUSU: 48

Efsane, köklerine dönüyor ve futbol ruhunu -bir sezon aradan sonra- tekrar açılıyor bizlere. Şaşırdık, şok olduk, aşık olduk, kusur bulamadık; gerçekten kusursuz bir PES var elimizde. Futbolseverleri aydınlat Fırat.



GAMES CONVENTION 08

DOSYA: 40

E3'ün tarih avantajı vardı belki, birçok oyun ilk kez Los Angeles'ta tanıtıldı belki ama Leipzig'de sahne şovu vardı, Leipzig'de oyunculara yönelik bir sunum şekli vardı. Games Convention 08'in E3'e göre ekstraları ve oyunculara sundukları GC08 dosya konumuzda.

Ragdoll Monkey Bowling
Cosmos Quest: To Find a Sun
Trampoline
Weave 3D

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)
Aion: Tower of Eternity (Wallpaper Paketi)
Call of Duty: World at War (Wallpaper Paketi)

Little Big Planet (Wallpaper Paketi)
Saints Row 2 (Wallpaper Paketi)
Spider-Man: Web of Shadows (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

BioShock
Call of Duty: World at War
Damnation
Darksiders: Wrath of War

Enemy Territory: Quake Wars
Guitar Hero World Tour
Harry Potter and the Half-Blood Prince
I Am Alive
Legendary
Linger in Shadows
Naruto: The Broken Bond
Project Origin
PS3 Home

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

İLK BAKIŞ: 34

The Dark Knight sayesinde bir kez daha gündeme oturan Batman, oyun yapımcılarının da iştahını kabartmış olacak ki yeni bir Batman oyunu hazırlanmaya başlandı. Heath Ledger'ı bir kez daha anıyor ve sizi Arkham Asylum'a paslıyorum.

LEVEL 140

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

İLK BAKIŞ

- 14 Killzone 2
- 16 Rock Band 2
- 18 Empire: Total War
- 20 Wolfenstein
- 22 BattleForge
- 23 BioShock
- 24 Ghostbusters: The Video Game
- 26 FIFA 09



DİSTOPIK DÜNYALAR

DOSYA: 100

"Hiçbir şey eskisi gibi olmayacak" düşüncesiyle yola çıkılarak yaratılmış olan; karanlık, hüznü, yalnız ve distopik dünyalara yolculuğa çıkıyoruz.

28 NBA 2K9

YAKIN PLAN

- 30** Dragon Age: Origins
- 34** Batman: Arkham Asylum

DOSYA KONUSU

- 42** Games Convention 08
- 100** Distopik Dünyalar

PC İNCELEME

- 48** Pro Evolution Soccer 2009
- 56** Brothers in Arms: Hell's Highway (Demo)
- 59** Beijing 2008
- 60** Space Siege
- 62** FlatOut: Ultimate Carnage
- 64** Legend: Hand of God
- 66** Silverfall: Earth Awakening
- 67** SBK-08: Superbike World Championship



KILLZONE 2

İLK BAKIŞ: 14

Sansasyonel bir kariyer başlangıcının ardından merakla beklediğimiz FPS oyunu Killzone 2, görsel avantajlarının yanı sıra ne gibi özelliklere sahip acaba. Doruk Cansev?



DRAGON AGE: ORIGINS

YAKIN PLAN: 30

BioWare geliştiriyor, Electronic Arts sunmaya hazırlanıyor. Bu kadar sağlam bir işbirliğinden mükemmel bir yakın bir oyun beklemek yanlış olmaz herhalde. O halde Ufuk'un derlediği bilgilere bir göz atalım.

68 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

- 70** Too Human
- 74** Soulcalibur IV
- 76** Space Chimps
- 77** Buzz! Master Quiz

78 KISA KISA

80 ONLINE

84 EKSTRA

86 DONANIM

94 HİLE

96 REHBER

106 OYUN ATÖLYESİ

108 YAPIM HİKAYESİ

109 KÜLTÜR & SANAT

116 İŞGAL

118 HAYALET

120 KAFA AYARI

124 SADECE KAAAN

126 ALTİGEN

132 POSTA

136 OFİSTE BU AY

137 SONRAKİ LEVEL

138 MÜEBBET MUHABBET



SPACE SIEGE

İNCELEME: 60 DEMO: DVD

Sadece PC platformu için hazırlanan oyunların sayısı her geçen gün azalıyor. Bu nedenle Space Siege için beklentimiz yüksekti ama... Oyunu Tuna oynadı ve... En iyisi merakınızı yazıyı okuyarak giderin.



ROCK BAND 2

İLK BAKIŞ: 16

Dergi kadrosunda Rock Band kit'ine sahip olan tek ve biricik can dostumuz Tuna, Rock Band 2'nin seriyeye ve türe getirdikleri ile oyunculara ne gibi eğlence tohumları aşılayacağını anlatıyor. Sahne Tuna'nın.

- FrapS v2.9.2**
- Google Desktop v5.1.709.19590**
- HyperSnap v6.12.02**
- ICQ v6.0**
- Kaspersky Internet Security v7.0.0.125**
- Maxthon Browser v2.0.4.5799**
- mIRC v6.3**
- Motherboard Monitor v5.3.7.0**
- Password Agent v2.5.1**
- QuickTime v7.2**
- RealPlayer v11**
- Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15**
- SUPER v2007.build.23**
- System Mechanic Professional v7.1.12**
- TeamSpeak 2 v2.0.32.60**
- uTorrent v1.7.5**
- WherelsIt? v3.84**
- Winamp v5.5**
- Windows Live Messenger v8.1.0178.00**
- WinRAR v3.71**
- Xfire v1.83**

- Pyroblazer**
- Resident Evil 5**
- Rise of the Argonauts**
- Star Trek Online**
- StarCraft II**
- Street Fighter II Turbo HD Remix**
- The Sims 3**
- Tom Clancy's EndWar**
- Ubisoft's Hybride**
- Urban Race**
- Valkyria Chronicles**
- Vampire Rain: Altered Species**

FİLM FRAGMANLARI

- Body of Lies**
- Burn After Reading**
- Death Race**
- Saw V**
- YAMALAR**
- Mass Effect v1.01a**
- The Incredible Hulk v1.1**
- Unreal Tournament 3 Patch 3**

SÜRÜCÜLER

- ATI v8.5**

- DirectX v9.0c**
- DivX v6.8**
- Gordian Knot Codec Pack v1.9**
- Media Player Classic v6.4.9.0**
- Microsoft .NET Framework v3.0**
- NVIDIA v175.16**
- Ogg Vorbis v0.9.9.5**
- QuickTime Alternative v1.67**
- VobSub v2.23**
- Xvid v1.1.3**

SERVİS

- ACDSee Photo Manager v10.0.219**
- Ad-Aware 2007 v7.0.2.3**
- Adobe Reader v8.1.1**
- AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503**
- BenchEmAll v2.648**
- BitDefender Internet Security v2008 v6.0.3790.0**
- CCleaner v2.01.507**
- Daemon Tools Lite**
- DOSBox v0.72**
- FlashGet v1.9.6**

1. HAFTA

BU HAFTA: FIFA 08

Evet sevgili LEVEL Ligi takipçileri. Bu aydan itibaren PC ve konsol oyunlarına ara veriyor ve kendimizi Nokia N-Gage'in kollarına eline teslim ediyoruz. Nokia N-Gage teknolojisi, Nokia'nın Nseries modellerine aktarıncaya geniş kitlelere ulaşmış oldu. Biz de ekip olarak FIFA 08'in Nokia N-Gage versiyonunu oynamak ve Electronic Arts'a farklı bir platformda şans tanımak istedik. Bunun için ben, Elif, Fırat ve Tuna bir araya gelerek hepimiz Milan'ı seçtik ve oyunun otomatik olarak karşımıza atadığı Milan'ı devirmeye çalıştık. Tabii ki skorlarımızı da yarıştırdık. Göbekli Ronaldo'nun da formasını giydiği Milan'a karşı Adriano'lu, Ibrahimovic'li Inter... Bakalım, kim en yüksek skora ulaşacak ve 10 puanı kapacak... Şimdi oyuncularını tanıma ve maçlara geçme zamanı.



Sırada Elif var. Açıkçası Nokia N-Gage oyunları ile tanıştığı günden beri FIFA 08'i açmayan biri olarak bu haftanın en zayıf halkası olduğu belliydi Elif'in zira kendisi Brain Challenge'a takılıp takılıp kalmıştı. Bu yüzden maçın ilk dakikasından son dakikasına kadar orta saha mücadelesi şeklinde geçen maçtan gol sesi çıkmadı ve taraflar sahadan 0 - 0 beraberce ayrıldı. Sağ olsun; Elif sayesinde aldığım çlız skora rağmen bir kişiyi geride bırakabilmişim.

TUNA, OYUNCULUĞUNUN YANI SIRA FOTOĞRAFÇILIĞINI DA KONUŞTURDU

NOKIA N-GAGE LEVEL PAF Ligi



Nokia N81'le çekilmişti.

Yıllar önce -markasını vermek istemediğim- kol saatıyla oynadığımız bir kronometre oyunu vardı; hani kronometreyi tam 01.00'da durdurmaya çalışıyorduk. İşte bu oyunu oynamak için internette bir kronometre yazılımı bulduk ve telefonumuza kurduk. PAF Ligi, LEVEL Ligi'nden birkaç saat sonrasında ertelenince sadece üç kişi yarışabildik. (Ben, Elif ve Fırat.) İlk olarak ben üç hakkımı kullandım ve 1.01, 0.91, 0.97 gibi dereceler yaparak toplamda "13" yaklaşığa ulaştım. Fırat 1.12, 1.13, 1.12 yaptı ve "37" yaklaşığa ulaşarak şansını kaybetti. Elif ise üç hakkını da çok iyi dereceler yaptı (1.02, 1.01, 1.01) ve "3" yaklaşık ile haftanın galibi oldu. 5 puan Elif'e gidiyor.

OYUNCULAR

ELİF

Merhaba Elif. Dergimizin biricik editörü... Senin üstüne gül koklar mıyız biz? Yapma ama böyle; suratını asma Elif. Yakışıyor mu sana somurtmak? Hep bu fotoğraftaki gibi gül, tamam mı? Sen şimdi suratındaki bu gülen ifadeyi hiç bozmuyor, LEVEL Ligi'ne katılıyorsun. FIFA 08'i de açtık mıydı sana, tamamdır. Yenilsen de, yensen de taraftarın seninle Elif.

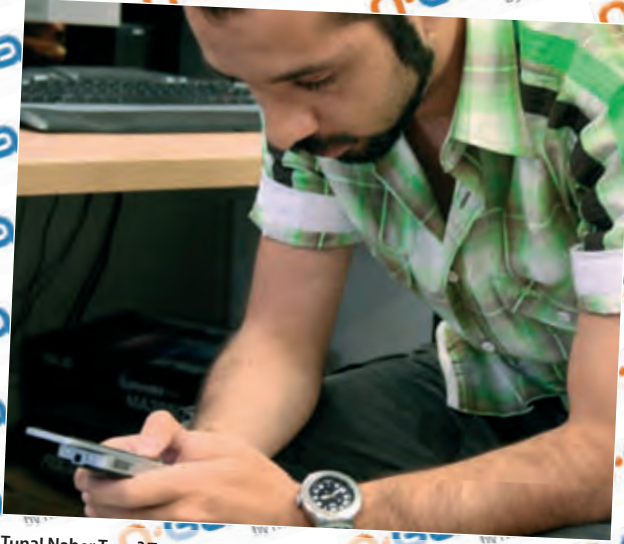
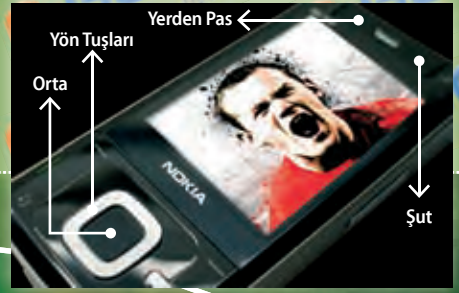


FIRAT

Sana da merhaba Fırat. Bakalım, bir futbol oyununda daha bizi çimlere gömüp hevesimizi kıracak mısın... En iyisi son maçı senin oynaman çünkü daha ilk dakikadan hevesimiz kırılısın istemeyiz. Biz uslu uslu, adam gibi maçlarımızı yapalım ve köşemize çekilelim. Ondan sonra sen ne istersen yap ve bana skorunu ilet; ben de tabela yazarlığı yapar, okurlara iletirim ne yaptığını.



TAVSİYE EDİLEN KONTROL ŞEMASI



Tuna! Naber Tuna? Tuna geldi, oyun oynadı ve birdenbire gitti; uzaklara... Günün bu hüzünlü bölümünü bir yana bırakırsam, Tuna da FIFA 08'i ilk defa oynamasına rağmen yeşil sahalardaki kabiliyetini sergilemekten çekinmedi. Aramızda oyunu "portre" görünümüyle oynamayı tercih eden tek kişi olan Tuna, maç boyunca çabaladı, çabaladı, çabaladı ve maçı 2 - 0 kazanarak hem beni, hem de Elif'i geçmeyi başardı. Ancak Firat kozunu oynamamıştı henüz.



Ve Futbol Tanrısı sahaya çıktı. Biz kendisini "PES Master" olarak bildik ama o Nokia N-Gage ile tanıştığı ilk günden beri FIFA 08'e çalışmış meğer. Bunu, lige başlayana kadar "Bu ay mutlaka FIFA 08 oynayalım" demesinden anlamalıydık zaten. Firat sahaya çıktı, Milan'ını sahaya sürdü ve Inter'i sahadan silde. Rookie seviyesinin kendisine hafif geldiği her halinden anlaşılabilir, maçı da 8 - 1 kazanarak uzun bir aradan sonra katıldığı LEVEL Ligi'nde haftanın galibi oldu.

FIFA 08'İN NOKIA N-GAGE VERSİYONU PC VERSİYONU İLE YARIŞIR

PUAN DURUMU

İSİM	N-GAGE	TOPLAM
ELİF	5+5	82
ŞEFİK	6	44
FIRAT	10	41
TUNA	8	29
MURAT	0	21
DORUK C.	0	15
BURAK	0	10
MAHMUT	0	5
RECEP	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

HAFTANIN GALİBİ

FIRAT81

10 PUAN

Firat'ın haftalardır LEVEL Ligi'ne katılmaması iyi oluyormuş; lige geri döner dönmez galip gelerek herkesin "10 puan" hayalini suya düşürdü kendisi. Ama bunu hak etti çünkü 8 - 1'lik skor herkesin yapabileceği bir iş değil. Tebrikler Firat; yine köşene çekilebilir ve haftalarca gıkını çıkarmayabilirsin.



ŞEFİK

N81'e kısa süre içinde ısınan ben, FIFA 08 için vakit kaybetmeden antrenmanlara başladım ve en uygun tuş kombinasyonunu hazırlayarak lige hazırlandım. Firat'ın uzun aradan sonra bu hafta lige dahil olması gözümü korkutsa da iddialydim ve Milan ile Inter'e karşı alacağım farklı galibiyet ile 10 puana ulaşacağımdan emindim.



TUNA

Tuna LEVEL Ligi'ne katılmış, katılmamış; haftanın galibi olmuş, olmamış; önemli mi? Onun İstanbul'a gelmesi bile yeterliydi bizim için. Hatta LEVEL Ligi müsabakalarından bir gün önce -bu dörtlü olarak- dışarı çıktığımızda ettiğimiz sıcak muhabbet, ertesi gün vereceğimiz mücadeleyi bile unutturmuştu bize. Ama gitti; evine geri döndü Tuna. Kendisini asansöre kadar uğurladık, bindi, kapı kapandı ve gözden kayboldu. Hmpf...

n·GAGE

by Nokia

Yıllar önce “N-Gage” adındaki telefonla oyun dünyasına ilk adımını atan Nokia, 2008’in Nisan ayında, mobil oyun platformu N-Gage’i tanıttı. Ve şimdi N-Gage, bir cihaz olmaktan çıkıp Nokia’nın farklı modelleri aracılığıyla erişilebilen online bir platform halini aldı. Bakalım, detaylar neler... -ŞEFİK AKKOÇ



dünyasına girmek için bir "kapı"ya ihtiyacımız var, değil mi? Bu kapıyı Fince bir kelime olan "ovi"den yola çıkarak hazırlamış firma: www.ovi.com adresine girerek Nokia'nın servis dünyasına ulaşıyoruz. Üstelik Ovi, N-Gage'e yönelik bir içerik sağlamakla kalmıyor, Nokia sahiplerine birçok hizmet veriyor. Kapıyı araladığımızda bizi; Maps, Music, Share, N-Gage, Files ve Sync bölümleri karşılıyor. Maps bölümünde 200'den fazla ülkenin haritası yer alıyor ve bu haritalar Nokia sahiplerine sunuluyor. Music bölümünden Nokia Music Store'a girerek iki milyondan fazla şarkıya ulaşabilirsiniz. Share bölümünde kendi fotoğraflarımızı, videolarımızı ve sahip olduğumuz her türlü içeriği diğer Nokia kullanıcıları ile paylaşabilirken Files bölümünden telefonumuz ile bilgisayarımız arasında dosya alışverişi sağlayabiliyoruz. Tüm bunları bir yana bıraktığımızda N-Gage sekmesi çarpıyor gözümüze. Bu sekmeden N-Gage sitesine giriş yaptığımızda da kendimizi Nokia'nın -kapsamı genişletilen- oyun dünyasında buluyoruz. Artık N-Gage dosyasını açmanın vakti geldi.

N-Gage yeniden doğuyor

Öncelikle, Nseries'den bir telefona sahipseniz ve henüz N-Gage yazılımını kurmadıysanız play.n-gage.com adresinden yazılımın son versiyonuna ulaşabilirsiniz. Yazılımı kurduktan sonra N-Gage dünyasına girmek için hiçbir engel kalmayacak önünüzde. Sonraki işlemleri ister telefonunuzdaki yazılım ile, ister N-Gage'in sitesi aracılığıyla gerçekleştirebilirsiniz. N-Gage kurulumuyla ilgili detaylıya bir kutuya sığdırdık; buralarda bir yerde olacak kendisi.

Showroom'u ziyaret edelim

N-Gage oyunlarına ulaşmak için Nokia'nın hazırladığı Showroom'a giriyoruz. Bu Showroom'da bugüne dek hazırlanmış olan tüm oyunlar ve bu oyunlar hakkında detaylı bilgiler yer alıyor. N-Gage'in oyun yelpazesinde Brothers in Arms, FIFA 08 ve Tetris gibi güçlü oyunların yanı sıra Brain Challenge gibi basit ama eğlenceli, Nokia yapımı Hooked on Creatures of the Deep gibi balık avlayabildiğimiz sevimli ve Worms World Party gibi multiplayer'a dayalı yapımlar da mevcut.

Bu oyunları istiyorum!

Gelelim oyunlara nasıl erişeceğinize... Showroom'daki oyunlara hem cihazınızdaki N-Gage yazılımı, hem de bilgisayar aracılığı ile ulaşabiliyoruz. Cihazınızda oyunu hemen indirip deneme sürümünü oynamaya başlayabiliyorsunuz. Bilgisayarınız aracılığı ile yüklemek için özel olan minik kurulum dosyalarını bilgisayarımıza indirirseniz ve telefonumuzu bilgisayarımıza bağlayarak kurulumu başlatmamız gerekiyor. (Bunun için de bir bilgi kutusu hazırladık!)

Tek başıma oynamaktan sıkılırsam...

N-Gage oyunlarını multiplayer olarak oynamak için bir N-Gage hesabı yaratmamıza gerek yok; oyunları hesap yaratmaksızın indirebilir, satın alabilir ve oynayabiliriz. Ancak bir N-Gage hesabına sahip olmamız bize getiriler sağlayacaktır. Yaratacağımız hesap ile N-Gage forumlarına girebilir, diğer oyuncular ile iletişim kurabilir ve rekorlarımızı diğer oyuncular ile paylaşabiliriz. N-Gage hesabı nasıl mı yaratılır? N-Gage Profili kutusuna alalım sizi. 📄

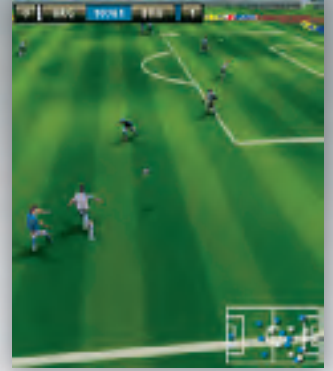
N-GAGE KURULUMU

N-Gage üzerinden kurulum

- 1) www.n-gage.com adresine girin ve ana menüden "Get N-Gage"e tıklayın.
- 2) "N-Gage uyumlu telefonlar" listesinden sahip olduğunuz modeli seçin. (Telefonunuz bir güncelleme isteyebilir. Güncelleme yapmadan önce tüm verilerinizi yedeklemenizi öneririz.)
- 3) "Download N-Gage"e tıklayın ve kurulum dosyasını (.sis) indirin.
- 4) Dosyayı indirdikten sonra ekrandaki yönergeleri takip ederek kurulumu gerçekleştirin.
- 5) N-Gage yazılımını çalıştırın ve kurulumun gerçekleşip gerçekleşmediğini kontrol edin.

Bilgisayar üzerinden kurulum

- 1) www.n-gage.com adresine girin ve ana menüden "Get N-Gage"e tıklayın.
- 2) "N-Gage uyumlu telefonlar" listesinden sahip olduğunuz modeli seçin.
- 3) "Download N-Gage"e tıklayın ve kurulum dosyasını (.sis) masaüstünüze indirin.
- 4) Yazılımı telefonunuza aktarmak için Nokia PC Suite programını indirin ve kurun.
- 5) Nokia PC Suite'i çalıştırın.
- 6) Telefonunuzu USB kablosuyla bilgisayarınıza bağlayın.
- 7) Nokia PC Suite'teki "Install Applications"ı açın.
- 8) Masaüstüne kaydetmiş olduğunuz "N-Gage kurulum dosyası"nı seçin.
- 9) Ekrandaki yönergeleri takip ederek kurulumu gerçekleştirin.
- 10) N-Gage yazılımını çalıştırın ve kurulumun gerçekleşip gerçekleşmediğini kontrol edin.



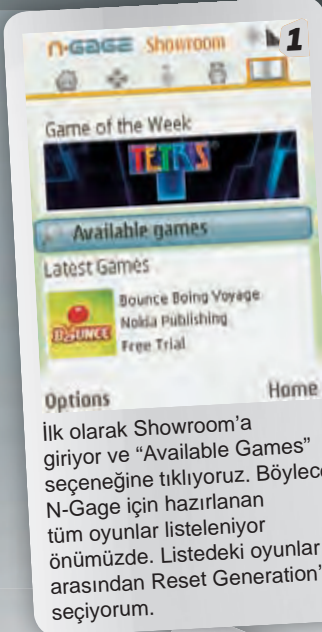
N-GAGE PROFİLİ

N-Gage yazılımını açtığınızda Options bölümünden "Set Availability" ayarını "Available to Play" olarak değiştirin. Eğer daha önce bir hesap yarattıysanız "I have an account" diyerek devam edebilir ya da "Register New User" diyerek yeni bir hesap yaratabilirsiniz. Kayıt ekranında; kullanıcı adınızı, gerçek adınızı, doğum tarihinizi ve şifrenizi girip kayıtlı bir kullanıcı olabilirsiniz. Aynı işlemi N-Gage sitesi üzerinden de gerçekleştirmek mümkün elbette ki. Bu noktada bir not düşmek isteriz: N-Gage hesapları bir telefonda bir kez yaratılabilir ve telefonda telefona aktarılamıyor. Bunun nedeni ise illegal oyun paylaşımını engellemek. Bu nedenle uygulamayı normal karşılıyor. Öte yandan, telefonunuzda bir problem olduğunda ya da telefonunuzun reset'lenmesi gerektiğinde oyunlarınızı kaybetmekten korkmayın; satın alacağınız oyunlar IMEI ve SIM kart kaydı ile özelleştiriliyor ve aktivasyon kodu ile aynı telefona tekrar kurulabiliyor.

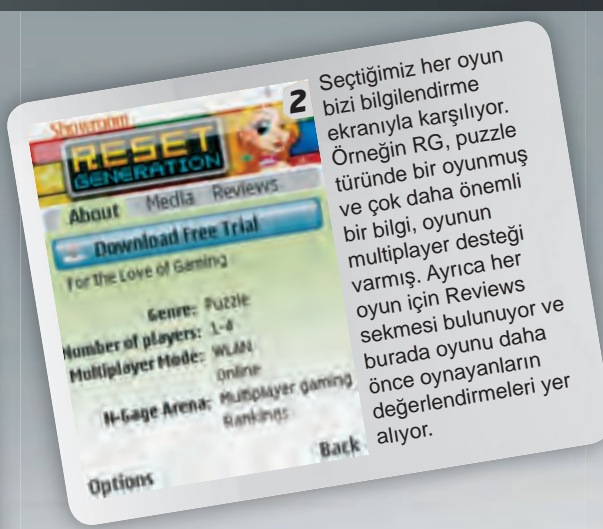


OYUNLARIN KURULUMU

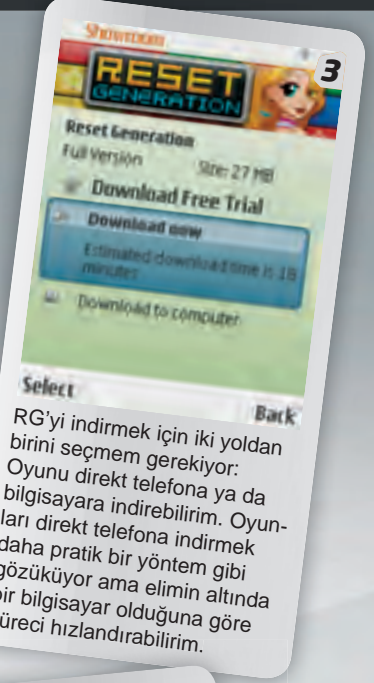
N-Gage oyunlarını kurmak için farklı yollar izleyebiliriz. Bu yollara çıkabilmek içinse ilk olarak Showroom'a girmemiz gerekiyor. Showroom üzerinden oyunların deneme sürümlerini ("Trial" olarak tanımlanıyor bu ücretsiz sürümler.) telefonumuza indiriyor ve oyunları test ediyoruz. Örnek olarak Reset Generation oyununu indirelim ve kurulumunun nasıl yapıldığını açıklayalım.



İlk olarak Showroom'a giriyor ve "Available Games" seçeneğine tıklıyoruz. Böylece N-Gage için hazırlanan tüm oyunlar listeleniyor önümüzde. Listedeki oyunlar arasından Reset Generation'ı seçiyorum.



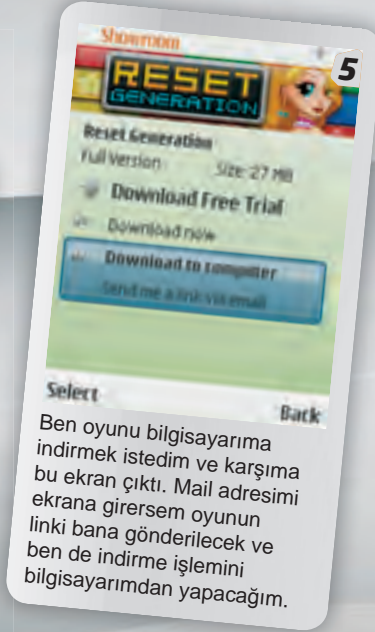
Seçtiğimiz her oyun bizi bilgilendirme ekranıyla karşılıyor. Örneğin RG, puzzle türünde bir oyunmuş ve çok daha önemli bir bilgi, oyunun multiplayer desteği varmış. Ayrıca her oyun için Reviews sekmesi bulunuyor ve burada oyunu daha önce oynayanların değerlendirmeleri yer alıyor.



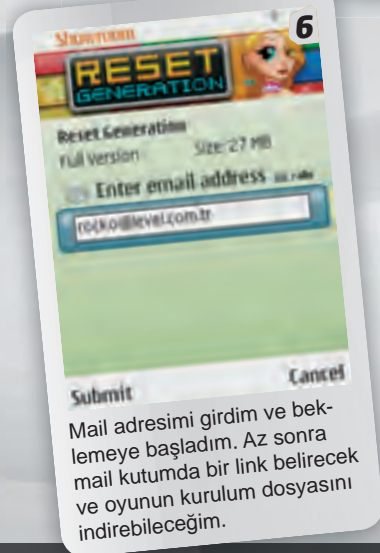
RG'yi indirmek için iki yoldan birini seçmem gerekiyor: Oyunu direkt telefona ya da bilgisayara indirebilirim. Oyunları direkt telefona indirmek daha pratik bir yöntem gibi gözüküyor ama elimin altında bir bilgisayar olduğuna göre süreci hızlandırabilirim.



Eğer oyunu direkt olarak telefona indirmek istersem dosyayı nereye kaydetmek istediğimi soruyor sistem ama kalsın şimdilik.

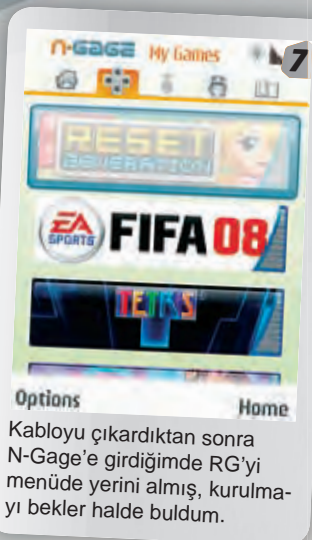


Ben oyunu bilgisayarıma indirmek istedim ve karşıma bu ekran çıktı. Mail adresimi ekrana girersem oyunun linki bana gönderilecek ve ben de indirme işlemini bilgisayarımdan yapacağım.

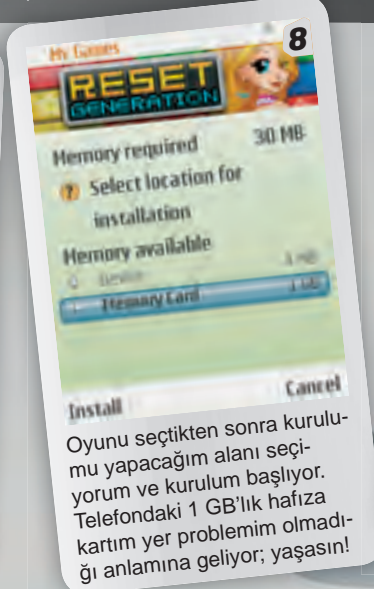


Mail adresimi girdim ve beklemeye başladım. Az sonra mail kutumda bir link belircekti ve oyunun kurulum dosyasını indirebileceğim.

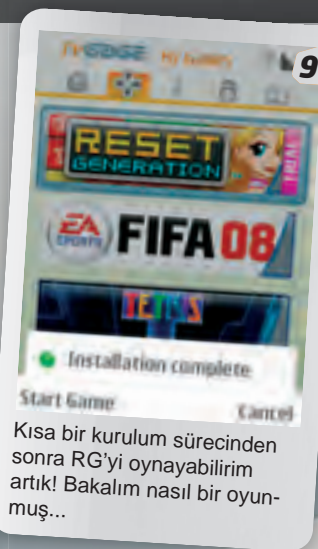
Sırada oyunu bilgisayardan telefona aktarma işlemi var. Bu işlem için Nokia PC Suite'i kullanmama gerek yok çünkü oyunun kurulum dosyası her şeyi hallediyor. Önce USB kablosu ile telefonu, bilgisayara bağlıyorum. (Bilgisayarınızın Bluetooth desteği varsa kabloya da gerek yok!) "Veri aktarma" seçeneğini de seçtim. Şimdi de indirdiğim kurulum dosyasını çalıştırıyorum. Şu an oyun iniyor ve indirme işlemi bittikten sonra telefona aktarılacak. (Bu da tamam.)



Kabloyu çıkardıktan sonra N-Gage'e girdiğimde RG'yi menüde yerini almış, kurulmayı bekler halde buldum.



Oyunu seçtikten sonra kurulumu yapacağım alanı seçiyorum ve kurulum başlıyor. Telefondaki 1 GB'lık hafıza kartım yer problemim olmadığı anlamına geliyor; yaşasın!



Kısa bir kurulum sürecinden sonra RG'yi oynayabilirim artık! Bakalım nasıl bir oyunmuş...

Gelelim en önemli bölüme. Diyelim ki bu oyunu sevdim ve deneme sürümünden fazlasını, yani tam sürümünü oynamak istiyorum; ne yapmam gerekiyor? İlk olarak, oyunu açar açmaz karşımıza gelen ekrandan "Purchase Now" seçeneğine tıklamalıyım. Oyunu satın almamın tek yolu kredi kartı bilgilerimi girmek. Bilgileri doğru olarak girdiğim takdirde adresime bir aktivasyon kodu gönderilir ve bu kod sayesinde oyunu tam sürüme dönüştürebiliyorum. Üstelik oyunu silsem bile aynı aktivasyon kodu ile tekrar kurulum yapabilirim. **Nokia N-Gage oyunlarının kurulum dosyalarını LEVEL DVD'de bulabilirsiniz.**

www.kripton.cc


kripton



Perakende Mağaza

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

Toptan Mağaza

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

Kripton - Ankara

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

Online Satış ve Bilgi İçin

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

YAPIM Guerilla
DAĞITIM Sony
TÜR FPS
PLATFORM PS3
ÇIKIŞ TARİHİ 24 Şubat 2009
WEB www.killzone2.com

PS3'ÜN BÜYÜK KOZU...

Killzone 2

FPS nazlı bir oyun türüdür. Çıkana kadar sizi bekletir, yer yer çıldırtır; çıkınca da "Vay be" dedirtir ilk haftalar; o ne göz, o ne vücuttur... Öhöm, grafik ve efekt diyecektim tabii ki, pardon. Evet, ilk haftalarınız cicim haftaları. Siz ona değer verirsiniz, işten - okuldan eve gelince yorgun argın, sırf onu kırmamak için bir - iki saat daha ilgilenirsiniz onunla. Gecelerinizi alır zaman zaman, yeni arkadaşlara tanışır; bir de onlarla paylaşırsınız bu sevgilinizi. Asıl değerini ise oyun bir kere bittikten sonra anlırsınız; ağzınızda bıraktığı tat, gözünüzden eksilmeyen portresiyle... Bir Call of Duty mesela sizi terk etmez uzun süre; hatta tüm kahırınızı, triplerinizi çeker. İlişkiniz tamamen kesildiyse bilin ki suçlu

BİR BOSS DÖVÜŞÜNDEN ENSTANTELER...



Killzone'da karşılaşacağımız boss'lardan biri chaingun taşıyan psikopat bir arkadaşımız. Kendisi arkasında bir gaz deposuyla dolaşiyor (Dedim ya, psikopat.). Bu rakibi yenmek için önce kafasına ateş ederek dünyasını karartıyor, etrafında turlar atmasını sağlıyoruz. Ardından sadece biz vuralım diye duran gaz deposunu ateşe vererek işini bitiriyoruz.

sizsinizdir. Bir Quake, ayrılışınız arasından yıllar geçse de "One Night Stand"ler için hazır bekler, muhabbeti geçerken çıkırıklarla anarsınız onu.

Peki ya Crysis, peki ya benim Killzone'dan beklentilerim? Bana bir şey mi içirdiler çirkinliklerini gizlemek için; ya maskeleri düşünce ne olacak? Birkaç yıl sonra yine onlardan bu kadar sık ve övgüyle bahsedecek miyiz? Ya da Doom 3'ü şu an güzel yüzü için oynayan kaldı mı? Yoksa artık düşük sayıda kalan pikselleri o kalçayı büyük mü gösteriyor? Gelin Killzone'un macerasına birlikte göz atalım cevabı bulmak için.

Tata, tata, tatatata (Multiplayer'da kapanan oyuncular)

> Hatırlarsınız ilk oyunda "çakma Nazi Helghast'ler" insanların gezegeni Vekta'yı kuşatıyor, biz de onların ağızlarının payını veriyorduk. Şimdiyse üstüne bir de onların gezegenine karşı atak yapan insan kuvvetleri ISA'nın bir askeriyiz. Bu tempoyla devam ederse sanıyorum üçüncü oyunda yeni bir ırk, Helghast ve insanlara saldırır, dördüncüdeyse biz birlik olur o ırka saldırırız; vesaire vesaire...

Bi'si DİCEM

Lütfen böyle sahnelerde Rambo-culuk yapamayalım; alınımdan vursun altı Helghast birden.



Bi'şi DİCEM

Mümkünse düşman bizi böyle top-
luca bayramlaşırken yakalarsa el
bombasını göndersin tepemize.



Maç içinde dört kişilik, toplam sekiz grup (squad) oluşturabilmemiz de taktiksel açıdan bize avantaj sağlıyor. Elbette oyun içi küçük gruplar dışında devasa (64'lük) klanlar kurmak da mümkün. Bir klanla iddiaya girencesine oyunun derecelendirme sisteminden olan Valor puanına maçlar da yapabiliyoruz. Hatta 256 klanlık devasa turnuvalara katılabiliyoruz ve bu noktada oyun bir kyağını da geçiyor bize. Özellikle biz Türkler'e karşı mı alındığını düşündüğüm önlemlerle turnuva içinde klan değiştirmemiz mümkünse de geçeceğimiz klanın turnuvaya katılmaması lazım. Yani klanınız kötü durumdayken zafere koşan klanla giremiyorsunuz tak diye; biraz mert olalım değil mi?

"Çuf, çuf, çuff" (K2'nin oyunların yeni lokomotifi olacak grafikleri)> Bugüne kadar oyunun en çok övülen taraflarından biriydi yüz modellemesi ve mimikler, videolarda bunların kanıtlandığını gördük; ama benim tek yakarışım oyundaki tüm düşmanlarımızın neredeyse o garip "Nazi maskesini" takmaları oldu. Bu kadar detaylı yüz yapabiliyorlarsa belki de bunu biraz daha sergilemeler diye düşünüyorum, bilmem katılır mısınız bana.

Bunu dışında düşmanlarımızın silahlara verdikleri tepkiler de harika, kafasından vurulan bir asker aniden yüzünü tutup yere devrilebiliyor; ancak hala Hollywood ekolünden geriye sızramalara da rastlıyorum. Batı asla pes etmeyecek sanırım bu konuda.

Işıklıdirmalar, binaların yıkılışı, animasyonlar hepsi zaten harika; renkleri de yine grimsi olduğu için gelişmiş Gears of War diyebilirim oyuna, ama görsel anlamda GoW2'yi geçmesi imkansız gibi K2'nin. Özgünlüğü... Tamam burasını da boş verin.

"Düt, dü, düüü" (Bu da hakemin son düdüğü)> Anlayacağınız oyuna karşı benim gibi bir antipatiniz, orjinalliği yönünde kocaman soru işaretleriniz, hatta konsol FPS'lerine gıcığınız varsa bile bu yazıyla onları bir nebze de olsa unutup. Hala Sixaxis ile kontroller yeterince rahat görünmüyor ama K2, büyük bir ihtimalle PS3 semalarında oynayabileceğiniz en iyi oyun olacak gibi görünüyor. 🗨

Senaryodan epey kaybetse de grafik ve multiplayer desteğinden epey puan topluyor K2. PS3'te kontrolleri rahat olursa oldukça ses getirecektir.

YAPIM AŞAMASI



K2 nereden bakarsanız bakın yüksek bütçeli, emek isteyen bir oyun. 135 kişilik ekip (İlkinin üç katı kadar.) 20 milyon Dolar'ın üstünde para harcıyor bu oyun için. Daha 2005'te bir videoyla karşılaşmamızı da göz önüne alırsak zaman faktörünü de anlıyoruz. Ayrıca yapımcılar %30 - 40 arası satış artışı beledikleri için oyunu 20 dile çeviriyorlar; biz Crisis'te bu stratejinin faydasına şahit olduk sanırım.

Senaryo klişe değil mi? Siper alma sistemi de bir o kadar Gears of War'u hatırlatıyor insana. Görüş açısındaki siper alınabilen herhangi bir nesnenin yanına gidip, L2'ye basışımızla ona kilitlebiliyoruz. Kendimizi düşman ateşinden korurken sağa sola çıkabiliyor, kör atışlar yapabiliyoruz; bir de R3 tuşu bize zoom yapma imkanı sağlıyor. Tabii ki bu siper aldığımız çoğu obje yıkılabiliyor ve bu da bizi farklı arayışlara itiyor. Saklandığınız duvarda malzemeden mi çalmışlar; geçin yandaki benzin dolu varillerin arkasına. (İşte "taktik" dediğin budur! - Elif) Yeni bir özellik yok gördüğünüz gibi ama en azından şimdilik bunların başarılı kullanıldığını görüyoruz ve bu da bir umut oluyor bize.

Oynanabilirlik konusunda bir başka tanıdık özellik de sağlık barı yerine belli bir süre

AYDINLIK TARAF

- **Mükemmel efekt ve ışıklandırmalar**
- **Kaliteli multiplayer özellikleri**
- **Çakma da olsa başarılı siper alma sistemi**
- **Detaylı rütbe sistemi**

KARANLIK TARAF

- **Senaryo çok düz ve orijinallikten uzak**
- **PS3 + FPS pek sevilen bir kombinasyon değil**
- **Sony'nin online yetersizliklerinden kaynaklanabilecek hatalar**

sessiz kalırsak olumlu tepki veren ekranımız. Eğer çok ağır yaralanmışsak oyun renklerini siyah beyaza yaklaşıtıracak bizi uyarıyor. Kendimizi sağlama almadığımızda Kare tuşuyla iki silahımız arası geçiş yapabiliyoruz ama Yeşilçam renklerine bakarken filmin sonunu görmek istemiyorsanız pek kullanmayın tabii ki bu geçiş.

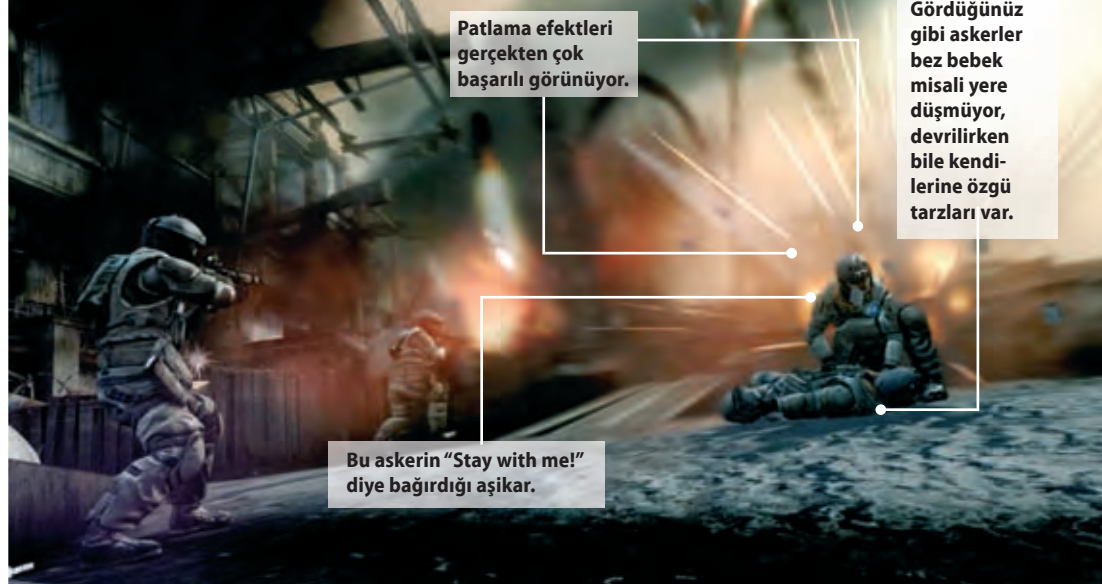
Çatışmalar hakkında bilmeniz gereken bir diğer özellik yapay zekanın oldukça gelişmiş olduğu. Siper alan, takım arkadaşlarının yerini bilen, mümkünse kolay yıkılmayan nesnelere siper olarak tercih eden rakipler var karşımızda; hareketleri önceden hazırlanmış olsa da yaptıklarımıza karşılık olarak tepki vermeleri güzel tabii. Oyuna zenginlik katacaktır muhtemelen.

Aslında araştırmaya başlayana kadar beklentilerim biraz düşüktü oyundan, hatta siz bu paragrafa geçene kadar sizin beklentilerinizi de düşürecek; ardından bombayı patlatacaktım. Olmadı, kıyamadım açıkçası; ama oyunun en iddialı iki özelliğini yazının bu kısmına saklamayı becerdim, multiplayer özellikleri ve grafiklerden bahsediyorum tabii ki.

Klasik altı sınıf dışında, sekiz harita, beş de oyun modu olacak K2'de; ama bildiğiniz sınıf seçme sistemi değil bu; madalya ve rütbe sistemi oyuna tamamiyle farklı bir tat katıyor. Öyle ki yaptığımız hareketlerle kazandığımız madalyalar bize sınıf özelliklerine erişim sağlıyor. Yani doğru oynarsak hem Engineer hem Scout özellikleri olan bir asker yaratabileceğiz; ama karakter tiplerini multiplayer'da bile değiştiremiyoruz ne yazık ki.

Sınıflar dışında görevlerin de oyun içinde yenilenmesi güzel tabii; bir Arama - Yok Etme görevini bitirdiğiniz anda bir de suikast işini almanız oyuna tempo katıyor.

[analiz]



Patlama efektleri gerçekten çok başarılı görünüyor.

Gördüğünüz gibi askerler bez bebek misali yere düşmüyor, devrilirken bile kendilerine özgü tarzları var.

Bu askerin "Stay with me!" diye bağırıldığı aşkar.



MÜZİĞİN SESİ UZAKTAN HOŞ GELİR" - BİR KOMŞU

Rock Band 2

Koyduk davulu, gitarı eve, aldık mikrofonu elimize, başladık sazlı sözlü eğlenceye. Kah içine düştüğümüz duruma güldük, kah gitarımızı duvara atıp pişman olduk, kah delirdik, kah eğlendik... Bu şen şakrak atmosfer içerisinde Harmonix enteresan bir hamle yapıp "Bırakın Rock Band'ı artık; size yepyeni bir Rock Band hazırladık zira paranız bizim için değerlidir!" dedi. Harmonix böyle bir açıklama yaptı çünkü Activision'ın Guitar Hero World Tour'u Ekim ayında piyasaya çıkmaya hazırlanıyordu ve Rock Band'in (RB) modası geçmeye yüz tutmuştu. Harmonix'in MTV Games ile işbirliği içerisinde yürüttüğü RB2 projesi, birçok yenilikle donatılmış bir RB'den fazlası değildi. Oyuncuları kandırmak istedikleri düşünülüyordu ama prens akıllıydı; RB2'yi "çığır açan yeniliklerin vücut bulmuş hali" olarak değerlendirmeyecekti. Elinde bağıtleri, sırtında gitarı, ihtiyatla yaklaştı RB2'nin yamacına prens. Kutusunu açıp içeriğine baktığındaysa gördükleri onu büyülememişti ama şaşırtmıştı. İrili ufaklı birçok yenilik ona sırtıyoy, yerinde hoplayıp zıplıyor ve ilgisini çekmeye çalışıyordu. Kutuyu yavaşça kapatan prens, sırtını dönüp gitmeye hazırlanırken içindeki "müzik" kırıltılarına yenik düştü ve kutuyu da yanına alıp evine hızla dönmek üzere koşar adım ayrıldı Harmonix binasından.

Haydi elleri! RB2'deki yenilikleri görünce anladım ki RB aslında son derece standart bir oyunmuş; eklenen yeni enstrümanlar olmasa, ilk Guitar Hero'dan neredeyse hiç farklı değilmiş. Tamam, online seçenekler ve indirilebilir içerik hoş özellikler fakat bunlar yeni nesil oyun anlayışında pek de dikkat çeken detaylar sayılmazdı. Harmonix de bu eksikliklerin farkına varmış durumda ve RB'nin tüm söküklüklerini dikeyoy, oyunu baştan aşağıya yeniliyor ve RB'yi olması gereken kıvama getiriyor.

Yeni özellikleri saymaya başlayacak olursak, öncelikle World Tour'a göz atmak gerekir. Bu modda her enstrümanı (Bas gitar dahil), "Solo Tour" tadında kullanabileceksiniz ve ilk oyunda yer alan tüm sahneleri de ziyaret ederek uzun bir yolculuğa çıkacaksınız. Buradaki en büyük yenilik, artık ekibinizi genişletebiliyor olmanız. Kendinize menajer tutarak daha fazla konsere çkabileceksiniz (Bunun nasıl işleyeceğini pek anlayamadım aslında.) veya sahne şovyu yapan bir dansçı kiralayarak kitlenizi daha fazla genişletip yine büyük

paralara konabileceksiniz. World Tour'da ilerlemenin cazibesi pek fazla olmasa da Tour Challenges, RB2'nin gözdesi olacak.

RB'yi oynarken hep merak etmişim; neden bazı parçaları iyi çalmak veya parçaların bazı bölümlerinde başarılı olmak bana bir şey kazandırmıyordu. Tour Challenges, bu konuda atılan bir adım ve size anlık mücadeleler sunarak, bir parçanın hiç beklemediğiniz bir anına heyecan katıyor. Bu tip karşılaşmalar da daha sonra size "achievement" olarak geri dönüyor ki tam da bu konuyu açmak istiyordum, iyi oldu.

Diyelim ki bir parçanın solo gitar bölümünü, gitarın solo tuşlarıyla %100 başarı sağlayarak tamamladınız. İşte size şahane bir "Flawless Guitar Solo" achievement'ti. Bu oyunda o kadar iyisiniz ki bir parçada tam bir milyon puan yapabiliyorsunuz. O zaman Harmonix sizi "Million Point Club" a davet etmekten onur duyuyor. Anlayacağınız, oyunda artık bir amacınız var ve onlarla yeni achievement'ti envanterinize eklemek, bu oyunda eğlenmenin ötesinde bir şeyler yapılabileceğinin bir kanıtı oluyor.

Aileler yarışıyor Gelelim Battle of the Bands'e. Sadece iki grubun birbiriyle, "Bu parçayı kim daha iyi çalacak?" mücadelesine girmesi heyecan verici bir oyun

SIRALI TAM LİSTE

1. AC/DC "Let There Be Rock" -1970'ler
2. AFI "Girl's Gone Grey" -2000'ler
3. Alanis Morissette "You Oughta Know" -1990'lar
4. Alice in Chains "Man in the Box" -1990'lar
5. Allman Brothers "Ramblin' Man" -1970'ler
6. Avenged Sevenfold "Almost Easy" -2000'ler
7. Bad Company "Shooting Star" -1970'ler
8. Beastie Boys "So What'cha Want" -1990'lar
9. Beck "E-Pro" -2000'ler
10. Bikini Kill "Rebel Girl" -1990'lar
11. Billy Idol "White Wedding Pt. I" -1980'ler
12. Blondie "One Way or Another" -1970'ler
13. Bob Dylan "Tangled Up in Blue" -1970'ler
14. Bon Jovi "Livin' on a Prayer" -1980'ler
15. Cheap Trick "Hello There" -1970'ler
16. Devo "Uncontrollable Urge" -1980'ler
17. Dinosaur Jr. "Feel the Pain" -1990'lar
18. Disturbed "Down with the Sickness" -2000'ler
19. Dream Theater "Panic Attack" -2000'ler
20. Duran Duran "Hungry Like the Wolf" -1980'ler

21. Elvis Costello "Pump It Up" -1970'ler
22. Fleetwood Mac "Go Your Own Way" -1970'ler
23. Foo Fighters "Everlong" -1990'lar
24. Guns N' Roses "Shackler's Revenge" -2000'ler
25. Interpol "PDA" -2000'ler
26. Jane's Addiction "Mountain Song" -1980'ler
27. Jethro Tull "Aqualung" -1970'ler
28. Jimmy Eat World "The Middle" -2000'ler
29. Joan Jett "Bad Reputation" -1980'ler
30. Journey "Any Way You Want It" -1970'ler
31. Judas Priest "Painkiller" -1990'lar
32. Kansas "Carry On Wayward Son" -1970'ler
33. L7 "Pretend We're Dead" -1990'lar
34. Lacuna Coil "Our Truth" -2000'ler
35. Linkin Park "One Step Closer" -2000'ler
36. Lit "My Own Worst Enemy" -1990'lar
37. Lush "De-Luxe" -1990'lar
38. Mastodon "Colony of Birchmen" -2000'ler
39. Megadeth "Peace Sells" -1980'ler
40. Metallica "Batteries" -1980'ler
41. Mighty Mighty Bosstones "Where'd You Go" -1990'lar
42. Modest Mouse "Float On" -2000'ler
43. Motorhead "Ace of Spades" -1980'ler

44. Nirvana "Drain You" -1990'lar
45. Norman Greenbaum "Spirit in the Sky" -1960'lar
46. Panic at the Disco "Nine in the Afternoon" -2000'ler
47. Paramore "That's What You Get" -2000'ler
48. Pearl Jam "Alive" -1990'lar
49. Presidents of the USA "Lump" -1990'lar
50. Rage Against the Machine "Testify" -1990'lar
51. Ratt "Round & Round" -1980'ler
52. Red Hot Chili Peppers "Give It Away" -1990'lar
53. Rise Against "Give it All" -2000'ler
54. Rush "The Trees" -1970'ler
55. Silversun Pickups "Lazy Eye" -2000'ler
56. Smashing Pumpkins "Today" -1990'lar
57. Social Distortion "I Was Wrong" -1990'lar
58. Sonic Youth "Teenage Riot" -1980'ler
59. Soundgarden "Spoonman" -1990'lar
60. Squeeze "Cool for Cats" -1970'ler
61. Steely Dan "Bodhisattva" -1970'ler
62. Steve Miller Band "Rock'n Me" -1970'ler
63. Survivor "Eye of the Tiger" -1980'ler
64. System of a Down "Chop Suey" -2000'ler
65. Talking Heads "Psycho Killer" -1970'ler
66. Tenacious D "Master Explorer" -2000'ler

67. Testament "Souls of Black" -1990'lar
68. The Donnas "New Kid in School" -2000'ler
69. The Go-Go's "We Got the Beat" -1980'ler
70. The Grateful Dead "Alabama Getaway" -1980'ler
71. The Guess Who "American Woman" -1970'ler
72. The Muffs "Kids in America" -1990'lar
73. The Offspring "Come Out & Play (Keep'em Separated)" -1990'lar
74. The Replacements "Alex Chilton" -1980'ler
75. The Who "Pinball Wizard" -1960'lar

Bonus Parçalar

76. Abnormality "Visions" -2000'ler
77. Anarchy Club "Get Clean" -2000'ler
78. Bang Camaro "Night Lies" -2000'ler
79. Breaking Wheel "Shoulder to the Plow" -2000'ler
80. The Libyans "Neighborhood" -2000'ler
81. The Main Drag "A Jagged Gorgeous Winter" -2000'ler
82. Speck "Conventional Lover" -2000'ler
83. The Sterns "Supreme Girl" -2000'ler
84. That Handsome Devil "Rob the Prez-O-Dent" -2000'ler



DAVULUM, DAVULSUN, DAVUL!



Bir kelimeyi artarda söylemenin getirdiği hüsrana tanık olmak için bu başlığı 10 kez okuyun veya beni dinleyin ve RB2 dilinde davulun ne demek olduğunu öğrenin.

Eğer hala bir RB sahibi değilseniz endişelenmeyin çünkü -kendi adıma konuşmam gerekirse- RB'yi aldığıma pişman oldum. Pişman oldum zira RB2'nin enstrümanları her anlamda daha iyi. Yeni gitarın pena bölümüne denk gelen tuş (Strum) daha iyi tepki veriyor ve tel yerine geçen tuşlar (Fret) daha az ses çıkarıyor. Asıl yenilik ise davul aparatında göze çarpıyor. Halihazırda var olan RB davulunda, eğer televizyonun sesini yeterince açmazsanız "tak, tak, tak" seslerini duymak

zorunda kalıyorsunuz. Yeni davulda ise bu ses fark edilir ölçüde az olacak ve davulların her biri vuruş hızına göre tepki verecek. Kırılmaya son derece müsait olan pedal da metal bir kaplamayla daha sağlam hale getirilecek. Fotoğrafta gördüğünüz üç ek parça, normal davul parçalarına alternatif olarak kullanılacak ve ayrıca satılacak fakat bu parçalar ilerleyen zamanda daha farklı işlevlere de hizmet edebilecek gibi gözüküyor. "Ion Drum Set" adıyla satışa sunulacak olan ve sınırlı sayıda üretilmesi planlanan davul seti ise bahsi geçen ek parçaları ve tüm geliştirilmiş özellikleri içerecek ve -asıl bomba şimdi geliyor- oyundan bağımsız olarak bir dijital davul olarak kullanılabilir. Oyun dünyasının geldiği noktaya bakar mısınız...

AYDINLIK TARAF

- ✓ **Daha kullanışlı enstrümanlar, daha fazla parça, daha sürükleyici bir oynanış ve yeni achievement sistemi**
- ✓ **Online modunda grupların birbirleriyle skor mücadelesine girebilmesi**

KARANLIK TARAF

- ✗ **Sonuna "2" yazılacak kadar büyük yenilikler içermiyor**

tipi sayılmaz. Harmonix de bu bağlamda Battle of the Bands'ı RB2'ye dahil ediyor. Battle of the Bands karşılaşmalarında yer edinmek için öncelikle kendi arkadaş listenizde zirveye ulaşmanız isteniyor ve bunun ardından -arkadaşlarınız arasından sınıldıktan sonra- dünyaya açılarak RB2 evreninde kendinizi bir yer ediniyorsunuz. Bahsi geçen karşılaşmalar, standart skor müsabakalarından "Kim Overdrive'i en fazla süre tutabilecek?" şeklinde, daha spesifik mücadelelere kadar uzuyor ve her hafta değişiyor. Bir karşılaşmanın ne zaman sonlanacağı size "Karşılaşmanın bitmesine 3 gün, 9 saat kaldı." gibi bir ibareyle belirtiliyor. Son olarak bahsetmek istediğim iki konu daha var; bunların ardından dilediğiniz gibi Rock Band'leriniz,

Guitar Hero'larınızın başına dönebilirsiniz. RB'nin ön planda olan enstrümanı davula özel olarak geliştirilen yeni Drum Training modu, size basit ritimlerin nasıl çalınacağından tutun da solo kısımlarında nasıl yaratıcı sololara imza atacağınıza kadar birçok alanda yardımcı oluyor. Davul ritimlerinin BPM'sini de (hızını) belirleyebildiğiniz bu modun en güzel yanısı özgürce davul çalmanıza da izin vermesi. İlk oyunun yeterince fazla kişiselleştirilememesine (Bu nasıl kelime?) istinaden geliştirilen yeni karakter yaratma modu ve buna bağlı olarak grup fotoğrafı tasarlayabilme imkanı da RB2'nin ufak ama dikkat çeken yeniliklerinden biri.

Bu oyunun en kısa sürede ülkemizde de satışa sunulmasını dileyerek herkesi müzik yapmaya, türlü türlü FPS'de türlü türlü yaratığı yok etmenin ötesinde bir şeylerle uğraşmaya davet ediyorum. Long live Rock'n Roll! 🎸

RB2 ülkemizde hangi tarihte satışa sunulur, bu konuda pek açık konuşamayacağım fakat Gitar Hero veya herhangi bir müzik oyunu ile alakanız varsa RB2'yi kaçırmak isteyeceğinizi sanmıyorum.

Grup fotoğrafı çektiirmek ve daha da iyisi, bunu online ortamda sergilemek RB2'nin yeniliklerinden sadece biri.



STAR TREK ONLINE

"Spock; beni bu MMO'ya ışınla!"

World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Warhammer Online, Champions Online ve DC Universe Online derken City of Heroes'un yapımcısı Cryptic Studios, Star Trek evreninin her köşesini arşınlayabileceğimiz bir MMO hazırlamakta olduğunu açıkladı.

Star Trek fanatiklerinin hücum edeceği bu MMO'da Vulcan'ın antik tapınklarından mistik Mutara Nebula'ya, Qo'noS kulelerinden Bajor'un Ateş Mağaraları'na kadar, Star Trek dünyasından tanıdığımız birçok mekanda birbirinden farklı, tonla maceraya çıkma şansı yakalayacağız. Dilersek Federasyon'a bağlı kalıp bir Federasyon gemisini yönetecek, dilersek de Klingon tarafını seçerek bir Bird of Prey'i komuta edeceğiz. Gemimizle uçsuz bucaksız uzayda dolanabileceğimiz ve savaşılabileceğimiz gibi farklı gezegenlere inerek savaşa buraya da devam edebileceğiz. Gemi mürettebatını genişletmek, sahip olduğumuz gemiyi modifiye etmek ve birçok parçayla geliştirmek de yine bizim elimizde olacak.

PC ve konsollar için hazırlanmakta olan Star Trek Online'ın çıkış tarihi halen belirsiz. Oyun hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak için LEVEL DVD'sinin Video bölümüne ilerleyin.



DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Ejderhaların soyu tükenemez!

Larian Studios beklenmedik bir harekete imza atarak, RPG fanatiklerinin beğenerek oynadığı (Bu lafa da hastayım.) Divine Divinity'nin devam oyununu açıkladı. PC ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Divinity 2, bir önceki oyunun kaldığı yerden devam edecek ve aynı fantastik dünyayı önümüze serecek. Oyuncuların bir Dragon Slayer (Ejderha avcısı diyebiliriz.) olarak başlayacağı



hikaye, nihayetinde sizi bir Dragon Lord olmaya kadar götürecektir. Oynanışta ki yenilikler veya senaryo hakkında pek fazla bilgi verilmemiş olsa da oyunun görev sistemi hakkında bazı bilgiler açığa çıkmış durumda. Her türlü görevi birkaç şekilde tamamlayabileceğiniz Divinity 2, görevi ne şekilde tamamladığınıza göre şekillenecek. Örneğin, bir kasabada, kasabanın demircisinin evli bir kadınla ilişki yaşadığını öğreniyoruz. Kadın bize bir mektup vererek bunu demirciye götürmemizi istiyor. (Salak; tanımadığın adama mektup mu verir!) Bu mektubu demirciye götürmek, açıp okumak, yok etmek veya bir şantaj malzemesi olarak kullanmak bize kalmış. Eğer şantaj yapmayı tercih ederseniz bu seçiminiz çiftin kasabayı terk etmesine ve ilerleyen zamanda bazı görevleri alıp alamamanıza neden olabilir. Hoş özelliklerle donatılacağı net olarak anlaşılan oyunu tüm RPG'cilerin beklemesini tavsiye ediyoruz.

OVERLORD II

Goblinler'inizi kutudan çıkarma vakti geldi

Güzel bir denemeydi Overlord; insanların Dungeon Keeper'in havasını bir kez daha tatmalarına neden olacaktı gibi yapıp başka bir yöne sapan ve maalesef pek de tutunamayan, ilginç bir oyundu. Codemasters, bu ismin tarihin tozlu sayfalarında kaybolup gitmesini istemiyor olacak ki geçtiğimiz günlerde Overlord II'yi duyurdu. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyunun çıkış tarihi "2009'un herhangi bir zamanı" olarak belirtildi.



İlk oyunun fantastik dünyasından uzaklaşarak daha gerçekçi bir dünyaya adım atacağımız oyunda, Roma İmparatorluğu'ndan esinlenerek yaratılmış ve amacı dünya hakimiyeti olan bir uygarlığa karşı savaşa çıkacağız. Bu uğurda bize yardımcı olacak birtakım hizmetkarlarımız olacak yine fakat artık daha akıllı davranacaklar, binek kullanabilecekler, yakıp yıkmaya işinde daha usta olacak ve emirlerine daha iyi uyum sağlayacaklar.

Overlord II için heyecan fırtınası yaşamıyoruz zira ilk oyundan sonra bu isim hakkında daha temkinliyiz. Yine de Codemasters'in, hatalarını gördüğünü ve iyi bir oyun hazırlamakta olduğunu umut ediyoruz.

YAPIM Creative Assembly

DAĞITIM SEGA

TÜR Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2009

WEB www.totalwar.com

18. YÜZYILDA TARİHİ BAŞTAN YAZMAK

Empire: Total War

Yunanlılar gücünü kaybetti, Roma yandı ve Horoz Chan-tecleer bir tilki tarafından yakalandı." der Geoffrey Chaucer; belki de İngiliz edebiyatının en önemli ismi... Bazılarıysa bunu kabul etmemiştir. İskender yenilmezdi kitaplarda; Persler'e şans vermek isteyenler vardı. "Ortaçağ karanlıkların devriydi, bilim sadece kilisenin kontrolündeydi" denildi hepimize; bazıları Rönesans'ın rötalarını kaldırmak istedi. Japonya belki klanlara bölünmüştü bir dönem, tek bayrağın kurucusu olmak isteyenler çıktı.

Total War; isminde bile nice hatıralar barındıran seri. Tarihi değiştirebildiğimiz çok oyun yapıldı belki ama onun formülünde daha çekici bir şeyler vardı hep. Günlerimiz yetmeyince gecelelerimiz topraklarda at koşturup tarihi baştan yazarak geçti; ancak serinin her oyununda devamlı olarak eleştirilen bir kısım var... Bu eleştiriler toprakların asla yeterli gelmediği insanlardan geliyor. Denize açılmak isteyenlerden bahsediyorum sevgili okurlar; güçsüzü sömürmek ya da bağımsızlıklarını aramak isteyenlerden...

Yeni çağ, yeni oyun, yeni özellikler...> Evet artık biliyorsunuz. Yeni oyun 18. yüzyılda geçecek; İspanya'nın

Amerika topraklarını karış karış ele geçirdiği, Fransa'nın Kuzey Afrika'da üstünlük kurduğu, macera ruhluların alternatif ticaret yolları aradığı zamanlarda savaşacağız bu kez... Doğuda Hindistan'a, batıda Amerika'nın bereketli topraklarına uzanan bir haritamız var; hem de son iki oyunda kullanılandan tamamen farklı bir motorla hazırlanan bir oyun bu.

Her şeyden önce deniz savaşlarına değinmek istiyorum; oyunun en iddialı olduğu kısım bu zira. Gemilerimiz ateş gücü, hız, manevra kabiliyeti gibi özelliklerle sınıflandırılacak E: TW'de ayrıca denizin üstündeki zorlu savaşlarda çeşitli güller kullanacağız. Rakibin yelken direğini kırarak manevra kabiliyetini düşürmek, göğsüne güller göndererek denize gömmek veya en kısa yoldan mürettebatına hasar verip bordalamaya uygun bir ortam yaratmak gibi seçeneklerimiz olacak. Evet, yanlış duymadınız; bir gemiyi batırmak dışında ele geçirmek için bordalamak da imkanlarımız dahilinde. Bu arada suyun muhteşem görüldüğünü ve güverte üstündeki her adamın farklı bir işle meşgul

olduğunu söylemek de istiyorum; tüfeğini dolduranlar, yaklaşan toptan kaçanlar, yelkenle ilgilenenler; hatta gemi su alınca uzaklaşanlar. Ancak gemi battığında bu mürettebatın köpekbalıklarına yem olacağını bilmek üzücü elbette.

Boğulanlar için yas tutmayı bir tarafa bırakıp amiral üniformamızı giydiğimizde görüyoruz ki donanmamıza çeşitli formasyonlar vermek bizim seçkimimiz dahilinde; aynı zamanda gemilerimizin menzilin ve rüzgarın gücünü de öğrenebiliyoruz. Attığımız her top, farklı hesaplarla hedefe varıyor, bu özellik oyuna müthiş bir zenginlik katıyor. Hatta başlangıçta sadece yanlara ateş edebilen yelkenli gemilere, ilerleyen zamanlarda buhar gücüyle hareket eden, dört yana ateş edebilen canavarların da katılacak olması bu zenginliği daha da arttıracaktır.

HİNDİSTAN'DAN KARAYİPLER'E HAVA DURUMU



E: TW'de hava koşulları da oyuna birebir etki edecek. Yağmur silahların menzilin düşürürken, beraberinde gelen çamur, birliklerin aynı mesafedeki yorgunluğunu arttıracak; sis nasıl kullandığınıza bağlı olarak ölümcül bir silaha dönüşecek. Gökyüzünün de eski oyunlara inat, hareket ettiğini söylemeden geçmek istemem. Her zamankinden daha detaylı bir TW oyunu geliyor; sıkı durun.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Detaylı deniz savaşları
- ✓ Harita moduna gelen yenilikler duymayacak olması
- ✓ Canlı 18. yüzyıl ortamı
- ✓ Etkileyici grafikler

KARANLIK TARAF

- ✗ Kara savaşları yüzeysel kalabilir

Bİ'Şİ DİCEM

Lütfen "Yunan ateşi" gibi mistik sayılabilecek silahlar da oyunda yer alsın.

MODLAR

Çalışkan bir ekip ETW motorunu tekrar düzenleyerek günümüzde geçen bir mod yapmak için uğraşiyor. Mod'da Fas'tan Kongo'ya, Peru'dan Endonezya'ya kadar pek çok büyüklüğü küçük devlet; bir de bize görevler verecek Birleşmiş Milletler bulunacak. Eğer bunu beğenmediyseniz ve TW ruhuyla çalıştıramadıysanız antik çağlardaki deniz savaşlarına da yer veren başka bir mod da yapım aşamasında şu anda.

BİŞİ DİCEM

Mümkünse biz gemiyi ele geçirir-ken, rakibin denizcileri dalga geçer gibi başka şeylerle ilgilenmesin.

FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Geçenlerde eve 70 -düz- ekran, tüplü bir televizyon satın aldım. Eşim ise bana kızarak "Sence de bir HDTV alman gerekmez miydi?!" diyerek çıktı. Piyasadaki çoğu yüksek çözünürlüklü televizyonu denemiş bir tüketici olarak şunu söyleyebilirim: Konsollarda yüksek çözünürlüklü

oyun oynamak tam bir işkence. Şaşırdınız değil mi? Size yeni nesil oyunlar için 70 düz ekran bir televizyonun, herhangi bir HDTV'den daha iyi görsellik sunduğunu söylesem ne dersiniz? Şüphesiz ki bu duruma birçoğunuz karşı çıkacaktır. Ne var ki konsol oyunları yüksek çözünürlükte oynadığı zaman tüm karakteristik özelliklerini kaybediyor. Zira tüplü televizyonlar nokta aralıkları daha açık olduğu için grafiklere kendiliğinden bir "curve" veriyor. Teknik bir ağızla konuşacak olursak bunun aslında doğal bir anti - aliasing olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. HDTV'lerde son derece köşeli görünen karakter ve nesne modelleri, tüplü televizyonlarda çok daha yumuşak görünüyor. Dahası HDTV'lerde son derece berbat görünen (Programcıların oyunun genel performansını artırmak için kimi yerlerde kötü bıraktığı kaplamalar) bazı kaplamalar, tüplü televizyonlarda çok daha iyi görünüyor. Kısacası HDTV'lerde tüm karakteristik özelliklerini kaybeden grafikler, tüplü televizyonlarda adeta can buluyor. Elbette ki büyük oyun firmaları ve HDTV üreticileri arasında çeşitli anlaşmalar var. Bu anlaşmalar uyarınca High Definition Gaming (Yüksek Çözünürlüklü Oyun) sloganı hepimizin beynine kazındı. Tüketici ise yüksek çözünürlüklerde oyun oynamanın iyi bir şey olduğuna kanaat getirdi. Yine HDTV satışlarını artırmak için kimi oyunlar tüplü televizyonlarda oynanamaz bir hale getirildi. Kimi oyunların yazı fontları okunamaz derece küçük bırakıldı; kimi oyunların menüleri yine anlaşılacak derece küçük tasarlandı. Buna karşılık bazı oyun firmaları ise geliştirdikleri strateji oyunlarını bile tüplü televizyonlarda oynanabilecek şekilde geliştirdi. İşte, dananın kuyruğu ise tam bu anda koptu: Yeni nesil oyunlar tüplü televizyonlarda gayet iyi oynanıyordu; hatta HDTV'den bile daha iyi grafiklerle. Size tavsiyem -özellikle Xbox 360'ta- Bioshock'u önce bir HDTV'de, ardından ise tüplü bir televizyonda denemeniz. Farkı hemen göreceksiniz.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

Elbette deniz savaşları dışında kara savaşları da evrim geçirmişti bu yıllarda; daha önceki oyunlarda tüfeklerle karşılaşmış olsak da bu sefer etkilerini katlanarak göreceğiz. Atış gücünü arttırmak için çizgi formasyonunu, süvarilerden korunmak için kare şeklini almalarını emredebileceğiz onlara; hatta Dragoon gibi birliklerini savaş sırasında ata bindirip indirerek taktiksel avantajlar kazanabileceğiz. Belki de binalara saklanmak istersiniz, siz bilirsiniz; ama yoğun top ateşine karşı hiçbir binanın dayanamayacağını da aklınızda bulundurun; hem kimi zaman motion capture'la elde edilmiş yakın dövüslere girmek daha akılcı olabilir ya da siper, çizili kalkan, mızrak gibi koruyucuların ardına saklanmak...

Her zamanki şık vali takımımızı giysek fark ediyoruz ki harita üstünde oyun iyice detaylanıyor bu kez; halkımıza tanıyacağımız bağımsızlık seviyesini bile belirleyebileceksiniz. Hatta onlara tamamen özgürlük verip, bilimsel araştırmaları hızlandırıp -bu özgürlükten gelen- isyanları kanla bastırarak militarist bir hümanizmi (?) de deneyebilirsiniz muhtemelen.

Oyundaki en büyük yenilik asker alımında karşımıza çıkıyor; artık bir generalimiz için sipariş ettiğimiz birlik, çevre yerleşim bölgelerinden toplanıp generalin bulunduğu konuma gönderilebilecek. Gerçekten büyük bir kolaylık bu ama bir başka kolaylık da diplomasi sisteminde geliyor. Artık bir ülkeyle ilişkiyi girmek için etrafta diplomat koşturmamıza gerek

yok; istediğimiz zaman istediğimiz kişiyle iletişime geçebileceğiz. Öteki türlü can sıkıcı oluyordu zaten çoğu zaman.

Ayrıca artık şehirler dışında binaları da direk harita üstünden görün yenileyebileceğiz; yanı sıra ticaret rotaları da görünür olacak. Bu nedenle okyanus boyunca elde tuttuğunuz rotayı parazitlerden temizlemek için güçlü bir donanma gerekecek muhtemelen.

İmparatorluk da olsa üstünde güneş batacak bir gün...>

TW oyunları boyunca kuşatma yapmayı düşmanın açlıktan bana saldırmasını beklemiştim. E: TW ise bana yeni bir seçenek sunuyor; eğer siz de benim gibi kuşatma özürülendenseniz, artık haritada görünen ve şehir dışında yer alan tarla, liman, maden gibi binalara zarar verebileceksiniz. Bunu yapmak eminim ki düşmanı size saldırmaya kıskırtacaktır.

Anlayacağınız E: TW yine gümbür gümbür geliyor; yapımcılar da şimdiye kadar yaptıkları en iddialı oyunun, bu olduğunu söylediler. Şimdilik size tavsiyem, yine benzer temalı Imperial Glory ile ortama alışmanız; Port Royale veya filminden bağımsız Pirates of the Carribean gibi oyunlarla deniz savaşları hakkında fikir edinmeniz. 🎮

Kara savaşlarının, cephe alıp yarım saatte tüfek doldurmaktan ibaret olmayacağını bilsem de hala biraz şüphem var açıkçası; onun dışında diplomasi ve yapay zeka da yerine oturtulduğunda E: TW'un efsane olmaması için hiçbir neden yok.

Amatör

Bir cephede süngü süngüye savaş sürerken, başka bir tarafa ölümcül bir güle veya yoğun kurşun bombardımanı gelebiliyor.

O dönemde üniformalar standart olduğu için yapımcılar, farklı tip çantalarla asker tiplerini çeşitlendiriyor.

Motion capture'lar burada gördüğünüz gibi gayet gerçekçi duruyor; öyle ki her asker farklı biçimde savaşıyor.

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



İşte şişirilen HDTV'lerin karşısındaki onurlu savaşçı. İki televizyon tipini yan yana koyup yeni nesil bir FPS oyununu denemeniz, onu yeniden keşfetmeniz için yeterli olacaktır. Belki itildi, belki dışlandı ama gerçekleri büyük pazarlama kampanyaları dahi kapatamıyor işte. Tüplü televizyonlar HDTV'lerden çok daha ekonomik, çok daha performanslı... Belki salonunuzda güzel görüldüğü için HDTV'leri tercih edebilirsiniz ancak "Paranıza yazık" diyorum.

YAPIM Raven Software

DAĞITIM Activision

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.activision.com

FPS'LERİN ATASI YENİDEN DİRİLİYOR

Wolfenstein

İkinci Dünya Savaşı'nın bitişinden yıllar sonra Hitler ve Naziler hakkında yüzlerce iddia ortaya atıldı. Bunların bazıları kulağa oldukça mantıklı gelse de büyük bir kısmı en iyimser yaklaşımla uçuk olarak nitelendirilebilecek cinstendi. İçlerinde belki de en muzip olanı ise Nazi Almanyası'nın aslında bir tarikat tarafından yönetildiği ve emirlerin de cehennemdeki bir iblis tarafından verilmiş olduğuydu (Belki de Rusya'daki yenilginin tek sebebi iblisin soğuğa karşı dayanıksız olmasıydı.). Paranormal haberlerin iyi sattığını bilen küçük dergi ve gazetemsî yayınlar, Nazi'lerin o kült araştırmalarını ve dünya dışı güçlerle kurmaya çalıştıkları ittifakı konu alan yüzlerce dosya yayınladılar. Indiana Jones filmlerinin de katkısıyla, paranormal işler çevirerek ortalığı karıştırmaya hazırlanan Nazi teması popüler kültürdeki yerini aldı. Oyun tarihinde bu temadan beslenen çeşitli yapımlarla karşılaşmış olsak da (Bu noktada Blood Rayne'i anabiliriz.) bu seferki konduğumuzun Wolfenstein olduğunu bilmek ilimizi ister istemez kısa süre önce açıklanmış olan yapımın üzerine çekti.

Nazi aromalı, paranormal kokteyl> İlk Wolfenstein'in oyun tarihine olan katkılarını hiçbirimiz yadsıyamayız. Bizi kedere sürükleyen durum ise Wolfenstein'in şanına yarışı devam oyunlarının yapılmamasıydı. 2001 yılında piyasaya sürülen Return To Castle Wolfenstein'in -multiplayer modunun başarısı bir yana- tek kişilik mod'u oldukça vasattı. Tam da Wolfenstein'in öldüğünü düşünüp ağıt yakarken, Raven Software'in yapımçı koltuğunda ter döktüğü yeni bir oyunun haberini almak tek kelimeyle ayaklarımızı yerden kesti. (Ya da ben küçük şeylerden mutlu

olmayı öğrendim.)

Yeni oyunun ismi Wolfenstein olarak açıklanmış durumda. Bu noktada yapımcıların oyuna bir devam oyunu havası vermekten kaçınmak için ismi kısa ve öz tuttuklarını öngörebiliriz.

Hatırlarsınız; Wolfenstein tarihte ilk FPS oyunu olmakla birlikte, bir cetvel kadar da çizgiseldi. Raven Software ise yeni oyundaki durumun bundan farklı olacağını iddia ediyor ama yeni Wolfenstein'in oynanış detaylarını masaya yatırmadan önce yaratıcı senaryosundan kısaca bahsedelim. Daha önceki oyunlarda yönetmiş olduğumuz William Joseph "BJ" Blazkovic, Wolfenstein'da da bizlerle birlikte olacak. BJ, Isestadt adındaki gizli Alman şehrine Nazilerin paranormal faaliyetlerini durdurması için yollanacak ve burada Hitler'in düşmanı olan Kreisau örgütünün üyeleriyle iş birliği yapacak. Tıpkı Kreisau gibi oyunda birlikte hareket edeceğimiz ve hatta yan görevler alabileceğimiz gruplar olacak; ama NPC'lerle birlikte hareket edeceğimiz bölümlerde silah arkadaşlarımızı herhangi bir emir veremeyeceğiz; aynen Half-Life 2'deki direnişçiler gibi belirli görevleri tamamlamamıza yardım edecekler. Çeşitli grup ve organizasyonlardan alacağımız yan görevlerin sonunda karakterimiz yeni silah ve güçler kazanabilecek veya var olan silahlarının ve güçlerinin etkilerini arttırabilecek (Bu kez BJ de doğaüstü güçlere sahip olabilecek.). Benzeri bir ödül oyununda keşfedeceğimiz gizli noktalar için de

DAHA
ETKİLEYİCİ
BİR TEK
KİŞİLİK MOD

Wolfenstein, arasında geçiş yapabileceğiniz iki paralel evrene ve iletişim kurabileceğiniz NPC'lere sahip olacak. Üstelik BJ artık konuşabiliyor! Dahası silahlarını modifiye edebilecek ve doğaüstü güçler de kullanabilecek.

(analiz)

SS'nin solundaki merhumun pek çok sanal cesedin aksine kapının içinden geçmemesi bize umut verdi.

Ağır zırlı ve moleküler ayrıştırıcı silaha sahip olan SS askerlerini ortadan kaldıranın tek yolu, sırtlarındaki taşıdıkları enerji tüpüne hasar vermek olacak.

SS'nin önünde ise atomlarına ayrılan direnişçiyi ve ellerindeki sıradan silahlarla sıranın kendilerine gelmesini bekleyen bezgin arkadaşlarını görüyoruz. Yapay zeka: 0, otur!

Bi'şi DİCEM

Oyunun başlarında sıradan Nazi askerleriyle çarpışacağız. Dileriz; ortada dikilip onları vurmamız için bize yalvaran gözlerle bakmazlar.

AYDINLIK TARAF

- Yan görevler ve dostane NPC'ler
- Modifikasyon seçenekleri
- Doğüstü güçleri kullanabilme imkanı
- The Veil evreni

KARANLIK TARAF

- Yapay zeka tekleyebilir
- Oynanış çizgisel ve sıkrıcı bir hal alabilir
- Multiplayer mod'u vasat kalabilir

geçerli olacak. Wolfenstein'in yoğun RPG öğeleri içereceğini iddia etmek şu aşamada oldukça yersiz olur; ancak azından koridorlarda sürekli tek başımıza koşturmak yerine etrafta dostlarımızın ve sığınip cephanemizi tazeleyebileceğimiz küçük üslerin olacağını bilmek kulağa oldukça hoş geliyor.

Elbette ki Raven Software'in sunacağı tek yenilik hoş sohbet NPC'ler



değil. Bölümlerin, oyuncuların farklı stratejiler izleyebilmesine olanak sağlayacak bir biçimde tasarlanmakta olduğu belirtiliyor. Bulduğumuz caddenin sonunda düşmanların tetikte beklediğini varsayalım. Düşman saflarının üzerine yürümekten başka alternatiflerimiz de olacak. İstersek yandaki binalara tırmanıp keskin nişanlık yeteneklerimizi konuşturabileceğiz; istersek de bir kanalizasyon tüneline kullanarak düşmanı şaşırtabileceğiz. Bu konudaki korkum ise bütün bölümlerde düşmanların rögar çukuruna arkaları dönük bir vaziyette gamsızca beklemeleri ve alternatif yolları kullanma biçimimizin ezbere bağlanması (Tarih bu taktiği "Leonardo Manevrası" olarak hatırlıyor. - Doruk). Eğer her an etrafımızı kolaçan edip düşmana nasıl yaklaşacağımızı kestirmeye çalışacağımız bir oynanış sistemi oturtulabilirse Wolfenstein'in oldukça yüksek bir oynanabilirliğe sahip olacağını rahatlıkla söyleyebiliriz.

Senaryoya dönersek Isenstadt, The Veil adı verilen paralel bir boyuta açılıyor ve Naziler The Veil'da yer alan Black Sun isimli bir enerji kaynağını kullanarak eşsiz silah ve zırhlar imal edebiliyorlar. Bunun bizi ilgilendiren kısmıysa bizim de The Veil'i ziyaret edebilecek olmamız. Burada zorlu düşmanlarla karşılaşacak ve özel güçlerimizi kullanabileceğiz. Şimdilik kullanımı hakkında bilgi sahibi olduğumuz tek özel güç; çevremizdeki düşmanları yavaşlatmamızı sağlayacak olan Mire. Ayrıca The Veil, farklı bir atmosfere sahip olmasına karşın paralel bir evren olduğundan pek çok noktada dünyamızla birleşiyor. Bu sayede dünyamızda yer alan duvar gibi engelleri The Veil'e geçiş yaparak aşabileceğiz İki evren arasında geçiş yapabileceğimiz alanlarda ise bir işaret göreceğiz.

Wolfenstein'da özel



WOLFENSTEIN 3D

İlk Wolfenstein, 1980 yılında Muse tarafından yapılmış olan, karakterinizi üstten görerek oynadığınız gizlilik temalı bir aksiyon oyunuydu. Id Software tarafından 1992 yılında DOS için hazırlanan



Wolfenstein 3D ise oyunların kısa tarihindeki ilk FPS oyunu olma şerefine sahip. Bu oyunda Naziler tarafından esir alınan kahramanımız BJ, Wolfenstein kalesinde ortalığı birbirine katarak ilerliyor ve sonunda Hitler'i ortadan kaldırıyor. Wolfenstein'in teknolojisi "raycasting" adı verilen bir programlama numarası üzerine kuruluydu. Raycasting, objenin (yani ana karakterin) bulunduğu noktadan etrafına doğru sanal çizgiler çekerek duvarlarla ve diğer objelerle olan açısını hesaplıyor, sonra da konumu hesaplanan objelerin renderlanması için komut gönderiyordu.

güçlerimizin yanı sıra, kullanacağımız silahlara da eklentiler yapılabilecek. Yeni silahlar içerisinde en çok dikkatimizi çekeniyse hedefi atomlarına ayıran bir silah oldu. Zırhlı SS'lerin de vazgeçilmez tercihi olan bu silah yüzünden Quick Load tuşunu aşındırmak zorunda kalabiliriz. The Veil'deki düşmanların hakkında gelmek için ise hem silahlarımızı hem de güçlerimizi efektif bir biçimde kullanmak zorunda kalacağız.

Wolfenstein, Quake IV motorunun modifiye edilmiş bir halini kullanacak. Şimdiye kadar gördüklerimiz, söz konusu modifiye etme işinin hakkının verildiğini doğrular nitelikte. Tuhaf bir gotik dünyayı andıran The Veil de, bizim dünyamız da oldukça etkileyici görünüyor. Mekan tasarımlarının yanında, efektler de hiç fena görünmüyor. Atomlarına ayıracağımız düşmanların yap boz misali dağılmaları göze gayet hoş geliyor.

Isenstadt yollarında...> Wolfenstein ile ilgili olarak söylebilecekler şimdilik bu kadar. Wolfenstein, atasının gerçekleştirdiği gibi bir devrim vaat etmiyor ancak işler yolunda giderse heyecan verici bir hit olabileceğinin sinyallerini veriyor. 🌟

Paranormal deneylere tam gaz devam eden Nazileri kendi silahlarıyla vuracağımız Wolfenstein, içereceği hafif RPG sosu ve vaat ettiği serbest oynanışla görece dikkat çeken bir yapım. Eğer multiplayer mod'u da 2001'deki versiyonun yakaladığı başarıyı yakalayabilirse Wolfenstein uzunca bir süre harddisk'lerimizde yer işgal edebilir.

Bi'şi DİCEM

Umarım SS'lerin yeni oyuncağı olan bu silah, bize sıradan askerlerle olan çatışmalarda adil olmayan bir üstünlük kazandırır.



YAPIM EA Phenomic
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 15 Ekim 2008
WEB www.battleforge.com

KARTLAR VE EJDERHALAR

BattleForge

RTS'leri pek sevmem. Tek kişilik modda idare etsem de piyasadaki başarılı RTS oyunlarını online olarak oynamaya kalktığımda sonuç genellikle hüsran oluyor. Sanırım, strateji oyunları için fazlasıyla hantal bir oyuncuyum. Ben üflense yıkılacak haldeki savunma kulemi güçlendirmeye çalışırken, üssümü yıkmak için gelen düşman tankları ufukta belirdiğinde içimi tarifi zor bir hüznün kaplıyor. Ancak BattleForge (BF), uzun bir aradan sonra ilk defa, bir RTS için heyecanlanmamı sağladı. Yaratıcı fikirler ve oynanış sistemi, BF'nin RTS oyunlarındaki bilinen "üret ve saldır" kısır döngüsünü aşmasını sağlayabilir.

EA'nın en yaratıcı kartı > Electronic Arts'ın yaratıcı fikirlerle bizleri şaşırtmasına alışık değiliz. Ancak bu sefer durum biraz farklı; EA Phenomic stüdyolarının yönetici koltuğunda, Settlers ve

GTA IV Çarp, patlat, seyret



Ve sonunda GTA IV'ün PC versiyonunun piyasaya çıkacağı açıklandı. 21 Kasım'da tüm PC sahiplerinin mağazalara akın etmesine neden olacak GTA IV, PC oyuncularına özel birkaç yenilik içeriyor ama bu yenilikler oyunu konsolda oynamış oyuncular için pek çekici sayılmaz.

Yeniliklerin başında elbette daha gelişmiş multiplayer seçenekleri geliyor. Bu mod hakkında henüz bir açıklama yapmaktan istemeyen Rockstar, daha gelişmiş filtreleme seçenekleri sayesinde oyuncuların diledikleri türde oyunu daha kolay bulmalarına olanak tanıyacak.

Bir diğer yenilik ise yeni "replay" seçeneği. Oyunun herhangi bir bölümünü kaydedebilecek ve daha sonra bu bölüm üstünde oynamalar yaparak (Farklı kamera açıları seçmek gibi.) o anı en mükemmel şekilde saklayabileceksiniz. Üstelik bu enstantaneleri birleştirip büyük bir GTA IV videosu oluşturmak ve bunu paylaşımına sunmak da yine sizin elinizde olacak.

Grafiklerin, oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonlarından daha iyi olacağını vurgulayan Rockstar, bu konuda biraz atıp tutuyor gibi geldi zira ekran görüntülerini karşılaştırınca ortada pek bir fark olduğu görülüyor. PC oyuncularının heyecanla beklediği GTA IV için geri sayım başladı; siz de sıradaki yerinizi alın.

FARKLI TATLAR

Okularınız taştan devin karşısında çaresizler. Takım arkadaşınız devin önünde tüm gücüyle dayanmaya çalışırken, yeşil desteyi kullanan diğer arkadaşınız onu hayatta tutacak iyileştirme büyülerini yapıyor. Online RTS oyunlarında bir devrim yapmaya hazırlanan BattleForge, farklı zevk ve beklentilere sahip pek çok oyuncuyu kendisine bağlayabilir.

Spellforce gibi oyunlara hayat vermiş olan Alman tasarımcı Volker Wertich oturuyor. Volker sadece online oynanabilecek olan BF ile oyuncuları standart RTS dinamiklerinin kısıtlayıcı öğelerinden kurtarmayı amaçlıyor. "RTS oyunlarında online oynamaya başladığınızda genellikle diğer oyuncular tarafından öldürülür ve oyundan çıkarsınız" diyor Volker. (Belli ki o da benim gibi kötü bir RTS oyuncusudur; kim bilir...) "Diğer oyuncularla aranızdaki iletişim çok kısıtlıdır. Biz ise dostlarınız ve diğer oyuncu arkadaşlarınızla birlikte mücadele edebileceğiniz bir oyun tasarlıyoruz. Eğer kaybedecek olursanız dostlarınızla birlikte kaybedeceksiniz." Volker'in birlikte mücadele etmekten bahsederken kastettiği, sıradan bir RTS oyununu co-op modunda oynamaktan çok daha fazlası aslında. BF, saf bir RTS'den çok MMORPG öğeleri içeren ve detaylı taktik seçenekleriyle takım halinde çalışarak düşmanlarınızı dize getirmeye çalışacağınız bir yapım olacak.

Oyunda yöneteceğimiz herhangi bir ana karakter olmayacak; onun yerine kart destemizi oluşturup kullanacağız. Farklı renklerden oluşan kart sınıflarının hepsi, farklı bir oynanış tarzı gerektirecek. Örneğin kırmızı kartlar hızlı, saldırgan ancak zayıf birimler içerirken; yeşil kartlarla gelen birimler daha dayanıklı ancak daha hantal olacak. Şimdiye kadar, kırmızı, yeşil, mavi ve mor olmak üzere dört kart sınıfı açıklanmış durumda. Bu arada, farklı renklerdeki kartları aynı destede kullanabileceğiz. Farklı amaçlar için farklı desteler yaratmamız gerekecek. (Bu konuya birazdan tekrar değineceğim.)

12 oyuncuya kadar destek veren BF'yi, sıkıcı bir ara yüz ile karşılıklı olarak hamleler yapacağınız bir online kart oyunu olarak düşünmek büyük bir hata olacaktır. Zira oyun, devasa arenalar ve savaş alanlarıyla geliyor. Bir kartı seçtikten sonra,

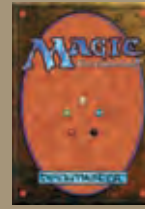
AYDINLIK TARAF

- MMORPG öğeleri
- Kendi destenizi ve oyun tarzınızı yaratma imkanı
- Guild sistemi ve co-op mücadeleler
- Renkli grafikler

KARANLIK TARAF

- Ekstra kart satın almanın zorunluluk haline gelme ihtimali

Bu boss'un işini bitirdiğinizde, sizin ve takım arkadaşlarınızın destelerine yeni bir kart eklenmiş olacak.



MAGIC THE GATHERING

EA Phenomic'teki yapımcıların ilham aldıkları Magic The Gathering (MtG), aslında 1993 yılında Wizards of the Coast tarafından piyasaya sürülmüş bir kart oyunu. Matematik profesörü Richard Garfield tarafından tasarlanmış olan MtG, yaklaşık yaklaşık altı milyon kullanıcıya sahip. Oyun bu başarısını, oyunculara kendi desteleriyle, kendi stratejilerini belirlemelerine imkan veren stratejik derinliğine borçlu. Eğer üzerinde yeterince çalışılmış bir desteniz varsa, şans faktörü tamamen ortadan kalkıyor ve ortaya satrançtan çok daha karmaşık olan bir oyun yapıyor. MtG'nin tek olumsuz tarafı ise, kart piyasasını takip etmenin ve değerli kartları ayrıca sipariş etmenin biraz "tuzlu" bir maliyetinin olması.

kartının özelliklerini kullanacağınız noktayı seçeceksiniz. Mesela bir yaratık kartını kullanmışsanız, sevimli yaratığınızı seçtiğiniz noktada belirecek ve anında savaşa dahil olacak. Farklı özelliklere sahip olan birimlerin katıldıkları büyük savaşlar oldukça etkileyici görünecek. Yer yer çizgi film tadı veren grafikler, çarpışmanın kızıştığı anlarda sizi renkli bir kaosu içine bırakacak. Bu noktada oyunun MMORPG özelliklerine de değinebiliriz. Destenizi tıpkı devasa online oyunlardaki karakteriniz gibi kullanabileceğiniz ve diğer oyuncularla birlikte raid'ler düzenleyebileceksiniz. Bir oyuncu çok güçlü bir boss'un önünde durup tank vazifesi görürken, başka bir oyuncu onu iyileştirecek. Diğer oyuncular ise destelerini DPS biçiminde hazırlayarak yaratığın işini bitirmeye çalışacaklar. Tabii ki aynı grup mücadelesini PvP'de de yaşamak mümkün olacak. Öldürdüğünüz boss'lar birer kart olarak destenizdeki yerlerini alacaklar.

Online lobiye girdiğinizde, haritada sizinle aynı amaçlara sahip insanlarla gruplar oluşturabileceksiniz. Haritada işiniz bittiginde ise oyun grubunuzu dağıtmayacak ve böylece isterseniz aynı gruba başka bir haritaya geçebileceksiniz. Grup kurmak ve boss'lara karşı birlikte mücadele etmek, oyuncuları ufak guild'ler kurmaya teşvik edecek. Ayrıca, diğer oyuncularla kart değişimi yapabilecek ve oyunun online mağazasından kart paketleri satın alabileceksiniz.

BF, geleneksel RTS oynanış sistemine ısınmayan pek çok oyuncunun bu türe dönmelerini sağlayabilir. Hatta eski toprak RTS oyuncuları da BF'nin sunacağı MMORPG tatlarını denemek isteyeceklerdir. Sanıyorum ki çok az oyuncu, sıradan bir deathmatch'te kazanılan zaferi, Onyxia'yı ilk kez devirmenin verdiği keyiften daha üstün tutacaktır. ☹

Yaratıcı deste fikri, büyük savaşlar ve guild sistemi, online bir RTS olan BattleForge'u pek çok MMORPG'den daha popüler haline getirebilir. Volker Wertich gibi yaratıcı bir beyinden kötü bir oyunun çıkmayacağına eminiz.

"Büyük savaşlar" derken ne demek istediğimi bu ekran görüntüsüne bakarak anlayabilirsiniz.

BIO SHOCK 2'NİN YAPIM SÜRECE İLE İLGİLİ MERAK ETTİKLERİNİZ BURADA

BioShock 2

BioShock'un iki milyonun üzerinde, oldukça fazla miktarda sattığını biliyoruz. Oyunun bu denli ilgi görmesi sizi şaşırttı mı?

Dünyanın, böylesine ütopyik bir sualtı projesinin başarısızlığını konu alan bir oyunu kucaklamaması mümkün değildi elbette. Sadece, Rand'in nesnel yargılarını taşıyan bir kötü adamı sunan ilk oyun olmayacağımdan korkuyorduk ama oyun ruhu ve oyuncuların zekalarını kullanmaya yönelmesi için çok uğraştık; sonunda basın ve oyuncuların gösterdiği ilgi ödülümüz oldu.

Bu başarıyı neye bağlıyorsunuz?

Eski Nintendo jenerasyonunun birer yetişkine dönüşmesi, piyasanın, zeka payına ve daha derin bir atmosfere sahip, hatta geçmişle bağlantılı oyunlara ilgisini arttırdı. BioShock hala aksiyon türüne yakın bir oyun ama bir stil belirleyip ona kendi potansiyelinizi ekleme imkanı sunmamız basının gözünü bizim üstümüze çekti. Rapture'in gizemli mimarisi de oyuncuların ilgisini sürekli kıldı. Zaten biz de "oyuncuların beklentilerini karşılayıp karşılamadığımız" sorusunun cevabını internetteki kitleye bıraktık. Onlar cümlelerle özetleyemeyeceğimiz şeyler borçluyuz ve oyunumuzun bu kadar başarılı olmasındaki payları yadsınamaz.

BioShock maddi başarısının dışında yeni jenerasyonun yapabileceklerinin sınırlarını belirlemiş ve oyuncuları tartışmalara sürüklemişti. Bir sonraki BioShock oyununda da aynı amacı güdecek misiniz?

BioShock, oyunun en güçlü yanlarını aynı potada eritmeyi çok iyi başarmıştı. Siz hikayenin geçtiği yeri alakasız bir şekilde ziyaret etmek yerine, araştırmacı bir bilim adamı kimliğiyle oyunu keşfediyordunuz. Bu açıdan Portal'ı ve Valve'i takdir ediyoruz; hikaye anlatımıyla oynanışı çok iyi bütünleştirdiler. BioShock, amaçları açısından biraz daha farklı bir oyun belki

ama genel prensiplerimize baktığımızda oyunumuzun Portal'la oldukça uyduğunu görüyoruz. Oyunda daha da bütünleştirmek istediğimiz nokta, derin bir atmosferde oyuncuları yazar kimliğine başarıyla sokabilmek. BioShock felsefesinin bana ifade ettikleri de bundan ibaret aslında.

Bazı hayranlarınız kendinizi ve zamanınızı yeni oyuna çok fazla veremediğiniz konusunda endişeliler. Onların bu korkularını yatıştırmak için ne söyleyeceksiniz?

Elbette ki yaptığımız bilgilendirmeler sadece bir proje konsepti değil, dünyayı haberdar etmek için parçaların işlemeye başlamasını bekliyoruz doğal olarak. Bunun da ötesinde -2K olarak- zaten bir BioShock oyunu yaptık ve hem personelimiz, hem de kullandığımız araçlar bu oyunla bir araya gelip kaynaştı. Bu nedenle yeni BioShock çalışmalarını sadece oyunun temeline dayandırarak çok daha hızlı devam ettirebiliyoruz. Şu anda ortaya koymak istediğimiz "şov"u çok daha kolay planlayabiliyor ve açıklığı şovun önündeki perdeyi çekmek için sabırsızlanıyoruz.

Rapture devasa bir evren ve bu evrenin genişleyebileceği öngörülmüştü zaten. Böyle bir evren yaratmanın yeni oyunların yolunu açacağını ne zaman düşündünüz?

BioShock, 2K Boston'ın yaptığı önceki oyunların mirasını taşıyor. Bu oyunların bazılarında oyuncuların yine yalıtılmış evrenlerde, mikro seçeneklerle kimlik arayışına sürüklüyorduk. Sanırım aradığımız ipucu, projenin sanat sorumlusu Scott Sinclair'in tasarım bölümüne girip bizi mantıklı hikayeler bulmaya zorladığı anda çıktı karşımıza. Beynimizdeki çarklar deli gibi dönüyordu...

Herhangi bir devam oyunu için orijinal BioShock yapım ekibinden üyelerle çalışmak sizin için ne kadar önemli?

Boston ve Avustralya'daki asıl ekip için bile oyunun özünü kavramak zor bir işti. Daha önce de belirttiğim gibi, oyunun "ruh"u hakkında çok şey öğrendik. Ayrıca bana kalırsa 2K yetkilileri BioShock 2 ve sonraki oyunlar için, aramızdan ilk oyun için de çalışmış profesyonellerin bazılarıyla çalışmak konusunda oldukça kararlı. 2K Boston, 2K Avustralya ve şimdi de 2K Marin, BioShock'a büyük saygısı olan insanlarla dolu ve içimde herhangi bir yeni oyunun bu yaratıcı ekipten yarar sağlayacağına dair bir his var. ☺

BURGER KING HOOP FEST 2008

Burger King ile basketbol heyecanı



BURGER KING Hoop Fest 2008, yani Türkiye'nin en büyük sokak basketbolu organizasyonu bu sene de tam formundaydı. Caddebostan sahilinde, bu yıl altıncı kez basketbol fırtınası esti. Üç kişilik takımların karşılaştığı turnuva 21 - 23 Ağustos tarihleri arasında gerçekleşti; final ise 24 Ağustos'ta yapıldı. Finali kazanan takım Amerika'nın en büyük sokak basketbolu turnuvası olan Gus Macker National Championship'e katılma şansına erişti. Amerika'nın eyalet ve şehir birincilerinin katıldığı bu büyük organizasyon, 11 - 12 Ekim tarihlerinde California'da düzenlenecek. Amerika'da yarışacak takıma buradan başarılar diliyoruz.

YAPIM Terminal Reality - Red Fly Studios

DAĞITIM Sierra

TÜR Aksiyon / Adventure

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

ÇIKIŞ TARİHİ Sonbahar 2009

WEB www.ghostbustersgame.com



"WHO YOU GONNA CALL?"

Ghostbusters: The Video Game

Çocukların genellikle örnek aldıkları iki insan tipi vardır: Baba isimli o güçlü kişi veya ışıklı ekrandan yansıyan yüzlerce insandan biri. Proton tabancalarını kuşanmış bir şekilde üniformalarıyla ortalıkta caka satıp şehri kurtaran Hayalet Avcıları da bir nesli tümden etkileyen o ünlü karakterlerdendi işte. Bilmiyorum, kaçınız elektrikli süpürgeyi alıp tavadaki sineklerle hayalet avcılığı oynadınız ya da hanginizin bisiklet çetesinin marşı o "dıdıdıdı dıt" müziğiydi... Bildiğim bir şey var ki ünlü kahramanlarımızı bu sonbaharda bir kez daha çağıracağız.

Solmaya başlayan anılarımızı canlandıracağız gibi görünen Ghostbusters (GB), hemen hemen her konsola çıkıyor ancak oyunun PC, Xbox 360 ve PS3 versiyonlarını ayrı, diğer versiyonlarını ayrı firmalar yapıyor. Biz ise Terminal Reality'nin (TR) yaptığı yeni nesil oyundan bahsedeceğiz. Bu konuda söyleyeceğim ilk şey ise yapımcıların biraz ilginç davrandıkları. Şaşıracaksınız belki ama TR, oyunu önce PS3'te yapıp diğer konsollara port etmeyi daha kolay bulmuş. Bunun bir gövde gösterisi olup olmadığı hakkında aklımda hala teoriler dönüyor ama nasıl rahat edeceklerse öyle çalışmalılar tabii ki.

"Yaz kızım, yıl 1991..."> GB, ikinci filmten sonrasında, 1991'de geçiyor. Kahramanlarımız yeni ekipmanlarını denemek için takıma bir üye daha almaya karar veriyorlar. Evet, doğru bildiniz: Bu üye sizsiniz. Ancak siz emir veren lider değil, daha çok bir denek veya çırak rolünde olacaksınız. Bu nedenle en önden giden ama en çok destek alan da siz olacaksınız çoğu zaman. Kullanacağınız ekipman da "elektrikli süpürge" Proton Pack ve first person kamerasından hayaletleri takip edebildiğiniz PKE tarayıcısı. PKE'yi kullandığınız zamanlarda hayaletlerin bıraktıkları ektoplazmik artıkları görebilecek ve bu sayede bir çeşit "pokedex" görevi gören ruh kitabınıza bilgiler ekleyebileceksiniz.

Proton silahını kullanırken karakteri third person kamerasından göreceksiniz. Proton, elektron ve nötron akımlarının dışında, eşyalar ve hayaletler arasında bağ kurarak onları tavana bile asabileceğiniz yapışkan bir zinciriniz, bir diğer adıyla

Küçükken hangimiz şu aleti elektrik süpürgesi sanmadı ki...



Tether Gun'unuz var. Etkileyici fizik motoru Golem Tech işini bu konuda gerçekten iyi yapıyor; hatta şunu da özellikle belirlemek istiyorum ki çevredeki çoğu eşya parçalanabiliyor ve ne kadar parçalarsanız parçalayın ortamdaki hiçbir eşya kaybolmuyor.

Proton Pack'in kabiliyetleri bunlarla da sınırlı değil; sağlık durumunuzu ve silahınızın sıcaklık seviyesini de cihazın üzerinden takip edebileceksiniz. Bu tasarım özelliği, oldukça basit ve mantıklı bir HUD ekranı sağlıyor. Ayrıca hayalet yakalayıp eşya parçalayarak kazandığınız paralarla da yeni silahlar elde edebilirsiniz.

İlginç silahları dışında, bu serinin en önemli unsuru hayaletler elbette ki. Oyunda Stay Puft, Slimer gibi eski dostları göreceğiniz olmak heyecan verici. Tam 40'ın üstünde hayaletin yakalanmayı

STAY PUFT MARSHMALLOW MAN



Seride Stay Puft şekerlemelerinin maskotu olan bu şirin karakter, sanırım çoğunuzun aklına Michelin'in Bibendum'unu getiriyor. Filmde hatırlayacağınız gibi Hayalet Avcıları onu proton dalgalarını çarpıştırarak yenmişlerdi. Takımın ilk kuralı, "Dalgaları keşiştirme!" idi; bakalım biz onunla nasıl başa çıkacağız...

AYDINLIK TARAF

- ✔ Etkileyici fizik motoru
- ✔ Yapay zeka başarılı görünüyor
- ✔ Geliştirilebilir silah seçeneği

KARANLIK TARAF

- ✘ Multiplayer modu çok zayıf kalabilir
- ✘ Film oyunlarının kötü geçişinden muzdarip olması

ya da direkt olarak yok edilmeyi bekliyor. Bu hayaletlerden bazıları üstünüze kitaplar fırlatacak, Slimer gibileri sizi yere çarpacak, Stay Puft ise şirin şirin (!) bakacak. Kısacası düşmanları yenilemek için farklı taktiklere ihtiyaç duyacaksınız.

Bizim dışımızdaki karakterlerin (NPC) hepsi de kendilerine özel yapay zeka algoritmalarına sahip olacak. Yani Slimer'in birden ortaya çıkarak korkuttuğu bir cadde dolusu insanın hepsi de farklı bir tepki

(analiz)



Oyunda protonlar kırmızı akımlar, gördüğümüz mavi akımlar nötronlarla dolu.

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Kameraya hapsirmek herkesin hakkı.

verecek. Bazıları kalıp hayaleti şaşkınca izleyecek, çoğunluğu ise farklı rotalardan kaçışmaya başlayacak. Ekip üyelerinin ise tuzaklar hazırlayabileceğini, size taktik vererek destek olacağını, zor durumda kaldığınızda sizden yardım isteyebileceğini de göz önünde bulundurunca, Ghostbuster'ın yapay zeka konusunda sınıfı geçeceğini söyleyebiliriz.

Oyunun Wii versiyonu üstün multiplayer desteği verecek olsa da, diğer konsollar için pek hoş şeyler duymadık ne yazık ki. Oyunun yeni nesil versiyonlarında co-op mod bile olmayacak. Ancak eğer bir Wii'ye sahipseniz hayaletler ile avcılarının kapıştığı moda katılabilecek, eşya parçalama yarışmalarında boy gösterebilecek, hatta kısa zamanda en çok hayaleti yakalamaca gibi klasik modları da bulabileceğiz.

"Hayalet avlamak teknik bir iştir çocuklar">

Bu noktada oyunun teknik özelliklerine bir kez daha dönmek istiyorum zira muhtemelen GB, başlığa ilk baktığınızda sizin aklınıza da filmin lisansını almış, boş bir oyun izlenimini kazdı. İş gerçekten böyle değil sevgili okurlar; oyunun teknoloji demo'ları da bunu bize kanıtladı. Örneğin, bir videoda yapımçı sakın bir kütüphaneye önce rag doll'lar getirtti ve bunların silahımıza verdiği tepkileri gösterdi; ardından odada 2000 eşya olduğunu ekledi ve sonrasında kütüphaneye bir araba indirip Tether Gun'ı kullanarak onu tavana astı. Arabanın tavana çarpma anında verdiği tepki ve tavanda salınışı gerçekten harikaydı. Ancak bu noktadaki en etkileyici olay, yapımçı odayı darmaduman ettikten sonra parça sayısının artık 6000'e çıktığını ve her parçanın yerli yerinde durduğunu anlamamızdı. Gerçekten etkileyici.

Yazıyı kapatırken, Türkçe'mizde bol sayıda övgü anlamına gelen kelimenin olmasına bir kez daha şükretmek istiyorum zira böyle bir oyun için o kelimelerin hemen hemen hepsini kullanmamız gerekecek. 🍷

GB, filmin haklarını sövmek yerine onları avlayan bir oyun olabilir; "PKE taraftarlarınızı bu oyunun üstünden ayırmayın" derim.



Eski dostunuz Yapışkan'ı hatırladınız sanırım; kendisi hala sorun çıkartmaya devam ediyor.

Anlaşılan odayı savaşıyor geçmek zorundayız; verdiğimiz hasarın kalıcı olması hem taktiksel, hem görsel açıdan güzel bir ayrıntı.



Sabahları biraz ağırlık çalışmak insan sağlığınıöööaaarrrrr!!!

Evet, yaz bitti. Yeni oyun sezonunun kurdelesini hep birlikte keseceğiz. Sırada bekleyen onlarca klasik olmaya aday yapım var. Geçen ay tam 22 sayfa ayırdığımız E3 fuarında gördük ki bu onlarca oyunun pek çoğu son derece iddialı vaatlerle tanıtılıyor. Bu oyunların bazıları bu vaatleri destekleyecek özelliklerle dolu; bazıları ise insanın sınırlarını ayağa kaldıracak noksanlarla... Ama bizim işimiz işkembeden bolca sallayan ama buna karşılık garabet oyunlar piyasaya süren firmalarla, değil mi? Hazırsanız, başlıyoruz.

Varan 1: The Incredible Hulk

Ne dediler? Bundan bir süre önce hem sine-malarda, hem de oyun dünyasında bir The Incredible Hulk çılgınlığı yaşadık bildiğiniz gibi. Oyunun yapımcıları ise "Bu bildiğiniz, vasat film oyunlarından olmayacak. Sandbox tarzındaki The Incredible Hulk, açık uçlu oyun yapısı ve çizgisel olmayan senaryosuyla sizi adrenalin bağımlısı yapacak." diyerek bizi oldukça şişirmişlerdi. **Ne oldu?** Sonuç elbette ki hüsrana oldu. Zaten neden bir film oyunundan bir şeyler bekliyoruz ki? Ancak onca kötü tecrübenin üzerine "Belki" dedik, "Bir ihtimal" dedik ama olmadı. The Incredible Hulk vasat seviyesine bile ulaşamayarak bizi perişan etti; sinirlendirdi; sektörden tiksindirdi.

Varan 2: Kung Fu Panda

Ne dediler? "Tam bir yıldızlar geçidi olan Kung Fu Panda'nın video oyunu da en az film kadar heyecanlı, sürükleyici ve hızlı olacak. Panda Po'ya bu zorlu yolda yardım edecek ve onu bir himbıldan, kung fu üstadına çevireceksiniz." **Ne oldu?** Yapımcıların dediği bir bir çıktı: Heyecanlı, sürükleyici, hızlı... "Şimdi karşımıza hangi hata çıkacak acaba?" diye heyecanlandık, bu hatalar yüzünden yerlerde sürüklendik ve oyun o kadar çabuk bitti ki "hız" kavramını yeniden sorguladık. Bravo; yapımcılar verdikleri sözleri bir şekilde tutmuş oldular.

Varan 3: Godzilla: Unleashed

Ne dediler? "Dünyanın en büyük şehirlerinde, dev yaratıkların savaşlarına tanıklık edeceksiniz. Dünya yıkılacak... Bekleyin..."

Ne oldu? Yapımcılar hayatımızda gördüğümüz en uyduruk oyuna imza attılar. Gelmiş geçmiş en aptal oyunlardan biri olan Godzilla: Unleashed, büyük şehirlerde devasa yaratıkları dövdürme-ye çalıştığımız mesnetsiz bir oyundu.

Varacak 1: Pokemon Mystery Dungeon: Explorer of Time

Ne dediler? "Pokemon hakkında bildiğiniz her şeyi unutup... Pokemonlar'ı, şimdiye kadar görmediğiniz bir şekilde, kendi topraklarında göreceksiniz."

Ne olacak? Bazı oyunların neden ve nasıl oynandığına bir türlü anlam veremem. Pokemon serisi de bu oyunlardan biridir. Keza artık Nintendo'nun bu "rengarenk oyunculuk" konseptini biraz abarttığını düşünüyoruz.

Varacak 2: Hello Kitty: Big City Dreams

Ne dediler? "Küçük bir kasabadan büyük şehre taşınan Beyaz Kedici, hayallerini gerçekleştirmek istemektedir. Şimdilik zemin katta oturan Kedici'ye hayali olan çatı katındaki lüks eve taşınması için yardım eder misiniz?"

Ne olacak? Yanarıım, yanarıım... Gün geçer yanarıım. Ah, bu konseptin hesabını kimlere sorarım? Lütfen, bir durun ve düşünün... Bu oyun hangi platforma çıkacak sizce? Doğru tahmin: DS.

Varacak 3: Harvest Fishing

Ne dediler? "Artık istediğiniz her yerde balığa çıkabileceksiniz. Balık tutmanın tüm keyfini DS ile avuçlarınıza taşıyoruz."

Ne olacak? Bitmediniz... Bitemediniz... Yalan konseptler uydurmaktan, sallamaktan yorulmadınız. Bu gördüğünüze kim dur diyebilir? Oyunculuğu düştüğü delikten kim kurtaracak? Yazık... Çok yazık...

Kurumuş yapıklar kadar depresifsiniz, ey oyun firmaları!

YAPIM EA Sports

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Spor

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

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.fifa09.com

Bi'şi DİCEM

Bu ekran görüntüsü pek bir anlam-sız kaldı sanki transferden sonra...

"SOL KÖŞEDE" DİYE GİRSEM ÇOK MU KLİŞE OLUR?

FIFA 09

Sezon başlamak üzere ve ligin iki favori takımı, kadrolarını açıkladı bile. Bir tarafta yılların eskitemediği FIFA, diğer tarafta uzun yıllar önce birdenbire patlama yapan ve rekabete dahil olan PES. Bir tarafta paraya para demeyen, transfer döneminde saçma sapan harcamalar yapan ve taraftarlarını tam anlamıyla mutlu edemeyen FIFA, diğer tarafta rekabete girdiği günden itibaren zirveye yerleşen ancak geçtiğimiz sezon sürpriz bir şekilde şampiyonluğu teslim eden PES. Rekabeti yeterli kadar dilime doladığımı düşünüyorum ve ilk yarısı sunması için sözü kendime bırakıyorum.

İlk yarı> FIFA serisine yıllardır uzak olduğumuzu, daha doğrusu yakınlaşmak istememize rağmen uzak durmak zorunda kaldığımızı defalarca yazdık, çizdik. Efsane haline gelen "balon top" konusuna girmek istemiyorum bir kez daha. (Yazının sonuna kadar kendimi tutabilir miyim, bilmiyorum.) Ancak 2007 - 2008 sezonu bu seri açısından oldukça hayırlı bir sezondur. Çünkü ligin lideri PES, anlamsız bir şekilde kadro zafiyeti yaşamış ve hayranlarını hayal kırıklığına uğratmıştı. Öyle ki "balon top" vakası bile FIFA'yı PES'in altında bırakmaya yetmemişti. (Dayanamadım valla.) Bu durumda biz de PES'e sırt çevirmiş ve bir süre FIFA ile oyalanmıştık. Bu yıl ise FIFA'dan beklentilerimiz daha da yükseldi. Çünkü gerek grafik, gerek animasyon, gerek ses konusunda kusursuzla-

Bi'şi DİCEM

Oyunun PS2 versiyonundan bir görüntü; aldatmasın sizi.

**BE A PRO**

FIFA'nın Be a Pro modu, oyunun tüm platformlardaki versiyonlarına eklenmemiştir. Geçtiğimiz sezon. Bu yıl ise PSP ve DS sahipleri de bu modu oynayabilecekler.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Grafikler, animasyonlar, sesler
- ✓ Oynanış sistemindeki yeni özellikler
- ✓ 10v10 multiplayer modu
- ✓ Kalecilerin yapay zekasının geliştirilmesi

KARANLIK TARAF

- ✗ Ya top yine balon gibi olursa...
- ✗ Tokluk hissiyatı isterim; ona göre!

yakın bir performans sergileyen FIFA'nın, top ile etkileşim konusunda -tedaviye başlandığı fark edilse de- kronik bir sakatlığı vardı. Artık bunun çözülmesi gerektiğini düşünüyor ve ısrarımızı tekrarlıyoruz; bizi mazur görün.

Serinin bu yıl ön plana çıkarılan birçok özelliği var; üstelik bu özellikler platformdan platforma farklılık gösteriyor. Örneğin, FIFA 09'un DS versiyonunda 60 fps oranı sağlandığı bilgisi oyuncuların gözüne sokulurken yeni nesil konsollarda ise yeni oynanabilirlik özellikleri ön plana çıkarılıyor. Biraz daha detay vereyim mi?

Oyunun biz oyuncuları birbirine ilgilendiren en önemli özelliği, etkileşimin ve tepki süresinin üzerine gidilmiş olması. FIFA 09'da futbolcular daha hızlı hareket edecek ve pozisyonlara daha çabuk

tepkili verecekler. Maçlar sırasında yaşadığımız en büyük problemlerden biri de buydu zaten; ağırlık. Bir diğer önemli konu, oyundaki ikili mücadele sisteminin geliştirilmesi. Hem yerdeki, hem de havadaki toplar için yapacağımız mücadelelerde kontrol ettiğimiz futbolcunun ağırlığı, gücü ve pozisyona girerkenki momentumu, pozisyonun nasıl sonuçlanacağı konusunda belirleyici olarak. (Eğer bir yere gitmez de Fenerbahçe'de kalırsa Kezman'ın her pozisyonda nasıl ezileceğini birebir yaşayabiliriz herhalde.) (Gitsin artık o da ama... - Elif)

Kısa kısa diğer konulara da değinmek isterim: Serideki taktik seçenekleri bu oyunda zenginleştiriliyor ve daha özelleştirilebilir bir hal alıyor. Birçok farklı seçeneği iç içe yedirip bambaşka taktikler üretmek mümkün olacak; hatta bu taktikleri EA Locker üzerinden diğer oyuncularla paylaşabileceğiz. Bir de multiplayer bombası var oyunu; 10'a 10 maçlar! Kaleciler dışında sahada yer alan 20 oyuncunun da kontrol edilebileceği bu mod sayesinde saatlerce, günlerce, hatta aylarca FIFA 2009 oynayabiliriz. Bu kadar...

Ha, kapatmadan şunu da söyleyeceğim; tutamadım kendimi. Oyundaki kronikleşen "top ve tokluk problemi"nin aşılmasını umuyorum. Çünkü FIFA serisinin bu iki detay dışında -neredeyse- hiçbir sorunu yok ancak bunlar da çok önemli detaylar. Topun modellemesi ve etkileşimdeki tokluk hissi kesinlikle onarılmalı, tedavi edilmeli ve yeşil sahalara geri döndürülmeli. (Appiah nerede?!) (Appiah hastaymış, ölüyormuş da bir Allah'ın kulu arayıp sormamış. Bir FB'li olarak FB camiasını kınıyorum. - Elif) EA, mükemmel bir piramit inşa etmişken en alttaki taşı unutmamasın lütfen.

BUNU DA MI YAPTINIZ!

Anormal bir şey yapmadılar ya; hepimizin yıllardır hayal ettiği detaylardan biri sadece. Yazıda da adı geçti gerçi ama bu kutuda sizi ana metni okumadan yakalarım diye şey ettim. FIFA 09'da 20 kişilik bir multiplayer modu olacak ki şahane bir haber bu. Kaleci olmayı isteyenler hayallerini başka bir bahara ertelesinler. Hem kaleci olmak kasardı be? 20 kişi diyorum bak! Düşünsenize; "Sen sola geç Necmi, sen de ön liberoda hücumları durduracak-sın Mahmut".

Bakin, gerçekten söylüyorum, ciddiğim ve samimiyim. FIFA serisinin neredeyse hiçbir sorunu kalmadı artık; özellikle de yeni nesil versiyonlarını göz önüne alınca... Ama şu kritik iki problemi (toptaki ve oyunun tokluk hissindeki problemler) çözseler de keyfimiz kaçmasa, puan kırmamak, gole giden adama arkadan dalmamak.

fashiontv TÜRKİYE
Sektörün yanında, hep burada, hep birlikte, hep lider!



**Dünya modasını ve onun izlerini ülkemize taşımak için;
ülkemiz için, bu ülkenin modası için, sektörün canlılığı, üretkenliği ve gücü için,
yaptığımız organizasyonlarla, verdiğimiz ödüllerle
8 yıldır hizmetinizdeyiz!**

**Gian Franco Ferre Defilesi
Fashiontv Moda Ödülleri 2007
Fashiontv Moda Ödülleri 2008
Su Ada Yaza Merhaba Partisi
7 Mekan 7 Modacı
Miss Ftv 2006**

**Miss Ftv 2007
Harvey Nichols Defilesi
Young Designers Club
Jean's Paul Gaultier Defilesi
Ftv Antalya Tarkan Konseri ve
Yaza Merhaba Partisi**

D-Smart 56.kanalda



ve

**Türksat 42.0 Doğu Uydusu
Frekans 11970 MHz
Symbol Rate 17900 Fec 5/6'da**

MediaSa
mediagroup



fashiontv

YAPIM Visual Concepts

DAĞITIM 2K Sports

TÜR Spor

PLATFORM PS2, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in dördüncü çeyreği

WEB www.2ksports.com/nba2k9

MAÇI İZLEDİNİZ Mİ?

NBA 2K9

Yazıma başladığım an itibarıyla bir de maç başladı televizyonda; "canlı" ve korkutucu bir maç. Türkiye A Milli Basketbol Takımı, son yıllarda yaşadığı hayal kırıklıklarını ve utancını örtmek için -orijinali gibi olmasa da- yeni bir Rüya Takım oluşturan A.B.D. Milli Basketbol Takımı karşısında ter döküyor. Bense ofiste olduğum için maçı izleyemiyordum ama yazının sonuna skoru ilaştırmeyi planlıyorum. Kim bilir; belki de bu yazıyı okuyana kadar maçtan haberi dahi olmayan basketbol sevdalıları vardır aranızda...

NBA 2K serisinin hastası olduğumu söylemişim daha önce de. EA Sports'un FIFA serisine takıldığımız gibi takılmıştık yıllarca NBA Live'e; hatta ben oyun için kendi kadro çalışmalarımı bile yapıyordum bir dönem. Ne zaman ki NBA 2K serisiyle tanıştım, gözüm açıldı ve bir basketbol oyununun nasıl olması gerektiğini anladım. Sanırım her yeni sezonda yazacağım NBA 2K yazılarına da bu şekilde gireceğim. (Yok öyle uyanıklık! - Elif)

Pick & Roll Maç nasıl gidiyor acaba? Neyse... Geçen sezonu Big Three'nin şampi-

GARNETT İLE GÖZ GÖZE...



2K Sports'un değindiği göz olayı var ya, biz ona yıllardır takmıştık zaten. Oyunlardaki karakterlerin gözlerindeki ve bakışlarındaki anlamsızlık uzun süredir travmaya sürüklüyordu bizi. (Nereye bakıyorsun, ne biçim bakıyorsun!) İlk defa bir firmanın bu konuda detay verdiği ne tanık oldum şahsen. Bu nedenledir ki umutlandım ve KG ile göz göze gelip bana ne anlatmak istediğini anlamak istiyordum. KG'yi seviyorum...

yonluğuyla kapadık ve herkes mutlu oldu herhalde; Kobe & Lakers fanatikleri hariç. Ama bu olmalıydı. Nasıl ki Heat'in şampiyon olması gerekiyordusa (Ama Zo, ama GP!) Celtics'in de şampiyon olması gerekiyordu. Nereye bağlıyorum; şimdi Celtics şampiyon oldu ya, 2K Sports da bu yılın kapak yıldızını ona göre seçti ve KG'yi önümüze sürdü. Bizim için önemli olansa kapak değil, içerik. NBA 2K7'nin yeni nesil versiyonu müthişti, 2K8'de ise bir miktar "yerinde sayım" vardı. Bu sezon ise daha fazlasını istiyoruz. Oyun müthiş olabilirdi ama kusursuz değildi sonuçta. O halde bize bu sezon neler sunulacak, tek tek değerlendireyim.

2K Sports yeni sezon hakkındaki yenilikleri üç başlık altında topladı; oynanış sistemi, sunum ve online. Bağlama cümlesi kurmadan devam ediyorum. (Kurmuşsun işte. - Elif) Oyunun oynanışına dair yapılan iki önemli değişiklik var; ilki şut sistemi, ikincisi yapay zeka.

Ne oldu Kobe; yetmedin mi yine şampiyonluğa...



AYDINLIK TARAF

- Oyunu okuyacağı söylenen yapay zeka
- Görsel geliştirmeler
- Online paylaşım

KARANLIK TARAF

- Evdeki hesapların çarşıya uymama ihtimali

Stick aracılığıyla şut kullandığımızı biliyorsunuz. Bu yılki fark ise şut seçiminizi yerden ayağınızı kestikten hemen sonra değiştirebilecek olmamız. Bu sayede savunmadan ve blok tehlikesinden kurtulma şansını yaratabiliriz kendimize. Yapay zeka konusunda ise iddialı bir slogan var: Oyuncuya ayak uydurabilen yapay zeka. Oyunun yapay zekası bizim stratejimizi gerçek zamanlı olarak okuyabilecek ve ona göre karşılık verebilecek. Böylece pick & roll ve post-up gibi hücum tercihlerimiz farklı karşılıklar bulacak. Bu "okuma" olayını oynayıp görmek lazım çünkü çoğu zaman lafta kalabiliyor bu tip iddialı açıklamalar.

Oyunun sunum başlığındaki yenilikler görsellik, sunum (Bildiginiz sunum işte...) ve ara sahneler üzerine. NBA 2K9'da oyuncuların yüz ve vücut kaplamalarının daha gerçekçi, göz hareketlerinin daha anlamlı, seyircilerin sahadaki oyunla iletişiminin daha iyi olacağı ve formlarının daha hoş görüneceği vaat ediliyor. Öte yandan "bildiğimiz sunum" dediğim konu şu: Yıllardır alıştığımız Craig Sager ve Kenny Smith ikilisine güle güle diyor ve Clark Kellogg, Cheryl Miller, Kevin Harlan üçlüsüne kucak açıyoruz. Aynı sestem sıkılmıştık, değil mi? Bir de ara sahne mevzusu var; özellikle Fırat'ın çok takıldığı bir konu bu. O, aksiyonlar arası sahnelerde yaşanan "atlamalar" gerçekten göze batıyordu. Visual Concepts bu sorunu mutlaka düzeltmeli.

Gelelim son konu başlığımıza, yani oyunun online özelliklerine. NBA 2K9'da online olarak 5v5 maçlar oynayacak, yeni bir ranking sistemiyle karşı karşıya olacak ve Reelmaker ile kendi videolarımızı hazırlayacağız. Bunların dışında çok daha önemli bir detay var ki o da paylaşım konusu. Kendi yaratığımız oyuncuların, kadro dosyalarını ve -daha da önemlisi- slider ayarlarını paylaşabileceğiz. Böylece forumları karıştırıp bir sürü rakam not etmek zorunda kalmayacağız; oh be!

Her şeyi saydım; ne diye bağlayayım ki yazının sonunu. Mutluyum, umutluyum, sabırsızım ve bekliyorum. Maç sonucunu da bekliyorum bu arada. Yazı bitti ve maç biter bitmez bu Word dosyasını açıp skoru ekleyeceğim: Türkiye 82 - A.B.D 114. 🏀

NBA 2K serisine zaten hastaydım, oyunun yeni nesil versiyonlarındaki görsellik sayesinde hastalığım daha ciddi boyutlara ulaşmıştı. Şimdi de yeni versiyon için gayet yararlı yenilikler üzerinde çalışıldığını görüyorum. Sabırsızlığım katbekat arttı.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC		
EYLÜL		
Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	NCsoft
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox Software
Civilization IV: Colonization	Strateji	Firaxis
Igor: The Game	Aksiyon	Legacy Interactive
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Men of War	Strateji	Best Way
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon / Adventure	Pandemic Studios
Mount & Blade	RPG	Taleworlds
NHL 09	Spor	EA Sports
Pure	Yarış	Black Rock Studio
Rig 'n' Roll	Yarış	Softlab - NSK
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron Ent. GmbH
Spore	Strateji	Maxis
The Guild 2: Venice	Strateji	JoWood
The Wheelman	Aksiyon	Midway Games
X3: Terran Conflict	Simülasyon	Egosoft

EKİM		
Alan Wake	Aksiyon / Adventure	Microsoft Game Studios
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	EA LA
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	1C
Dead Space	Aksiyon	EA
Dynasty Warriors 6	Strateji	Omega Force
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks
Fifa 09	Spor	EA Sports
Left 4 Dead	FPS	Turtle Rock Studios
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
MotoGP 08	Yarış	Capcom
My Sims	Simülasyon	EA Games
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Beenox
Rhiannon: Curse of the Four Branches	Adventure	Arberth Studios
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition
Yamaha Supercross	Yarış	Zoo Digital Group

KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Far Cry 2	FPS	Ubisoft
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Metro 2033: The Last Refuge	FPS	4A Games
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
This is Vegas	Aksiyon	Surreal Software
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics

ARALIK		
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment

PS2		
EYLÜL		
Daxter	Aksiyon	Ready at Dawn
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Travellers Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
NHL 09	Spor	EA Sports
NHL 2K9	Spor	Visual Concepts
Pursuit Force: Extreme Justice	Yarış	Bigbig Studios
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Lucas Arts
TNA Impact	Spor	Midway
Wipeout Pulse	Yarış	Studio Liverpool
Yakuza 2	Aksiyon / Adventure	SEGA

EKİM		
Avafar: The Last Airbender - Into the Inferno	Aksiyon	THQ
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment
Dora the Explorer: Dora Saves the Snow Princess	Aksiyon / Adventure	High Voltage Software
EyeToy Play: Hero	Parti	Sony
EyeToy Play: PomPom Party	Parti	Sony
FIFA 09	Spor	EA Sports
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Ent.
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libellule
MotoGP 08	Yarış	Capcom
NBA Live 09	Spor	EA Sports
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Eurocom Entertainment
SpongeBob SquarePants feat. Nicktoons	Aksiyon / Adventure	THQ
Yamaha Supercross	Yarış	Coyote Console

KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Eternal Poison	RPG	Banpresto
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S

ARALIK		
Ar tonelico 2	RPG	Banpresto
Shin Megami Tensei: Persona 4	RPG	Banpresto

PS3		
EYLÜL		
Armored Core For Answer	Aksiyon	From Software
BAJA	Yarış	2XL Games
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox Software
Golden Axe: Beast Rider	RPG	Secret Level
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Travellers Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
NHL 09	Spor	EA Sports
Pure	Yarış	Black Rock Studio
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon / Adventure	Konami
SODM Confrontation	Aksiyon	SCEA
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Lucas Arts
The Wheelman	Aksiyon	Midway Games
TNA Impact	Dövüş	Midway

EKİM		
BioShock	FPS	Eden Studios
Dead Space	Aksiyon	EA
FIFA 09	Spor	EA Sports
Fracture	Aksiyon	Day 1 Studios
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Ent.
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libellule
LittleBigPlanet	Platform	Media Molecule
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar
MotoGP 08	Yarış	Capcom
NBA Live 09	Spor	EA Sports
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition

KASIM		
Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
Far Cry 2	FPS	Ubisoft
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Metro 2033: The Last Refuge	FPS	4A Games
Mortal Kombat vs. DC Universe	Dövüş	Midway
MotorStorm: Pacific Rift	Yarış	Evolution Studios
Naruto: Ultimate Ninja Storm	Dövüş	CyberConnect2
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Resistance 2	FPS	Insomniac Games
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team
This is Vegas	Aksiyon	Surreal Software
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S

ARALIK		
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment
WET	Aksiyon	A2M (Artificial Mind and Movement)

XBOX 360		
EYLÜL		
BAJA	Yarış	2XL Games
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox Software
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
FaceBreaker	Spor	EA Sports
Golden Axe: Beast Rider	RPG	Secret Level
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Travellers Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios

NHL 09	Spor	EA Sports
NHL 2K9	Spor	Visual Concepts
Pure	Yarış	Black Rock Studio
Rock Band 2	Müzik	Harmonix
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon / Adventure	Konami
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Lucas Arts
Supreme Commander	Strateji	Gas Powered Games
The Wheelman	Aksiyon	Midway Games
TNA Impact	Spor	Midway
Viva Pinata: Trouble in Paradise	Strateji	Microsoft Game Studios
Warhammer: Battle March	Strateji	Namco Bandai
Warriors Orochi 2	Aksiyon	Omega Force
WSC Real: 2008 World Snooker Championship	Spor	Blade Int. Studios
Zoids Assault	RPG	TOHY

EKİM		
Alan Wake	Aksiyon	Microsoft Game Studios
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	EA LA
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment
Dead Space	Aksiyon	EA
Disney: Sing it	Müzik	Disney Interactive Studios
Table 2	RPG	Big Blue Box
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks
Fifa 09	Spor	EA Sports
Fracture	Aksiyon	Day 1 Studios
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Ent.
Left 4 Dead	FPS	Turtle Rock Studios
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libellule
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar
MotoGP 08	Yarış	Capcom
NBA Live 09	Spor	EA Sports
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition

KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Far Cry 2	FPS	Ubisoft
Gears of War 2	Aksiyon	Epic Games
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Mortal Kombat vs. DC Universe	Dövüş	Midway
Naruto 2: Broken Bond	Dövüş	Ubisoft
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron Ent. GmbH
Scene 1? Box Office Smash	Parti	Krome Studios
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team
This is Vegas	Aksiyon	Surreal Software
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S

ARALIK		
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment
WET	Aksiyon	A2M (Artificial Mind and Movement)

PSP		
EYLÜL		
Midnight Club: LA Remix	Yarış	Rockstar
Pipe Mania	Puzzle	Empire Interactive
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Lucas Arts
WSC Real: 2008 World Snooker Championship	Spor	Blade Int. Studios
Yggdra Union	Strateji	AHUS

EKİM		
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment
Fifa 09	Spor	EA Sports
Midnight Club: LA Remix	Yarış	Rockstar London
NBA Live 09	Spor	EA Sports

KASIM		
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S

ARALIK		
Samurai Shodown Anthology	Dövüş	SNK PlayMore
Valhalla Knights 2	RPG	Xseed

HABER FAZLASI

- EA, Warhammer Online'in çıkış tarihini 23 Eylül olarak açıkladı fakat sonra Eylül olarak değiştirdi. Son olarak ise 18 Eylül'de karar kıldı. Oyunun Avrupa'da da bu tarihlerde çıkması bekleniyor.
 - Tom Clancy's HAWX, 2009'un Ocak ile Mart ayları arasına ertelendi. Geçen ay çıkmasını beklediğimiz Brothers in Arms: Hell's Highway de aynı şekilde 23 Eylül'e sarktı. (Böyle güzel haberlere bayılıyorruz!)
 - Her ayın değişmez ertelenme haberlerine EA de ortak oldu ve bedava olarak sunulacak

olan Battlefield Heroes'un çıkış tarihinin 2009'un sonlarına kaldığını açıkladı.
 - Halo'daki olayların öncesinin anlatan Fall of Reach adlı kitaba uygun olarak geliştirilen bir senaryo Hollywood'un bayağı ilgisini çekti ve Halo filmi planları bir kez daha canlandı.
 - Infinity Ward'dan gelen bir habere göre yeni Call of Duty oyunu (CoD6) 2009 yılında piyasada olacak ve şu anda Infinity Ward stüdyolarında hazırlık aşamasında.
 - Hellgate: London'ın beklenen başarıyı

elde edememesinin ardından dağılan Flagship Studios ufukta kaybolurken, bu firmanın çalışanları Runic Games adında bir firma kurdu. MMO oyunları üzerinde yoğunlaşacaklarını açıklayan firmaya "Hoş geldin" diyoruz.
 - World in Conflict'in ardındaki isim Massive Entertainment, World in Conflict lisansını Activision'a satabileceklerini açıkladı. Şu an hazırlık aşamasında olan Soviet Assault ise yine Massive Entertainment damgasıyla piyasada olacak.

YAPIM BioWare

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği (PC) 2009'un son çeyreği (Xbox 360, PS3)

WEB dragonage.bioware.com

DRAGON AGE: ORIGINS

Jade Empire ve Mass Effect gibi oyunları hemen hepimiz severek oynamış olsak da bu oyunlarda RPG ruhuna dair bir şeylerin eksik kaldığını hissetmiştik. Aslında eksikliğini hissettiğimiz o tat; Baldur's Gate'i efsane yapan eşsiz sostan başka bir şey değildi. Eski kurt BioWare "eski kafalı" RPG fanatikleri tarafından yağdırılan ve dozajı sitemkarlıktan başlayarak insafsızlığa kadar uzanan bir eleştiri yağmuruyla karşılaştı. Mass Effect ve Jade Empire, "aksiyon oyunlarından çarpılmış ve basitleştirilmiş savaş öğeleri taşıyan, tatlı su RPG'leri" olarak etiketlendi. Firmanın, ilk oyunlardan sonra Neverwinter Nights'tan ve KOTOR'dan da elini çekmesi, bayrağın Obsidian'a kaldığı şeklinde yorumlandı. Görünüşe göre BioWare de köklere dönüşün özlemini çekmekte ve Dragon Age: Origins ile de bunun ispatını yapmaya hazırlanıyor.



SİS PERDESİNİN ARDINDAN

2004'te duyurulmasının ardından bir kez daha ininden çıkan Dragon Age: Origins, BioWare'den ikinci bir Baldur's Gate bekleyen oyuncuların ajandalarının bir köşesine not almaları gereken bir yapım. Yeni ve detaylı bir oyun dünyası, yeni neslin marifetleriyle birleştirilecek. Üstelik soyu tükenen hardcore RPG oyunlarının atmosferine sahip olacak.



BioWare'in yaklaşık dört yıl önce duyurmuş olduğu Dragon Age: Origins, çok az oyuncunun belleğindeki yerini koruyabildi. Oyun ile ilgili açıklanan bilgiler oyunun Baldur's Gate'in izlerini takip eden, hardcore bir RPG olacağından ve D&D evrenleri yerine kendi dünyasını yaratacağından ibaretti. Geçtiğimiz ay içerisinde Dragon Age: Origins'ı (DA: O) sandığından çıkaran BioWare, oyun hakkında yeni bilgiler vererek hepimizin merakını diriltmeyi başardı. Öncelikle neden farklı bir evren yaratmayı tercih ettikleri sorulan kurucu üçlüden Greg Zeschuk D&D evrenlerini üstü kapalı eleştirerek artık bıkkınlık vermiş olan fantezi klişelerinden uzak durmayı tercih ettiklerini belirtti. Tıpkı The Witcher gibi, DA: O da noir atmosferi ile fante-

HEY GİDİ BALDUR'S GATE



Adını o zamanki TSR'nin (TSR kısa bir süre sonra Wizards of the Coast tarafından alınacaktı.) Forgotten Realms dünyasındaki bir şehirden alan ilk Baldur's Gate, RPG türünü diriltten oyun olarak tarihe geçecekti. 1998 yılında piyasaya sürülen oyun, Advanced D&D sistemi üzerine kuruluydu ve Forgotten Realms dünyasında gerçekleşen olayları konu alıyordu. Bugün RPG oyunlarında klişe olarak nitelendirdiğimiz pek çok durum aslında ilk defa Baldur's Gate'de işlenmişti. Grubunuzdaki karakterlerin aralarındaki atışmalara kulak misafiri olmak dahi oldukça eğlenceliydi. Türün standartlarını belirleyen Baldur's Gate, bir ek paketin ardından Baldur's Gate II ile devam etti. Eğer halen oynamamış iseniz, her iki oyunun ve ek paketlerinin dahil edildiği bir seti oldukça ekonomik bir fiyata temin edebilirsiniz. (Ve etmelisiniz de.)

zinin evliliğinin eseri olarak düşünebileceğimiz "karanlık fantezi" teması üzerine kurulu. Bunun anlamı ise; etrafta nur saçarak dolaşan iyileri ve siyah cüppeler giyip, bütün gün ellerini sıvazlayan sinsi kötüler DA: O'da görmeyeceğiz. Mature (17+) yaş değerlendirmesiyle piyasaya sürülecek olan yapım, bizleri iyi ve kötünün gri olarak görüneceği hatta bazen bir diğerinden ayıramayacağı karanlık bir dünyaya sokacak. DA: O'nun dünyasında Grey Wardens ile kaosa hizmet eden Blight güçleri arasında büyük bir savaş yaşanmış ve büyük yıkımın üzerinden asırlar geçmiştir. Güçlü bir iblis tarafından yönetilen Blight daha yıkıcı bir dönüş için hazırlık yapmaktadır. Oyuna, Duncan isimindeki bir üstadımızın Blight güçlerine karşı verdiği bir savaşta Grey Wardens saflarında başlayacağız. DA: O'nun diyalog sistemi Mass Effect'te kullanılan sistemden esinlenilerek hazırlanmış. Karşılıklı olarak hazır ola geçip duygusuz bir biçimde konuşmaya başlayan karakterler yerine, dramatik bir etki sağlayan değişken kamera açıları ve gerçekçi mimiklere sahip karakterlerle karşılaşacağız. Yine Mass Effect'teki gibi nötr, uyumlu veya oldukça uyumsuz tepkiler gösterebileceğiz. Tam olarak ne söyleyeceğimizi bilemeden bir yanıt seçecek ve böylece çok daha sürükleyici diyaloglara tanık olacağız. Mass Effect'in diyalog sistemi iddia edildiği kadar devrimsel olmasa da; gittikçe dayanılmaz bir alan sıkıcı konuşma sahnelerine yeni bir soluk getirdiği inkar edilemez. Üstelik DA: O'nun dünyası entrikalarla dolu ve hiçbir masum olmayan güç odaklarının politik çekişmeleri günlük hayatın bir parçası. Öte yandan gri bir



"Gölgelerin gücü adına; güç bende artıktık!"



dünyada ahlaki seçimler yapmak her zamankinden daha zor olacak. Yapımcılar, oyunda vereceğimiz tüm karar ve tepkilerin dramatik bir sonucunun olacağını iddia ediyorlar. Öyle ki verdiğimiz kararlar oyun evreninde zincirleme olaylara sebebiyet verecek. Tıpkı çığı başlatan küçük kartopu gibi, önemsiz görünen bir karar pek çok şeyi değiştirecek. Bugüne kadar pek çok RPG oyunu üstü kapalı bir biçimde de olsa kelebek etkisinin yaratılabileceği esnek senaryolar vaat etti, ancak şimdiye kadar hiçbir oyun bu noktaya yaklaşamadı. Bu konuda, BioWare'in yeteneğine güvenmekten ve

tedbiri elden bırakmadan umutlarımızı yaşatmaktan başka seçeneğimiz yok maalesef.

Köklere dönüş > BioWare DA: O'yu geliştirirken Baldur's Gate serisini efsane yapan tüm öğeleri bir adım öteye götürmeye çalışıyor. Bu uğraşın grafiklere de yansıtacağını gör-

mek oldukça heyecan verici. İster TPS kamerasından, ister izometrik kamera açısından oynayabileceğiniz Dragon Age: Origins, Bethesda'nın güzel grafikli RPG tekeline elinden alacak gibi görünüyor. Oyun motoruyla hazırlanan sinematikler, atmosferi oyuncuya yansıtmakta oldukça

BioWare
CORP

BIOWARE'İN İÇ YÜZÜ

Dünyanın herhangi bir yerinde bir araya gelen üç doktor sizce ne yapar? Tıp konulu ağır bir sohbete dalabilir, oturup televizyon seyrebilir veya ortak olarak bir poliklinik açmaya karar verebilirler. Greg Zeschuk, Ray Muzyka ve Augustine Yip ise alışılmışın dışında bir karar olarak BioWare firmasını kurarlar. Tıp okulunda tanıştıkları günden beri masaüstü FRP oyunlarına büyük bir ilgi duyan üçlü, üçüncü boyutla tanışmanın verdiği hazla kendinden geçmiş olan oyun dünyasında tutunmak için Shattered Steel adında, meç'leri yönettiğiniz bir aksiyon oyunu tasarlarlar. Shattered Steel bir aksiyon oyunu olmasına karşın oyunlarda görmeye alışık olmadığımız derinlikte bir senaryoya sahiptir ve oyun dünyasına (Yer, tepeler, binalar vb.) hasar verebildiğiniz ilk oyundur. Ancak doktorlarımızın yapmayı hayal ettikleri oyun bundan çok farklıdır. Battleground: Infinity adındaki projeleri D&D'nin oyun haklarına sahip olan Interplay'in dikkatini çeker ve oyunun adı Baldur's Gate olarak değiştirilerek, Forgotten Realms evrenine uyarlanır. Masaüstü FRP'cilerin bilgisayar RPG'lerini aşağıladıkları, diğer oyuncuların ise 3 boyutlu aksiyon oyunlarından başka bir şey oynamak istemedikleri bir dönemde piyasaya çıkan Baldur's Gate çok az oyunun elde edebileceği bir başarı elde etmekle kalmayarak, gözden çıkarılmış olan RPG türünü yeniden baş tacı eder.



AYDINLIK TARAF

- ✓ Etkileyici atmosfer
- ✓ Yeni ve özgün bir fantastik evren
- ✓ Derin senaryo ve dramatik yapı
- ✓ Yeni nesil grafikler
- ✓ Geliştirilmiş oyun dinamikleri ve etkileşim

KARANLIK TARAF

- ✗ Konsollar için çıkış tarihi belirsiz
- ✗ Sistem ihtiyaçları yüksek olabilir



başarılı görünüyorlar ve yetenekli bir sinema yönetmenin eserlerini andırırlar. Öte yandan Baldur's Gate'e hakim olan pastel renkler korunmuş, mekanlara Jade Empire'daki gibi kontrolden çıkmış bir renk cümbüşü yerine oyunun karanlık havasını tamamlayan koyu renkler hakim. Oyunaş videoları ve sinematiklerdeki kalite oyunun tamamına yayılabilirse, DA: O'nun animasyonlar, mekan tasarımları ve sanat yönetmenliği konusunda standartların oldukça üzerine bir kaliteye sahip olacağını öngörebiliriz.

Elbette ki oyunun tek numarası görsellik değil. Oyuna başladığımızda Duncan ve komutasındaki Grey Wardens güçlerinin yaklaşmakta olan bir Blight saldırısına hazırlanmakta olduğunu belirtmiştik. Kralın da bizzat katıldığı ve kimsenin yüzünün gülmediği bir toplantıya katılarak savunma stratejimizi değerlendireceğiz. Kısa bir süre sonra savaş başlayacak ve bir işaret kulesinin güvenliğini sağlamakla görevlendirileceğiz. Bugüne kadar, yaklaşık bir düzine askerin sırayla birbirlerine vurdukları pek çok "epik" savaşa tanık olduk. DA: O'da ise saldırı anından sonra kontrol yeniden bize geçecek ve aşağıda epik sözcüğünün hakkını veren bir savaşın sürmekte olduğunu göreceğiz. DA: O'da dört kişilik bir grubumuzla birlikte hareket edebileceğiz. Oyun boyunca bizimle kalacak olan NPC'lere ek olarak yol üzerinde karşımıza çıkacak ve grubumuza katılarak belirli bir görevi tamamlamanıza yardım edecek olan

yardımcı NPC'ler de olacak. Örneğin; kuleye doğru ilerlerken karşılaştığımız bir muhafıza "Birader, bir el at da şu kuleyi temizleyelim" diyerek kısa süreliğine ekibimize katabileceğiz.

DA: O'nun savaş sistemi bir RPG'den hiç beklemediğimiz numaralar içeriyor. Etrafınızdaki dünya olup bitenlere fizik ve kimya kurallarının gerektirdiği şekilde tepki veriyor. Bu durum; kurumuş parşömenlerle dolu bir kütüphanede fireball atmamamız gerektiğinden daha fazlasını ifade edecek. Büyücünüzle basit bir büyü yapıp yerde bir yağ birikintisi yarattıktan sonra bir ateş topu gönderdiğinizde ortalık cehenneme dönüşecek. İstenmeyen alevleri ise, büyülerinizin yardımıyla odanın içinde kar yağdırarak söndürebileceksiniz. Masaları devirip siper alabilecek, kapalı mekanlarda kontrolsüz bir biçimde duvardan duvara sekecek yıldırımlar fırlatabilecek ve karakterinizin özelliklerine göre mekanı avantajınıza (veya dezavantajınıza) göre kullanabileceksiniz. Oyunu dondurarak plan yapma ve komut verme numarası DA: O'da da mevcut olacak.

DA: O'nun düşmanları da evrimden nasiplerini alacaklar. Yürümekten ve standart bir animasyonla size vurmaktan başka bir şey yapmayan düşmanlar, DA: O'da iş bulamamışlar. Kule içerisinde karşınıza çıkacak olan bir Ogre, bunun o kadar da iyi bir şey olup olmadığını sorgulamanıza yol açabilir. Zira odaya girdiğiniz anda koşarak büyü-cümüzü saf dışı bırakan Ogre, ardından cüssesini kullanarak yakınındaki elemanlarımızın dengesini bozacak. Talihsiz elemanımızı tek eliyle kaldırarak yumruğuyla ezmeye çalışacak. Kısacası yaratıkların tek tip saldırıları olmayacak ve onlar da tıpkı bizim gibi hayatta kalmak için ellerinden geleni

yapacaklar. Bu da bizi, grubumuzun potansiyelini sonuna kadar kullanmaya ve stratejik düşünmeye zorlayacak. Bu da daha önce pek çok yapımcıdan duyduğumuz balon bir vaat. Ancak BioWare'in DA: O'ya olan hırslı yaklaşımını ve eski referanslarını göz önüne alırsak, bu vaade seve seve kanabiliriz.

Satılık Ejderha Yavruları: DA: O, BioWare için herhangi bir oyundan fazlasını temsil ediyor. Detaylar konusunda halen ketum davransalar da aksiyon / RPG mezezi iki oyundan sonra Baldur's Gate serisinin manevi devamı olarak görüldüğü DA: O'nun esas çıkış noktasının yapmayı hayal ettikleri oyunu yapmak olduğunu ifade ediyorlar. Daha önce görülmemiş derecede detaylı bir senaryo editörüyle birlikte gelecek olan DA: O, old school efsanelerinin bir dirilişi olabilir. ☹

KOTOR'dan sonra bayrağı Obsidian'a devrederek nispeten farklı bir yaklaşıma kavuşan BioWare daha da olgun ve idealist bir biçimde dönmeye hazırlanıyor. DA: O, old school RPG klasiklerinin atmosferinin yeni neslin marifetleriyle ve taze fikirlerle karıştırıldığı, paha biçilemez bir iksir olabilir.



Temelleri yozlaşmamış, "yeni nesil" akımına köklerini kaptırmamış bir RPG böyle görünmeli işte!



YAPIM Rocksteady Studios
DAĞITIM Eidos Interactive
TÜR Aksiyon / Adventure
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB www.rocksteadyld.com

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Kimileri onu gördüğünü sanar. Kimileriye duyduğunu... Çoğu şanssız insan ise bir şey hissedemeden olduğu yere yığılır kalır. Hakkında konuşmak isterler ama ne diyeceklerini bile bilemezler. Korkarlar; korkularını gizlemek isterler ve ağızlarından tek bir kelime dökülür: Batman...



"Evime hoş geldiniz!"

Yok be oğlum; ne yarasanı!" demişti bir adam, diğeri-ne. Bunu söylediği sırada diğer arkadaşını göremi-mişti bile.

Bu tipik enstantaneden sadece bir gün sonra Gotham City sokaklarında sadece, karanlığın vücut bulmuş hali dolaşıyordu. Hava karanlık ve yağmurluydu. Sadece rüzgarın uğultusu ve göğün hiddetli kargaşası hakimdi şehre. Ve tüm bu karamsarlığı kendi karanlığıyla bölen bir araç, rüzgarı hiçe sayarak şehrin sokaklarında hızla ilerliyordu. Çürümüş yapraklar onun görkemini altında ezilen ruhlar gibi çevreye dağılıyor, son teknoloji ürünü araba hedefine doğru emin bir şekilde ilerliyordu.

"Dikkat! Otostopçular, hastaneden kaçan akıl hastaları olabilir!" tabelası görüldüğünde Kara Şovalye ulaşması gereken yere geldiğini anlamıştı. Sokak ışıkları Batman'ın suratını aydınlattığında, asfaltı yakan ve kazımak için çırpınan aracı kullanan kişinin son derece ifadesiz ve ciddi biri olduğu ortaya çıkıyordu. Aracın sesini tanıyan birkaç Arkham görevlisi dev kapıyı aralarken, diğerleri de ellerindeki fenerlerle adeta aracı keşfetmeye çalışıyordu. Ortaçağın karanlık günlerini andıran atmosferi delectek tek şey, bu atmosfere karşı son derece tezat düşecek bir kavram olmalıydı ve bu da Batmobile'in hemen yanında mor takım elbisesiyle beliren Joker'den başkası değildi...

"Sharpy, nasıl gidiyor?" diye alay etti Joker; Kuzuların Sessizliği'nde Hannibal'in taşınırken kullanıldığı tekerlekli alete bağlı dururken; "Eski yerimiz daha uygardı."

Batman, Joker'in tek başına Arkham'ın içine götürülmesini istemiyordu ve Joker, "odasına" yerleştirilene kadar onunla birlikte kalacağını belirtti. Arkham'ın kasvetli koridorlarında ilerlerken Joker görevlilerle dalga geçiyor ve bir saniye bile susmak bilmiyordu.

"Herkes dursun. Bir başka psikopat geliyor." dedi görevlilerden biri. Batman ileriye baktığında dev gibi bir adamın, yeşil renkte olan bir "yaratığın" yavaş yavaş getirilmekte olduğunu gördü.

"Senin kokunu almıştım Batman. Seni elbet bir gün



AYDINLIK TARAF

- "Batman dünyası'nın ruhuna yakışan tarzda bir yaklaşıma sahip olması
- Son derece eğlenceli gözükten oynanış sistemi
- Batman'i geliştirebilme imkanı

KARANLIK TARAF

- Fazla çizgisel olabilir
- "Tüm kötü adamları oyuna dahil edeceğiz" derken saçma bir boss mücadelesine dönüşebilir

bulacağım..." dedi Croc; devasa cüssesiyle Batman'e meydan okuyordu adeta.

İstifini bozmadan koridorda ilerlemeye devam eden Batman, Joker ve görevlilerle birlikte bir yük asansörüne ulaşıyordu. Asansöre bindikten birkaç saniye sonra, elektrikler kesiliyor ve Joker'in kulak tırmalayan kahkahaları tüm Arkham'ı inliyordu. Işıklar tekrar yandığında, herkesin ilk gördüğü, Batman'ın Joker'in boğazına yapışmış olması ve yanlış bir hareket yapmaması uğruna onu sıkı sıkı tutmakta olduğuydu.

Asansörden inip ilerlemeye devam eden grup, kısa bir yolculuğun ardından Commissioner Gordon ve diğer Arkham görevlileriyle buluştu. Görevli doktorlardan biri, bir adım daha ileri atan Batman'i durdurdu ve "Sadece yetkili kişiler girebilir." uyarısında bulundu. Gordon araya girerek, "Burada yetkili biri



olması gerekiyorsa, o kesinlikle..." Gordon'un cümlesi yarıda kalmıştı; doktor araya girerek, "Teşekkürler fakat içerideki suçluları huzursuz etmekten daha ötesini yapamayacaktır." dedi.

Geri çekilen Batman daha sonra Gordon'la birlikte kontrol odasını görüntüleyen bir camın arkasına geçiyordu. Gözlerini bir saniye bile Joker'in üzerinden ayırmıyordu Batman. Gordon, Batman'in huzursuzluğunu fark etti ve Batman de bu sessiz soruya cevaben, "Bu kadar kolay teslim olmasında bir gariplik var." dedi. "En azından ait olduğu yere geldi." diye cevap verdi Gordon ama bu sözünün üstünden saniyeler geçmişti ki Joker'in yüksek frekanslı sesi duyuldu. "Batman; eğer bunu duyduysan beni yakala!"

Bağlarından kurtulan ve Arkham'ın koridorlarında kahkahalar atarak kaybolan Joker'in ardından gitmek için Batman hemen harekete geçse de önündeki cam araç ancak iki yumruktan sonra kırılmıştı.

Koridorları hızla aşan Batman, bir noktaya geldiğinde bir bariyer arkasında kapanıyor ve Joker'in adamları Batman'e doğru ilerlemeye başlıyordu. Onlardan kısa sürede kurtulan Kara Şovalye tetikte beklerken, Joker'in

AÇILIN; GELİYORLAR...

İçinde her türlü canlılığın bulunduğu en masum cisim Nuh'un gemisiyse, en zararlı da Arkham Asylum'dur arkadaşlar. Arkham Akıl Hastanesi anlamına gelen bu yer yuvasında envai çeşit suçlu ve tehlikeli akıl hastası yaşamaya çalışmakta ve zamanlarının çoğunu da olay çıkartarak geçirmektedirler.

Oyunun yönetmeni Sefton Hill'e göre bahsi geçen delilerin birçoğu oyunda karşımıza çıkacak. "Bir Batman oyununda göreceğiniz en fazla "süper kötü" bu oyunda olacak ve onları, daha önce hiç resmedilmedikleri gibi göreceksiniz." diyor Hill. Oyunun basına sunulan oyun içi demo'sunda, Joker, Harley Quinn, Zsasz ve Killer Croc yer alıyordu. Rocksteady Studios'un "Çok Gizli!" yazar dosyalarından ise Riddler, Scarecrow, Penguin, Mr. Freeze, Poison Ivy ve nicelerinin karşımıza çıkacağını öğrendik. Bu kadar fazla düşmana karşı Batman'in tek başına savaşacağını düşünmüyorsunuz... Bu doğru olabilir zira Batman'in yardımcılarından Robin veya Nighthawk hakkında herhangi bir bilginiz yok, fakat Gordon'un ve kızı Barbara'nın ("Oracle" diye de bilinir.) oyunda önemli rol oynayacağı açıklanmış durumda.



AŞK OLSUN PATRON!



Oyun dilinde "boss" olarak tabir ettiğimiz, Türkçe'ye çevirince "patron" gibi amacından sapan bir kelimeye dönen büyük "ağabey"lerimiz bu oyunda da bulunuyor. Örneğin Joker bir boss olacak; aynı şekilde Killer Croc da. Her boss'la farklı tarz bir dövüşe gireceğimizi söylüyor. Karşımıza Killer

Croc adındaki "yarma" çıktığında, onu yumruklayacak, Batman'in türlü türlü eşyalarıyla kafasını patlatmaya çalışacağız. Bazı boss'larla yumruk yumruğa, bazılarıyla uzaktan, cebren ve hile ile, bazılarıyla ise belirli bir strateji belirleyerek (Devasa oldukları için parça parça dökmek gerekecek.) dövüşeceğiz şahane boss'lar bizi bekliyor; heyecanlanın lütfen.

"JOKER'İ BEN SESLENDİRECEKTİM!"
- HEATH LEDGER

Batman: The Animated Series'in ardındaki isim Paul Dini'nin de bu oyun üzerinde çalışmasından ötürü karakterleri kimin seslendireceği konusu üzerinde fazla düşünülmüyor çünkü her şey zaten yeterince açık. Batman'in çizgi serisinden tanıdığımız ve Batman'i seslendiren

Kevin Conroy, Arkham Asylum'da da Batman'e ses verecek ve Mark Hamill de aynı şekilde Joker'i konuşturacak. Diğer karakterleri kimlerin seslendireceği konusu hala netlik kazanmış değil ama Paul Dini bu konuda, "Herkesi bir araya getirmek için mükemmel bir fırsat" diyor ve tanıdık isimlerin ekibe katılabileceği yönünde sinyal vermiş oluyor.

➔ yüzü duvarlardaki ekranlarda beliriyor ve "Deliliğin evine hoş geldin Batman!" diyordu. Bariyer önünden kalkarken, Batman'e sadece tek bir yol gözükmekteydi ve o da büyük bir tuzaktan başkası değildi...

Her şey olması gerektiği gibi > "Eidos olarak, Batman'i elbette enine boyuna inceledik. Tüm filmleri masaya yatırdık, tüm oyunları tekrar tekrar oynadık ve Batman'i Batman yapan tüm unsurları masaya yatırdık. Geçen aylarda gösterime giren Dark Knight'la ilgili bir oyun yapmayı düşünmedik ve yapmıyoruz da; bizim amacımız Batman'in ruhuna uygun olan ve tüm oyuncuları tatmin edecek bir yapıyı ortaya çıkarmak." diyor Eidos ve ekliyor. "Bu uğurda farklı bir senaryo geliştirmek istedik; Batman'in tüm düşmanlarıyla karşılaşabileceği, oyuncuyu dünyanın bir ucundan diğer ucuna sürüklemeyecek, hem çizgisel hem de özgür bir ortam... Buna en uygun seçenek olarak da Arkham Asylum'ı düşündük. Arkham Asylum, bir adada yer aldığı ve bu adanın büyükçe bir bölümünü kapsadığı için oyuncular koridordan koridora koşmak zorunda kalmayacak; Arkham'ın altında, yanında, kenarında yer alan ek binaların tümüne ulaşabilecek ve hatta Batman'in evi olan Bat Cave'le bile iletişime geçebilecek." Anlıyoruz ki bir ölçüde özgür olacağız ama bir MMORPG'deki gibi istediğimiz

alana istediğimiz zaman gidemeyeceğiz. (Bu zaten pek de akıllıca bir tasarım olmazdı. Batman'in senaryosunu ve olay örgüsünü hissetmek adına biraz kısıtlı tutulmamızı iyi bir seçim olmuş.)

"Oyuncular Arkham'dan nasıl çıkacaklarını düşünmekten çok bir detektif gibi ("Gibi"si fazla; Batman zaten bir detektif.) ortamları araştırarak ve nihayetinde Arkham'ın aslında farklı hizmetler yürüttüğünü de keşfedecek. (Bir takım gizemli ilaçlar geliştiriliyor.)" diye anlatmaya devam ediyor Eidos yetkilileri, bizi dövüş sahneleriyle yalnız bırakırken...

Bir varmış, bir yokmuş... > Gizlenmesi gerekiyordu. Hayır, güçsüz olduğu için değil; olması gereken bu olduğu için...

Tam yedi kişi saymıştı. Özel görüşe geçerek hangi düşmanında, ne türlü bir silah olduğunu görebiliyordu ve stratejisini buna göre belirleyecekti. Öncelikle bir korkuluğun yanında kendi halinde yürümekte olan bir adamı gözüne kestirdi Batman; yüksek noktalara ulaşabilmek için de kullandığı Batclaw adamı korkuluklardan aşağı atmıştı. Büyük bir gürültüyle yere izini bırakan adamın etrafında diğerleri toplandı. Neler olduğunu anlayamıyorlardı ve düşmanlarını da göremiyorlardı çünkü Batman çoktan kendini güvene almış ve yüksekte bir yerde, yırtıcı bir hayvan gibi beklemekteydi...

Çoğu düşman sırt sırta vermişti fakat bir tanesi kendi halinde Batman'i arıyordu. Batman, bulunduğu noktadan aşağı süzülerek adamın hemen arkasına

indi ve güçlü bir yumrukle hasmını yere indirdi. Ardından tekrar Batclaw'uyla yüksek bir kote geçti ama bu defa beklemedi; bir Batarang ile en yakınındaki düşmanın suratını hedef aldı ve Batarang düşmanın suratının şeklini tekrar çizdikten hemen sonra Batman, yanına inerek onun da icabına baktı. (Batarang kontrolünün aynı Heavenly Sword'daki gibi gamepad kontrolünde olduğunu söylemek üzere araya giriyorum.) Yerdeki havalandırma boşluklarından birine saklanan Batman, hemen üstünden geçen bir düşmanını da şaşırtarak ortadan kaldırdı ve ardından rehinelere tutulduğu bölgeye gitti. Burada da kısa bir çatışma gerçekleşti ve sona kalan adam, korkudan titreyerek sağa sola ateş etmeye başladı. Haykırıyor, lanet ediyor ve bu kabusun bitmesini istiyordu. Geri geri yürürken Batman'i fark edemiyor ve son attığı adımda Batman'e çarpıyordu zavallı adam. Son hatırladığı ise bir çift alev alev gözden başkası olmuyordu...

Bir hikayemişesine anlattığım tüm bu olaylar, Batman: Arkham Asylum'da birebir karşınıza çıkacak ve bu anlatılanların bir kısmında bizzat rol sahibi olacaksınız. Tüm olan biteni bu denli detaylı anlatmış olmam da oyunun, oyuncu üzerinde nasıl bir etki bırakacağını göstergesidir.

Batman'in nasıl bir kahraman olduğunu gerçekten hissetmek, Batman'in ta kendisi olmak ve Arkham'ın tüm sırlarına dahil olmak adına... Herkesin gözü, şimdiden klasik olmaya aday bu oyunda olsun! 🎮

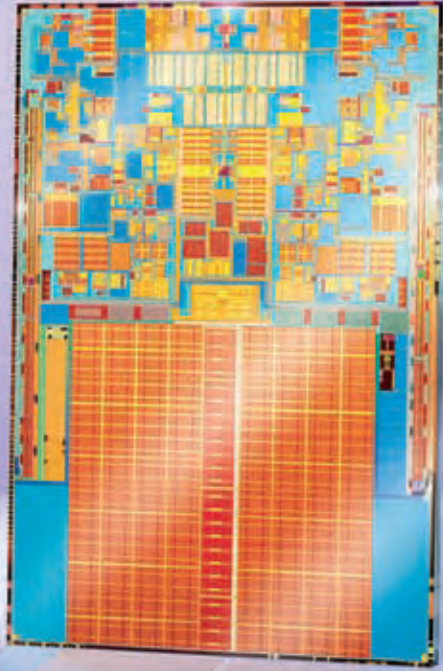
Dark Knight'ı dev ekranda izleyip kendinizden geçtiğinizi biliyorum. Bu nedendir ki bu oyuna da ilgi göstermeli ve aynı heyecanı yaşamak için gözünüzü bir saniye bile Batman: Arkham Asylum'dan ayırmamalısınız.

Batarang'leri attıktan sonra kontrol edilecek bir hayli eğlenceli olacak.



"Kabus gibi çöktü üzerime!" cümlesindeki kişi, kız arkadaşına dünyayı zindan eden Berke değil, Batman'in ta kendisidir.

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



YENİ INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ

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

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



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



INTEL GAMEX@HOME

Her yıl Compex'in alt katında **LEVEL** ve Rönesans Fuarcılık tarafından düzenlenen ve Türkiye'nin en büyük oyun festivali olan **Intel GameX**'in (20 - 23 Kasım '08) sonraki ayağı için geri sayım sürüyor ve hazırlıklar devam ediyor. Peki siz Intel GameX'e nasıl hazırlanıyorsunuz?

www.level.com.tr/gamex adresine girin ve evde, tek başınıza ya da arkadaşlarınızla Intel GameX'e nasıl hazırladığınızı gösteren bir video çekip bize gönderin. En yaratıcı ve eğlenceli video sahipleri fuar sırasında Intel'den sürpriz ödüller kazanacaklar.

İşte dev jüri:

Fırat Akyıldız, Burak Akmenek, Cem Şancı, Şefik Akkoç, Tuna Şentuna

Son katılım tarihi: 10 Kasım 2008

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



YENİ INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ

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

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



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

Games Convention 2008

E3'ün yapı fuarlarını andıran sıkıcı bir organizasyona dönüşmesinin ardından yükselişe geçen Games Convention (GC), her yıl Almanya'nın Leipzig kentinde düzenleniyor. 200 bine yakın ziyaretçi çeken GC'nin 2008 ayağı 20 - 24 Ağustos tarihleri arasında düzenlendi. GC'nin her geçen yıl artan popülaritesinden etkilenen firmalar da fuara elleri boş gelmedi ve böylece pek çok iddialı yapım hakkında yeni bilgilere kavuşma şansımız oldu. GC 2008'in en heyecan verici oyunlarını derleyerek sunduğumuz bu dosyanın sizlerin de ilgisini çekeceğini tahmin ediyoruz.



YAPIM Quantic Dream
DAĞITIM Sony
TÜR Adventure
PLATFORM PS3
ÇIKIŞ TARİHİ 2008
WEB www.quanticroam.com



Heavy Rain

Quantic Dream'i, oyun dünyasına yaratıcı ve farklı bir yaklaşım getirdikleri Fahrenheit'tan hatırlıyoruz. Heavy Rain ismiyse ilk kez 2006 yılında telaffuz edilmişti ve PlayStation 3'ün marifetlerini sergileyen bir teknoloji demosu izlemiştik. 2006'da izlediklerimizin, oyunun son haliyle bir ilgisi olmadığını belirten Quantic Dream, nihayet GC'de suskunluğunu bozarak Heavy Rain'i "gerçek" bir video ve ekran görüntüleri ile gözler önüne serdi. Fahrenheit, oyuncuya benzersiz bir özgürlük sunuyordu, üstelik sinematik atmosferi -daha önce hiç denenmemiş bir biçimde- oyunlarla bir araya getiriyordu. Heavy Rain'in senarist ve yönetmeni olan David Cage, bu kez çok daha fazla seçenek ve daha güçlü bir dramatik yapı sunacaklarının altını çiziyor. Öte yandan, Heavy Rain'de pek çok karar alabilecek olsak da senaryonun omurgası değişmeden kalacak. Ancak bu durumun oyunculara kısıtlanışlık

hissi yaşatmayacağı belirtiliyor.

GC'de gösterilen video, yenilikçi fikirlerle dolu bir oynanabilirliğin yanı sıra PlayStation 3'ün potansiyelinin hakkını veren grafiklerle de dikkat çekiyordu. Heavy Rain'deki karakterlerin göz hareketleri dahi bir tür "capture" teknolojisiyle kaydediliyor. Karakterlerin tümünde, saç tellerinden ayak parmaklarına kadar detaylı bir tasarım söz konusu. Mekan tasarımları, ışıklandırmalar ve animasyonlar yeni nesil standartlarının dahi üstünde ve tüm bu öğeler özenle bir araya getirilerek yap boz tamamlanıyor. Heavy Rain'deki ana karakterimiz, Madison adlı bir gazeteci olacak. Madison, gizemli bir seri katil olan Origami Killer'ın peşine düşerek şüpheli bir evi ziyaret etmeye karar veriyor. Bu noktada Heavy Rain'in kontrol sistemine dair bir fikir ediniyoruz. Madison'un yürümesini sağlayan bir tuşun yanı sıra -tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi- kafasını serbest-

çe hareket ettirmesini sağlayan sol stick emrinize amade olacak. Hareketlerinin hızını stick yardımıyla belirleyebileceğimiz Madison, çevresindeki pek çok objeyi kullanabilecek.

Heavy Rain, hemen hemen her durumda bize karar verme özgürlüğü sunacak. Örneğin; "evin sahibi" döndükten sonra saklanıp adamı öldürmek için bir plan yapabilecek, pek çok kaçış noktasından birini kullanabilecek, saklanıp polisi arayabilecek ya da bizzat aksiyona girebileceğiz. Aksiyon sahneleri, ekranda beliren tuşlara doğru zamanlamayla basmak üzerine kurulu olacak. Bu sistemi daha önce de görmüştük ancak Heavy Rain'in atmosferi ve kaliteli animasyonları, bu sahneleri bambaşka bir deneyime çevirecek. Oyun, henüz çok küçük bir kısmını görmemize rağmen oldukça etkileyici bir "PS3 Exclusive" olarak geliyor.

Funcom, Age of Conan için DirectX10 desteği getirecek olan client'ın ufak bir tanıtımını yaptı.

Sony, PS3'e bağlı bir PSP üzerinden video izlenmesini mümkün kılacak olan VidZone servisinin, 2009'un ilk çeyreğinde hizmete gireceğini açıkladı

Fuarda Crytek'i temsilen bir konferansa katılan Cevat Yerli, Crysis'in 22 milyon Dolar'a mal olduğunu ancak kar ettiklerini açıkladı.



YAPIM Capcom

DAĞITIM Capcom

TÜR Dövüş

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli Değil

WEB www.streetfighter.com

Street Fighter IV

Kısa bir süre önce arcade makineleri için Japonya'da piyasaya sürülen Street Fighter IV (SF4), Leipzig'de Xbox 360 demosu ile tanıtıldı. Xbox 360'ın yanı sıra PC ve PS3 platformları için de hazırlanan SF4'ün arcade versiyonunu oynamış olan şanslı oyuncular, konsol versiyonunun da aynı keyfi verdiğini müjdelediler. SF4, rakibin saldırısını birdenbire keserek ani bir karşı saldırıya geçmeyi mümkün kılan "parry" sistemini içermeyecek. Bunun yerine "focus attack" denilen ve stratejik açıdan dövüşün kaderine belirleyen hareketler olacak oyunda. Focus attack'lar şiddetine ve etkisine göre üçe ayrılıyor. Tam güçle uygulanacak bir focus attack bloklanamayacak ancak yeterince hızlı bir rakip, saldırınızı başlamadan keserek kendi combo'suna başlayabilecek. Buna ek olarak her karakterin saldırısının

ulaşabileceği menzil de farklı olacak. Focus attack hamleleri, rakipleri dikkatli olmaya ve uygun anları değerlendirmeye yönlendirerek SF4'ün, heyecanlı oyun yapısını korumasını sağlayacak.

SF4, son açıklamaya göre 16 oynanabilir karakter içerecek. Capcom, yeni oyunu en çok SF2'nin manevi halefi olarak görüyor; bu nedenle SF2'deki pek çok karakter ve mekan yeni oyuna aktarılıyor. Crimson Viper, Rufus, El Fuerte ve Abel ise yeni karakterler olarak yapımdaki yerini alacaklar.

Oyunun üç boyutlu grafiklere rağmen oynanış dinamikleri açısından iki boyutlu olacağını biliyorduk. Bazı özel saldırılarda ve ara sahnelerde ise olayları üç boyutlu olarak izleyebileceğiz. Geliştirme sürecindeki yapım, son gördüğümüzden bu yana çok daha iyi görünüyor. Karakterlerin

yüz ifadelerinin duruma göre değişmesi de ayrı bir detay.

Yapımın geliştirilme aşamasında SF2'yi referans aldığı belli olan Capcom, karakterlerin genel havasını ve dövüş stillerini korumuş. Buradan, eski oyunlardan sevdiğimiz bir karakterin, aynı hareketleri tam da hatırladığımız şekilde ve hızla yapacağı sonucuna varabiliriz.

Şu ana kadar elimize geçen bilgilere dayanarak, oyunun seriye devrimsel denebilecek yenilikler getirmeyeceğini öngörebiliriz. Zaten Capcom'un amacı da bu değil; Street Fighter serisini efsane yapan SF2'nin leziz oynanışını, sanat yönetimi ve teknik açıdan başarılı bir görsellikle birleştirmek istiyorlar. Bu çabanın sonucunu görmek içinse bir süre daha beklememiz gerekecek.

Funcom, Age of Conan'ın ilk ek paketi için çalışmalara başladığını açıkladı. Paketin 2009'un ortalarında piyasaya çıkacağı tahmin ediliyor.

Sony, yeni bir PSP versiyonunu iki ay içerisinde piyasaya süreceğini duyurdu. Yeni PSP'ler, mikrofon desteğine ve gün ışığı altında daha parlak görüntü veren LCD ekrana sahip olacak.

GC08'de 160 GB'lık bir sabit diske sahip olan yeni PS3 modeli duyuruldu; ayrıca PS3 gamepad'ine takılarak kullanılan bir mini klavye aparatı da tanıtıldı.



YAPIM Codemasters

DAĞITIM Codemasters

TÜR Taktik FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009

WEB www.codemasters.com/flashpoint2/



Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

2001 yılında piyasaya sürülen Operation Flashpoint, taktik ağırlıklı FPS hayranlarının gözdesi olmuştu. Codemasters'ın üzerinde çalıştığı devam oyunu ise GC 2008'de görücüye çıktı. Flashpoint 2, kendisine mekan olarak Pasifik Okyanusu'ndaki Skira adasını seçmiş. Toplam 220 km²'lik bir alana yayılan adanın yüzeyi, taktiksel oynanışa katkıda bulunacak biçimde tasarlanıyor. Tek bir mermiyle ölebileceğimiz kadar

gerçekçi olacak oyunda, 70'in üzerinde silah ve 30 kullanılabilir araç yer alacak. Araçlar gerçekçi fizik modellemesine ve etkileşimine sahip olurken önceki oyundaki kadar güvenli olmayacak.

Oyunun tek kişilik modu PC'de dört, konsol versiyonlarında iki oyunculu co-op sistemine sahip olacak. Multiplayer modu ise PC'de 32, konsol versiyonlarında sekiz oyuncuya kadar destek verecek. Multiplayer seçenekleri arasında klasik

deathmatch modunun ve haritanın kontrolü için savaşacağımız modların yanı sıra, bir ekibin üs savunması yaparken diğer ekibin saldırıya geçeceği Infiltration modu da yer alacak.

2009'da piyasaya sürülecek olan Flashpoint 2'nin PC versiyonunda detaylı bir harita editörü yer alacak, konsol versiyonlarında ise daha basit bir editöre yer verilecek.



YAPIM Action Forms

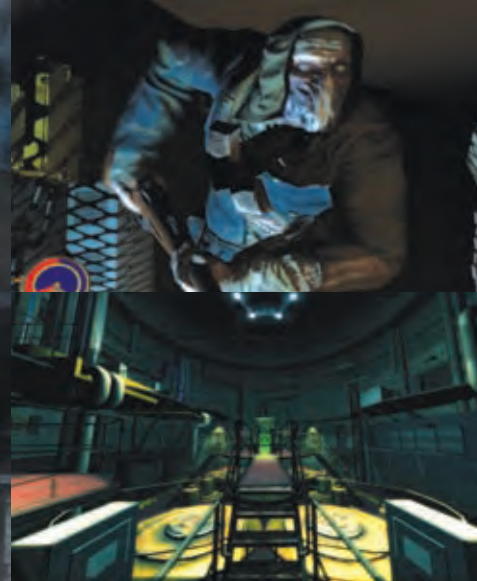
DAĞITIM 1C

TÜR FPS

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 10 Ekim 2008

WEB www.1cpublishing.eu/game/cryostasis-sleep-of-reason/



Cryostasis: Sleep of Reason

Geçtiğimiz aylarda ilk bakişını yaptığımız Cryostasis de GC 2008'in ziyaretçileri arasındaydı. Kutuplarda mahsur kalan bir buz kırıcısı rolüne bürünüp soğuğa ve tuhaf yaratıklara karşı mücadele edeceğimiz oyunda, sağlık durumumuzu -Lost Planet'teki gibi- bir ısı barından takip edeceğiz. Bu yüzden her an bizi donmaktan kurtaracak bir ısı kaynağı bulmamız

gerekecek. Buna ek olarak, ölen NPC'lerin zihnine girip zamanda kısa bir yolculuğa çıkarak, ölmeden önce gerçekleşen olaylara müdahale edebileceğiz. Dokuz katlı bir binayı andıran gemideki mürettebatın, nasıl olup da saldırgan yaratıklara dönüştüğünü anlamamız gerekiyor. System Shock 2'de olduğu gibi, Cryostasis'in de ana teması gerilim, yalnızlık ve parçaları yavaşça birleşen

bir öykü olacak.

İçinde bulunduğumuz gemide silah yelpazemiz kısıtlı olacak ve oyunun büyük bir kısmında balta ve 1968 yılına özgü silahlar ile idare edeceğiz. Hayatta kalmak için çırpınacağımız Cryostasis'e, sadece yumruklarımızla başlayacağımızı öğrenmek de içimizi rahatlattı.

DOSYA KONUSU

YAPIM NetDevil

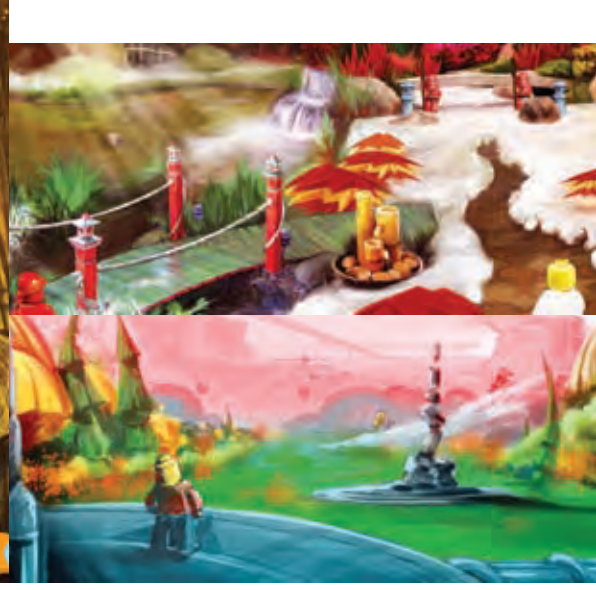
DAĞITIM Belli Değil

TÜR Taktik MMORPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in dördüncü çeyreği

WEB universe.LEGO.com



Lego Universe

LEGO Star Wars ve LEGO Indiana Jones eğlenceli oyunlardı. Sevimli ve eğlenceliydiler ancak bir yap boz fenomeni olan LEGO'nun gerçek potansiyelini kullandıkları da söylenemezdi. Söz konusu potansiyeli fark eden ve hedef kitlesini genişletmek isteyen LEGO firması, bir MMORPG için NetDevil ile anlaştı. (Ne ironiktir ki oyuncak kültürünü neredeyse yok eden ve dolayısıyla LEGO'yu da zor duruma sokan, bilgisayar oyunlarından başkası değildi.) Üstelik bu kez LEGO

temasından kastımız, LEGO adamcıklarına benzetilmiş karakterlerden çok daha fazlası. LEGO Universe, oyuncuların kendi LEGO avatarlarına sahip olabilecekleri ve LEGO parçaları ile bir şeyler inşa edebilecekleri, yaratıcı bir MMORPG olacak. Şu an için oyun hakkındaki detaylar oldukça kısıtlı ancak devasa bir sanal dünyada, arkadaşlarımızla bir araya gelip LEGO parçalarından kaleler inşa edebileceğimiz bir oyun fikri bizi oldukça cezp etti. Elbette ki oyuna devasa bir LEGO

sepeti ile başlamayacağız. Bize verilen görevleri tamamladığımızda yeni parçalara kavuşacağız ve bu parçalar ile hem karakterimizi geliştirecek, hem de daha büyük modeller inşa edebileceğiz. Görevler ve karakter geliştirme sistemi hakkında da hiçbir bilgi yok henüz. Ne olursa olsun, hancı için 100 domuz kesip ciğer toplamaktan daha cazip geliyor kulağa.



YAPIM Activision

DAĞITIM Activision

TÜR Aksiyon

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

ÇIKIŞ TARİHİ 28 Ekim 2008

WEB www.007thevideogame.com



James Bond: Quantum of Solace

007'nin oyunlarını özleyen var mı? Bir - iki istisna dışında oldukça vasat yapımlar olan Bond oyunlarının son halkası olan Quantum of Solace (QoS), Activision bünyesindeki Treyarch tarafından hazırlanıyor. (Kendilerini Call of Duty 3'ten hatırlayabilirsiniz.) Oyun, yakın bir tarihte vizyona girecek film ile aynı dönemde piyasada olacak. QoS'un içeriğinin, yeni film ile Casino Royale'deki hikayeyi birleştireceği belirtiliyor.

Yeni Bond oyunu bir FPS olarak tasarlanıyor ancak siper aldığımızda, kamera

üçüncü şahıs perspektifine geçiş yapacak. Öte yandan, oyunda düşmanları etkisiz hale getirmek için kullanabileceğimiz objeler yer alacak. Örneğin, bir yangın tüpüne ateş ederek düşmanların -kısa bir süreliğine de olsa- etrafı görmelerine engel olabilir veya varilleri patlatabiliriz. (Biliyorum, oldukça nefes kesici...) Ayrıca tuşlara doğru zamanda basmamızı gerektiren anlık aksiyonları içeren sahnelerle de karşılaşacağız.

QoS'un bazı bölümleri, gizlilik içerisinde hareket etmemizi mümkün kılacak ve düşman-

larımıza arkadan yaklaşarak işlerini sessizce bitirebileceğiz. Ayrıca bazı haritalarda birden farklı yol izleyerek bölüm sonlarına ulaşabileceğiz. Örneğin, bir odanın diğerine ilerleyerek düşman ordusuyla savaşmak yerine, pencere pervazlarını kullanarak hedefe yol alabileceğiz. Treyarch, oyunda yol bulmakla ilgili ufak bulmacalar da olacağını belirtiyor. Bense ihtiyatlı olma hakkımı kullanacağım ve QoS'un oyunculara tatlı bir sürpriz yapmasını umacağım.



YAPIM EA Games

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Yarış

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

ÇIKIŞ TARİHİ 18 Kasım 2008

WEB www.needforspeed.com



Need for Speed Undercover

ProStreet ile pek çok oyuncuya -egzoz gazı tadında- hayal kırıklığı yaşatan NFS serisi, Undercover ile kendini affettirmeye hazırlanıyor. EA de NFS'yi steril pistlere yakıştıramamış olacak ki trafiğe açık yollarda, polise ve rakilere karşı mücadele ettiğimiz oyun yapısına dönüş yapıyor. Senaryonun da önceki oyunlara göre daha etkileyici olacağı ve Hollywood filmlerini aratmayacağı belirtiliyor. (Biz de bundan korkuyorduk işte.)

Undercover'da, toplam 80 mil (128 km) uzunluğundaki yollara sahip olan Tri-City Bay Area'da yarışacağız ve bu alanda, hız göstergesindeki ibrenin sona dayanacağı takip sahnelerinin yaşanacağı otoyollar da bulunacak. EA, Undercover'da bizi çok daha zeki ve agresif polislerin beklediğini belirtiyor. Undercover'ın acımasız polisleri, bizi durdurmak için ellerinden geleni yapacak ve ekip çalışması ile önümüzü kesmeye

çalışacaklar. Oyundaki araç fizikleri daha gerçekçi olacak ve aracımız hasar alabilecek. Ayrıca -Underground'daki kadar detaylı olmasa da- modifikasyon seçenekleri oyundaki yerini alacak. Dileriz EA, Undercover sayesinde ProStreet'te yaptığı hatayı telafi eder ve serinin unutulmaz takip sahneleri, kaldığı yerden devam eder.



YAPIM EA Games

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 20 Ekim 2008

WEB www.deadspacegame.com



Dead Space

Korku oyunu yapmak yetenek isteyen bir iştir. Eğer hazırlanan oyun dünyasının atmosferi yeterince güçlü değilse oyun, hantal kontroller yüzünden sürekli olarak öldüğünüz sıkıcı bir yapıma dönüşebilir. EA'nın Dead Space'i (DS) ise şimdilik bu konuyu halletmiş gibi görünüyor. İstilacı yaşam formlarıyla uzayın derinliklerindeki bir gemide kısıp kalan mühendis Isaac Clarke'ı hayatta tutabilmek için oldukça gerilimli anlar yaşayacağız. Toplam 12 bölümden oluşacak oyunun hemen her anında bizi

tatsız sürprizler bekliyor olacak. Çağırdığımız asansörde ağır yaralı bir arkadaşımızla karşılaşip, enfeksiyon ve mutasyon riskine karşın onu öldürmek zorunda kalacağız. DS, doğası gereği vahşetin esirgenmediği bir oyun olacak. Bu konuda, parçalarına ayırmadığınız ve kafalarını koparmadığınız sürece tam anlamıyla ölmeyecek düşmanların da payı büyük olacak. Cephane bulmanın oldukça zor olacağı DS'de, kesici ve delici nitelikteki mühendislik ekipmanlarımıza büyük iş düşecek. Kısa bir süre için normalden

daha hızlı hareket edebilmemizi sağlayan paketleri kullanarak, süratli düşmanları hassas noktalarından vurabileceğiz. Ayrıca silahlarımızı modifiye etmemizi veya gizli kapıları açmamızı sağlayan objeler de bulunacak oyunda. Bu objeleri bulmak oldukça zor olacağından, seçimlerimizi yaparken dikkat etmek zorunda kalacağız. DS'nin acımasız evrenine dalmak için Ekim ayını beklememiz gerekiyor.

DOSYA KONUSU

YAPIM Ubisoft

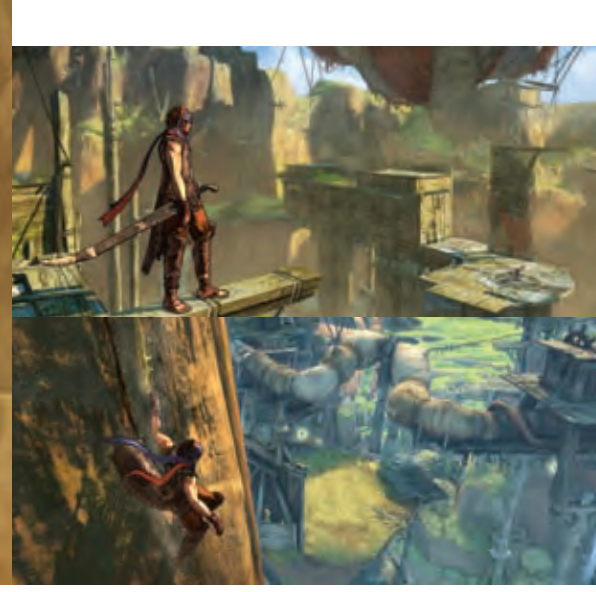
DAĞITIM Ubisoft

TÜR Aksiyon / Adventure

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in dördüncü çeyreği

WEB prince-of-persia.ubi.com



Prince of Persia

GC 2008'in onur konukları arasında yer alan Prens, yeni bir demo gösterimiyle oyuncuların karşısına çıktı. Prens, artık tavanda kısa bir süreliğine de olsa, baş aşağı halde koşabiliyor. Böylece tavanda yer alan halkalara tutunabiliyor ve kısa molalar vererek yürüyüşüne devam ediyor. Prens'in yeni oyunda yalnız olmayacağını biliyorduk ancak Ubisoft, dostumuz Elika'nın yeni bir marifetini daha gösterdi: Bir tuşa bastığınızda Elika size gitmeniz

gereken yolu gösterecek. Ayrıca videolarda gördüklerimize dayanarak, Elika'nın Prens'e ayak bağı olan hantal bir NPC olmayacağını söyleyebiliriz. Üstelik Elika ve Prens, birlikte özel atlayışlar ve saldırı hareketleri yapabiliyorlar; dahası, öldüğünüzde Elika sizi güvenli bir noktaya çekiyor. (Gözlerim yaşardı. - Şefik) Prens'in yeni düşmanları oldukça zorlu olacak ama grup halinde saldırmayacaklar. Bu detay, düşmanların daha zeki olacakları ve dövüşler sırasında

stratejik hareket etmemiz gerektiği anlamına geliyor.

Cel-shade görünümlü Prens'in, ilk bakışta birçoğumuza garip geldiği kesin ancak Ubisoft'un marifetlerini görünce, yeni Prens'e alışmanın hiç de zor olmayacağını tahmin ediyoruz.



YAPIM Obsidian Entertainment

DAĞITIM Atari

TÜR RPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 4 Kasım 2008

WEB nwn2soz.obsidian.net



Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Neverwinter Nights 2 biraz sıkıcıydı ancak ilk ek paket (Mask of the Betrayer) oldukça başarılıydı. NW2'nin ikinci eklenti paketi ise Mask of the Betrayer ile aynı dönemde gerçekleşen olayları konu alacak. Forgotten Realms'ın başka bir köşesinde, yeni karakterlerimizle, zehrin ve karanlığın tanrısı Zehir'i durdurmaya çalışacağız. Oyuna başlamadan önce, özelliklerini tamamen kendimizin belirleyeceği dört karakterden oluşan bir grup kuracağız.

Storm of Zehir, 3 - 15 arası level'daki karakterler için hazırlanıyor. Grubumuza katılacak olan diğer NPC'lerle bu sayı altıya kadar çıkacak. Swashbuckler, Doomguide (prestige sınıfı) ve Hellfire Warlock (prestige sınıfı) da oyuna eklenecek yeni sınıflar. Bunlara ek olarak, geniş alanlarda dolaşım yaratıkları ve NPC'leri bulabilmemizi sağlayan üç boyutlu bir harita eklenecek oyuna. Ayrıca savaş bittiğinde dirilen grup elemanları da artık kendi kendilerine

ayaklanmayacaklar; onları diriltmemiz (resurrection) veya kasabaya götürüp iyileştirmemiz gerekecek. Storm of Zehir, kendi grubumuzu yaratmamıza imkan verecek olmasıyla bizlere en azından hoş bir Icewind Dale nostaljisi yaşatabilir.

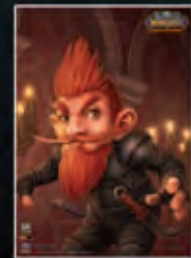
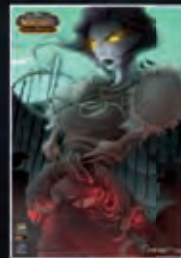
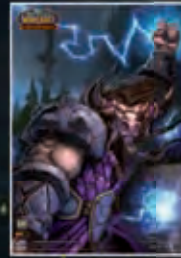
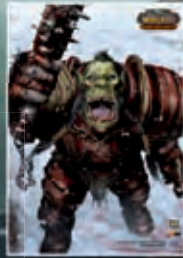


POSTER KOLEKSİYONU ÇIKTI!



4 TANESİ
XXL
BOYUTTA

10 FANTASTİK
POSTER



SADECE
9.90 YTL

ŞUBAT AYINDAN İTİBAREN

TÜM BAYİ VE SÜPERMARKETLERDE!



www.paninoturkiye.com



PES 2009

Yardıđ edin... Lütfen...



FIFA 08

Aslında PES'in tek rakibi yine PES'ti ama geçen yıl bu kural bozuldu; FIFA 08, PES 2008'den daha iyiydi. Ama bu yıl, PES, tahtını geri aldı. Yaşasın yeni kral!

Nuri Şahin Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastanesi - Vaka 13924

Orta yaşlı ve uykusuzluğu gözlerinden okunan doktor, kemik gözlüklerini çıkarıp dağınık masasının üstüne koyar ve -dengesini kaybederek- bacak bacak üstüne atar; yerinde duramayan, heyecanlı çocuğa dönerek.

- Evet, dinliyorum genç adam...

Çocuk ayaklarını yere vurmaya başlar. Sinir bozucu bir ritimle... Ve ses çıkmaz. Doktor, sesini yükseltir:

- EVET!

Çocuk ne yapacağını şaşırır; panikle ağzından birkaç kelime dökülür. Uzun ve anlamsız bir diyalog trafiği başlar:

- ONLAR!

- Evet...

- Onlar...

- Sakin ol.

- K... Koşan insanlar görüyorum.

- Nerede?

- Her yerdeler...

- OHA! Film gibi... Sinan

Çetin'siz hem de... Öhm, neyse. Devam et yavrum.

Duraksar ve sık sık kekeleyerek konuşmaya devam eder.

- Y... 23 yaşındayım.

- Yani...

- O... Onlarla yaşıyor gibiyim.

Nerdeyse sekiz yıldır... İlk başta

önemsemедim ama s... Sonra... Hayatımı istila ettiler. Önce M... Messi, sonra R... Ronaldinho... Sağ kanattan Hasan Şaş'ın atakları... Tek tek...

- Hmm... İlginç. Interesting hatta.

- ...

- Peki, baştan alalım. En baştan...

- Bir... Bir oyun... 2001 yılında çıktı. İsmi Pro Evolution Soccer... Kısaltması PES... B... Bir arkadaşında görmüştüm. Dedim ya, ilk

başta önemsemедim. Benim için sıradan bir oyundu. Ama sonra... Bir kez oynadım. Bir şekilde... R... Rüya gibiydi. Gamepad'i elime alır almaz anlamıştım. Aradığım şeydi. Ellerim titriyordu. Aklımda ne FIFA kaldı, ne de başka bir oyun...

- FIFA?

- FIFA... Başka bir futbol oyunu...

- Detay verebilir misin?

- ...

- Hmm, anladım; FIFA'dan bahsetmek istemiyorsun.

- PES'te... İlk maçım... Her şey m... Mükemmeldi. Sanki top çimle sevişiyordu.

- Hmm, demek cinsel problemlerin var.

- ?

- Evet, devam et...

- ...



Oyunda artık her yerden gol olabiliyor.

- ?

- Topun... Topun fizik modellenmesi... Akıl almazdı. Ve eğer bir dergi yazarı olsaydım o... Oyunun önceki versiyonunun olup olmadığına bakmaksızın kendini tutamayıp "Topun fizik modellenmesi geliştirilmiş" d... Derdim. Her şey... Her şey mükemmeldi doktor. Her şey... Atmosfer, paslar, şutlar... Goller... Dün gibi aklımda.

- Peki, sonra...

- Sonra... G... Günlerce oynadım. Gözlerimden yaşlar gelene kadar... Tek başıma, arkadaşlarımla... L... Lig, kupa, Master League... Dengemi kaybetmişim. Hatta... Dışarıya çıktığım zaman kaldırımlarda yan hakemler, Örümcek Adam'lar görüyordum...

- Yan hakemler?

- Yan hakemler...

- Örümcek Adam'lar?

- Örümcek Adam'lar...

- ?

- Ağlarında toplar vardı...

Doktor önündeki çizgili deftere not alırken yazdıklarını alçak sesle tekrarlar:

- Hmm, elde...mırmırmır... beyne...giden...mırmır...

damarlar...var; el...kızartmaca... mırmır...oynanmış.

- ?

- Evet, devam et hafız...

- ...

- ?

- İki... İkincisi çıktı.

D... Daha hızlıydı. Grafikleri geliştirilmişti. Daha g... Gerçekçiydi. PES3, PES4, PES5... Derken... S... Seri gelişti...

- ...

- B... Bağımlılığım her geçen gün artıyordu. Sosyal yaşantım altüst olmuştu. Ailem, arkadaşlarım, hat... Hatta kız arkadaşım... Hepsi... Hepsi sırt çevirdi bana. Ya da ben onlara... Sonra, çabaladım.

Bir şeyler yapmaya çalıştım; kalan tek arkadaşım tek tük ->



Artık çekinmeden orta yapabilirsiniz.

REHBER

KONTROLLER

Yıllar boyunca FIFA'yı klavyeyle oynamış olan biri olarak, futbol oyunlarının en rahat bu şekilde oynanabileceğini düşünürdüm. Ne zaman ki PS2'yi ve PES'i keşfettim, bu düşüncem çürüdü beynimde. Şimdiyse klavyeyle futbol oyunu oynamanın imkansız olduğunu savunuyorum. Ancak herkesin elinin altında bir gamepad olmayabilir. Bu yüzden, PES 2009'u alacak olan PC sahipleri için optimum tuş konfigürasyonunu çıkarmak istedim.

Şimdi; oyunu kurduğunuzda, Başlat menüsündeki PES klasöründe bir Settings seçeneği belirecek. Settings'e tıkladığınız zaman açılan pencerenin Keyboard sekmesine girdiğinizdeyse bir Xbox 360 gamepad'i göreceksiniz. Bu ekrandan tuşları istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz. Tavsiye ettiğimiz konfigürasyon aşağıda:

LT: C
LB: Sol Shift
RT: F
RB: W
Y: Q
X: D
A: S
B: A

FIFA serisi sayesinde aşına olduğumuz bu dizilim, sizi başarıya ulaştıracaktır. Şimdi de bu tuşlar ile yapabileceğiniz temel aksiyonları sayayım:

HÜCUM

D: Şut
Q: Ara Pas
A: Havadan Pas
S: Yerden Pas

SAVUNMA

D: Takım Presi
Q: Kaleyiçi Çıkarma
A: Kayarak Top Kapma
S: Bireysel Pres

ORTA

A: Uzak Direğe Orta
A + A: Yakın Direğe Orta
RT + A: Yüksekten Orta
Shift + A: Alçaktan Orta

SERBEST VURUŞ

D: Şut
Shift + D: Aşırtma Şut
D + Yukarı Yön Tuşu: Sert SV
D + Aşağı Yön Tuşu: Yumuşak SV
D + Shift: Sola Doğru SV
D + W: Sağa Doğru SV
D + Sol veya Sağ Yön Tuşu: Sola veya Sağa Falso



-> dışarıya çıktım, içtim, gezdim, t...
Tozdu. Fena gelmedi. Ama sonra... Tam kendimi toparlamaya başlamışken... PES... PES 2009 çıktı.

- Hani, nerde?
- Bak...
- Aa, süpermiş hocam!
- ...
- Valla...
- O... Oyun Ekim'de çıkıyor ama b... Bana çok erken geldi. PC versiyonu... İşte, bakın, eskiye döndü her şey. Hatta daha da kötü oldu; haftalardır eve kapanmış, PES 2009 oynuyorum. Boş alanlara deplase oluyorum. Nereye baksam X'ler, Üçgen'ler, Kare'ler görüyorum. İşin kötüsü, L1 tuşum çalışmıyor. B... Bilmiyorum... Y... Yardım edin.

YÜCE RABBİM!



Her yıl olduğu gibi bu yıl da PES editörü ile epey haşır neşir olacağız anlaşılın. Biz de editörün marifetlerini hatırlamak ve dünyanın en yakışıklı futbolcusunu yaratmak için Bir deneme yapalım dedik ama sonuç pek iç açıcı olmadı. Yine de; iki farklı gol sevinci, top sürme, frikik, penaltı ve kaleci vuruşu animasyonu seçmek eğlenceli ve hoş. Bu arada, Genç Doruk'un bir futbolcunun yüzünü Ice Tea ile kaplama çabası koruncu. - ŞEFİK



KAFKA VURUŞLARI

Oyundaki kafa vuruşları eskisine göre çok daha hassas. Bu yüzden ortalara kafa vururken şut tuşunda çok fazla basılı tutmamaya gayret edin. Aynı şekilde topu köşeye bırakmak istiyorsanız, şut tuşunda daha az basılı tutmanız gerekiyor.

Çocuk hıçkırma hıçkırma ağlamaya başlar. Doktor duraksar ve tutulur. Ağır hareketlerle masasının üstündeki kalemiğe uzanır ve içinden bir kalem alır; kalemi sallamaya başlar ve yere düşürür. Eli ayağına karışır. Ve bir şeyler söylemeye çalışır:

- Sakin ol... İyiy misin?
- Hıhı...
- Devam edebilecek misin?

- ...
- Hadi, bak, ben de merak ettim şimdi. Anlat şu oyunu... Hem bak, bu kadar uzun giriş konuşması olmaz. Dinleyen ne der? "Sen nasıl hastasın? Adam gibi konuş, direkt konuya gir" demez mi? "Kapak iyi ama içerik kötü" demez mi? Hadi evladım. Yapma...

Gözyaşlarını tişörtüne siler, kafasını sallar ve tutuk bir halde, konuşmaya devam eder.

- Baştan... Baştan alayım... "Oyuncu edit'leme" modu...

- Geç... Aptal aptal bilgiler verme!
- ???

- Yani...
- Peki... L... Lisanslar... Sorun devam ediyor.

E... EA'nın FIFA serisi için FIFA'yla yaptığı uzun süreli özel bir anlaşma varmış. Nedeni b... Bu olabilir. Elimdeki özel versiyonda üç ülkenin takımları h... Her şeyiyle lisanslı: Fransa, Hollanda ve İtalya. İngiltere'deki ve İspanya'daki takımlarına sadece oyuncularını lisanslı. Takım isimleri yok... Almanya ise karışık; PES 2008'de Almanya'dan sadece Bayern





Oha, doktor... Ne yaptın?!

- NE?
- Öhm, yok bir şey, yok... Not alıyorum; devam et.
- "YAŞASIN FIFA" MI DEDİN?!
- Yok evladım, yok... Devam et. Allah Allah...

Çocuk sakinleşir ve anlatmaya devam eder.

- B... Become a Legend'da bir oyuncu seçip profesyonel bir futbol ka... Kariyerine başlıyorsunuz. Haliyle, maç sırasında tek futbolcuyu kontrol ediyorsunuz. E... Eğer kendinizi ispatlamayı başırsanız diğer takımların dikkatini çekiyor ve "transfer listesi" ne giriyorsunuz. Ancak küçük bir takımda o... Oynuyorsanız adınızı duyurmak için çaba sarf etmeniz gerekiyor çünkü yapabilecekleriniz takım arkadaşlarınızla sınırlı. B... Bu da kızağa çekilmenize neden olabilir.

- Eğlenceli...
- Ç... Çok...
- Başka?
- F... FIFA'daki el kaldırarak top isteme hareketi bu modda yok. Bu da modu zorlaştırıyor çünkü top almak için tek şansınız sürekli olarak boşa kaçmak. B... Bence bu iyi...

- Vay... Gavur yapıyor!
- Hıhı...
- ...
- Yalnız o... Oyundaki para biriminin hala "P" olması sıkıcı. Dolar olabilirdi. Ya da Euro...
- Ya da Yen...
- A... Az daha u... Unutuyordum; Become a Legend'da geliştirdiğiniz futbolcuyu, network üzerinden o... Oynanan Legends'ta kullanabiliyorsunuz.
- ...
- Arkanızdaki pencereden biri mi geçti biraz önce? Elinde damalı bir bayrak vardı...
- ?
- İŞTE! TEKRAR GEÇTİ!

Doktor tekrar kağıda yönelir:

- Hm, beynin...mımmır... radyasyona...maruz...kalması... ve...mımmır...sulanması... Bir...tedavi...yöntemi... mımmır...olarak...şapka...
- Efendim?
- M... Master League... Menüde yeni bir şey yok ama ö... Özellikle transfer sisteminde yapılan değişiklikler, modu eskisine göre d... Daha etkili kılmış. Sistem artık iki aşamalı: İlk aşamada kulübe t... Teklif götürüyorsunuz. Eğer kulüp, teklifi kabul ->

BARAJ

D: Herkes Zıplar
S: Herkes Sabit Durur
A: Herkes Koşar ve Zıplar
A + S: Herkes Koşar
C + Yukarı Yön Tuşu: Barajdaki Oyuncu Sayısı Artar
C + Aşağı Yön Tuşu: Barajdaki Oyuncu Sayısı Azalır

DİĞER

Shift + D: Aşırtma Şut
FT + FT: Top İsteme
Shift + Q: Havadan Ara Pas

Sonrası birçok tuş kombinasyonu ve uzmanlık gerektiriyor. Siz bunları bir özümseyin de önce...

İPUÇLARI

PES kariyeri boyunca belirli bir oyun sistemine sadık kalan -benim gibi- birçok oyuncu vardır. Birçok kişi kendisine bir stil belirler ve bu stilin dışına çıkmaz. Ben de bu kümenin bir elemanı olarak yıllardır yerden kısa paslarla hücum çıkar ve sabırlı bir şekilde gol kovalardım. Ancak yeni PES'te stilime bir şeyler katmam gerektiğini anladım. (Fırat'ın da katkısı yadsınamaz.) PES 2009'da, yerden kısa paslarla hücum çıkarmak verimli olmadığı gibi eğlenceli de olmuyor. Ayrıca bir futbolcuyla topu kaptırmadan metrelerce sürmek de mümkün değil. Bu yüzden daha çok paslaşmalı ve topun ayağını (?) yerden kesmeli. Önceki oyunlarda, havadan atılan uzun paslar ve ara paslar saçma sapan yerlere gidebiliyor, benim gibi birçok kişiyi sinir krizine sokabiliyordu. PES 2009'da bu problem tamamıyla çözüldüğü için havadan oynamaktan çekinmeyin. Havadan oynamak hem büyük avantajlar sağlıyor, hem de oyunu güzelleştiriyor. Sonuçta hepimiz futbol aşığıyız ve sonuçtan ziyade oyuna değer veriyoruz, değil mi? (And the Oscar goes to... - Fırat) Havadan ara pas atarken Q'da basılı tutma süremiz, topun şiddetine ve açısına etki ettiği gibi, yön tuşları sayesinde topa yön verebiliyoruz. Geliştirilen oyun dinamikleri havadan atılan ara pasların önemini de arttırmış. Öte yandan -A tuşuyla- atılan havadan paslar bir o kadar verimli ve keyifli. Kısa mesafelerde bile havadan paslaşarak topu kaptırma ihtimalini en aza indirebiliyoruz. Ayrıca, PES 2009'da, kanatlardan yapılan ortalar eskisine göre çok daha etkili. Kanatlara inerken ya da korner kullanırken takım arkadaşlarımız içeri kat ediyor ve net pozisyonlar bulabiliyorlar. Bu noktada yeni oyunun "topsuz oyun" konusunda bir hayli ileri gittiğini belirtmek istiyorum. Duran toplardaki içeriye kat etme, itiş, kakış ve pozisyon alma mücadelesi oldukça gerçekçi. - ŞEFİK

Munich vardı; PES 2009'da o da yok. Ama (sadece) bu konuda değişiklikler olabilir. O... Oyunun piyasaya çıkmasına daha var...

- Bu nasıl konuşma oğlum? Editör gibi... Nerden duydun bunları?!
- ...
- Pardon...
- Oyunda yeni bir mod da var; Become a Legend.
- FIFA'da da vardı ondan...

Sinirlenir...

- W... Winning Eleven'in bazı versiyonlarında da vardı; FIFA, Winning Eleven'dan almış. Ayrıca, "FIFA" demeyin bana; n... Nefret ediyorum o oyundan! Hiçbir oyun, pft, PES gibi..

Gözleri dolar, titrer.

- PES GİBİ OLAMAZ!
- Yaşasın FIFA!



Artık serbest vuruşlardan daha kolay gol oluyor.



YILDIZ OYUNCULAR

Ronaldo gibi yıldız oyuncular, yetenekleriyle diğer oyunculardan keskin bir şekilde ayrılıyorlar. Bir yöne giderken topu hızla başka bir yöne çekme, bu yeteneklerden sadece biri. Bu hareket, özellikle dar alanlarda çok işe yarıyor.

-> ederse bu kez futbolcuya gidiyor, oynayacağı süreyi ve maaşı belirleyip bir teklifte daha bulunuyorsunuz. Sonraki hafta da sonuç belli oluyor. Bu sistemle teklifi kimin reddettiğini öğrenebiliyorsunuz. D... Diğer yandan, PES 2008'de olduğu gibi takımınız l... Level atlıyor. Örneğin, belirli sayıda galibiyet aldığınız zaman popüleriteniz ve buna b... Bağlı olarak istediğiniz futbolcuları alma şansınız artıyor.

- ...
- Tavsiye edilen tüketici tavrı budur.
- ?
- Hiç karabasan gördünüz mü?
- Bu civarlarda görmedim. Peki ya sen?
- Ben de gömedim.
- Anlıyorum.

Sıkıldığı her halinden belli olan doktor, esnediğini gizlemek için ağırlığını geriye doğru verir ve elini ağzına götürür, kelimeleri yutar.

- Eeeaaao... "Master Lik" diyordun...



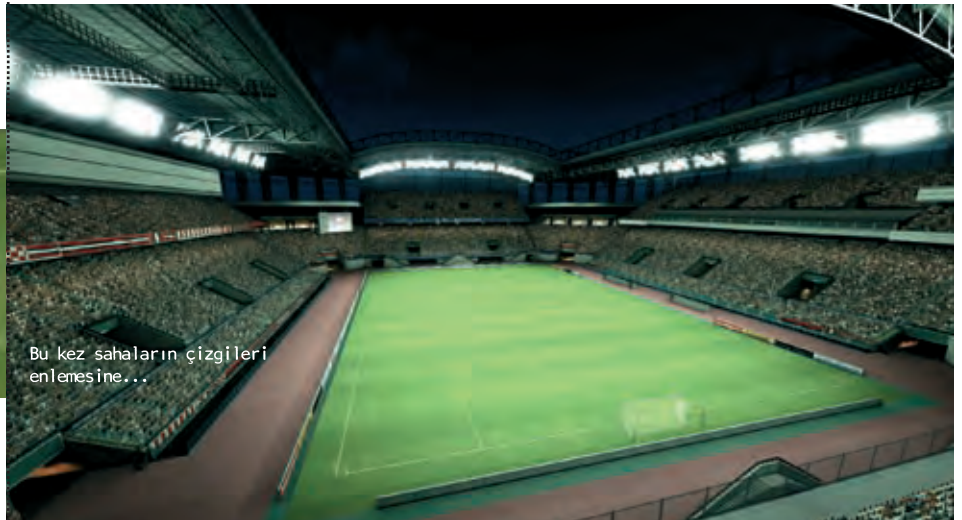
- E... Evet, bir şey daha var: Mutluluk derecesi. Mutlu oyuncular iyi, mutsuz oyuncular ise kötü oynuyor. Bir futbolcunun mutlu olup olmadığını taktik ekranındaki kalp ikonlarından anlayabiliyorsunuz. B... Bu da güzel bir yenilik...
- İlginç...
- İ... İzninizle oynanış...
Sisteminden bahsetmek istiyorum...
- Tabii...
- B... Baştan b...
Belirtmeliyim ki PES 2008'de yapılmaya çalışılan ama mahvedilen her şey, PES 2009'da kotarılmış. Bu

gerçekten önemli... "Fizik modellemesi"nden başlayalım. Bildiğiniz gibi...

- Ben nerden bileyim evladım?
- P... Pardon... Haklısınız.
- Dinliyorum...
- PES'in en önemli kozu olan fizik modellemesi, P... PES 2008'de resmen harcanmıştı. Özellikle de topun fizik modellemesi... Çok kötüydü. Top, bilardo topu gibi kayıyordu. Falso vb. özelliklerini de neredeyse yitmişti. Bir de anlamsız bir şekilde sürekli olarak futbolculara çarpıp sağma sapan yerlere gidiyordu. Bu

da serinin fanatiklerini çıldırtmıştı. Dedim ya, oyunun e... En önemli özelliği idi top. Ama PES 2009... Bu konuda mükemmel. Topun hareketleri yeniden hesaplanmış. Top artık havada süzülüyor. Paslar ve şutlar olması gerektiği gibi... Son derece g... Gerçekçi.

- Olur...
- M... Mesela, artık gelişine vuruşlarda top ivmeli bir şekilde yükselip kalenin uzağından tribünlere gitmiyor; top, belirli bir yüksekliğe çıktuktan sonra hızla inişe geçiyor. Bu



Bu kez sahalara çizgileri enlemesine...



da oyunu tadlandırıyor çünkü bu şutlar asla kaleyi bulmadığından kimse denemiyordu. A... Ama Fırat diye bir arkadaşım vardı; Serser Alci'yla gelişine çakıp bir gol atmıştı. Bir daha da öyle gol olmadı.

- Başka hastaların sorunlarından bahsetmeyelim lütfen...

- ...

- ...

- Kısacası, Konami... Konami oyuncuyu rahatlatmış ve ona serbestlik tanımış. E... Eskiden bazı hareketleri yapmaya korkardık; şimdiyse dilediğimiz hareketi dilediğimiz zaman yapabiliyoruz. Aslında bu bir "devrim" olarak tanımlanabilir çünkü her ne kadar F... FIFA'dan üstün olsa da PES serisinin önemli sorunlarından biri pas verirken ya da şut çekerken zaman zaman topun b... Bambaşka yerlere



götmesiydi.

- Başka örnekler verebilir misin?

- Mesela havadan ara pas... Artık havadan ara pаса da yön verebiliyorsunuz. İ... İşin güzel yanı, dar alanlarda bile bu pası kullanabilmeniz. Bunu sağlayan şeyse topun hareketinin ağırlaştırılmış olması. Yani... Orta alanı biraz geçtikten sonra L1 + Üçgen kombinasyonunu kullanarak havadan ara pas atarsanız top kaleciye gitmiyor; önce havada süzülüyor, sonra yavaşça atak yapan oyuncunun önüne düşüyor.

E... Evet, havadan ara pas, PES 2008'de de PES6'daki kadar işlevsiz değildi ama topun fizik modellenmesi berbattı. PES 2009'da ise taşlar yerine oturmuş. Sadece havadan ara pas değil; Daire tuşunu kullanarak atılan normal havadan paslar da yerini b... Buluyor. Böylelikle sahanın neresinde olursanız olun bu pası kullanabiliyorsunuz. Aynı şekilde Üçgen'le atılan ara pas da yenilenmiş. A... Artık bu pаса da yön verebiliyorsunuz. Ayrıca, sadece gol bölgesindeki son adama pas verirken değil; sahanızdan çıkarken de ara pası kullanabiliyorsunuz. Eskiden de kullanabiliyordunuz ama diğer PES oyunlarında ara pas, tek... Tek işlevle sınırlandırıldığından sahanın diğer bölümlerinde pek işe yaramıyordu.

- "L1", "Üçgen" falan diyorsun...

Herkeste gamepad olmak zorunda mı evladım? Neden böyle yapıyorsunuz?

- H... Hayır, değil. Ama oyunu gamepad'le oynamak daha kolay ve e... Eğlenceli. Zaten Konami de kontrollerin ayarlandığı ekrana Xbox 360 görseli ve şeması koyarak bir ipucu v... Vermiş.

- Ha iyi...

- Devam edebilir miyim?

- ...

- Yine p... Pas konusu... Paslar tam futbolcuların koşu yollarına, açılarak gidiyor. Yani kısa düşüyor ve doğru zamanlamayla atılan her pas, rakip için tehlikeli oluyor. Zaten oyunun öne çıkan özelliklerinden biri de bu: Pozisyon zenginliği. Bunu sağlayan iki etken var: Birincisi yenilenen fizik modellenmesi, ikincisi ise yapay zeka. Y... Yenilenen fizik modellenmesi, eskisine göre topun daha gerçekçi hareket etmesini ve daha çok sahada kalmasını sağlarken; yapay zeka, futbolcuların, buldukları boş alanlara kaçmalarını sağlıyor. Ö... Özellikle "boşa kaçma" çok kritik bir yenilik; futbolcular sahaya öyle bir yayılıyorlar ki kafanızı her kaldırdığınızda boşta bir adam görüyorsunuz. Üstelik boşa kaçarken rakiplerinden de kopmaya çalışıyorlar. Bu... Bu da oyunun akıcılığını arttırıyor.

Doktor, saatine bakar... Bir kez daha esner. Pencereden dışarıya bakar ve çocuğa dönüp isteksizce kafasını sallar, "Devam

et" der gibi. Not almayı çoktan bırakmıştır...

- "Pozisyon zenginliği" demiştin... Futbolcular çok iyi pozisyon aldıklarından özellikle ortalarda kaleye doğru yükleniyor ve gol olmasa bile karambol yaratıyorlar. S... Serinin eski oyunlarında ise atak oyuncuları, genelde orta yapıldıktan sonra ceza sahasının dışında kalırlardı. Onlar dışarıda kalmasa, hemen hemen tüm ortalarda top ceza sahasının dışına doğru giderdi. Bu sorun da ç... Çözülmüş.

- ...

- Şey... Oyun ağırlaştırılmış. Bir ara PES 2008'i ve PES 2007'yi de oynadım da... Gerçekten çok fark var. En basitinden topu alıp gitmek zor. Oyun sizi oyun kumaya zorluyor. Yani kendi sahanızdan kısa paslarla, boşa oynayarak çıkmanız gerekiyor.

- Olumlu...

- Ama yıldız oyuncuların yetenekleri ön plana çıkarılmış. Eski gibi değil... Yıldız oyuncular keskin dönüşler ve diğer oyuncuların yapamayacağı hareketler yapabiliyor. Eskidense biraz yetenekli olan bir futbolcu, hemen hemen her hareketi y... Yapabiliyordu.

- Sen bunları bir yerden falan okumuyorsun, değil mi?

- H... Hayır.

- Ha yani... Ona göre...

- Yok...

- E hadi bakalım...

- B... Birkaç şey daha var...

- Tabii...

- Şu köşedeki Örüncük Adam mı doktor? Ağ mı ömüştü oraya? Top da var içinde!

- Hani, nerde?

- Bir dakika... D... Duydunuz mu?

FORUMLARDAN ALINTILAR

Oyun henüz resmi olarak piyasaya çıkmadığından ön görüşleri taşıdık sayfalarımıza.

Konami'nin Become a Legend ve Legends modlarına yoğunlaşacağından eminim; Master League'de çok fazla yenilik olmaması da bu yüzden. Her neyse, yeni özellikleri okumak heyecan vericiydi; cezbedici vaatler. G7SEV - Winning Eleven Blog

Harika haberler... Ellerim kaşınıyor; oyunu oynamak için sabırsızlanıyorum. Variansc - Winning

Eleven Blog

Değişiklikler kulağa hoş gelse de Master League hakkında endişeliyim; yıllardır aynı. Artık yeni bir soluğa ihtiyacı var. Cantona7 - Winning Eleven Blog

Artık bir oynanışa bile sahip değil... Perthboy - GameSpot

Become a Legend, FIFA'nın Be a Pro'sunun ucuz bir kopyası olacak. Bunun nedeni geçen yılki PES'in batmasıdır. hardman2k7 GameSpot

KALECİ ÇIKARMA

Yapay zekanın sezgileri, serinin diğer oyunlarına göre daha güçlü olduğundan Üçgen tuşuyla kaleciyi çıkarırken daha dikkatli olmanız gerekiyor. Aksi halde gol yemeniz işten değil.



ALTINCI HİS TEKNOLOJİSİ



Yıllardır Fırat tarafından kullanılan altıncı his teknolojisi, sonunda Konami tarafından da fark edilerek PES serisine dahil edilmiş.

Teknoloji şöyle işliyor: Diyelim ki Fırat topu sürerken kayarak topu kapmaya çalışıyorsunuz ancak siz daha tuşa basmadan, sıyrılaçağı hareketi sergilemeye başlıyor bile. Serî için devrim niteliği taşıyan bu teknolojinin yapay zeka tarafından uygulanabiliyor olması bizi sevindirdi. Yere yatmaya kalkıştığımız an rakibimizin topu sağa - sola çekiyor ya da herhangi bir çalım hareketini kullanarak bizi alt ediyor. Anlayacağınız, işimiz eskisinden daha zor; öyle ha bire yere yatıp top kapma devri sona erdi! - ŞEFİK

- > - Neyi?!
- Ercan Taner "VE TOP AĞLARDA GOL" dedi!
 - Haydaaa...
 - "TEAAAAAC" dedi şimdi de! Duyuyor musunuz?!
 - Yok hafız...

Çocuk yıkılır. Pencereden dışarıya bakar; kendisini anlayan birilerini arar ama ne çare... Kendisini toplamaya çalışır ve gözleri dolu dolu, anlatmaya devam eder.



- K... Kayarak top alma da yok artık. Bunu da... Çözmüşler. Artık çift dalar ve topa dokunamazsanız büyük ihtimalle kart görüyorsunuz. Aynı şekilde, gole giden adamı düşürdüğünüzde de bu kez kesin kırmızı kart görüyorsunuz. Yani... Yani çift dalma, kartlarla caydırıcı hale getirilmiş. Oyunun ağırlaştırılması ve pasların yenilenmesi de çift dalma hareketini işlevsiz hale getirmiş.

- Saçma...
- Efendim?
- Yok bir şey, yok...
- ...
- ...
- AŞİRTMALAR DA ÇOK İYİ!
- Bağım!
- Pardon... Heyecanlandım.
- ...

- Eğer L1'le beraber Kare tuşuna gerektiği kadar basarsanız top mutlaka kaleyi buluyor. Zaten bunca yeni hesaplamadan sonra aşirtma vuruşların eskisi gibi olması b... Beklenemezdi.

- ...
- 0 kadar çok yenilik var ki...
- Hangisinden bahsedeceğimi şaşırdım.
- İstedüğün sorudan başlayabilirsin.
- Tamam.

- Dinliyorum.
- En önemlilerinden bahsettim aslında ama aklımda birkaç şey daha var; onlardan da bahsetmem lazım. Yoksa kızarlar.

- Kim kızıyor evladım?
- Onlar...
- Onlar kim?!
- O... Okurlar...
- Hmm, anlamsız...
- ...
- Anlat hadi...
- Futbolcular... Yine eskisine göre çok daha esnek... Her türlü vuruşu yapabiliyorlar. Örneğin, sırtları kaleye dönükken 180 derece dönüp sert bir vuruş yapabiliyorlar. Aynı





şekilde ters yöne uzun paslar da atabiliyorlar. Yani PES 2008 ya da PES 2007'de olduğu gibi hareketler, futbolcuların o anki konumlarıyla sınırlandırılmamış. Her şey son derece esnek... Dönerek ara pas, dönerek havadan ara pas, ters yöne yerden uzun pas ya da havadan pas... Bu... Bu oyunda her şeyi yapabiliyorsunuz.

- ...
- Y... Yapay zekadan bahsettim ama bir şeyi unuttum: Rakip, skora göre taktik değiştiriyor. Bu özelliğin önceki PES oyunlarında ya da FIFA'da da olduğu söyleniyordu ama ilk defa bu kadar net bir şekilde işlenmiş. Rakip... Rakip mağlup durumdakten resmen saldırıyor ve gol atmak için her şeyi yapıyor. Bu sayede kontrataklar da daha gerçekçi bir hal almış çünkü rakip, defansta çok aktif veriyor.

- ...
- Grafiklerden de bahset de tam olsun bari...
- Hıhı... Hatırlattığınız için teşekkürler.
- Önemsiz... Dinliyorum...
- Grafikler müthiş. Gerçekten... Konami, PES 2009'la bir şeyleri aşmış. Bu menüden de belli oluyor zaten. Ama oyun içi grafikler... H... Harika... Çok güzel. Önemli görsel yenilikler...

- Neler?
- Işıklarıma efektleri...
- Oyunun çehresini değiştirmiş. Futbolcular, eskisine göre çok daha gerçekçi görünüyor. Aynı şekilde saha da...
- Klîşe...
- Efendim?
- "Klîşe" diyorum... Hep aynı laflar...
- Özürl dilerim.
- Bırak da ekran görüntülerine baksınlar... Boş konuşma!
- P... Peki.
- Ama... Animasyonlar geliştirilmiş!
- Bak ya!
- ...
- ...
- A... Artık üç farklı "adam seçme" seçeneği var: Manual, Semi-automatic ve Automatic... Manual'ı seçerseniz seçme işlemi tamamıyla size, Automatic'i seçerseniz de tamamıyla bilgisayara kalıyor. Semi-automatic ise diğer P... PES oyunlarındaki Manual seçeneğine denk geliyor. Yani optimum seçenek bu. Ama en önemlisi, hangi seçeneği seçerseniz seçin, adam seçme sorunu yaşamıyorsunuz.
- Oh be! Sonunda...
- ??!

Sıkıntıdan ölme noktasına gelen doktor, ağır hareketlerle doğrular ve yanındaki eski, tozlu vantilatöre uzanıp "3" numaralı tuşa basar. Vantilatörün üstündeki uzun kağıt parçaları dalgalamaya başlar. Zaten



Become a Legend'da her olumlu hareketinize puan veriliyor.

eski vantilatörün tek serinlettiği şey bu kağıt parçalarıdır...

- Yok bir şey...
- Müzikler daha iyi.
- İyi...
- Sesler de öyle...
- Kötü...
- Atmosfer?
- Çirkin...
- ...
- Artık futbolcular el kaldırarak pas istiyorlar.
- ...
- BU OYUN MÜKEMMEL!
- BAĞIRMASANA ULAN!
- Pa... Pardon.
- O elindeki ne?
- Hani...
- Arkanda sakladığın...
- Y... Yok bir şey...
- Evladım ver! Tedavin için önemlidir belki!
- O... Olmaz...
- Ver ulan!
- Vermem!
- VER!
- VERMEM!

Oda bir anda karışır. Doktorla çocuk birbirine girer. Doktor, çocuğu tekme tokat döver. Üstelik dayak sırasında "Allah yarattı" gibi bir saptamada da bulunmaz. Çocuk ağlamaya başlar. Bir yandan da "Samuel Eto'o neden Özbekistan'a gitti?" diye sayıklar. O sırada doktor, zar zor ayakta duran çocuğu parmağının ucuyla iter; çocuk düşer. Çocuğun, elinde sıkı sıkı tuttuğu dergiye alır ve çevirir. Derginin kapağında şöyle yazmaktadır:

"LEVEL - Türkiye'nin en çok satan oyun mecmuası"

... Ve doktor, çekmecesini açıp bir tabanca çıkarır; kafasına sıkar. - FIRAT

3
büyükler
Yeni oyunda Türkiye'nin üç büyük takımı; hem takım, hem de futbolcu lisanslarıyla yer alıyor.

5
lig
Yeni PES'te de sadece beş lig yer alıyor; Fransa, Hollanda, İngiltere, İspanya ve İtalya.

8
yıldız
Oyunun logosunda sekiz yıldız bulunuyor ve bu yıldızlar, PES 2009'un serinin sekizinci oyunu olduğu anlamına geliyor.

71
gol sevinci
Oyundaki editörde, futbolculara 71 farklı gol sevinci atanabiliyor.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

ARTI Yeni fizik modellemesi, akıcı oynanış sistemi, yeni yapay zeka sistemi, yerini bulan paslar ve şutlar, Master League'deki düzenlemeler, PC çevriminin sorunsuz olması, Become a Legend vs.

EKSİ Lisans problemleri, birkaç kaleci hatası

YAPIM Konami
DAĞITIM Konami
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, PSP, Wii
WEB www.konami.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

PES 2008'te yapılamayan her şey PES 2009'da yapılmış; tek kelimeyle mükemmel. Şimdiye kadar yapılmış olan en iyi PES oyunu. Konami'ye selamlar...

9.7

minimum 1.6 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 7.5 GB Sabit Disk
önerilen 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı
Oyun birkaç önemsiz detay dışında tamamlandığından puan vermek istedik.
Verdiğimiz bu puan -1 ya da +1 değişiklik gösterebilir.





BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Bu sıcakta kim cehenneme gitmeyi ister ki?

İkinci Dünya Savaşı oyunlarını basit bir hücreye benzetiyorum. Tıpkı basit bir hücre misali bölünerek çoğalıyorlar. Başlarda büyük çapta ses getiren Medal of Honor serisi vardı. Ekibin bölünmesiyle doğan Infinity Ward, Call of Duty (CoD) serisini yapmaya başladı (bkz. üst satır, hücre bölünmesi). Serinin başarısı, Medal of Honor serisini gölgede bırakınca geliştirdiği kaliteli

oyunlarla adından söz ettiren Gearbox Software da İkinci Dünya Savaşı'nda yer alacağını açıkladı.

Piyasada o kadar çok İkinci Dünya Savaşı temalı oyun vardı ki Gearbox Software, yeni oyununda farklılık yaratmak zorundaydı. Öyle de yaptılar. Firma, Rainbow Six'ten veya SWAT'tan etkilenmiş olacak ki Brothers in Arms (BiA) ile İkinci Dünya Savaşı'na "ekip yönetimi"ni dahil etti. Oyun tutulunca da yeni bir BiA için kolları sıvadı ve Ekim ayında BiA: Earned in Blood piyasaya çıktı. Fakat beğenilmedi. Bunun üzerine Gearbox Software ekibi ofise kapandı ve yeni bir BiA için çalışmalara başladı.

İsim yakıyor > BiA'nın yapım aşamasında yer almışcasına anlattığım BiA hikayesinden sonra asıl konumuza, yani yapımı üç sene süren Hell's Highway'e gelelim. Oyunun

planlanan çıkış tarihi 2007'nin Kasım ile Aralık ayı arasındaydı ama ertelendi. Yapımcılar buna gerekçe olarak oyunun henüz tamamlanmamış olmasını gösterdiler ancak gerçeği herkes biliyordu; Gearbox Software, Infinity Ward'un CoD4: Modern Warfare ile yakaladığı muhteşem başarının gölgesinde kalmaktan çekiniyordu. Haklılardı da çünkü CoD4 varken kimse Brothers in Arms ismini ağızına bile almıyordu.

Firmanın CoD4'ü gördükten sonra kazandıkları 10 ayın Hell's Highway'e çok yarayacağını düşünüyordum. Yani Hell's Highway'den çok ümitliydim. En azından ismi vardı. Nasıl ki Roberto Carlos ile futbol birbirini tamamlıyorsa, BiA ile İkinci

Güiza'nın askerlik fotoğrafı...





Dünya Savaşı da birbirini tamamlıyordu. Fakat şimdiden belirtmeliyim ki olmamış Gearbox Software, olmamış Ubisoft... "Seriye daha ileri götürelim", "Yeni nesil ile kaynaşalım", "Oyunculara cehennemi yaşatalım" derken verdiğiniz boş vaatler yüzünden ölene kadar azap çekeceksiniz.

Gittik, gördük, yendik> Evet, Hell's Highway'ı çıkışına bir ay kala deneme şansını bulduk. Denemekle de kalmadık, üç saat boyunca Alman avlayıp durduk. Açıkçası, Almanlar'a karşı sempati duyan ve sırf bu yüzden Almanca öğrenmeye başlayan biri olarak şu günlerde Alman öldürmek hiç de hoşuma gitmedi. Hatta her öldürdüğüm Alman için üzülüm ve ağıt yaptım ancak yapacak bir şey yok; askerlik her şeyden önce gelir. Vatan için yapılmayacak şey yoktur. (Amerika için mi?)

Bahçeli market> Hell's Highway, İkinci Dünya Savaşı'nda önemli bir yeri olan Market Garden operasyonunu konu alıyor. 17 Eylül 1944 tarihinde başlayan ve 25 Eylül 1944 tarihinde sona eren Market Garden Operasyonu, Amerika ve İngiltere Ordusu'nun Almanya'yı ele geçirmek için düzenlediği bir operasyon. Hollanda'ya paraşütçüler indirip bölgeyi



ele geçirmek, ardından birlikleri bölgede toplayıp Almanlar'a saldırmak, operasyonun amacıydı. İki Amerikan Hava İndirme Tümeni (82. ve 101. Hava Tümenleri) ve bir İngiliz Hava Tümeni'nin (1. Hava Tümeni) Hollanda'ya inmesiyle operasyon resmen başlar; Eindhoven, Nijmegen ve Arnhem kentlerine paraşütçüler iner ancak hesapta olmayan bir şey, Amerikan Ordusu'nun tüm planlarını alt üst eder; Hava Tümenleri yere iner inmez Alman Ordusu'yla karşılaşır. Bu önemli operasyon hakkında her yerden bilgi edinebilecek olmanıza rağmen hikayenin sonunu söylemeyeceğim; sürpriz olsun.

Hell's Highway'de takım oyunu biraz daha ileriye taşınmış. Bazen bir, bazen de iki ekibe komuta ediyoruz. Savaşlar ve taktikler ilk oyun ile neredeyse aynı. Düşmanları görünce X tuşuna basarak haritayı açıyoruz. Açılan haritada düşmanın yeri ve konumumuz belirtiliyor. Düşmanı, takım arkadaşlarımızı kollayarak öldürmemiz gerekiyor. Bu da stres yaratıyor ve oyunun heyecanını artırıyor çünkü siperlerden ateş edilirken veya bir binanın çatısından MG ile taranırken ve düşmanlar bizi kıstırmışken acil ama en doğru kararlar ile ekibimizi yönetmek zorundayız. Casual zorluk seviyesinde bu tip kritik kararlar almak kolayken, diğer zorluk seviyelerinde düşman ensenizdeyken karar vermek zorunda kalıyorsunuz.

Oyundaki en başarılı ve en az hasar aldığımız taktik, düşmanı sipere gömmek ve arka taraftan dolaşarak onun işini bitirmek. Zaten hemen hemen her haritada bu taktik için tasarlanmış. Takım halinde yol alırken düşmanla karşılaşsak arka yollardan dolaşabiliyor ve onu rahatça öldürebiliyoruz. Kaçarken dikkat çekmezsek tabii ki...

Kafandaki ne hacı?> Düşmanlar siper aldıkları zaman üstlerinde birer daire beliriyor. Bu dairelerin renkleri bize düşmanın ne durumda olduğu hakkında ipucu veriyor. Eğer daire kırmızıysa bu, düşmanın çok rahat olduğunu ve istediği zaman kafasını çıkarıp bize ateş edebileceğini gösterir. Eğer daire beyazsa düşman sipere gömülmüş demektir ki bu bize yol almamız için fırsat verir. Eğer daire griyse çizgi, dairenin içinde tam tur atana kadar tekrar ateş edebiliriz. Daireye ya da sipere nişan alıp mouse'un sağ tuşuna tıkladığımız zaman, seçtiğimiz / yönettiğimiz ekip o düşmana ateş açıyor. Aynı şekilde kulelerdeki MG siperlerini de etkisiz



"Yeğenim, çek bakalım bir kart"



kılmanın yolu bazuka ekibinin sipere ateş etmesinden geçiyor ancak emirleri bizim vermemiz gerekiyor. Ekipleri yanımızda dolaştırabiliyor ve istediğimiz yere gönderebiliyoruz. Düşmanı devamlı olarak ateş altında tutuyorlar fakat hepsi bundan ibaret. Adam öldürme konusunda pek başarılı oldukları söylenemez. Bu yüzden nişancılığınızı konuşturmalı ve siperden kafasını çıkarana hemen vurmalısınız. Askerlerimiz boş alanda saldırıya uğradıklarında ya da bir düşman siperinin yanından geçtiklerinde büyük olasılıkla bozguna uğruyor ve genelde de ölüyorlar. Böyle olunca da alanı temizlemek bize düşüyor. Sonra da tam ölen adamlarımız için yas tutacakken birdenbire arkamızda beliriyorlar. Bunun nedeni, takımdaki her adamın hikayenin bir parçası

MATT BAKER VE SAZ EKİBİ



Brothers in Arms tarihe dayalı olan bir oyun olsa da içerdiği karakterler gerçek değil. Oyunun baş kahramanı Matt Baker, sadece oyun için tasarlanmış olan bir karakter. M1 Grand Rifle ve M1A1 Thompson Makine Tüfeği kullanan Matthew "Matt" Baker'in yanı sıra, aynı görevde sahip olan Joe Hartsock da oyunda en az Matt kadar önemli bir yere sahip. Matt'in ekibindeki Sam Corrien ve Gary Jasper'in isimlerini de oyun boyunca duyacağız. "Stella" isimli bir bazukaya sahip olan Gary Jasper'a "Neden Stella?" diye sordüğümüzde, "Sevgilimin ismi abi" yanıtını alıyoruz. Ayrıca Jasper, Almanca ile dalga geçmeyi de çok seviyor.



GEARBOX SOFTWARE



Gearbox Software'in geliştirdiği oyunların hepsi adını duyurmuş, güzel satış rakamlarına erişmiş olan yapımlar. 1999 yılında kurulan bu güzide firma, açıldığı ilk yılında Half-Life'in ünlü ek paketi Opposing Force'u geliştirmişti. Ardından Half-Life'i Dreamcast'e uyarlayan fakat bir türlü yayınlamayan firma, bir sene sonra Counter-Strike'i yaparak adından söz ettirdi. 2001 yılında tekrar Half-Life'a dönen Gearbox Software, Half-Life'i PlayStation 2'ye çıkardıktan sonra -sırasıyla- Tony Hawk's Pro Skater 3, James Bond: Nightfire ve Halo Combat Evolved oyunlarını PC'ye

uyarladı. Counter-Strike: Condition Zero'dan sonra ise BiA serisine başladı. 2005 yılından beri çeşitli platformlar için BiA oyunları üreten firma, bu ayın sonunda Hell's Highway'ı piyasaya sürecek.

olması. Haliyle, adamlarınızın ölmemeleri gerekiyor. Garip, değil mi?

Savaşta babana bile

güvenmeyeceksin> Oyunda saklanacağımız yerleri iyi seçmemiz gerekiyor. Örneğin, tahta bir çitin arkasına saklanırsak birkaç mermi yedikten sonra siper falan kalmıyor ortada. Bu yüzden daha çok, kum torbası ya da duvar gibi objelerin / yapıların arkalarına saklanmak en güvenlisi. Aynı şey düşman için de geçerli; tahta bir çitin arkasına saklanmış olan bir askeri çite ateş ederek rahatlıkla öldürebiliyoruz. Aynı şekilde, kum torbalarını da bomba ile dağıtabiliyoruz.

El salla, el salla, büyük başkan

el salla!> Oyunda yönettiğimiz Matt Baker'in gür sesini rahatça duyuyoruz. Matt ile bir duvara sırtımızı verip siper aldığımızda Matt'in suratı ekrana dönüyor; film de orada kopuyor.

Askerlerimize emir verdiğimiz zaman Matt'in sesini duyuyor ama ağzının hiç oynamadığını görüyoruz. Meğerse yiğidimizin tek karizması sesiymiş. Bu da yeni nesil bir oyuna yakışmayan bir ayrıntı olarak Hell's Highway'in defterine yazılıyor.

Seven var mıdır, bilmiyorum ama checkpoint sistemini hiç sevmiyorum. Hell's Highway'in kayıt sistemi de checkpoint'e dayalı; oyun belli noktalarda otomatik olarak kaydediliyor. Takım yönetiminin söz konusu olduğu, dolayısıyla kritik kararlar vermenizi gerektiren bir oyunda ölmek ve tekrar aynı yere dönmek sinir bozucu. "Gerçekçilik" diye tutturun Gearbox Software'a sesleniyorum: Bu mu sizin gerçekçilik anlayışınız?!

Takım tabanlı bir oyun olsa da Hell's Highway'de tek başımıza kaldığımız bölümler de var. Bu bölümlerde adrenalin doruklara çıkıyor. Takım oyununa, takımımızın bizi kollamasına, başımız sıkıştığında "Bazukaaa" diye bağırırmaya

Ölen bir kız ve Matt Baker'in kaskı... Dramatik bir kare...



2

karakter
Oyunun Limited Edition'ında, multiplayer mod için oynanabilir iki ekstra karakter yer alacak.

9

inç
Limited Edition içeriğinde dokuz inç büyüklüğünde, plastik bir Matt Baker figürü bulunacak.

13

aksesuar
Matt Baker figürü tek başına değil, 13 aksesuarla birlikte gelecek.

32

sayfa
Limited Edition paketinden 32 sayfalık bir Brothers in Arms çizgi romanı çıkacak.

alışkın olduğumuzdan tek başımıza oynadığımız bölümler epey stres yaratıyor. Bir de bu bölümler genellikle binaların içlerinde geçtiğinden kaçma şansızımız da olmuyor. Bütün görevleri tamamlayıp bina dışına çıktığımızdaysa ekibimiz yine arkamızda beliriveriyor.

Doğan görünümlü Şahin> Piyasanın en iyi grafik motorlarından biri olan ve sadece grafiklere yılmak isteyen tüm oyunların kullandığı Unreal Engine 3'ü kullanıyor Hell's Highway. Fakat bu motorun hakkını verip vermediği tartışılır. Eh, "uzayda yaratık kesme" konulu oyunlarda kullanılan bir motoru İkinci Dünya Savaşı temalı bir oyunda kullanırsanız olacağı budur. Yoldan geçen herhangi birine "Unreal Engine 3" dersiniz, aklına uzay gelir. Neyse, oyunun grafikleri yer yer güzel, yer yer kötü. Bu politik bir yorum olsa da gerçekten öyle. Bazı nesnelerin tasarımları çok güzel, bazı nesnelerin tasarımları ise içler acısı. Karakterler tasarımları da sınıfta kalıyor; özellikle yüz ifadeleri dünyamızdan oldukça uzakta...

Olmadı, yenisini çıkartın> Hell's Highway, yapım aşamasındaki haliyle bizden geçer notu alamadı. Oyunun tam sürümünün çıkmasına bir ay olduğundan hataların düzeltileceğini zannetmiyorum. Yazık... Oysaki çok şey bekliyordum Hell's Highway'den. Fakat oynadık, test ettik ve beklenildiği gibi olmadığına karar verdik. Geçmiş olsun.

Fırat'a ve Elif'e Not: Hacı siz bana BiA: Road to Hill 30'u göndermediniz, değil mi? Hala öyle bir şüphe var içimde. Hani menüde de "Hell's Highway" yazıyor ama yine de...

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY - DEMO

ARTI Etkileşimli çevre, farklı taktik varyasyonlar

EKSTİ Bölümlerin çok kısa olması, atmosferin zayıf olması, yapay zekadaki zaafılar, vasat grafikler ve animasyonlar

YAPIM Gearbox Software
DAĞITIM Ubisoft
TÜR Taktik FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB brothersinarmsgame.us.ubi.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon

İkinci Dünya Savaşı'nın arka sokaklardaki yüzünü gösteren Hell's Highway, aynı şekilde arka raflarda yer alacak gibi.

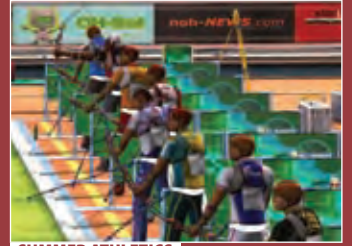
MİNİMUM 2.6 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı (Shader 3.0 Desteği), 8 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



BİR GARİP HABER

Canımızdan çok sevdiğimiz bir haber kanalı, bu oyunu haber yaptı ve oyunda Türk Bayrağı olmamasını takını haline getirdi. Sanık oyunda her ülke varmış da bir tek Türkiye eksik kalmış gibi...

alternatif



SUMMER ATHLETICS

Bu yılki olimpiyatların bir de lisanssız oyunu hazırlandı. Eidos tarafından dağıtılan Summer Athletics, genel oyun kalitesi olarak Beijing 2008'den çok da farklı değil bence ve en büyük dezavantajı ismi olsa gerek. Bazı branş içeriği farklılıklarına rağmen Beijing 2008'e iyi bir alternatif olabilir diye düşünüyorum.



BEIJING 2008



Sizi Olimpiyat Köyü'ne alalım

Bugün büyük gün; olimpiyatlar başlıyor ama siz bu satırları okuduğunuzda birçok sporcu madalyasını duvara asmış ve yeni organizasyonlar için antrenman yapmaya başlamış olacak. O halde olimpiyatların başladığını söylemem bayat bir haber olarak yer alıyor bu paragrafta. NBA 2K9 yazımda da maç skoru vermişim ama o da bayağı bir bayatladı sanırım. Bundan sonra bu sayfalar da spor haberlerine yer vermemesini iyi olacak. Neyse; şöyle toparlayabiliriz en azından: "Televizyon başında tanık olduğunuz olimpiyat heyecanını bir kez de bilgisayarınız başında yaşayın!" Nasıl slogan ama...

Kurbağalama> Beijing 2008'de olimpiyatlarda yer alan birçok spor branşı yer alıyor ve biz de böylelikle saatlerce spor yapabiliyoruz. (Beijing 2008 sayesinde katlanan göbeklere son!) Oyundaki seçenekler arasında -benim gibi- birçok kişinin favorisi olduğunu düşündüğüm 100 metre yarışından tutun, masa tenisine kadar sürüyle branş mevcut. Bense oyunu açar açmaz 100 metre yarışına katılmak ve olimpiyat video oyunlarının klasik kontrol sistemini test etmek istedim. Bakalım parmaklarım, elim, kolum Barcelona'daki olimpiyatlardan bugüne kadar geçen süreçte ne kadar kireçlenmiş...

Oyunda yer alan spor müsabakaları 10 ana başlık altında toplanmış: Track

Koşular yeterince yorucuken bir de engelleri denk getirmeye çalışmak...



& Field (atletizm), Aquatics (havuz sporları), Shooting (atıcılık), Cycling (bisiklet), Gymnastics (jimnastik), Judo, Weightlifting (halter), Table Tennis (masa tenisi), Canoe-Kayak (kano) ve Archery (okçuluk). Bu seçenekler arasında Track & Field, Aquatics ve Gymnastics diğer başlıklardan ayrılıyor çünkü bu branşlar diğerlerine göre daha geniş içeriğe sahip. Track & Field altında 100 metre yarışından uzun atlama, yüksek atlamadan disk atmaya kadar birçok atletizm yarışı bulunuyor. Tekrar söylemekte lüzum görüyorum ki bu bölüm benim favorim; sizin de favoriniz olacağına eminim. Aquatics bölümünde 50 ve 100 metre yarışlarının yanı sıra bireysel trampelen yarışlarına da katılıyor ve artistik puanımızla madalya kovalıyoruz. Üçüncü ana başlık ise Gymnastics. Paralel bar ve asimetrik paralel gibi jimnastik dalları bu başlık altında yer alıyor. Diğer başlıklar ise birer yarış içeriği neredeyse.

Gelelim kontrollere... Tarihin ilk olimpiyat video oyununda kontroller

OLİMPİYATLARA KAN BULAŞTI



Oyunun PlayStation 3 versiyonunu oynayan ve ilk denemesinde 400 metre koşusuna katılan Stajyer Emre, stick'i avuç içine yerleştirerek kendisine kolaylık sağladığını düşündü ama avuç içleri o kadar hassastı ki...

nasılsa Beijing 2008'de de öyle. Tarih öncesi bir yöntem olması ve oyuncuyu kasma nedeniyle bu sistemden şikayet edilebilir ama olimpiyatın ruhunda da bu yok mu zaten? (Ne saçmaladım ben yine?) Olay şu: "Takatakatakataka" sesini en seri şekilde çıkaran ya da doğru tuşa doğru zamanda basan kazanıyor, hatta olimpiyat rekoru kırabiliyor, hatta ve hatta dünya rekoru kırarak ismini tarihe altın harflerle yazdırıyor. Hadi bakalım; parmaklarınızı çalıştırın! (Tam da bu oyun için hazırlanmış bir kalıp gerçekten.)

Oyunda bir sürü spor aktivitesi var dedim ama bunları hangi çerçevede oynayacağımızı söylemedim henüz. Şöyle ki; oyunda Training, Competition, Olympic Games modları yer alıyor. Training'de malum, antrenman yapıyoruz. Competition'da istediğimiz spor müsabakalarını seçerek sırasıyla onları oynuyor ve toplamda madalya sıralamasının en üst basamağında yer almaya çalışıyoruz. Olympic Games ise oyunun esas modu ve bu moda bir takvim dahilinde yarışlara katılıyoruz. Bu moda başlarken



Oyundaki favori branşım yüzme oldu.

şahip olduğumuz başlangıç puanını belli takım özelliklerine (Güç, dayanıklılık, slow-mo avantajı gibi...) dağıtarak takımımızı geliştirebiliyoruz.

Bitti. Oyun bu anlattıklarım ibaret, hatta fazla bile anlattım. Birçok spor dalı var, detaylı grafiklere sahip atletler var ama bazı spor dallarındaki animasyonlar komik, kontroller yorucu, (Gerçekten ter döküp, kalori yakmış oluyorsunuz oyunu oynarken.) kontrollerin anlatımları -zaman zaman- anlaşılmasız ve olimpiyat ruhu yok. Yine de şans tanınabilir; hı? ☺



BEIJING 2008

ARTI Vasatı aşan grafikler, en nihayetinde bir olimpiyat oyunu olması

EKSİ Zor kontroller, oyunda sadece 32 ülkenin yer alması

YAPIM Eurocom Entertainment

DAĞITIM Sega

TÜR Spor

DiĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.olympicvideogames.com/en/

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

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

Açıkçası olimpiyat oyunlarına her zaman sempati olmuştur ve bu oyunlarda çok fazla açık aramam. Bu yüzden oyuna düşük puan verirken, bir yandan size oyunu tavsiye etmemek de kendimi alamıyorum.

6

KİM BU ADAM?

Adı Seth Walker. Ailesi Dünya gezegenine yapılan saldırıda öldürüldü. 34 yaşında. Bekar ve uzaylıların tümünden nefret ediyor. Space Siege'in robot dostu kahramanı Seth Walker'a merhaba deyin; onunla uzun bir süre beraber olacaksınız.



alternatif



SHADOWGROUNDS SURVIVOR

RPG özellikleri olmayan bir aksiyon oyunu Shadowgrounds Survivor ama oyunun başına oturduktan sonra bitirene kadar kalkmak istemiyorsunuz. Devamını yaparslar da oynasak...

SPACE SIEGE

Dungeon Siege'deki katırdan düşmek böyle olsa gerek...

“Seni özleyeceğim...” diye fısıldadı kız; sevgilisi yağmurun altında beklerken. “Gitmesen olmaz mı?” diye sordu. Sesi o kadar kısık çıkmıştı ki tek bir damlanın gürültüsü bile daha iyi duyulabilirdi. “Eeeh!” dedi adam; “Eh be kadın, sesin çıksın biraz!”. Kız yavaşça arkasını dönmek istedi ama yapamadı. Yaşadıkları tüm o güzel anlara, tanıdığı o yakışıklı adama saygısından dönüp bakamadı.

Hiçbir şey olmamış gibi ilerlemeye başladı kız. Adam sakindi, rahattı... Kız üç adım atmıştı ki adam hemen arkasında saklamakta olduğu tüfeğine davrandı; silahın hedef noktası tam da kızın olduğu noktaydı. Kurşun namluyu terk ederken kız da ruhundan bir şeylerin koptuğunu hissedebiliyordu. Omzunun hemen üstünden geçen kurşun, kızın dalgın, şuaşsız ve şokta olmasından ötürü göremediği iki buçuk metrelik yaratığın suratının ortasında patladı. Bir insandan çıkması mümkün olmayan “İiyik!” sesiyle yere yığılan yaratığın hemen ardından üç tane yaratık daha çıkmıştı. Adam sakindi, umarsızdı... Kız ise dehşete düşmüş ve olduğu yere kapaklanmış, ağlıyordu. “Buraya gel; koş!” diye bağırıyordu da adam, kız duymadı; duymadı... Silahını bir kez daha yaratıklara döndürdü adam; o yaratıklar ki kızın artık sadece birkaç metre ötesinde bulunuyordu. İlk kurşun göğü deldi ve yaratıklardan birini

NE ZIRHMIS ARKADAŞ...



Barutun keşfiyle birlikte samurayların, ellerinde kılıçlarla büyük işler başaran insanların da havası sönmüştü. O kılıçların etkili olması için “yakın dövüş” adlı sahneye geçiş yapılmalı ve “katliam” olarak nitelendirilebilecek bir görsellik sunulmalıydı ama barut ve ateşli silahlar bu devri kapattı. Anlatmak istediğim konu da bu oyunun binlerce yıl sonrasına gönderme yapacak. Öyle ki Space Siege’de de benzer bir durum söz konusu.

Artık kılıçlar yok belki ama lazer bıçakları var, lazer kılıçları var; var da var anlayacağınız. Siz de kendinize bu bıçaklardan bir tane alabiliyorsunuz ama benim bahsetmek istediğim konu başka. Karşınıza çıkan yaratıklardan bazıları var ki yere indirmek için şarjör üstüne şarjör boşaltmanız gerekiyor. Üstelik bu yaratıkların bir bölümü ellerinde lazer bıçakları taşıyor ve size yaklaşip sizi döğürmek istiyor. Bu yaratıklarla yakın dövüşe girmenin ne kadar manasız olacağını anladığınızı tahmin ediyorum. Siz siz olun, bu tip yaratıkları görünce geriye çekilin, bombalarınızı, roketlerinizi hazırlayın ve onları uzaktan halledin.

kere yıktı. Diğer iki yaratıksa hala hızla koşuyordu. Ardından ikinci kurşun da bir başka yaratığın göğsünü deldi; diğer yaratık artık hedefine çok yakındı. Ve üçüncü kurşun boşlukla buluştu. Adam ıskalamıştı ve yaratık soluğu kızın yanında almıştı. Kızın kalbini tek bir hareketle delen yaratık, ganimetini de yanına alarak hızla uzaklaştı. Adam, yağmura fısıldayan kızı kaybetmiş, bir kahraman olma şansını yitirmişti ve sevdiği kızın ötesinde, insanlığın sonuna da tanık olmak üzereydi...

Bir nevi zindan> Genç adamın yaşadıkları hakkında ileri geri konuşmak istemezdim ama konuştum. Konuştum, zira bunların bilinmesi gerekiyordu. Tamam, belki hikayeyi heyecanlı hale getirecek bir kıza rastlamayacaksınız bu oyunda ama içinde aşk, sevgi, tutku olmayan bir yapıma da kimse ilgi göstermezdi, değil mi?

Gas Powered Games’in istilayı uzaya taşıdığı bir macera Space Siege (Bu ismi ne zaman yazacak olsam Dungeon Siege yazıyorum.). Muhteviyatında bolca yaratık, sayısız silah, psişik güçler ve bir zindandan farksız ortamlar bulunduyor. Ayrıca kahramanımızı insan düşmanı uzaylılar ile genetik kodları bozulmuş insanlarla buluşturuyor.

Ortakı çaba çok net aslında. Gas Powered Games uzayda geçen bir Dungeon Siege yaratmaya çalışmış. Çalışmış ama fazla uğraşmak istememiş; her şeyi olabildiğince standart düzeyde tutarak sıradan bir oyun çıkartmış ortaya.

Aksiyon / RPG olarak tanımlanan oyunda RPG öğeleri o denli önemsiz, o denli geri planda ki bir baktım adeta Shadowgrounds Survivor oynuyordum. Shadowgrounds Survivor oynasam yine iyi; oyunu Dungeon Siege’e benzetmek adına mouse’la kontrol etmek zorundayız ve aksiyonun dorukta olduğu bir oyunda, yürümek için sol mouse tuşunu; bir şeyleri kullanmak ve ateş etmek için sağ tuşu kullanmak tempoyu bayağı düşürüyor. Hatta “ Dodge” adıyla tanıdığımız “sağa, sola atlama” hareketini yapmak için de mouse’u ilgili yöne getirdikten sonra bu

Yaratıklardan kısa yoldan kurtulmak için yakınlarındaki varilleri patlatmayı deneyebilirsiniz.



TEDAVİ SEÇENEKLERİ

Sağlık paketleri dışında, oyunun birçok bölgesine serpiştirilmiş olan Aid Station'lerden sağlığını ve özel yetenek gücünüzü tek bir hareketle doldurabiliyorsunuz. Bu odalarda aynı zamanda birer Workbench bulunuyor ve burada da silahlarınızı modifiye edebiliyor, yeni ekipmanlara kavuşabiliyorsunuz.

tuşa basmanız gerekiyor ki çetin bir savaş sırasında bunu yapmanıza imkan olmuyor; yediğiniz kurşunlarla kalakalyorsunuz.

Kahramanımızın savaşta kullandığı silahlarının yanında birtakım özel güçleri de bulunuyor. Bu güçleri kullanmak yeri geldiğinde çok işe yarıyor ama o yeri getirmek de yine zor bir işlem olarak karşımıza çıkıyor. Çoğu zaman elinizdeki silaha sarılıyor ve özel güçleri bir kenara bırakarak sadece ateş ediyorsunuz.

Burada bir de tavsiye vermek istiyorum; ateşli silahların yanında lazer bıçaklarınızı güçlendirme yoluna da gidebilirsiniz. Yakın dövüşe girdiğiniz için dayak yeme potansiyeliniz yükseliyor ama hasar olarak inanın çoğu ateşli silaha iyiler.

Siber-güçler devrede>

Son derece teknolojik ortamlarda yaratık avladığımızı anladığınızı sanıyorum. Senaryo olarak iddialı gözüküp bunu oyuna aktarılamamış olduğumu da bilmenizi istiyorum ve sadece hikayenin bir kısmında keyfinizin yerine geleceğini belirtiyorum (Cybergenetics ile donatılmış insanların neden kafayı yediği konusu.). Görev konusuna ise hiç değinmek niyetinde değilim zira gelmişsiniz buraya kaç bin kişi; şimdi canınızı sıkmayalım (Görevler o kadar tek düze, o kadar ortada ve o kadar çizgisel ki...). Tamam bazı görevler size seçenekler sunuyor olabilir, hepsinde illa ki bir şeyleri patlatmamız gerekmiyor olabilir ama tüm olan biten pek bir "şablon" yahu...

(Üniversitedeyken zaman zaman elips şablonu kullanırdık; Gas Powered Games de "görev şablonu" oluşturmuş ve bunu aynen kullanmış.)

HER ŞEYİ TOPLAYIN

"Upgrade materials" adındaki parçalar sizin için önemli. Bunlarla silahlarınızı geliştiriyor ve ekipman üretiyorsunuz. Bu parçaları da genellikle öldürdüğünüz düşmanlardan ve ortaktaki kutulardan topluyorsunuz ama burada gördüğünüz gibi bazı dolaplar da bu parçaları barındırabiliyor.

İsminin içinde "Veteran" geçen her türlü yaratığa ihtiyatla yaklaşmanızı tavsiye ediyorum.

4

sene
Space Siege adeta dört sene öncesinin oyunlarını andırıyor. O zaman olsa daha çok beğenirdik eminim...

16

yaratık
İrili ufaklı bir dolu yaratık üzerinize hücum ettiğinde ya sağlık paketlerinize güvenip ortalarına dalın, ya da kaçın uzaklaşın...

64

dakika
Aralıksız 64 dakika boyunca oyunu oynadıktan sonra, 64 dakika önce oynadığım yerdedim. Haydi bakalım çözümlenir mi...

256

parça
Silahları güçlendirmek, yeni ekipmanlar yaratılabilmek için topladığımız parçalardan 256 tanesi, beşinci seviye ve sonrası için yetersiz kalıyor.

SPACE SIEGE

ARTI Cybergenetics ile gelen özellikler, çeşit çeşit silah ve özel yetenekler

EKSİ Çok monoton ve sıradan bir oyun olması, fizik motorundaki problemler, görevlerde çeşitlilik olmaması

YAPIM Gas Powered Games

DAĞITIM SEGA

TÜR Aksiyon / RPG

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.spacesiege.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Dur durak bilmeden yaratık öldürmeyle benim de hiçbir sıkıntım yok ama bunu biraz eğlenerek yapmak bizim de hakkımız. Space Siege maalesef her türlü detayı standartta bırakarak bizi son derece sıradan bir oyuna buluşturuyor.

5,9

MINİMUM 2.6 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



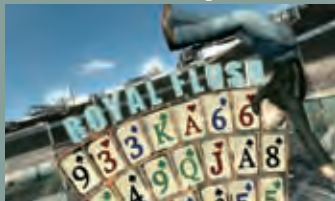
FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Asfalt ile birebir muhabbet

Spor oyunları konusunda derginin bir numaralı ismi kim? Ben. Peki, yarış oyunları konusunda derginin bir numaralı ismi kim? Yine ben! O halde FlatOut: Ultimate Carnage'in (UC) PC incelemesini yazacak tek biri isim var gibi görünüyor ortada; ben. Bu sıfatlar üzerine ne zaman yapıştı, nasıl yapıştı bilmiyorum ama içeriğe bir spor ya da yarış oyunu girdiyse oyunun isminden önce benim ismim işleniyor plana. Şikayetçi miyim? Hayır. O halde kelimeleleri sıralamaya başlayabilirim.

Dublör, Fransızca bir kelimedir> 2004 yılında çıktı ilk FlatOut, onu da keyifle oynamıştım. (Ama ben mi incelemiştim; hatırlamıyorum.) Temelini fizik modellemesinin oluşturduğu bir yarış oyunuydu ve sadece

BENDE DE BEŞ AS VAR!



Ne gülmüştüm o sahneye; Bombacı Mülayim'in düşmanı poker oyununda kare as açıyor ve o da karşılık olarak aklıma kazanan bu repliği söylüyordu. Konuyu replikten oyuna bağladığımda ise karşınıza Royal Flush'ı sunuyorum. Oyunun "insanoğluna yapabilecek en büyük eziyet" modlarından birinde poker oynuyor ve iyi bir "el" oluşturmaya çalışıyoruz. Acı veriyor belki ama olsun; önemli olan eğleniyor olmamız.

otomobilimiz ile değil, kendimizle de yarışuyorduk. ("Kendimizle" derken kendimize karşı değil, kendimizi kullanarak demek istedim; ne kadar "eşanamlı" bir anlatım oldu.) Oyunun hem yarış kısmı, hem de ekstra bölümleri çok zevkliydi. Sonra bunun ikincisini çıkardılar ama o dönem benim için karanlık nedense; hiç hatırlayamıyorum o zamanları. Şimdi de bir oyun daha çıkardılar işte. Daha önce Xbox 360 için piyasaya sürülen ve PC sahiplerini aylarca beklettikten sonra "Direkt konsoldan port edelim" diyerek ortaya koydukları bir oyun var elimizde. Bense yapıcıları bekletmiyor ve değerlendirmeye başlamaya başlıyorum. (Bu sefer cidden başlıyorum bak.)

Hemen yapıcıların söylediğini farz ettiğim cümleye gönderme yapıyorum: UC'nin -en azından- arayüzü fazlasıyla Xbox 360 izi taşıyor. Bunu menülerdeki Xbox 360 gamepad tuşlarından anlayabiliyoruz. (Gözümünden hiçbir şey kaçmaz!) Takılacak bir durum değil tabii ki bu; hemen geçiyorum. Oyunda yapabileceğimizi az - çok tahmin etmişsinizdir. Yarışıyoruz, ortalağı dağıtıyoruz, otomobilimizi de dağıtıyoruz arada, dublörük yapıyoruz, kendimizi yerden yere vuruyoruz ve asfalta bir karayolları çalışanından daha yakın oluyoruz. Sıraladıklarımı açıyoruz hemen: Öncelikle, kalçınılmaz olarak klasik kariyer modu (FlatOut Mode) var oyunda. Oyunun temelini de bu mod oluşturuyor aslında. Tanıdık ortamlarda, otomobilimizi mümkün olduğunca hayatta tutarak ipi önde göğüslemeye çalışıyoruz. Seri yarış-

lar sonunda alacağımız dereceler nakde çevriliyor ve daha güçlü otomobiller ile yarışmamıza vesile oluyor. Bu noktada daha iyi bir otomobil satın almak ya da elimizdeki otomobili geliştirmek bize kalmış. Kariyer modunun diğer detaylarını sizin keşif yeteneğinize bırakıp diğer konulardan bahsedeyim. Carnage Mode var; bir nevi kariyer yapıyoruz burada da ama farklı etkinlikler paralelinde ilerliyoruz süreç. Deneyin; memnun kalacaksınız. UC'ye eğlence faktörü katan en önemli bölüm ise oyundaki dublörük muhabbeti. Hatırlarsanız FlatOut'un en ilginç detaylarından biri, şoför koltuğunu terk edebilme şansımızın olmasıydı. UC'de de bu şansımızı lobut devirmek, -bir aslan gibi- ateş çemberlerinden geçmek ve poker oynamak gibi aktivitelerde değerlendirebiliyoruz. Sonuçta şoförün pestili çıkıyor ama bol bol puan kazanıyoruz. Son olarak, bahsetmem gereken multiplayer mod var.

alternatif



RACE DRIVER: GRID

LEVEL Ligi'nde de yer verdiğimiz, son dönemin en başarılı yarış oyunudur kanımca; PC platformunda tabii. Eğlenceli oyun yapısı ile beni uzun süre bilgisayar başında tutan Race Driver: Grid'i, bu oyuna alternatif arayanlara itharla sunarım.



Kirlenmek güzeldir.

Bu noktada, oyunun Xbox 360'tan port edilmesini ve Games for Windows etiketi taşımasını göz önüne alarak multiplayer modu Live sistemiyle karşılaştırıyoruz. Organize bir oluşum; katılın. Kısacası, UC'nin FlatOut 2'den pek bir farkı yok ve bu durum beni üzdü. Ancak oyunun bu eksiye rağmen ortalamanın epey üzerinde olduğu bir gerçek.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

ARTI Kaliteli grafikler, heyecan dolu yarışlar, başarılı fizik modellemesi

EKSİ Önceki oyundan farklı özellikler sunmaması, dublör görevlerinin biraz fazla zor olması, yüksek sistem gereksinimleri

YAPIM Bugbear Entertainment
DAĞITIM Empire Interactive
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.flatoutgame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Bu oyunun seriye kattığı önemli bir özellik yok ama her şeye rağmen bu eğlenceli ve kaliteli oyunu mutlaka denemelisiniz.

8,1

MİNİMUM 2.2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 4.5 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

İş sizi bekliyor!

**DIJİTAL ÇAĞDA,
ÜRETİMİNİZİ BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİYLE
ARTIRIN!**



İstanbul'u Avrasya'nın 1 numaralı dijital iş platformu haline getiren
CeBIT Bilişim Eurasia, bu yıl da dopdolu.

Siz de dijital çağın en yeni ve inovatif bilişim teknolojileriyle herkesten önce
tanışarak üretiminizi artırmak ve yepyeni iş bağlantıları kurmak istiyorsanız,
CeBIT Bilişim Eurasia'yı sakın kaçırmayın!

7-12 Ekim 2008
Tüyap Beylikdüzü, İstanbul
Uluslararası Bilgi ve İletişim
Teknolojileri Fuarı

CeBIT
eurasia
Bilişim

Fuar Ana Sponsoru
TURKCELL

Fuar Resmî Bankası
AKBANK

İletişim Teknolojileri Sponsoru
**TURK
TELE
KOM**

Bu fuar 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) izni ile düzenlenmektedir.

Tel.: +90 (212) 334 69 69

info@cebitbilisim.com

www.cebitbilisim.com



RUNESTONE

Oyunda ortalığı kana bulayarak ilerlerken büyük, gri ve üzeri kırmızı "run"larla kaplı taşlar göreceksiniz. Öldüğünüz zaman bu noktalarda dirilebilir, yaratıkların üzerinden düşen minik "key stone"lar ile bu noktalara ışınlanabilirsiniz.

LEGEND: HAND OF GOD

Kılıcınızı kuşanın, şeytan çıkarmaya gidiyoruz!

■ Gelin yavrucuklarım, oturun şöyle yaşlı kemiklerini şömine başında ısıtmaya çalışan dedenizin yanına. Size bir hikaye anlatacağım:

Bir varmış, bir yokmuş; bundan çok çok uzun yıllar önce, insanların barış içinde yaşadığı topraklarda kötülük dolu bir geçit açılmış ve o geçitten şeytanlar fırlayıvermiş; fırladıkları gibi de karşılarna çıkan herkesi keskin pençeleri ile öldürmüşler. Tam da insanların umutlarını kaybettikleri anda, üzerinden ateş çıkan janjanlı kılıcı ile insan

ırkının kralı gelmiş ve bütün şeytanları geldikleri geçitten geri püskürtmüş. Bir daha gelmemeleri için de geçidi kutsal ateş ile mühürlenmiş. O ateş yandıgı sürece topraklar güvende olacaktı. Ama bir gün tapınağa hırsızın biri girmiş ve ateşi söndürmüş, geçit açılmış, şeytanlar yine gelip ortalığı yerle bir etmiş...

Ne gülüyorsunuz ufak zibidiler! Şurada bir hikaye anlatıp "bilge dede" tribine girmeye çalışıyordum, onu da mundar ettiniz.

Gidin, bilgisayar oynayın eşek sıpaları! Dedemizin hikayesine bir - iki ek yapalım: Tapınak şeytanlar tarafından istila edildikten sonra,

kahramanımız Targon yardım için koşarken köprü yıkılıyor ve aşağıya düşüyor. Kendine geldiğindeyse kontrolü biz ele alıyoruz. Oyuna başlar başlamaz etrafımızdan hiç ayrılmayan, Faerie Elf tarzındaki minik perimiz ile tanışıyoruz. Bu ufak yardımcımız mouse imleci görevi görmenin yanı sıra yere değerli bir eşya düştüğünde bizi uyarıyor, karanlık yerleri aydınlatıyor ve gereksiz esprileriyle insanı zıvanadan çıkarıyor.

Oyunda bir - iki adım ilerledikten sonra yere yığılmış, yaralı bir dostumuzdan oyundaki en önemli görevimizi alıyoruz: Meğerse geçidi kapalı tutmak için kutsal ateşten daha etkili bir eşya varmış; Hand of God. Ramus adındaki biri yıllardır bu eşyayı arıyormuş ve eğer onu bulursak bize yardım edebilirmiş. Biz de görev aşkı ile Hand of God'ı bulmayı garanti ederek maceraya başlıyoruz.

Bir Diablo gördüm sanki!> Oyunun oynanışı Diablo serisi ile tamamen aynı. Mouse ile karakterimi-

Devin çok büyük olduğuna bakmayın; bir iksir bile içmenize gerek kalmadan ona yeri öptürebilirsiniz.





Oyunun takdir edilesi yanlarından biri, yakın dövüş hareketlerinin gerçekçi ve estetik olması.

zi ilerletip öldürmek istediğimiz düşmanın üzerine tıklıyoruz. Bu süreçte kamerayı sağa - sola çevirerek gittiğimiz yeri daha iyi görebiliriz ama ne yazık ki başka bir ayar yapamadığımız için zemine çok yakın oynuyoruz ve bu da görüş alanımızı kısıtlıyor. Mesela, gücümüz azalınca güvenli bir yere hızla kaçmaya çalışıyoruz ama önümüzü net göremediğimiz için bir anda kendimizi Goblinlerle dolu bir köyün içinde buluyoruz. Bu yüzden hareket ederken çok dikkatli olmanız gerekiyor.

Karakterin kontrolüseye gayet basit. Mouse'un üç tuşunu kullanarak en önemli büyülerinizi ya da saldırılarınızı yapabilirsiniz. Ancak oyunda seviye atladıkça karakterimize yeni özellikler ekleyebiliyoruz ve bu da oyunu üç tuşla oynamayı zorlaştırıyor. Bunu kolaylaştırmak içinse -aynen WoW'da olduğu gibi- özelliklerimizi 1'den 9'a kadar

olan rakam tuşlarına atayabiliyoruz. Diyelim ki büyücüyüz ve sadece saldırı özelliğinin üzerine tıkladık. Böylece bütün büyülerimiz karşımıza geliyor. Bizim için en önemli ne; Fireball! Minik perimizi Fireball resminin üzerine getirelim ve 1'e basalım. Evet, artık her 1'e basışımızda Fireball atacağız. Aynı işlemi diğer büyüler ve savaş yetenekleri için de yapabiliriz.

Evet evet, bir Diablo gördüm! > Öldürdüğümüz hemen hemen her yaratıktan bir şeyler düşüyor. Diablo'daki gibi "Alt" tuşuna basarak etrafa saçılan ganimetleri görebiliriz ama buna rağmen gözümüzden bir şey kaçarsa minik perimiz bizi uyarıyor ve elimizdekinden daha iyi bir silahın düştüğünü söylüyor. Bazı yerlerde ise zaman zaman bir pırıltı görebilirsiniz. Mouse'u bu pırıltının üzerine getirdiğinizde "Hidden Loot" yazacak ve bir kez tıkladığımızda bir eşya düşecek. (Bu da size ipucu olsun.) Beyaz renkli eşyalar pek bir işe yaramıyor, ismi mavi yazılmış olanlara -aşına olduğumuz üzere- büyüli eşyalara karşılık geliyor ve karakterimize bazı özellikler kazandırıyor. Üçüncü bir tür olarak da Diablo'daki gibi altın renkli epik eşyalar var.

Topladığınız eşyaları kullanmak için iki şart koşuyor: Birincisi, karakter sınıfınız aldığınız silahı ya da zırhı kullanmaya uygun olmalı; ikincisi, karakteriniz gereken seviyeye ulaşmış olmalı. (Bu arada



SINIF SINIF



Bu ekran görüntüsünde sınıf ağacını görüyorsunuz. Solda ve sağda iki uzmanlık alanımız var. Seviye atladıkça kazandığımız puanları bu ekrandaki yeteneklere dağıtıyoruz. Oyunun başlarında puanları dikkatli harcamak gerekiyor keza geri dönüş yok.

topladığınız eşyaları tacirlerle satarak oyun boyunca daha çok işinize yarayacak sağlık ve mana iksirlerinden alabilirsiniz.)

Oyunun ilginç noktalarından biri, iki sınıf birden seçmek zorunda olmamız. Sağ alttaki yetenek ağacı düğmesine bastığımızda açılan pencereden karakterimizin gideceği beş yoldan birini seçiyoruz. Seçenekler arasında Path of the Warrior, Villain, Magic, Wilderness ve Faith yer alıyor. İki sınıftan birini seçtiğimizde karakter yaratılıyor ve bize bir sıfat veriliyor. (Örneğin Path of Wilderness ve Magic seçerseniz karakteriniz Arcana Archer olarak isimlendiriliyor.)

Kıssadan hisse > Legend: Hand of God, üç sene önce piyasaya çıksaydı daha popüler olabilirdi belki ama şu haliyle, sanki oyun yapımindan anlayan üç - beş arkadaşın bir araya gelerek "Hadi, şeytanların dünyayı istila ettiği izometrik bir RPG yapalım!" deyip yaptıkları bir oyun izlenimi veriyor. Oyunun senaryosunun, oynanışının ve mekaniğinin fazlasıyla Diablo'ya benzemesi çok rahatsız edici. Oyunu kötülemek istemiyorum ama insanların Diablo III'ü beklediği bir dönemde pek de tatmin edici bir yapım değil. Öte yandan piyasada bu tarz RPG oyunlarının az olduğunu göz önüne alarak Diablo III gelene oyalanabileceğiniz bir oyun olduğunu da söyleyebiliriz. 🎮

3

ödül
Yanlış duymadınız, bu oyun ödül aldı; hem de üç tane. Ödülü veren jüri üyeleri de akıl hastanesine kaldırıldı herhalde.

5

sınıf
Beşinci sınıfta olduğum günleri hatırlarım; birinci sınıfları nasıl da küçük görüyordum. Bir nevi "level" atlamıştım ve sadece Fireball'larım eksikti. Oyunda da beş sınıf var işte.

82

puan
Oyunun altında imzası olan firmalar üşenmemiş ve piyasaya araştırarak Legend: Hand of God'ın ortalamaya 82 puan aldığını hesaplamış.

100

seviye sınırı
Eğer oyunu sıklıkla oynamadığınız ancak oynatabilirseniz ancak 100. seviyeye kadar çıkabilirsiniz.

alternatif



DIABLO SERİSİ
Legend: Hand of God'a başka bir alternatif gösteremedim herhalde. Bu kadar iddialı konuşuyorum çünkü oyun Diablo serisinden klonlanmış gibi duruyor. Oyun piyasaya çıkar çıkmaz birkaç ödül aldı ama bu bile benim oyundan soğumamı engellemedi. Bu oyunu oynayıp da Diablo I'i ya da II'yi oynamadıysanız RPG türüne ayıp etmişsiniz demektir.



Toplam iki adet çantamız var ama düşen eşya sayısı çok olduğu için bu çantalar hemen doluyor.

LEGEND: HAND OF GOD

ARTI Vasatın üzerinde grafikler, iki sınıf seçimi

EKSİ Haddinden fazla Diablo etkisi, kötü seslendirme, yetenek ağacının çok kısa olması, klişe senaryo

YAPIM **Master Creating**
DAĞITIM **ValuSoft**
TÜR **RPG**

DIĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.legend-game.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Yapımcıları medeni cesaretlerinden dolayı, dağıtıcı firmayı ise böyle bir ticari riski göze aldığı için tebrik ediyor ve alkışlıyorum. RPG'den ekmek yemek istiyorsanız değişik bir şeyler yapmalısınız, Diablo'nun kötü bir kopyasını değil.

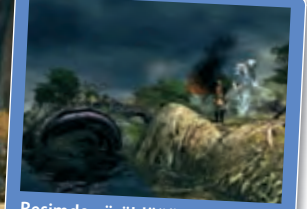
6,5

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



Karizmatik görünmek için farklı yerlere bakın.

İPİN UCU



Resimde görüldüğü üzere, bir Shadow Mage yanındaki Horror ile poz vermiş. Horror'a ek olarak Shadow Mage'ler Abomination da çağırabiliyorlar. Partinizdeki iki NPC ve sizin çağırduğunuz iki hizmetkar sayesinde neredeyse yıkamayacağınız düşman grubu yok gibi. Yeter ki canınızı ve mana'nızı dikkatle takip edin.

SILVERFALL: EARTH AWAKENING

Makinelerin buharla çalıştığı, aykırı bir fantastik dünyadaki Goblin ve Ork avına hoş geldiniz!

Hani bazı filmler vardır, hayranısınız-
dır. Beyaz perdeye düşünce kadar
resimlerine bakar, ön izlemesini tekrar tekrar
izlersiniz. Nihayetinde sayılı günler geçer,
sıraya girilir, bilet alınır ve büyük bir heyecanla
göz bile kırpmadan film izlenmeye başlar. Filmin
ilk yarısı hafif bir burukluk yaratırken, ikinci
yarısı iyi bir reklamla her şeyin pazarlanabileceği
zalim bir dünyada yaşadığınızı anlamanızla son bulur.
Ben de Silverfall: Earth Awakening çıkacak diye
bir süredir piyasayı takip ediyordum. Resimlerini
inceliyor, oyun videolarını seyrediyordum. Fena
bir oyuna benzemiyor gibiydi. Sonunda oyun elime
geçti, aldım, yükledim ve daha karakter yaratma
ekranında büyük bir dumurla şaşakaldım.

Makineciler ve çevrecilerin yüzleştiği bir dünyaya hoş geldiniz>

Hemen belirtelim bu oyun Silverfall'ün

alternatif



LEGEND: HAND OF GOD

Hiç kusura bakmayın da bu oyuna alternatif olarak Nox ya da Diablo'yu göstererek hak etmediği bir başarının sahibi gibi gösteremem. Bu oyuna olsa olsa en iyi alternatif bu ayki sayıya tanıttığımız Alman kuzeni Legend: Hand of God olabilir. İkisi de bir şeyler yapmaya çalışan ama ruhun ve tecrübenin eksik kaldığı oyunlar olarak aynı safı paylaşıyorlar.

devamı niteliğinde olduğu için yaratıcılarımız karakterler doğrudan 45'inci seviyeden başlıyorlar fakat evvelden sizin geliştirdiğiniz halihazırda bir karakteriniz varsa onunla da devam edebilirsiniz. Hala umudunuz varsa önce oyunun iyi yanlarına göz atalım. Seçebileceğiniz altı değişik ırk oyuna zenginlik katmış. İnsanlar, Elfler, Goblinler, Trolller önceki oyunda zaten seçilebiliyordu, bunlara ek olarak Cüceler ve Lizardmen de şimdi eklenmiş (Tabii ki Goblin ya da Lizardmen oynamak ne derece zevk verir orası tartışılır.). Her ırkın belirli özellikleri ağır basıyor. Elfler daha iyi ok kullanırken (klasik), Trolller vurduğu kafayı ceviz gibi ediyor. Irk seçiminden sonraysa elbette sınıf seçimi geliyor. Toplam yedi adet sınıf var. Bunlar: Berserker, Hunter, Assassin, Elemental Mage, Paladin, Shadow Mage ve Artisan. Çoğunun isimlerinden ne yapabildiklerini anlıyorsunuzdur. Örneğin Shadow Mage yaratık çağırıp kara büyüler ile uğraşırken, Artisan ise yeni eşyalar yapıp bunları güçlendirerek her sınıftan biraz kokuyor. Sınıflarda herhangi bir ırk kısıtlaması yok, Goblin'den Paladin olabilirken, Lizardmen'den Mage çıkabiliyor. Son olarak hangi safı seçeceğinize karar veriyorsunuz; Science ya da Nature... Karakter seçimi ve yaratımı çok detaylı, bu büyük bir artı fakat daha ilk ekranda şaşakalmamın sebebi ise oyunun kartonpiyer gibi grafikleri oldu. Bu çağda bu grafikler ciddi şekilde Alman oyun firmalarına karşı antipati duymama neden oldu.

Kılıçlar savruluyor, büyüler havalarda uçuyor> Oyun başladığında şehirde buluyoruz kendimizi. İlk görevi aldıktan sonra kuzeye doğru

giderek kafalarının üzerinde sarı renkli balta ve kılıç işareti bulunan elemanlar görüyoruz. Bunlar grubunuza katılabileceğiniz NPC'ler görüyoruz. Hepsinin oyun örgüsünde farklı görevlere neden olan değişik hayat hikayeleri var. İçlerindeki Troll Priest'i kesinlikle grubunuza katın. Onun dışında istediğiniz bir hasar veren sınıfı seçebilirsiniz. Grubunuzu tamamladıktan sonra kendinizi şehrin dışına atınca macera başlıyor. Oyunda toplam 150 adet yetenek mevcut. Combat, Magic, Race ve Craft ana yeteneklerimiz. Hepsini de kendi altında dallara ayrılıyor. Mesela Combat; Melee, Shoot ve Technic olarak üçe ayrılıyor. Berserker'lar Melee'yi takip ederken, Hunter'lar Shoot ağacında ilerliyor. Technic ise her iki sınıf içinde seçilebilecek bir yetenek dalı. Yeteneklerimizi ve NPC'leri seçtikten sonra ilk düşman grubunun ortasına dalalım isterseniz. Sol tuş yakın dövüş, sağ tuş ise büyü atmaya yarar. Bir hengamedir koptu, ateşler ortalığı kavurdu, büyüler yeri salladı, sonra etraf sessizleşti. Bir bakmışınız saldıran küçük Goblinler ölmüş,

arkada Troll şifacımız yaralarımızı sarıyor. İşin ne yazık ki kötü tarafı her girdiğiniz çarpışma bu şekilde son buluyor. Herhangi bir mücadele, akıl oyunu, zorluk ne yazık ki yok. Her yarattığı kesince mutlaka bir şeyler düşüyor, bunları artık bir kural haline gelen sol alt tuşuna basarak toplayabiliyoruz. Toplamadan geçtiğiniz eşyaların üzerinden duman tütüyor, bu şekilde atladığınız bir şeyler varsa onları da alabiliyorsunuz.

Başka bir hack'n slash'in daha hazin sonu>

Diablo'ya benzer oyun çıkmıyor diye yakınırken ve hem de tam Diablo III'ün arifesine yaklaşmışken Alman oyun firmalarının üst üste sinir bozucu hack'n slash çıkartması bilgisayar oyunlarına olan sevgimi neredeyse öldürecek hale geldi. Grafiklerin kötülüğünü de bir kenara bırakın, oyun zevkli olduktan sonra grafik göze batmaz. Ama oyunu oynarken tat alamıyoruz, en büyük sorunu bu. Diablo'dan biraz sonra çıkan Nox bile eğlence bakımından Silverfall: EA'yı beş defa cebinden çıkarır. Hatta Monte Cristo böyle birkaç oyun daha çıkarırsa yakında kepenk kapatır. Oyun beni açmadı, söyleyeyim.

SILVERFALL: EARTH AWAKENING

ARTI Sıra dışı ırk seçimi, çeşitli yetenekler, değişik dünyası

EKSİ Oynarken zevk vermemesi, savaşların aşırı kaotik geçmesi

YAPIM Monte Cristo Games
DAĞITIM Monte Cristo - Ascaron Entertainment
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.silverfall-game.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Emek harcanan her iş iyi sonuçlar doğurmuyor. Oyun hack'n slash türünün saf zevkini bile veremiyor.

6

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



Bunlar konsantrasyonunuzu dağıtmak için kurgulanmış tuzaklar; dikkatinizi yola verin.



Kameraya düşen yağmur damlaları oyunun atmosferine bir hoşluk katmış.

SBK-08 WORLD CHAMPIONSHIP

Ne kadar hızlı ve çeviksiniz?

Aslında kötü bir tecrübe yüzünden hızdan korkan bir insanım, oyunlarda ise deyim yerindeyse bir "trafik canavarı"na dönüşürüm; tüm rakiplerime toz yutturmak işten bile değildir. Allah'tan Milestone bu oyunu çıkarmış da benim gibi insanlar da bastırılmış hazlarını yaşayabiliyor.

Superbike 2008 sunduğu yarış seçenekleri açısından çok zengin ve kesinlikle tatmin edici bir oyun. Şampiyona, hafta sonu yarışları, Instant Action, Quick Run, Time Attack ve Challenges gibi geniş bir mod yelpazesine sahip ve bu çeşitlilik oyundan çabucak sıkılmamanızı önüyor. Bu yarış tiplerinden birisini seçtikten sonra ilk iş olarak takımımıza karar veriyoruz. Her takımın belli bir tecrübesi var. Bu tecrübenin faydalarını ya da tecrübesizliğinin zararlarını pitlerde ve yarış öncesi hazırlıklarda görüyoruz. Takımımızı seçtikten sonra (Ben Suzuki almıştım.) pilot seçimine geçiyoruz. Pilotlar 2008 sezonun pilotları, yüzleri biraz eblek işlenmiş olsa bile gerçeklerine benziyorlar. Her pilotun yaşı, ismi ve kaç kupa aldığını görüyoruz fakat bu özelliklerin hiçbirini oynanışı etkilemiyor.

Pilotu seçtikten sonra hazırlık aşamasına geçiyoruz ama buraya değinmeden önce size biraz Challenge seçeneğinden bahsetmek istiyorum. Challenge'ı seçince karşımıza senaryolar çıkıyor. Açık olanlarla beraber kilitli senaryolar da mevcut ayrıca seçeneklerimiz çok çeşitli ve oldukça eğlenceli... Örneğin; bir senaryoda çok önemli bir yarışın son turunda birinci olmanız gerekiyor ve oyun kontrolü size en zor dönemeğin tam ortasında, arkanızda onlarca rakip tam gaza basmış ve siz ikinci iken veriyor. Bunları bitirdiğinizde

şemsiye kızlarının resimleri gibi "fasul-yeden" şeyleri ödül olarak açabiliyoruz.

Yarış hazırlıkları> Bu bölüm de oldukça detaylı. Ekranın tepesinde hangi pistte yarışacağınızı ve o günkü hava durumunu görebilirsiniz. Mühendis ile konuşabilir ve hangi durumlarda ne çeşit lastik, vites, zincir kullanacağınız hakkında bilgi alabilirsiniz. Bundan sonra motorun başına geçip parçaları pist durumuna göre ayarlayıp sonraki yarışlar için kaydedebilirsiniz. Aman diyeyim; yağmurlu bir günde kuru lastikleri motorunuza takmayın yoksa en ufak dönemde muza basmış gibi pist dışına kayar gidersiniz. Burada vereceğiniz kararlar yarış kazanmanızda, oyunu iyi oynamanız kadar önemli.

Ustasından direksiyon dersleri

Ustasından direksiyon dersleri> Yarışa başlar başlamaz gazı kökleyin ve iyi bir pozisyon kapmaya çalışın. Bunu yaparken diğer motorlarla mesafenizi korumaya özen gösterin çünkü en ufak bir çarpışma zincirleme bir kazaya sebep oluyor; böyle olunca da önünüzdekiler motoru alıp Bağdat'ı geçiyor. Motorlar arasında çok büyük bir hız farkı yok, bu yüzden düz yolda gazı kökleyerek kimseyi rahatlıkla geçmeyi ummayın; zaten rakipleri yiyip bitireceğiniz asıl noktalar dönemeçler. Her dönemece gelmeden evvel ekranın ortasında yeşil bir ok çıkıyor, bu ok ileride bir

viraj var anlamına geliyor. Sarı olunca yaklaştığımızı, kırmızı olunca artık o viraja girdiğimizi anlıyoruz (Bulutların üstünde biri aşağı, biri yukarı bakan iki ok görürseniz ise dert etmeyin, bilin ki ölmüşsünüzdür. - Doruk). Size tavsiyem sarı iken arka frene, kırmızı iken hem ön, hem arka frene abanmanız ama arada bir gazı yoklayarak hızınızı da çok düşürmemeye çalışın. Virajdan çıkıncaysa zaten verin gazı, verin gazı... Samimi söylüyorum, bu husus oyunun tek püf noktası.

SBK 08 genel olarak başarılı, eğlenceli ve oyuncuyu mücadele etmeye zorlayan bir yarış oyunu. Özellikle gerçeklik ayarları ile oynayarak oyunu zorlaştırmak, bir de rakipleri "pro" seçmek ekran karşısında soğuk terler dökmenizi sağlayacak. Buna pilotun yaranmasını ve motorun hasar almasını

alternatif



MOTOGP 08

Ekim ayının başında piyasaya çıkacak olan, Capcom'un MotoGP 08'i, SBK 08'e en güzel rakip ve alternatif olacaktır. Doğruyu söylemek gerekirse Capcom'un yılların tecrübesi ile SBK'ya fark atacağından eminim. MotoGP 08 çıkana kadar SBK 08 ile ısınma turları atalım.

eklerseniz oyun tadından yenmiyor. SBK 08 tam arkadaşlarınızı alarak bir internet kafeye gidip oynayabileceğiniz bir oyun. Şefin tavsiyesidir, bir göz atın.

SBK 08 WORLD CHAMPIONSHIP

ARTI Farklı yarış seçenekleri, motorla ilgili seçimlerin yarışın kaderinde birebir etkili olması, gerçekçilik

EKSİ Grafik ayarlarının yetersizliği, kalabalık dönemeçlerde yer yer bilgisayarı zorlaması.

YAPIM Milestone
DAĞITIM Koch Media
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PS2, PSP
WEB www.kochmedia.co.uk
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Detaylı ve yorucu oyunlardan sıkıldıysanız SBK 08 stres atmak ve eğlenmek için birebir.

7,5

MINİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

ÜÇ FESTİVAL, BİR EĞLENCE

Ekim'in 9'unda ne var; bir düşünün. Evet, Tokyo Game Show 2008. E3'e sönük dendi; GC 2008'e de "Tekrardan ibaret"... Ama ben TGS 2008'den gayet ümitliyim. Bir kere olay Japonya'da; buradan büyük bir artı kazanıyor. Elini sallasan Hideo Kojima gelir, göbeğini titretsen (Çok saçma oldu.) Shinji Mikami damlar; yani güzel bir ortam olacağı kesin.

Kısaca bahsetmek istediğim bir konu da Eylül ayıyla birlikte oyun kutlğundan çıkıyor olmamız. Bu ay itibariyle tüm konsollar için uzun süredir beklediğimiz birçok oyun piyasaya çıkacak. Kendinizi bu maratona iyi hazırlayın... 

MEDAL OF HONOR: OPERATION ANACONDA

İkinci Dünya Savaşı ile ilgili malzeme bittiğinde...

2002 yılının Mart ayında, Taliban ve El-Kaide'yi yok etmek amacıyla düzenlenen ikinci en büyük operasyonda Amerikan ve Afgan kuvvetleri güçlerini birleştirmişti. 15 güne yakın bir süre boyunca 1700'e yakın Amerikan askeri ve 1000'e yakın Afgan kuvveti, 1000'den fazla Taliban ve El-Kaide üyesine karşı savaştı. Bu büyük savaşta, Neil Roberts'ın bulunduğu bir helikopter, roketatar saldırısı sonucu çakıldı ve Anaconda Operasyonu'nun seyri Amerika için değişmiş oldu.

Aynı Call of Duty 4'te olduğu gibi modern zamanı konu almaya hazırlanıyor EA ve Medal of Honor'ı Anaconda Operasyonu ile buluşturuyor. Afganistan'ın ortasında hayatta kalma mücadelesi yaşayacağımız ve korkunun, ölümün nefesini her an hissedeceğimiz bir oyun hazırlamakta olduklarını söylüyor EA. (Rambo'culuk geçmişte kaldı hakikaten.) Oyunda farklı askerlerin kontrolüne geçebileceğiniz ve bir saat önce bir havan topu timiyle hareket ederken, bir saat sonra bir sniper'in yaşadıklarına şahit olacaksınız. Tam 60 farklı silahın bulunacağını ve bunların modifiye edilebileceğini de söylüyor EA ama bu rakam bana biraz abartılı geldi.

Bu haber gayet güzel geliyor kulağa ama şimdi sıra kötü haberde. Bu yazıyı yayına hazırlarken bahsi geçen oyunu sadece bir kaynak açıklamıştı. Yani EA'den herhangi bir açıklama gelmemişti. Yine de ateş olmayan yerden duman çıkmaz diyor ve bu oyunun yapım aşamasında olduğunu düşünmek istiyorum.



PS3 GEPRESİ

Sony, PS3'ün galip geleceğinden emin

Microsoft'un 60 GB'lık yeni Xbox 360 sistemini, 20 GB'lık versiyonla aynı fiyata satışa sunmasıyla birlikte, PS3 piyasasının en pahalı konsolu haline geldi. Sony Pazarlama Müdürü Scott Steinberg'e göre ise PS3'e para verenler PS3'ün potansiyeline para ödüyor. PS3'ün 10 yıl kadar bir süre piyasada olacağını ve güncellemelerle sürekli taze tutulacağını belirten Steinberg, verilen paranın boşa gitmediğini vurguluyor.

PS3'e özel oyun hazırlayan firmalardan biri olan Naughty Dog da bu açıklamayı destekleyen açıklamalarda bulundu. PS3 için hazırlanan oyunların şu anda PS3'ün gücünün ancak %30'unu kullandığını belirten firma, PS3'e oyun yapmanın gün geçtikçe kolaylaştığını ve birkaç yılda oyun kalitesinin gözle görülür bir farkla artacağını söyledi.

Sistemle ilgili gelişmelerin yanında, birkaç önemli oyunla ilgili de haber bulunuyor. Burnout Paradise bu oyunlardan ilki ve EA'den gelen haberlere göre bu oyunu artık PSN üzerinden satın alabileceğiz. Sonbahar'da, oyuna motosikletler ve PS için Trophy sistemini büyük bir güncelleme ile getirecek olan EA, bu tutumuyla dijital oyun satışının sinyallerini de vermiş oldu.

Son olarak ise Left 4 Dead adlı, kalitesinden şüphelenmeyen zombi aksiyon oyunu hakkında bilgi vermek istiyorum. Bildiğiniz üzere bu oyun uzunca bir süredir hazırlık aşamasında ve sadece PC ve Xbox 360 için düşünülmüştü. Geçtiğimiz günlerde oyunun PS3 için de hazırlandığı haberi ortaya çıktı ama bu EA tarafından yalanlandı. PS3'ün bu şekilde bir kenara itiliyor olması bayağı ilginç bir durum aslında...



PS2'DE WII KEYFİ

Nintendo'nun yapamadığını Sony yaptı

Yeni bir PS2 oyunu açıklandığında dönüp bakmıyorsanız, bu kararınızı değiştirmek üzere olduğunuz bilin. Elimdeki haber bir hayli ilginç. Öyle ki EyeToy sahipleri bu haber karşısında kayıtsız kalamayacak.

Bildiğiniz üzere, EyeToy bir oyuncunun ekran karşısındaki yerini hesap edebilen bir alet ama bundan ötesinde pek başarılı değil...di. SCEE Londra stüdyolarında geliştirilen bir teknoloji sayesinde, EyeToy'un belirli renkleri birebir algılaması sağlanmış durumda. Bu teknolojiyi geliştirdikten hemen sonra iki adet de oyun duyuran SCEE, bu oyunlardan ilkinde Hero ismini veriyor ve oyuncunun eline de yeşil bir sünger kılıç vererek oyuncuyu tam anlamıyla oyuna dahil ediyor. Bu yeşil kılıcın hareketlerini aynen algılayan EyeToy, oyuncunun kılıç hareketleriyle düşmanlarına saldırmasını ve gard almasını büyük bir keskinlikle takip ediyor ve oyuna yansıtıyor. Bir hikaye doğrultusunda ilerleyen ve içinde birçok mini oyun barındıran bir oyun

olması beklenen Hero, oyuncunun sahip olduğu kılıcın oyunda ışık saçma gücüne de sahip olmasına olanak tanıyor ve oyuncu, görünmek istemediği noktalarda bu kılıcı arkasına saklayarak ışık saçmasını engelleyebiliyor. SCEE'nin yeni EyeToy sistemi için geliştirdiği diğer oyun ise Pom Pom Party adında, bir "pon pon kız"ın maceralarını konu alan, daha çok küçük yaştaki kız çocukları için tasarlanmış bir yapım. Eğer bir EyeToy'a sahipseniz, bu oyunlardan bir tanesini mutlaka almak isteyeceksiniz. (Hero pek eğlenceli duruyor.)



DAMNATION

Lanetlenmiş bir ulus...

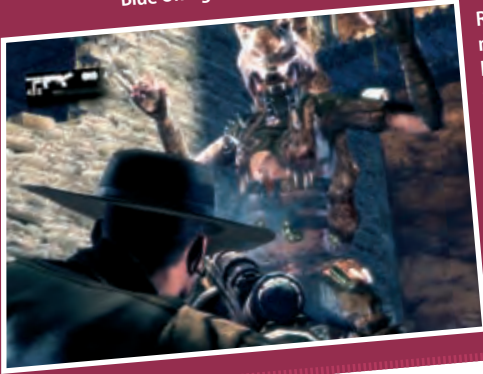
"Make Something Unreal". Gerçek dışı bir şey yapan, kazaniyordu ve Damnation zirvedeki yerini aldı. Epic Games'in açtığı bu yarışmada büyük ilgi toplayan oyuna Blue Omega kol kanat gerdi ve oradan

da Codemasters için içine karışınca, Damnation bir anda en çok beklenen oyunlar arasına girdi.

PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Damnation, aksiyonu dorukta olan bir aksiyon (Yok canım!) oyunu. Hamilton Rourke adındaki bir "Peacemaker" üyesinin Amerika'nın son özgür şehirlerinden bir tanesini kurtarmak üzere yola çıktığı senaryoda, senaryodan çok kimi nerede ve nasıl ortadan kaldıracığımız önem kazanıyor. Rourke'un silahları arasında standart makineli tüfekler, roketatarlar, patlayıcılar, tetikçi tüfekleri ve henüz açıklanmayan ilginç silahlar bulunuyor. Bu oyunu ilginç yapacak olan asıl konu ise elbette silahlar veya hiç dinmeyen aksiyon değil; verilen görevlerde bir noktadan diğerine, yeri geldiğinde tam

12 farklı şekilde ulaşabilecek olmamız. Bu yolların her biri farklı zorluklara gebe (1000 yıllık yazarlığım boyunca bu sözü ilk defa kullandım.) ve hepsinin zorluk türü farklı. Rourke'un silah kullanma yeteneğinin yanında akrobatik yetenekleri de bir hayli gelişmiş olduğu için aynı Prince of Persia'daki gibi akrobatik hareketler yapabilecek ve karşımıza çıkan yollarda bu hareketleri uygulayabileceğiz.

Oyunun ilgi çeken bir diğer yönü ise post-apocalyptic bir kovboy macerasına benzetilmiş olması. Rourke'un kafasındaki şapka, giyim tarzı ve oyunun atmosferi, şimdiden Western havasını solumamıza yol açıyor. Damnation için belirtilen çıkış tarihi 2008'in son çeyreği ve bu tarih için pek fazla beklememize gerek kalmadı...



ŞEFİN LİSTESİ

Herhalde artık bana uyku yasak. Bu yasağı kendim koydum; hem de oyun oynamak için. İnfilak ettiğim gün sizi de yanımda görmek isterim.

PS2

Marvel vs. Capcom 2

Bir adet Arcade stick kontrol cihazım var ve bu da PS2 için. Gamepad ile de katıyın dövüş oyunu oynayamam. Bu nedenledir ki PS2'im artık 2D dövüş oyunu konsolu haline geldi...

PS3

Soul Calibur IV

İşim gücüm Tower of Lost Soul'da katları tırmanmak oldu. Yakında ilk gördüğüm insana "tag team" kafa göz saldıracağım diye korkuyorum. Ayrıca Darth Vader da pek karizmatik olmamış mı?

Xbox 360

Rock Band

Nasıl PS2'yi dövüş oyunlarına ayırdıysam, Xbox 360 da Rock Band'in oldu. Bir de şu davuldan daha az "tak" sesi çıkarmayı başarsam...

PSP

FF VII: Crisis Core

Sonunda bu muhteşem oyunu oynamaya fırsatı yakaladım ve en son baktığımda 52 saatimdeydim. Hele Genesis ile Sephiroth'un o dövüş CGI'i yok mu... (Diyen oynatan fotoğraf serçevesi yapılmadı mı hala? Bu videoyu koyacağım da...)

- Valve'in Counter-Strike'ini konsol oyuncularını bilmeyebilir ama bu oyunu tüm dünya duydu; kimi kandırıyor. Valve'dan gelen bir habere göre zamanının en iddialı multiplayer oyunu olan CS XBLA'e hazırlanabilir(miş).

- San Diego çizgi roman buluşması (Amerika'nın en iddialı fuarlarından biridir.) MK vs. DC karakterleri arasında yer alacak dört yeni karakterin açıklandığı ortam oldu. Buna göre Shazam, The Joker, Green Lantern, Kitana ve Liu Kang yeni oyunda bulunacak.

- Sürekli yeni nesil konsollar hakkında konuşan THQ, bir sonraki nesil konsolların ancak 8 sene sonra piyasada olacağını belirtti. Bu arada Epic Games'in Unreal Engine 4'ü 2012 ile 2018 arasında herhangi bir zaman için planladığını da öğrendik.

- Portal'ın devamı niteliğinde olan Portal: Still Alive'in sadece XBLA için hazırlandığı, PS3'ün PSN servisine gelmeyeceği açıklandı.

- Bungie, Microsoft'un çatısı altındaki Halo dışında bir takım FPS oyunları üzerinde çalıştıklarını ama Halo'nun tüm kaynakları kullanması nedeniyle bu yapımları bir türlü bitiremediklerini belirtti.

- Armored Core For Answer nihayet Ekim ayında Xbox 360 ve PS3 kullanıcılarıyla buluşuyor. 7 kişiye kadar online oyun desteği veren Mech aksiyonu, mükemmel grafikler eşliğinde geliyor.

- Yıl sonunda hizmete girmesi beklenen ve Gamerpic'lerin yerini alacak olan Xbox 360 avatar'larını modifiye etmek için ileride para ödememizi gerekebilir mi? Tilki Microsoft!

- Çıktı, çıkıyor dediğimiz Ghostbusters oyunu 2009'a ertelendi, bir de üstüne Activision'dan ret yanıtı olarak dağıtımıcısı kaldı.

- Geçen aylarda Nintendo Wii için hazırlanan, Spielberg imzalı Boom Blox'ın başka konsollara da uyarlanacağı hakkında söylentiler dolaşmaya başladı.

- Team ICO'nun yeni oyununun hazırlık aşamasında olduğunu, ancak dört yıl sonra piyasada olacağını haberini aldık. Bu habere en çok Firat üzüldü.

- Gears of War 2'nin bir "Aile" modunun olacağı açıklandı. Bu seçeneği aktif hale getirince kan görüntüleri görsel efektlere, küfürler de anlamsız kelimelere dönüşecek.

- Ve kıyamet koptu! Xbox 360 ilk defa Japonya'da PS3'ten fazla sattı. Bunda Tales of Vesperia adlı JRPG'nin etkisi büyük.



TOO HUMAN

Xbox 360

Paralize dünyalar...

Son yaratığın da düşüyle kılıcını sırtına geri koydu Baldur. Birkaç kez zıpladı zevk için; yükselirken çıkan "svuuuş" ve yere düşünce çıkan "pot" sesini seviyordu. O ses çıkıyorsa zeminin hasar görmesi gerektiğini düşünüyordu ancak daha önce sorgulanması gereken çok şey vardı...

Keyfi sıçrayışlarından sonra yoluna devam etti; önüne pek bakmıyordu, hatta sadece etkileyici çevre ile ilgileniyordu. Nasılsa bir yaratık yaklaştığında elleri otomatik olarak kılıcına gidiyordu Baldur'un. İlerlediği bu yolu hatırladığını düşündü, tepeden ışınlanırcasına gelen yaratıklar tanıdık geliyordu ama bir amacı vardı ve Hod'u bulması için yoluna devam etmesi gerekiyordu; etti de. Bir yaratığa doğru kayarcasına ilerledi, bir başkasını yukarı fırlattı, havadayken "Dante Ekolü"nden bir hareketle kurşunlarını saydırdı, biraz daha kılıç savurdu. Kontrolün kendisinde olduğunu hissetmesi gerekiyordu sanki, düğmelere

basamak yerine daha akıcı bir şey tarafından kontrol edildiğini biliyordu ama İskandinav Mitolojisi ile bilim kurgunun birleştiği bu dünyada combo'lara yer olmadığından, sadece bir gamepad'in sağ stick'ini sağa -

alternatif



DEVIL MAY CRY 4

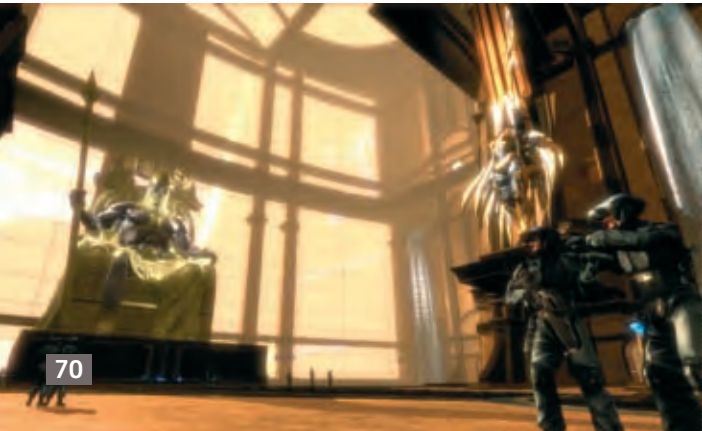
Pek çok kombinasyonun yanı sıra benzer silahlara yer veren DMC4, TH'ye en iyi alternatif durumunda. TH kadar olmasa da RPG unsurları barındıran oyun -tıpkı bu oyunda olduğu gibi- bir noktadan sonra, özellikle de Dante'ye geçişte anlamını ve özgünlüğünü kaybediyordu.



Her ölüşümüzde izlemek zorunda olduğumuz sahne; halbuki ilk izleyişimde ne kadar çok etkilenmişim...

sola çevirdiği aklına geldi birden.

Bir rampadan daha sıçradı; çok tanıdık gelmişti yine. Acaba "deja vu" dedikleri şey bu muydu, yoksa az önceki atlayışı da bunun aynısı mıydı? Bir grup daha çıktı önüne; içinde birkaç "taştan trol", bir bayan örümcek ve pek çok başka yaratık daha vardı. Trolllerle ilk karşılaşmasını hatırlıyordu ve zayıf noktalarını bilmek, işini ne kadar da kolaylaştırıyordu şimdi. Sadece hem menzilli, hem de sismik bir alan saldırısına sahip Bayan Karadul zorladı





onu, hatta gökyüzünden gelen o ışığı bir kez daha gördü. Bir Valkyrie (melek) gelip onu kucağına aldı ve zarif bir kanat darbesiyle, etraftaki yaratıkların Baldur'un bedenini rahat bırakmasını sağladı. Valhalla'ya doğru yolculuk başlamıştı, en azından başlaması gerekiyordu. Baldur ise 10 adımlık bir mesafeden tekrar dirildi, zırhı biraz hasar görmüştü belki ama az önce dağıttığı grubun yerinde olmadığını görünce gülümsedi. Ölümüne rağmen kendisini tamamen diri hissetmesi saçmaydı ya da babası Odin bugün onun yanındaydı belki, kim bilir...

İSKANDİNAV TANRILARI

Freja: Anneliğin, bereketin, aşkın, savaşın ve barışın tanrıçası. Friday kelimesinin de köküdür.

Loki: Kurnazlığın ve düzenbazlığın tanrısı. Baldur'u öldürmemeye ant içmeyen tek bitki olan ökse otundan yaptığı bir dartla Baldur'u öldürmüştür.

Baldur: Uyumun ve barışın tanrısı, oyundaki ana karakterimiz.

Thor: Savaşın ve yıldırımların tanrısı, Odin'in oğlu. Oyunda da oldukça agresif ve durmadan bize sataşan bir karakter.

Odin: Oyunda zaman zaman sesini duyduğumuz, İskandinav Mitolojisi'nin en güçlü tanrısı.



"Hey Rock, mesaiden sonra bir biraya ne dersin ahbab?"

Lortlar da savaşır, Tanrılar da...> Too Human, pek çok açıdan ilginç bir oyun aslında. Yakın dövüş sisteminde tuşlar yerine sağ stick'i tercih etmesiyle de bunu belli ediyor hemen. Bu kontrolleri ilk başta yadırgasanız bile -oyunda çok fazla karışık hareket olmadığı için- bir yerden sonra doğaçlama olarak gayet iyi işler becerebiliyorsunuz ancak çoğu zaman kontrolün benden kaçtığını hissettim açıkçası. Etrafım yaratıklarla çeviriliyken tek yaptığım şey yönü belirterek stick çevirmektir ve bir yerden sonra sıradanlaştı bu durum; zaten o anlarda L2 ve R2 tuşlarıyla tabancalarımı daha etkin kullanmaya başladım. Ardından bir tüfek aldım elime ve roket atabilme özelliğini pek bir sevdim ama hala sıradandı biraz. Tamam, dövüş oyunlarından karışık kombinasyonları yüzünden vazgeçmiş olabilirdim ama bir aksiyon oyununda daha çok çeşit olmalı diye düşünüyorum. Yeni bir özellik açtım yetenek ağacımdan; Spider. Yaptığım seçimlere göre farklılık gösterse de, benim Spider'im rakibinin kafasına konup patlayan bir örümcekti. Özellikle boss'lara karşı kullandım onu ama bundan da sıkdım. Birçok özellik saydım bu paragrafta ve tüm bunların oyunu sıradanlıktan kurtarması gerektiğini düşünüyorum ama siz bana güvenip okumaya devam edin.

Şimdi de karakter geliştirme ve envanter

CYBERSPACE

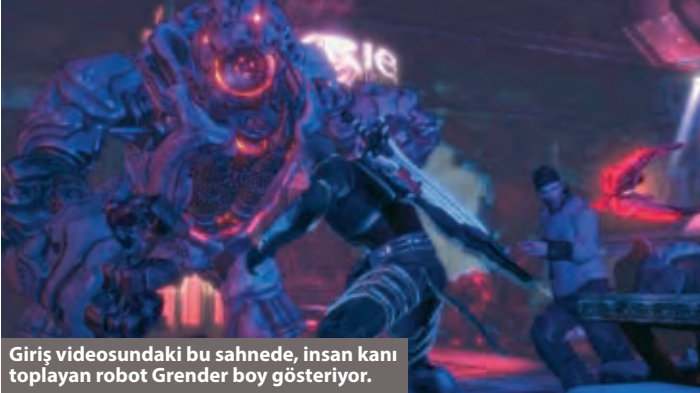


TH'deki paralel ve aynı zamanda sanal olan dünya Cyberspace. Makinelere arınmış bu doğal mekanda Norn denen kadınlar bulunuyor; kuzey mitolojilerinde Nornlar'ın, kaderi elinde tutan kadınlar olduğu söylenir. Hatta yaygın bir teoriye göre bu kadınlar; geçmiş, geleceği ve anı temsil ederdi. Zaten kaderimizi bildiklerini kendileri söylüyorlar bize.

seçeneklerinden bahsedeceğim. Oyunda beş farklı sınıf var ancak -yazının girişinde bahsettiğim gibi- ölmemiz bize bir şey kaybettirmediği için savunma özellikleri ön planda olan iki sınıf iskartaya çıkıyor direkt. Bu iki sınıfın multiplayer'daki etkileri arttırılırsa oyuncular tarafından seçilme ihtimalleri yükselir ama şu durumda gereksiz kalıyorlar. Sınıf seçimi dışında, oyun sırasında kazandığımız puanlarla geliştirilen yetenek ağacı da detaylı aslında ve size birkaç farklı yol sunuyor. Pek çok silah ve zırh seçeneğinin olması ve bizim bunları rune'larla kişiselleştirebiliyor olmamız, bu tip detaylara zaman harcamayı sevenleri tatmin edecektir. Bense Baldur's Gate'in karakter yaratma ekranında saatlerimi harcamış olmama rağmen, Baldur'un envanterinde yarım saat bile harcadığımı sanmıyorum. Öncelikle arabirim oldukça karışık, hele o küçücük yazıların -tüplü bir televizyonunuz varsa- size işkence çektireceğinden eminim. Bunun dışında ticaret ağı da biraz karışık ve şehrimiz Aesir'de veya multiplayer moda takas yapmak beni oldukça sıkıttı açıkçası.

Hazır bahsi geçmişken size Aesir'den ve diğer "paralel dünya"dan bahsedeyim biraz. Aesir, görev aralarında ya da





Giriş videosundaki bu sahne, insan kanı toplayan robot Grender boy gösteriyor.

flashback'lerde gittiğimiz şehrin adı ve biz de o şehrin lortlarından biriyiz aslında. Bu nedenle yanlarına gittiğinizde önünüzde diz çöken askerlerle deve - cüce oynayabilirsiniz; zaten şehirde bunun dışında pek bir hareketlilik yok. Oyunun her detayı gibi, başarılı ama kendini tekrar eden bir yapısı var Aesir'in de. Sanki aksiyon ve RPG dışında, adventure unsurları da katmak istemiş yapımcılar oyuna ama becerememişler. Birbirinin aynı yollarda, detaysız haritaları kullanarak belli noktalara ulaşıyoruz sadece.

Aesir dışında sürekli ziyaret ettiğimiz bir yer daha var; bizim dünyamıza paralel ve doğayla iç içe bir dünya. Bu dünyada bir nevi konsey görevi gören üç kadın yaşıyor ve bunlardan biri de bize ilgi duyuyor. Kendisinin Baldur ile olan ilişkisini



mitolojik kaynaklardan araştırın derim; aynı şekilde bize aşık olan diğer karakter Freya'ya da göz atın.

Bu "paralel dünya" hikayeleri beni her zaman cezpt etmiştir ve bu durum Dreamfall'da doruğu ulaşmıştı. Too Human da benim bu açığımı yakalamasına rağmen bitirici darbeyi vuramıyor ne yazık ki. Çünkü işin suyunu çıkarıyor bir noktadan sonra. Önünüze çıkan bir duvarı aşmak için paralel evrene gidiyor, gördüğünüz ilk nesneyi kaldırma veya itme gücü uyguluyor ve etkisini kendi dünyanızda görüyorsunuz; başarısız bir adventure uygulaması gibi geldi bu bana. Halbuki bu evreni ve kadınları, sadece hikayenin kilit noktalarında daniştığımız birer unsur haline getirselerde benden en az iki puan daha kaparlardı. Ha bire evrenler arası yolculuk yapma fikri beni pek açmadı.

Baldur, arkadaşlarının kendisi için ölümü göze alıp savaşacaklarını, hem güçlü dostluk bağları kurulacağını, hem de sağlam bir itaat zinciri oluşacağını sanmıştı. Ne kadar yanıldığını zaman geçtikçe anladı çünkü onlarla hiçbir etkileşime giremiyorlardı savaş sırasında. Kendisi kocaman bir örümcekle mücadele ederken, adamları kurşun yağdırmak yerine ilerideki köprüde bekliyor ve kimi zamansa bir asansörde yok olup savaşın bitiminde "Ohooo, bu da savaş mıydı be hafız!" diyerek saygısızlık ediyorlardı. "Hem yapay, hem de geri zekalılar; itaatsizlikleri de cabası. Halbuki Aesir'deki askerler önümde eğiliyordu ne güzel." diye dert yandı Baldur...

2

stick

TH'de ölüm bizi durduramadığına için oyunu iki stick'le bile bitirebilirsiniz.

4

bölüm

Oyun genel hatlarıyla dört bölüme ayrılıyor.

5

sınıf

Oyunda -ikisi gereksiz olmak üzere- seçilebilir beş sınıf var.

26.4

insan

Çok da fazla insan yok aslında bu oyunda; gördüklerimizin yarısı da bizim gibi küsuratlı, "insani robot tanrı"lar.

TOO HUMAN

ARTI Zengin bir senaryo, "paralel dünya" fikri, yenilikçi dövüş sistemi, bol envanter seçeneği, başarılı bölüm tasarımları

EKSİ Kıt yapay zeka, tekrar eden savaş sahneleri, benzer mekan tasarımları, başarısız "paralel dünya" uygulaması, gereksiz macera öğeleri

YAPIM **Silicon Knights**
DAĞITIM **Microsoft**
TÜR **Aksiyon / RPG**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.toohuman.net**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Mitolojiden beslenen hikayesiyle mükemmel bir potansiyele sahip olan oyun, yenilikçi dövüş mekaniğine rağmen iki saat içinde kendini tüketmiş hissi veriyor. Yine de kurak yaz günlerinde denemeye değer.

6.3



D-SMART

Oscar, Golden Globe ve Cannes Film Festivali ödüllü yüzlerce film bu pakette!

Gerçek sinema keyfi, D-Smart Sinema Paketi'yle şimdi başlıyor.

Eylül'de Sinema Paketi'yle hepsi evinizde...



Domino



The Golden Compass



Kabadayı



Factotum



The Nativity Story



Big Momma's House 2



Deck The Halls



Halloween



Mama's Boy



The Last Mimzy

Türkiye'nin yeni sinema kanalları Sinema Paketi'nde.

- Yılda 600'den fazla film.
- Farklı kuşaklarda birbirinden iddialı yapımlar.
- Her ay 40'tan fazla yeni film.
- Gişe rekorları kıran yerli filmler.

Sinema Paketi yıllık 120, aylık 20 YTL.

sinema tv **sinema tv**
sinema tv
alle

1 YTL = 1 Smart Para



Sinema filmlerini çok yakında HD yayın kalitesiyle de izleyebileceksiniz.

HD-SMART

www.sinematv.com.tr

START

D-Smart paket fiyatlarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar.



arçelik

BEKO

botech

GOLDMASTER
UYDU ALICILARI

Next & NextStar

SUNNY

(0212) 478 03 03

www.dsmart.com.tr

DAHA FAZLA
EKSTRA

Gerçek bir Soul Calibur fanatığınız varsa, seçiminizi kesinlikle bu oyunun "Premium Edition"ından yana kullanın. Metal bir kutu içerisinde gelen bu versiyonda bir adet t-shirt, 48 sayfalık, tamamıyla renkli bir çizgi-roman ve bir tarafı poster olan bir turnuva tablosu geliyor.

SOUL CALIBUR IV

PlayStation 3



İsviçre'li bilim adamlarına göre bu efsane asla bitmeyecek

Düşünsenize; elin adamı oradan, kendinden iki kat, sizden dört kat büyük balta-sını alevler ve ışık oyunları eşliğinde savura savura geliyor. Siz de gırtlaklanmayı bekleyen tavuk gibi yampiri kılıcınızla bulunduğunuz yerde kalakalıyorsunuz. Olacak iş değil! Zaten işler bu şekilde yürüseydi, ne bu bir oyun olurdu, ne eğlenceye eğlence denirdi, ne de Namco Bandai firması başarılı olurdu. Onun yerine, korkudan titreyeceğimiz; "Kılıcımız küçük, kılıcımız ince" demeden ayaklarımızı yere daha da bir sıkı basıyor ve zamanlamayı tutturduğumuz gibi o balta, kendinden son derece emin olan abimiz... Eve; insan "Neydim" dememeli, ne olacağına bakmalı. Üç saniye önce kendisini dünyaların hakimi sanan ıyarı arkadaşımız şu anda, kendi hırslını kurbanı olmuş durumda. Olanlara şaşırması olamaz; sonuçta burası Soul Calibur evreni ve kimsenin kimseye üstünlük taslama imkanı yok.

Ruh kapını Altıncı yüzyılın en popüler isimlerinden biri olan Kral Arthur'a göre, bir kılıcın en az Excalibur kadar sağlam ve en az Excalibur kadar karizmatik olması gerekir. Kral Arthur böyle düşünmektedir zira ne Soul Edge'i, ne de Soul Calibur'u görmemiştir. (Soul Calibur isminin de nereden geldiğini öğrendik sanki.) Bu iki kılıcın hikayesi, yıllardır konsollarımızı ve bizi meşgul etmekte. Hikayede birileri sürekli bu silahlara kavuşuyor, birileri bu silahları kaybediyor, birileri silaha kavuşup kendisini kaybediyor ve bu böyle sürüp gidiyor. Peki, kaçımız bu hikayeye ilgileniyoruz? Bence pek az Soul Calibur oyuncusu aslında ortada neler döndüğüyle ilgilenmekte; insanlar bir an önce dövüşmek, Mitsuru'yu ile Sophitia'yı pataklamak, Lizardman ile

Taki'yi hırpalamak ve yeni trend karakterler, Darth Vader ve Yoda ile Soul Calibur dünyasında yolculuğa çıkmak istiyor. Size hak vermiyor da değilim; Soul Calibur, Tekken'den sonra piyasadaki en iyi üç boyutlu dövüş oyunu sayılabilir ve yeni oyunun yarattığı heyecanı ancak ve ancak Soul Calibur'un tadını daha önce almış olan oyuncular anlayacaktır.

Sadece PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan yeni dövüş tutkumuz Soul Calibur IV, pek fazla yenilik içermiyor. "Aaaaa..." nidalarını bir kenara bırakın zira yeniliklerin az olması, bu oyunu ne kötü yapıyor, ne de çağın gerisinde...

Öncelikle iki yeni karakterimizi tanıyalım. "Bir elinde bayrak (Evet, bayrak; ne var?), diğer elinde de ufak bir kılıç tutan, her an bir

ALTERNATİF



TEKKEN 5: DARK RESURRECTION ONLINE

Soul Calibur'a alternatif olarak gösterilebilecek en iyi oyun yine Namco Bandai'nin ellerinden çıkmıştır. Online oyun olanağıyla güçlendirilmiş PSP devşirmesi Tekken 5, grafiklerine çok aldırmasanız, PS3'te bulabileceğiniz en iyi dövüş oyunlarından bir tanesidir.

manastıra kapanıp ilahiler okuyabileceğimiz gibi gözükten tutuk kızımız Hilde, ilginç dövüş tarzıyla dikkat çekiyor" diyeceğim ama öyle bir durum da yok ortada. Hilde'nin hareketlerini birbirine bağlamak da zor, hareketlerde akıcılığı yakalamak da ve sonuç itibarıyla Hilde'yle oynamak da... Nasıl Voldo'yu, Tekken'deki Eddy Gordo'ya; Astaroth'u, Marduk'a benzetiliyorsak Hilde de biraz Paul'ü andırırız. Kısacası, bu kızımız yetenekli ellerde tehlikeli, amatör ellerde tutuk bir karakter.

İkinci karakterimiz Algor, Soul Calibur'un boss olarak tabir ettiğimiz, güçlü karakteri. Soul Edge ve Soul Calibur silahlarını vücuduna hapsederek savaşan ve son derece enteresan hareketler yapan bu karakter, pek hızlı sayılmasa da beklenmedik saldırılarıyla epey güçlü. Ve fakat ne yalan söyleyeyim, ne Hilde, ne de Algor beni tatmin etti. Laf olsun diye eklenen Darth Vader bile çok daha şık olmuş bu karakterlerden. "Yeni karakterlerle değil, eskilerle uğraşmışlardır?" diye soracak olursanız, size bir ölçüde hak verebiliriz. Eski karakterlerin neredeyse hepsi zaten

RING OUT!

Eğer rakibiniz sürekli gard alıyor ve normal saldırılarla bir türlü yere inmeyi bilmiyorsa, onu ringin dışına atmaya çalışın. Bunu yaparken ringin dışına uçmamaya özen göstermeli ve rakibinizi dövüş alanının kenarlarına çekmelisiniz.



HIZ

Raphael gibi saldırı hareketleri son derece hızlı olan rakiplere karşı yapmanız gereken tek bir şey var: Onlardan uzak durmak ve tebli saldırılarla vurup kaçmak. Maxi ve Raphael gibi karakterler, ani hareketleriyle insanı hayattan bezdirebiliyor.

oyuna dahil edilmiş durumda ve hepsi yeni hareketlere, eski hareketlerin yenilenmiş versiyonlarına ve farklı combo'lara kavuşmuş. Karakterlerin aşırı değiştirilmemiş olmasını da anlıyorum; sonuçta Soul Edge ve Soul Calibur karakterleri neredeyse Street Fighter karakterleri kadar oturmuş isimler ve nasıl bir oyunda Ken'in "Hadouken"inin yok olduğunu görmek bizi intihara sürükleyecekse, Mitsuruğün Katana yerine bir Tanto taşıması, aynı şekilde tüm Soul Calibur hayranlarını derin bir hüznere boğacaktır.

Değiştirdim karakteri, koydum çayımı...>

Normalde hiç huyum değildi bir oyundaki mod'ları tanıtmak ama burada biraz gerekiyor. Arcade'miş, Versus'miş, bunları anlatmayacağım. Bizim ilimizi çeken

Story ve Tower of Lost Souls (ToLS) mod'ları. Story mod'u konusunda çok ümitliydim ama bu mod tam anlamıyla hayal kırıklığı yarattı. Her karakterin sadece beş bölüm boyunca savaştığı ve sonunda da tam anlamıyla "havayı aldığımız" hikaye mod'u, hiç tatmin edici değil. Oyunun asıl eğlenceli kısmı Tower of Lost Souls'a ve online mod'lar bırakılmış. ToLS'da bir kule bulunuyor (Şaşırdınız, biliyorum.) ve bu kulenin ya tepesine çıkmaya çalışıyoruz ya da kulenin bodrum katlarında doluyoruz. Üst katlarda bizi farklı farklı karakterler bekliyor ve genellikle birkaç raunttan sonra kallavi bir boss çıkıyor karşımıza. Aşağı katlarda ise seçtiğimiz karakterlerle bir Survival mücadelesine giriyor ve katları indikçe sürekli farklı düşmanlarla karşılaşılıyor fakat sağlık barımızı hasarlı haliyle olduğu gibi bırakıyoruz. ToLS ve Story Mode'un en önemli özelliği ise bazı maçlara birkaç karakterle birlikte çıkabiliyor olmamız. Aynı Tekken Tag Tournament'taki gibi tek bir tuşa basarak seçtiğimiz diğer karakter(ler) geçiş yapabiliyoruz ve bu da



"RUHUMU ÇÜRÜTTÜN, RUHUMU!"

Bazı Soul Calibur oyuncuları vardır ki bunlar oyunu pek bir pis oynar. Sürekli gard alarak saldırılarını kurtulurlar ve açığımızı buldukları an da kafanız ortasına geçirirler topuzu. Gard kıran saldırılar yaptığınızda da kenara çekilmeyi çok iyi başarırlar; o derece sinir bozucudur bu oyuncular ve bu şekilde oynayan yapay zekalar... Neyse ki yapımcılar bu soruna dördüncü oyunda eğilmeyi akıl etti ve oyuna "Soul Gauge" sistemini ekledi. Karakterlerin sağlık barlarının yanında bulunan bu küre, normal şartlar altında mavi renkte duruyor fakat ne zaman ki bir karakter gard alırsa ve saldırmayı keserse yavaşça kırmızıya doğru seyrediyor. Fazla gard alan bir oyuncunun küresi kıpkırmızı olup yanıp sönmeye başlayınca ise karşı tarafa müthiş bir fırsat doğuyor: Critical Finish yapma olanağı! Gamepad'in sağdaki dört tuşuna birden aynı anda basarak gerçekleştirilen bu hareket, her karaktere özel bir animasyonla gerçekleşiyor ve rakibi tek hamlede ortadan kaldırıyor. (Aynı Guilty Gear'daki gibi...)



"MITSURUGI, BEN SENİN BABANIM..."



"Bir ışın kılıcım olsun, iki kolum olmasın!" demiş salak arkadaşımın biri. Bizse diyoruz ki "Bir Darth Vader'ım olsun, varsin Xbox 360'ım olmasın..." Ofisçe

pek bir sevdiğimiz Xbox 360'larımızı, Darth Vader'a satacak duruma geldik diyebiliriz zira ilginç bir pazarlama stratejisi olarak geliştirilen, "Star Wars karakterlerini Soul Calibur'a boca etme" düşüncesi PS3 sahiplerine bir adet Darth Vader, Xbox 360 sahiplerine bir Yoda ve her iki tarafa -SW: Force Unleashed'den tanıdığımız- The Apprentice'i kazandırdı. Oyunu PS3'te incelediğimiz için size Darth Vader'dan bahsedeceğim.

Diğer iki karaktere kıyasla en dengeli ve Soul Calibur dünyasına en uygun (Göreceli olarak.) karakter Darth Vader olmuş. Düşmanlarını "güç"ü kullanarak boğabilen ve sağa sola itebilen Darth Vader, ne Kilik veya Maxi kadar hareketli, ne de Astaroth veya Nightmare kadar "odun". Sıkı bir müsabakada, Yoda'yı seçmenize izin verilmeyecektir de Darth Vader'ı seçmek ve onunla Soul Calibur'a uygun bir karşılaşmaya çıkmak mümkün olmuş; pek de güzel olmuş...

oyuna yepyeni bir boyut katıyor. Öyle ki karakterleri combo'lar sırasında değiştirmek çok kolay ve bu sayede, çok güçlü, çok çeşitli ve kimsenin kağıtlara sığdıramayacağı kadar fazla combo'ya imza atabiliyorsunuz. Üstelik karakterler arasındaki geçiş inanılmaz derecede akıcı olduğu için hareketler hiçbir şekilde sekteye uğramıyor ve orijinal bir combo'ymuş gibi akıp gidiyor...

Son olarak karakter yaratma bölümünü özetleyeceğim. Dilediğiniz zaman bir karakterin kopyası sayılabilecek bir karakter yaratabilir ve bu karakteri çeşitli özelliklerle ve ekipmanlarla donatabiliyorsunuz. Örneğin bir karaktere "Otomatik sağlık yenileme", "Tutma hareketinden otomatik kurtulma" ve "Hızlı hareket etme" gibi özellikleri ekleyebilir ve bu karakteri hem online dövüşlerde, hem de diğer oyun mod'larında kullanabiliyorsunuz. Daha da güzeli, bu karakterler zamanla seviye atlıyor ve daha da güçlü hale geliyorlar.

Diyeceğim o ki sevgili LEVEL okurları; ben bu oyunu sevdim, Soul Calibur'u seven arkadaşların da beğendiğini gördüm ve Namco Bandai'yi bu güzel iş için tebrik etmeyi boynumun borcu bildim. Şöyle eğlenceli, son derece oturmuş ve kaliteli bir dövüş oyunu istiyorsanız, Soul Calibur IV'ten iyisi Şam'da Tekken 6 olabilir. (Gerçekten.)

20 kat

Tower of Lost Souls'da ancak 20. kata tırmandığınız takdirde bodrum katlarını arşınlama imkanına kavuşabiliyorsunuz.

2 karakter

Cervantes ve Kilik ikilisinin dünyalara hükmedebildiğini öğrendim. Zaten bu iki karakteri çok seviyordum; onları Tag Team olarak kullanmak bayağı eğlenceli oldu.

4000 altın

Oyuna başladığımız an tüm karakterleri kullanamıyorsunuz ve ancak tanesine 4000 altın harcayarak bu karakterleri satın alabiliyorsunuz.

92 dakika

Tower of Lost Souls'da sadece bir katı geçmek için bu kadar dakika harcadığımı görünce hayatın anlamsızlığı, ulusal basında çıkan tüm parite haberleri ve bir nötronun nasıl bir proton ile atom çekirdeğini oluşturduğu üzerine düşünmeye başladım.

SOUL CALIBUR IV

ARTI Bazı mod'larda birden fazla karakter seçebilme olanağı, online dövüşler, iyi grafikler

EKSİ Yetersiz yeni karakterler, Story mod'u ve -bazı- kiplamalar

YAPIM Project Soul
DAĞITIM Namco Bandai
TÜR Dövüş
DiĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.soulcalibur.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Sadece Kaan'ın "Abi eskiden gard tuşu diye bir şey yoktu bu oyunda?" diye belirttiği, Elif'in "Ne anlıyorsunuz bu oyundan?" diye çıkıştığı, Fırat'ın zerre ilgilenmediği, Doruk'un karşısında Raphael ile mücadele etmeye çalıştığı bu güzel oyuna mutlaka sahip olmalısınız.

8,8



SİNEMA SİNEMA

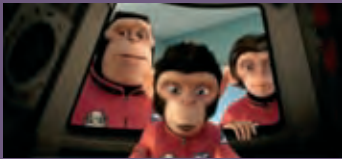
Yapımcıları arasında John Williams'ın yer aldığı, küçük yaşta seyircilere hitap eden, referansları pek de parlak olmayan senarist Kirk De Micco'nun ilk kez yönetmenlik yaptığı bu film, yurtdışında beğeni toplayamadı. Ülkemizdeki vizyon tarihiye belirsizliğini koruyor.

SPACE CHIMPS

Şempanze gözünü açtı

"Bu yaz ne film oyunu yaptı be hafız!" diye rek sözlerime başlamak istiyorum sevgili LEVEL okurları; hatta "Bu yaz ne kötü film oyunu yaptı be hafız!" da diyebilirim. Şöyle bir dönüp baktığımda, Iron Man'inden Narnia'sına kadar bayağı birleş topladık gibi. Kiminin filmi vesile oldu tabii ama mevzu bahis oyunlar gerçekten rezaletti. Çok şükür ki bu yazı da geride bıraktık. Amma ve lakin, gördüğünüz üzere makus talihimin üzerimde oynadığı oyunlar bitmek bilmiyor. Zaman zaman "Ben ne yaptım da bu şekilde cezalandırılıyor?" diye düşünmeden edemiyorum. Beni bu ay kronik sinir krizine sokan yeni oyunumuzun adıyla Space Chimps (SC); Türkçe mealiyle Uzak Şempanzeleri. Bunu da yaptınız ya, helal olsun size!

HAM'İN HİKAYESİ



"Space Chimps" ismi sizin için bir şey ifade etmiyor olabilir çünkü film -her ne kadar yurtdışında Temmuz ayından itibaren vizyona girmiş olsa da- ülkemizin yakınından bile geçmedi henüz. Bu nedenle sizi biraz aydınlatmak isterim: Filmin konusu (ve oyunun da tabii ki) herhangi bir animasyon filminden daha absürd değil. Başrolde Ham adında, sirkte çalışan bir şempanze var. Fakat Ham, sıradan bir şempanze değil, uzaya gönderilen ilk şempanzenin torunu. Bir gün kendisinden NASA'nın verdiği bir görevle katılması isteniyor fakat karakterimiz, bunalım takılan depresif bir tip. Her ne kadar bu görevle katılmak istemese de katılıyor; iki takım arkadaşı Luna ve Titan ile... Olaylar bir şekilde ilerliyor ve Ham kendini uzayın derinliklerindeki garip bir gezegende buluyor. Ham ve arkadaşları İmparator Zartog denen karakterle tanıştıktan sonrası sa-vaş başlıyor.

Nerede o şaklabanlığın?>

SC, kelimenin tam anlamıyla sıradan bir platform oyunu. Oyunda türe yenilik katan hiç bir şey yok. Ne bölüm tasarımları, ne görevler, ne de teknik detaylar konusunda olumlu sözler sarf etmek mümkün değil. "Yabancı gezegen" dediğimiz yer o kadar basit ve baştan savma hazırlanmış ki... Haritalar bomboş denecek durumda ve ortamı renklendirecek, detaylı kılacak veya keyifli hale getirecek en ufak bir ayrıntı bile yok.

Oradan oraya zıplamak, bir daldan diğerine atlamak, tırmanmak, önümüze gelen kapıları açmak ve karşılaştığımız yaratıkları pataklamak oyunda yaptığımız başlıca aksiyonlar. Kontroller ise olması gerektiği gibi (!) ağır ve ani manevralara izin vermeyen türde. Bu durum büyük bir sorun teşkil ediyor haliyle. Çünkü bir yerden diğerine atlarken atık ve kontrollü olmak zorundayız fakat mevcut kontrol sistemiyle çoğu zaman başarısız oluyoruz. Bazen de trambolin yardımıyla zıplarken, karakterimiz mekanın ucunu kaçırıyor. Bug müdür, nedir bilemiyorum ama bayağı bir delirdim ekran karşısında, onu biliyorum.

Oyunda sadece Ham'i değil, Luna'yı da kontrol edebiliyoruz. Karakterler arasında sözde bir farklılık var ama ne kadar farklı, işte bu konuda yorum yapamayacağım. Bir -iki fonksiyon dışında pek bir farka rastlayamadım ben. Ama Ham'i daha hareketli bir karakter yapmaya çalışmışlar bak, onu kestirebildim biraz; aferin bana. (Evet sevgili okur, deliriyorum sanırım.)

PlayStation 2

SC'nin tek kişilik modu çok da uzun sayılmaz; oyunculuğu geçmişinize ve tecrübenize göre birkaç saatinizi alır oyunu bitirmek. Ayrıca multiplayer modu mevcut ve bu modda da zaman geçirebilirsiniz. (Bak dinliyor hala! Siz hasta mısınız kuzum; bu oyunla ne diye daha fazla zaman geçiresiniz?)

Görmek, duymamak, konuşmamak istiyorum.>

Oyun hakkındaki düşüncelerimi şöyle bir toparlamaya çalışayım: Diyeceğim o ki bu oyunu yapan, alıp oynayan, bir de incelemesini yazan zihniyetin... Başlı beladan kurtulmaz, sınavlarını veremez, istediği işe giremez, evlenemez ya da şirret bir eşi, örümcek gibi

alternatif



KUNG FU PANDA

SC ile aynı kalitede (!) bir oyun arıyorsanız size yardımcı olmamıza gerek yok; bu işi kendiniz de yapabilirsiniz. Eğer amacınız SC'den daha iyi bir oyun oynamaksa geçen ay incelediğimiz ve sevimli pandamız Po'nun başrolde olduğu Kung Fu Panda'yı deneyebilirsiniz.

çocukları ve içten pazarlıklı arkadaşları olur inşallah. Bu oyunda gördüğünüz her şeyin çok daha iyisini daha önce gördünüz defalarca. Hiç buluşmayın, değmez. Oh be!

SPACE CHIMPS

ARTI Sizi sağa alalım

EKST Grafikler, kontroller, bölümler, mekan tasarımları, animasyonlar...

YAPIM **Brash Entertainment**
DAĞITIM **Warner Bros. Interactive**
TÜR **Platform**
DİĞER PLATFORMLAR **PC, Xbox 360, Wii, DS**
WEB **www.spacechimpsgame.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

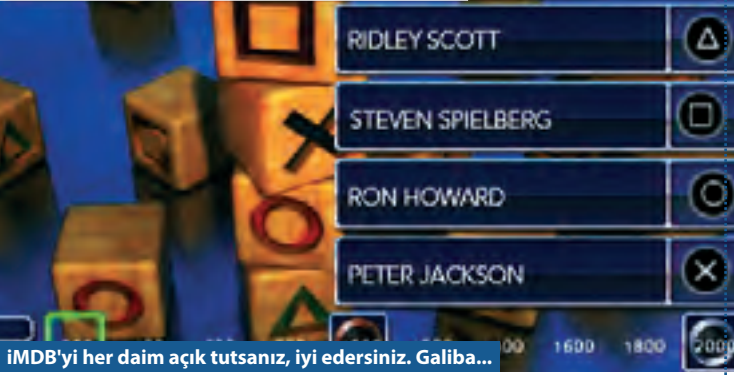
SC, geride bıraktığımız yaz aylarının en kötü oyunları arasındaki yerini aldı. Önümüzdeki aya kadar daha kötüsü çıkamaz herhalde; en azından öyle umuyoruz.

4

Şempanzenin önce ellerine, sonra ayaklarına dikkat çekmek istiyorum.



KONSOL İNCELEME YAZAN KIVANÇ GÜLDÜRÜR



iMDB'yi her daim açık tutsanız, iyi edersiniz. Galiba...

BUZZ! MASTER QUIZ

PSP

PSP'de görmek istediğimiz hareketler bunlar

Bir programın, bir ülkenin televizyon-culuğunda bu denli büyük bir etki bırakacağını, sanırım pek çoğumuz tahmin edemezdi. Kenan Işık'ın sunduğu, "Kim 500 Milyar İster?" den bahsediyorum. Daha öncesine dair hafızamda kalan, bu denli konuşulmuş herhangi bir genel kültür yarışma programı yok. (Riziko'yu, Haydi Bastır ve tabii ki Bir Kelime Bir İşlem'i de saygıyla analım. - Elif) Zaten bu programdan sonra onlarca taklit, yurtdışından adaptasyon ya da yeni denenilen pek çok yarışma programı televizyonlarda boy gösterdi ama çoğu yok olup gitti. Fakat bu yarışmaların bıraktığı etki... İşte o, yok olmadı. Nerede bir program görsek, "Dur bi' kendimi deneyeyim" ayağına tutulduk kaldık ekran başında. Fakat artık o günleri geride bırakabiliriz arkadaşlar. Her daim bizimle olacak, canımızın istediği zaman tabii tutulabileceğimiz bir genel kültür yarışması artık çok uzaklarda değil. Aslında bunca zamandır da uzak değildi fakat dediğim gibi artık portatif bir hale büründü. Türünün en başarılı örneği

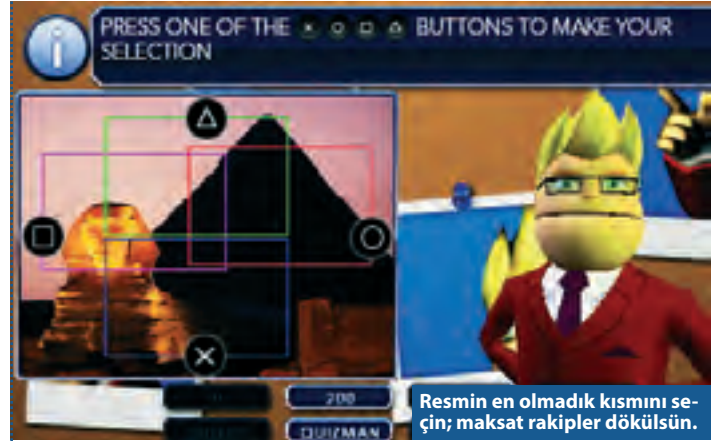
olan genel kültür yarışması oyunu Buzz!, Master Quiz (B: MQ) adı altında artık PSP'lerde. Fakat...

İstediğimiz sorudan başlayabilir miyiz?> Oyunumuzda spor, doğa, mimari, bilim, sinema, müzik ve televizyon dünyası hakkında sorular mevcut. Fakat bu sorular sadece tek bir başlık altından sorulmuyor; kimi zaman sevgili Buzz, bizi karma sorularla ya da farklı oyunlarla test edebiliyor. Oyunumuzun kullanışlı ve basit bir ara yüzü var. Ve Buzz her testte bize yine eşlik ediyor. Aslında oyunumuz sessiz de oynanabilecek bir oyun, sonuçta her şey okuduğunuz, gördüğünüzü doğru anlamakla alakalı. Fakat her sınavda bize eşlik eden Buzz'ın yorumlarını dinlemek için, oyunu mutlaka sesli oynamanızı öneririm.

Oyundaki testlerden bahsederek... Snapshot Challenge, Top Rank Challenge, Quickfire Movie Challenge, Time Challenge, Quickfire Celebrity Challenge, Picture This Challenge, Virus Challenge, Quickfire TV Challenge, Quickfire Music Challenge olmak üzere tam dokuz adet, nur topu gibi testimiz var. Üstelik bu testlerimizin bir kısmı, ilerleyen seviyelerde ikinci bölüme sahip. Böylece test sayımız 15'e çıkıyor. Gösterdiğimiz başarıya göre bronz, gümüş veya altın madalya ile ödüllendiriliyoruz. Ekranın altında bulunan bar doldurduğumuz miktara göre hangi madalya ile ödüllendirileceğimizi gösteriyor. Bir de Special Trophies adı altında toplanmış ödülleri var; onlara da birzadan değineceğim.

Acele işe şeytan karışır>

B: MQ'de her soruya doğru cevap vermek elbette ki çok önemli. Fakat işiniz sadece bununla kalmıyor. Zamanı olabildiğince iyi kullanmalısınız. Yani makul olan hem doğru, hem de olabildiğince hızlı cevap verebilirsiniz. Fakat hızlı davranacağım diye de fevri hareketlerde bulunmayın. Hem puanlarınıza, hem de PSP'nizin tuş takımına yazık. Neyse, peki ne



Resmin en olmadık kısmını seçin; maksat rakipler dökülsün.

işimize yarıyor hızlı olmak? Söyleyeyim, Special Trophies adı altında toplanmış, -örneğin, Supersonic Fingers Awards, Speedy Fingers Awards gibi- ödülleri kazanabiliyoruz. Bunlarla da "progress" seviyemizi ilerletebiliyoruz. Bir önceki cümlede bahsettiğim ödüller, sadece hızınızla ilgili olanlar. Art arda 10, 20 soru doğru cevaplamak, herhangi bir testten 5000, 10000 puan elde etmek veya tüm testlerden bronz, gümüş hatta altın madalya elde etmek daha farklı ödüllere sahip olmanız için deneyebileceğiniz farklı yollardan birkaçı.

Süreniz bitti, PSP'leri bırakın>

Gelgelelim oyunumuzun eksilerine, daha doğrusu kimileri için sorun teşkil edecek kısımlarına. BMQ, yazının başında da belirttiğim üzere, dünya gündeminden, yabancı medyadan ve televizyondan,

bilim ve spor dünyasından, sinemadan bihaber bir adam için, 5-10 dakika dahi oynaması imkansız bir oyun. Bir de işin içine iyi derece İngilizce bilgisini eklediğimizde de anlıyoruz ki, BMQ donanımlı kişiler için ideal bir oyun. Aksi takdirde oldukça zorlayıcı, hatta bir yerden sonra can sıkıcı bir hal alıyor. Test edildi, onaylandı.

Buzz serisi bugüne kadar birçok oyun platformunda boy gösterdi. Fakat şuna kanaat getirdim; Buzz en çok PSP'ye yakışmış. Her daim elinizin altında, geniş soru seçenekleriyle, oldukça keyifli bir oyun olmuş. Üstelik iki ila altı kişiye kadar desteklediği multiplayer mod'u ile daha fazla vakit geçirebilirsiniz. PSP'niz varsa, kendinize ve bilginize güveniyorsanız bu oyunu mutlaka deneyin. Zira bu tarz bir oyun oynamak istiyorsanız başka alternatifiniz yok. 🎮

BUZZ! MASTER QUIZ

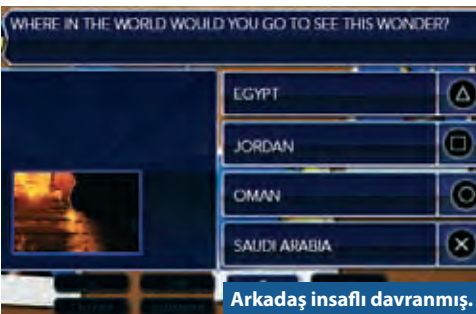
ARTI Basit ve kullanışlı bir ara yüz, geniş soru ve mod seçenekleri, Buzz'ın eğlenceli yorumları

EKSİ Tekrar eden sorular, hitap ettiği kitlenin dar olması, çok iyi derecede İngilizce gereksinimi

YAPIM Relentless
DAĞITIM Sony
TÜR Parti
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.us.playstation.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

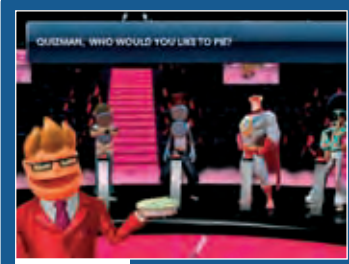
Kendinizi sınavabileceğiniz, keyifli bir oyun Buzz! Master Quiz. PSP'ye çok yakışan bu oyunu, genel kültürünüze güveniyorsanız çekinmeden oynayabilirsiniz.

7.5



Arkadaş insafı davranmış.

alternatif



BUZZ! QUIZ TV

Buzz! Master Quiz, PSP'de alternatifi olmayan bir oyun. Fakat serinin son, PS3'e çıkan ilk oyunu Buzz! Quiz TV hem yeni, hem de Buzz! Master Quiz kadar eğlenceli bir alternatif.



THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON EMPEROR

İmparator olmuşsun ama adam olamamışsın

Geçen gün Şefik, Elif ve Doruk oturmuş Çırağan'da suşi yerken ilginç bir konuya değindik ki bu mummy oyununu görünce aklıma o sohbetimiz geldi, hadiseyi sizinle de paylaşmak isterim sevgili LEVEL okuru kişisi.

Şimdi biliyorsunuz; konserve besinler marketlerimizin raflarını, bakkal dükkanlarının vitrinlerini gittikçe daha fazla kaplarken hayatlarımız da konserve yiyeceklerle tatlanıp renkleniyor. Misal, Şefik arkadaşımız; en son karnabahar püresini bebekken onu süttten kesen annesinin, dişleri henüz çıkmadığı için yemekleri mikserde püre haline getirip önüne koyduğunda gördüğünü söylüyor ki, inanın hepimiz için geçerli bir deneyim bu. Ama,

bugün doğruca bir markete girdiğinizde karnabahar yemeği püresinin konserve şeklinde, paketini açıp ekmeğe sürerek yiyebileceğiniz bir formatta satıldığını görünce küçük dilinizi yutabilirsiniz.

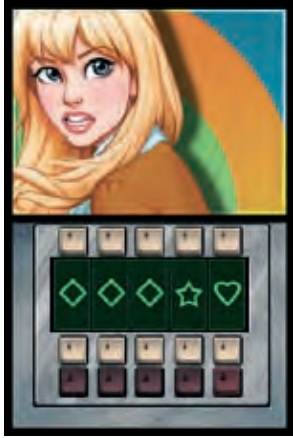
Ben şahsen yemeklerin konserve kutularda satışına ve fabrikasyon üretimine karşı duran bir bünye olarak her erkeğin güzel dilberlerin yumuşacık, hamarat elleriyle hazırladığı leziz yemeklerle beslenmesi gerektiğine inanıyorum ki dergi bünyesinde yaptığımız bir anketle diğer editör arkadaşların da aynı düşüncede olduğu ortaya çıktı.

Ancak, öte yandan, bazı karşı konulamaz gerçekler de

taze yemek takıntımızın önünde çok sağlam bir argüman olarak duruyor. Örneğin; mini mısır turşusu. Evet, bildiğiniz mısır koçanlarının minicik, mini minnacık halleri var ya; onları turşu şeklinde paketleyip satıyorlar ki bu lezzeti arzulayan hamile hanımlara insan hak vermekten kendini alkoyamıyor. Dolayısıyla, son sözüm şöyle olacak. Mumya da olsa, konservenlenmiş bir insan keyifli, lezzetli bir dost, eşsiz bir arkadaş olabilir. Lütfen önyargılı olmayalım. ☺

YAPIM **Tat Konserve ve Kurutulmuş Gıda San. Tic. A.Ş.**
DAĞITIM **Nazikçe dokunun, kınlır**
PLATFORM **Wii**

2



NANCY DREW: THE MYSTERY OF THE CLUE BENDER SOCIETY

0 güzel gözlerine kurban olduğum...

Kısa Kisa'nın bu bölümünde gayet yasal ve helal bir yöntemle on beş dakikada nasıl bir milyon dolar kazanılacağını anlatacağım. Ayrıca bu yöntem aynı zamanda üç dakikada istediğiniz kadını kendinize aşık etmeye, iki buçuk dakikada patlamış otomobil lastiği değiştirmeye, dokuz dakikada televizyon starı olmaya ve sadece bir dakikada dünyanın en lezzetli yemeklerini pişirmeye da yarayan çok mucizevi bir sırdı. Ancak Nancy Drew'in o ömre bedel olan güzel gözlerini görüp o güneş altında altın rengine çalmış, kuzey rüzgarlarında salına salına dalgalanan güzel saçlarına şahit olup o ruhumun bedenimden ayrılıp adeta cenneti tattığı bir aşkla dünyayı yeniden keşfetmesine neden olan bu güzel afet-ül

dilber hakkında yazmadan duramadım sevgili LEVEL'ci arkadaşım.

LEVEL editörü diğer arkadaşlarım, her ne kadar "abi yapma etme, o kız sana bakmaz, burnu çok havada, sos-yetenin gülü o kızıceğiz" dedilerse de Nancy Drew'e aşık olmaktan kendimi alamadım sevgili LEVEL camiası. Hatta Nancy Drew'e olan aşkımdan, üç yıldır beraber olduğum sevgilimi, iki yıldır param için benimle olan metresimi ve metresimi de aldattığım bir yıllık yeni gönül maceramla, geçen ay tanışıp tüm kadınlarımdan sakladığım başka bir dilberini daha bir anda unuttum. Hayatımın ve gönülümün kraliçeleri olan bu kadınlar için bir tane yazıp tek seferde hepsine birden gönderdiğim SMS ile dördünü birden terk

etmiş olmamın vicdan azabını hiç mi hiç çekmedim, yeter ki Nancy bir kerecik o güzel gözleri ile bana baksın, o bal akan tatlı dudakları ile kulağıma beni sevdiğini fısıldasın istedim ve ne oldu biliyor musunuz?

Biliyorum merak ediyorsunuz ama yer darlığımız nedeniyle bu aşkın hikayesine bu aylık son verip önümüzdeki ay devam etmek üzere hepinize güzel bir eylül ayı diliyorum. Sakın Nancy'mle oynamaya kalkmayın, kıskanırım. Çok istiyorsanız gidin, STALKER: Clear Sky oynayın. ☺

YAPIM **Yaradan'ım özenip de yapmış**
DAĞITIM **Uzak durun dağıtırim**
PLATFORM **DS**

10

Eylül sayısı yine dopdolu

Saken kaçırmayın!

DVD

7 tam sürüm yazılım

Yazılımları otomatik güncelleyin!

Bu araçlar en güncel sürümleri sizin yerinize takip ediyor

CHIP

09/2008

www.chip.com.tr

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ



PC, konsollara boyun eğecek mi?

TEST Xbox 360, PS3 ve Wii



Tam sürüm: PC ağları ile ilgili bilmek istediğiniz herşey



Tam sürüm: En çok satan Fransızca dil eğitim seti

MSN hack, kablosuz ağlara sızma, şifreleri kırma vs.

HACKER

yöntemleri & araçları

PC korsanları gibi düşünün, PC'nizi korurken bir adım öne geçin!



Microsoft'un en yeni görevi

WINDOWS 7

Yeni sisteminin tüm detayları şimdiden karşınızda

2 TEST Herkese dizüstü

Dizüstü PC'si almak isteyenler için
1.000 \$ altı seçenekleri test ettik!

+ Çift sim kart destekli cep tele



PC'niz sizi ispiyonlu

Bu **ARAÇLAR** ile gizli ajan protokollerini temizleyin, özel bilgileriniz de



Diğer tam sürümler
Ashampoo WinOptimizer,
Caligari TrueSpace 7.6,
Rising Antivirus & Firewall,
Zemana AntiLogger

Bilgisayarınıza vitamin

CHIP'in güvenlik paketi ile güvenlik duvarı kullanırsanız da PC'nizi güvenli ve hızlı bir hale getirebilirsiniz



Hacker araçları, Uzunca PC kontrolü yazılımları, Veri Kurtarma araçları, Firewall kullanmadan güvenlik sağlayan yazılımlar, Resim yöneticileri, Otomatik yazılım ve sürücü güncelleme araçları, veri kurtarma yazılımları, en güncel BasicKit ve COMAGAZIN

DE

Eylül sayısı bayilerde

DB



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Beta testinden haberler

Geçen ay benim tatilde olmamdan faydalanan hain (!) Tuna'nın yazdığı inceleme yazısına kıskançlıkla baktıktan sonra, Fırat'tan bir beta test anahtarı da ben kopardım ve aldığım gazla hemen betaya girip kendime bir Death Knight yarattım. Artık herkesin oyunda mutlaka bu yolu izleyeceğini düşünerek sizlere ilk izlenimlerimi aktarmak istiyorum.

WoW'un yolları taştan, DK çıkardın beni baştan> Öncelikle Blizzard'ın WotLK'de hem rakiplerinden, hem de oyuncuların geri dönüşlerinden bazı dersler çıkardığını söyleyeyim. Bu pakette atmosfere daha çok önem verilmiş ve quest'lerdeki hikayeler her zamanki WoW kalitesinin daha da üstünde hazırlanmış. Özellikle bir DK yarattığınızda hikayenin tadına daha fazla varıyorsunuz. Eğer oyunla ilgili birtakım araştırmalar yaptığınızda oyuna Eastern Plaguelands'in üzerindeki bir "uçan kale"den (Acherus the Ebonhold) başladığınızı da biliyorsunuzdur. Scarlet Crusade ile karşı karşıya geldiğiniz ilk görevlerden önce sizin bir DK olarak kendinize gelmeniz gerekiyor. Bunun için önce kendinizi lordunuza kanıtlamanız ve rune konusunu kavramanız önemli. Bu ve benzeri konulara önümüzdeki aylarda girmeyi planladığımdan direkt olarak DK'nin nasıl bir karakter olduğunu, nasıl oynandığını ve temelini sizlere aktarmak istiyorum.

Ne ararsan var> Öncelikle dilediğiniz ırktan DK yaratabiliyorsunuz. DK'ler plate zırh giyiyor. Bunun ana nedeni WoW'un genelinde instance'lara girecek olan grupların tank bulmakta zorlanmaları. Asıl tank olan Warrior'ların DPS'e kayması ve Druid'lerin iyi tanklık yapmasına karşın Paladin'lerin de bu işe soyunması oyunun dengesini biraz bozuyor ve açıklası özellikle bazı instance'larda Paladin'den tank olmuyor. Oysa healer aradığınızda Priest'in yanı sıra Shaman, Druid ve Paladin aynı işi gayet iyi yürütebiliyor. Bu konuda DK öyle donanımlı ki Death Grip yeteneği sayesinde grubu toparlayıp üstüne çekme görevini bile kolayca yapabiliyor. Ayrıca ana hedefi de çektiğinden, gruba bu hedef üzerinde birkaç saniye daha fazla konsantre olma olanağı sağlıyor. Bu arada Death Grip oldukça eğlenceli bir yetenek. Çekeceğiniz karakteri hareket etseniz bile tuşa ilk bastığınız yere çekebiliyor, tutup arkasına atabiliyor ve -grup da sizi izliyorsanız- bir anda grubun ortasına bırakabiliyorsunuz. İkincisi, DK kendine bir ghoul kalıdırabiliyor. Bu sayede siz savaşırken etrafınızdaki diğer yaratıkları oyalayabi-



lecek bir arkadaş çıkarabiliyorsunuz ortaya.

DK, etrafına DoT özellikli büyüler saçabiliyor ve bazı yetenekleri, düşmanın üzerindeki DoT sayısına bağlı olarak katlanıp daha fazla hasar veriyor; hatta kendisini iyileştirebiliyor. Bu da karakterin, kendine iyileştirme büyüsü yapamayan sınıflar için bir kabus olabileceği anlamına geliyor. Üstüne üstlük Blood Strike gibi, doldukça kullanabileceğimiz ve yüksek hasar veren bir yeteneği de var. Tek sorun DK'nin rune gücünü savaşıkça toplaması ki bunu da Icy Touch yeteneğiyle kısa sürede kapatıyor. Bu yetenek hem güç kazandırıyor (rage gibi), hem de düşmanın büyü yapma hızını düşürüyor.

Oynadığım tek beta sunucusu olan Coldarra, oyundaki bir bug yüzünden oyuncuların onlarca ghoul yaratıp sunucunun canına okuması nedeniyle bir ara oldukça yavaşlamıştı. Ek paket şu anda bunun gibi yüzlerce bug'la dolu. Bitmiş quest'ler, henüz üzeri kaplanmamış eşyalar ve hatalı NPC'ler kayıyor ortalık. Fakat buna karşın internetteki bazı yabancı siteler şimdiden 31 Eylül tarihli ön siparişlerini açmış durumdadır. Ne diyelim, bekleyip göreceğiz. 🗡️



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Destruction sınıfını ve ırklarını tanıma vakti

Eylül ayında piyasaya sürülmesi beklense de Warhammer Online'ın (WO) beta testi hala devam ediyor. Biz de oyun çıkmadan önce oyundaki sınıflarla ilgili sizi bilgilendirmek istedik ve Destruction birimlerinin bir kısmını anlattık. Böylece oyuna başlamayı düşünenlere yardımımız dokunmuş olur. Malum, Age of Conan: Hyborian Adventures, Blizzard'ın canını yaktı biraz ve aynı şeyi WO'nun da yapması bekleniyor. Böyle bir oyuna hazırlanmak lazım.

GREENSKIN

Destruction askerlerini oluşturan Orclar ve Goblinler, bu oyunda Greenskin başlığı altında toplanıyor. Bu grubun asıl gücü tek tek değil, grup halinde savaşmalarından geliyor. Grup halindeyken ürettikleri "Waaagh" yeteneğiyle (Buna bir nevi, konsantrasyondan oluşan görünmez bir güç de diyebiliriz.) daha da güçlenen bu gruh biraz da sınırlandırılmış açkçası. Maalesef Orclar tek bir sınıf, Goblinler de iki sınıf seçebiliyor.

Orc, Black Orc> Kuralsız dövüşten hoşlanan ve tamamen zırhla kuşanmış Black Orc sınıfı hem DPS, hem de Tank olarak kullanabileceğiniz bir sınıf; üstelik seviye atladıkça daha fazla zırha kavuşuyor. Ayrıca birden çok rakibe vurabile-

cek yetenekleri de var.

Goblin, Shaman> Hem iyileştirici, hem de buff'çı olan Shamanlar, aslında bir grubun en büyük güç kaynağı. Varlığı, içinde bulunduğu grupta hareket ettiğinde anlam kazanan Shamanlar hafif zırhla giyebiliyor. Yakın dövüş özelliklerinden daha çok, grubunu toparladığı için oyundaki grupların vazgeçilmez olacaktırlar muhtemelen.

Goblin, Squig Herder> Squig denen yaratıkların "çobanı" diyebileceğimiz Squig Herder, aynı zamanda ok kullanabiliyor fakat asıl işi, sahip olduğu Squig'i en etkili şekilde kullanmak. Örneğin; Goblin ölse bile Squig ölünceye kadar savaşa devam edebiliyor. Ayrıca bu sınıftaki oyuncular Path of Big Shootin'i seçerek okçulukla rakiplerinin işini bitirebilirken Path of Stabbin' ile Squigler'i -bizzat savaşın içerisinde- yöneterek aksiyona dalabilirler.

CHAOS

Kislev'in bozkırlarından gelen bu devasa kuzeyli savaşçılar Chaos'un ordusu, başka bir deyişle Chaos tanrılarının kulları. Genellikle dağınık yaşayan kabilelerden oluşmalarına rağmen, zaman zaman bir şefin ortaya çıkmasıyla bir araya gelen bu savaşçılar, belki de en çok korkmanız gereken ve dehşet saçan savaşçılardan oluşuyor.

Chosen> Zırhları bedenleriyle bir olan bu savaşçılar, Chaos'un liderleri ve en güçlü savaşçıları. Kaba kuvvetini zekasıyla birleştiren bu karakteri oynamak isterseniz rakiplerinizle sürekli yakın temasta olmanız gerektiğini unutmayın.

Chosen, Path of Strife> Tipik bir DPS Warrior olan Path of Strife sınıfı, ön saflarda süratle hasar verebilmek için ideal. Bu savaşçılar genelde iki elle kullanılan silahlarla savaşılıyorlar.

Chosen, Path of Retaliation> "Tank" dendiğinde akla bu yol gelecek. Kalkanını da silahı kadar iyi kullanan bu sınıf en ön saflarda savaşıyor.

Chosen, Path of Discord> Bu sınıf büyü yeteneğini kuvvetiyle birleştirip saldırılarını daha güçlü hale getiriyor

Magus> Uzak mesafeden savaşan bu Chaos'un büyücülere, zayıf zırhına rağmen güçlü büyüleriyle sizi dağıtacağın-dan savaşta ilk önce yok edilmesi gereken düşmanlardan. Diskiyle bütünleşen Magus, diskini hem dolaşmak, hem de



büyülerini yönlendirmek için kullanıyor.

Zealot> Kendi grubunu buff'larken düşmanlarını da debuff'layabilen ve onların üzerine lanet yağdırabilen tipler bunlar.

Zealot, Path of Alchemy> Tipik bir iyileştirici. Gruplarda her zaman yer bulabilecek fakat saldırı özellikleri düşük bir sınıf.

Zealot, Path of Ritual> Buffer ve debuffer olarak çalışan bir sınıf. Grupla beraber savaşırken asıl gücünü ortaya koyuyor.

Zealot, Path of Witchcraft> İyileştirici yönünden çok, rakiplerine saldırdığı büyülerle donanmış bir rahip.

Marauder> Sahip olduğu değişim yeteneğiyle Chaos'un korkulan savaşçılarından biri. Bir eyleyle silah kullanırken diğer kolunu bir silaha dönüştürebilen ve derisini taş veya çeliğe çevirebilen bu savaşçılar, savaşın gidişatına göre vücutlarını farklı mutasyonlara uğratabiliyorlar.

Marauder, Path of Brutality> DPS Warrior olan bu Marauderler, kollarını dikenli bir silaha dönüştürebiliyor.

Marauder, Path of Savagery> Kolunu yırtıcı bir pençeye dönüştürüp rakiplerinin kan kaybetmesine sebep olabiliyorlar.

Marauder, Path of Monstrosity> Bu sınıf, kolunu ezici bir topuzla dönüştürerek hem savunmasını artırıyor, hem de birden çok düşmana vurabiliyor.



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Conan ziyaretimiz biraz uzun sürecek

Son yıllarda Blizzard'ın World of Warcraft ile domine ettiği MMORPG türüne rekabet getiren Age of Conan: Hyborian Adventures (AoC), her kesimden oyun otoritesinin takdirini kazandı. Piyasadaki ilk ayında bir milyonluk satış rakamına ulaşan ve bu yaz sıcağında oyun dünyasına bereket getiren AoC'nin, bazı eksik yönlerine rağmen -Funcom'un oyuncuların görüşlerine değer vermesi sayesinde- gelecekte çok daha iyi bir oyun olacağını öngörebiliriz.

Level 20'ye kadar tek kişilik görevleri yerine getirdiğimiz AoC için işte size ipuçları ve ek bilgiler...

GENEL YETENEKLER

AoC'de sınıflara özel olan yetenekler bulunduğu gibi oyunun başından itibaren her sınıfta bulunan bazı yetenekler de mevcut. Sprint, Rest ve Hide bunların başlıcaları. Oyundaki istisnasız her karakter daha hızlı hareket etmek için sprint atabiliyor. Sprint'in olumsuz yönü Stamina'yı çok hızlı bir şekilde indirmesi. Yakın dövüşen sınıfların hareketlerini

yapabilmeleri için Stamina gerektiğinden, herhangi bir saldırıda bulunmadan önce Rest özelliğinin kullanılıp, Stamina Bar'ın doldurulması önemli. Rest yeteneği ile yine istisnasız her sınıf, enerji, Stamina ve Mana bar'larını kısa bir sürede doldurabiliyor. Rest sadece savaş dışı durumlarda kullanılabiliyor. Oyunda her sınıfın saklanma kabiliyetine (Hide) sahip olması da oldukça ilginç aslında. Ancak Rogue sınıfı dışındakiler bu yeteneği sadece belirli yaratıklardan sakınmak için kullanıyor genelde. Rogue sınıfında ise özellikle Assassin'in Hide pozisyonundan çıkıp ilk vuruşu yaptığında rakibe okkallı bir darbe indirme şansı oldukça yüksek. Barbarian'da bu crit şansı çok daha düşük. Ranger için ise farklı bir fayda sağlıyor Hide yeteneği; düşmanı ile arasında mesafe koyup, uzaktan ilk vuruşlarını rahatça yapabilmesini sağlıyor. Sprint'in, Hide'in ve Rest'in daha verimli kullanılabilmesi için birazdan bahsedeceğimiz genel yetenekler tablosunda yüksek değerler alınması gerekiyor.

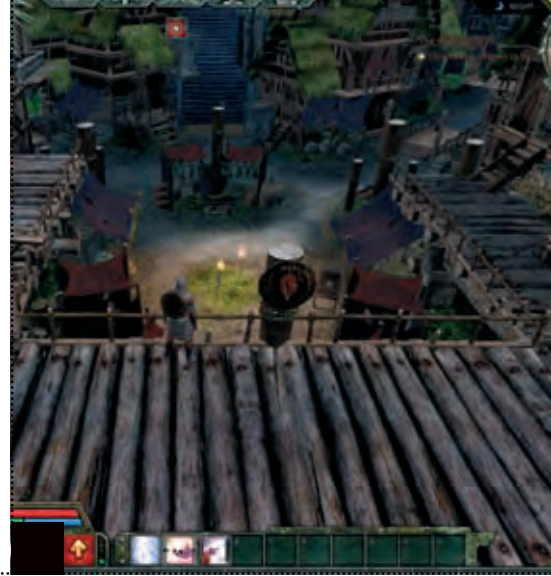
Oyunda her sınıfa özel bir yetenek ağacı mevcut ve level 10'dan itibaren bunlara puanlar verip karakterinizi özelleştirebiliyorsunuz. Her sınıf için iki tane farklı, bir tane aynı, toplamda üç tane kısım var. Aynı olan kısım, sınıflara özel olan genel kısım. Yani genel yetenek ağacından bir Guardian, Conqueror ve Dark Templar aynı yeteneklere puan verebilir. Bunları farklılaştıran ise her birinin kendi içinde bulunan iki farklı yetenek ağacı. Yetenek ağacı dışında (Oyun içindeki adı "feats".) level 1'den itibaren xp kazandıkça bazı puanlar toplayabiliyor ve bu puanları Skills adı verilen tabloda harcayabiliyorsunuz. Ben bunlara genel yetenekler adını uygun gördüm. Ana sınıflar arasında çok az farklılık içeren yetenek ağacında şu gibi yetenekler var:

Bandaging: Rest yaparken enerjinizi daha hızlı doldurursunuz.

Fast Healing: Bandajlama hızınızı iki katına çıkarma şansı veriyor. Bu yeteneğe ne kadar çok puan verirsiniz iki katına çıkarma şansınız o kadar artıyor.

Recovery: Rest yaparken Stamina'nızı daha hızlı dolduruyorsunuz.

Renew Mana: Rest yaparken Mana'nızı daha hızlı dolduruyorsunuz. (Büyücü sınıflarına özel olan bir yetenek.)



Mana Attractor: Mana'nızı yenileme şansınızı iki katına çıkarma şansı veriyor. Buna da ne kadar çok puan verirsiniz, iki katına çıkarma şansınız o kadar artıyor. (Büyücü sınıflarına özel bir yetenek.)

Casting Concentration: Büyü yaparken saldırılardan etkilenme şansınızı düşürür. (Büyücü sınıflarına özel olan bir yetenek.)

Endurance: Sprint atarken daha az Stamina harcarsınız.

Run Speed: Daha hızlı sprint atarsınız. Her 100 puanda %1 artış sağlıyor.

Skulking: Hide durumundaki yürüme hızınızı artırır.

Climbing: Tırmanma yeteneğinizi artırır. (Oyunda bazı bölgelere erişmek için veya bazı quest'leri tamamlamak için bazı yerlere tırmanmanız gerekecek.)

Hiding: Saklanma kabiliyetinizi artırır.

Perception: Saklı vaziyette bulunan düşmanları görmeye yardımcı olur.

Taunt: Yaratıkları üstünüze çekmenize yarar. Tanklar için oldukça yararlı bir yetenek. (Soldier sınıflarına özel olan bir yetenek.)

SINIF - SİLAH TABLOSU

Tablodaki 1HE; tek elle kullanılan ve keskin, 1HB; tek elle kullanılan ama keskin olmayan, 2HE; iki elle kullanılan ve keskin, 2HB ise iki elle kullanılan ama keskin olmayan silahları ifade ediyor. Ayrıca tek yıldız işareti olanlar dual - wield olarak kullanılırken iki yıldız işareti olanlar ise yüksek level'larda kullanılabilir.

SINIF \ SİLAH	1HE	1HB	2HE	2HB	POLEARM	BOW	DAGGER	THROWN	CROSSBOW
Rogue									
Assassin							X*		X
Ranger	X*	X*				X			X
Barbarian	X*	X*	X	X		X		X	
Priest									
Priest of Mitra	X	X					X	X	X
Bear Shaman				X		X**		X	X
Tempest of Set	X	X			X	X	X	X	X
Soldier									
Guardian	X	X			X			X	X
Dark Templar	X	X				X**		X	X
Conqueror	X*	X*				X**		X	X
Mage									
Necromancer							X	X	X
Herald of Xotli			X	X			X	X	X
Demonologist							X	X	X

GENEL YETENEKLER İÇİN İPUÇLARI

Oyuna başlar başlamaz bazı şeylere puan vermek zorunda olmak, insanı ister istemez yanlış tercihlerle itebiliyor. Öncelikle şunu söylemek lazım; genel yeteneklere verilen puanlar üst level'lara çıkana kadar öyle ahiş şahim bir etki yapmıyor. Run Speed'e ve Endurance'a level 30'a kadar puanları full'lemiş (Daha sonra sıfırladım bunları.) biri olarak size şunu tavsiye edebilirim: Endurance'a ve Run Speed'e hiç puan vermeyebilirsiniz. Özellikle Endurance'ın gözle görülür etkisi yok denecek kadar az. Run Speed için de 100 puanda %1 etki alacaksınız; bu demek oluyor ki level 40 olduğunuz zaman ancak %3.5 gibi bir hızlanma olacak. Bu da o kadar puana değmez. Yararlı olan şeyler genel olarak Bandaging, Recovery ve Fast Recovery. Bu üçüne puan verince gerçekten hızlı bir şekilde enerjini ve Mana'nızı (Eğer varsa...) ya da Stamina'nızı dolduruyorsunuz. Climbing belli bir seviyeye kadar iyi, Climbing'e verilebilecek puanların % 50-60'ını verseniz yeter; işinizi görür. Renew Mana ve Mana attractor büyücü sınıfları için Recovery ve Fast Recovery yerine geçiyor; bunlardan da puanları esirgemeyin. Onun dışında Run Speed gibi Skul'ın da etkisi çok az. Hiding ise yararlı sayılabilir; eğer Rogue sınıfındansanız bu yeteneğin puanlarını % 85 - 90 oranında verebilirsiniz. Casting Concentration ve Taunt sınıflara özel olan yetenekler, onlara da maksimum puan vermeniz sizin için yararlı olacaktır.

PvP

Gelelim PvP'ye... Belki kulağa çok mantıklı gelmiyor ama köle olarak aynı gemiden kurtulduğunuz birçok karakterle, daha sonra birbirinize giriyorsunuz. Oyunun PvP kısmında herkes ırk, sınıf farkı olmaksızın birbirine saldırabiliyor. (Tabii ki sadece PvP server'larında...) Her MMORPG oyunundaki PvP server'larında olduğu gibi burada da büyük başlar, küçüklere hayatı zindan edebiliyor. Oyunda PvP ölümlerinin cezalandırılmaması nedeniyle ölen kişi en yakın respawn noktasında oyuna tekrar dönül, Rest yeteneğini kullanarak enerjisini doldurabiliyor. PvP'de öldükten sonra herhangi bir şekilde cesedi bulma gibi bir zorunluluk olmadığı için, gafil avlanan oyuncular çoğu zaman bunu sorun etmiyorlar. Genelde saldırılan değil de saldıran taraf olduğum için bu hissi çok yaşamadım; bir - iki sefer dışında kimse dönüp mesaj atmadı. "Mesaj" demişken, oyunda herkes birbirine mesaj atabiliyor; yani PvP'de az önce öldürdüğünüz bir kişiyle konuşabilir, dalaşabilirsiniz. Bazı oyunlardaki gibi herhangi bir kısıtlama yok. Bu arada PvP server'larında açık alan PvP'si yapamayacağınız bölgeler var; ana şehirler ve bazı kasabalar... Oyunda açık alan PvP'si dışında Blood Ravine adlı bölgede PvP yapılabilir. Yalnız şu an için yeterli sayıda katılımcı olmadığı için saatlerce kuyrukta bekleniyor ve çoğu zaman bir sonuç elde edilemiyor. Funcom, oyunun PvP kısmı üzerinde çalışıyor, yeni savaş alanları ve ödül sistemi yakında oyuna entegre edilecek.

IRKLAR VE SINIFLAR

Oyunda üç ırk ve dört ana sınıf bulunuyor; bu dört ana sınıfın her birinde de üç tane ara sınıf var. AoC'de -WoW'daki Alliance ve Horde gibi- birbirine düşman olan taraflar yok. Zaten oyunda bulunan üç ırkın arasındaki farklar sadece karakter tiplerinde ve sınıf seçiminde ortaya çıkıyor; bunların dışında oyuna etki edecek farklı özellikleri bulunmuyor. Oyundaki dört ana sınıf Soldier, Rogue, Priest ve Mage. Soldier kendi içinde Guardian, Conqueror ve Dark Templar olarak, Rogue; Barbarian, Assassin, Ranger olarak, Priest; Tempest of Set, Priest of Mitra, Bear Shaman olarak, Mage de Herald of Xotli, Demonologist ve Necromancer olarak ayrılıyor. Stygian ırkında Soldier ve Priest sınıfı seçilemezken, sadece Mage sınıfı Stygian ırkında bulunuyor. Hangi sınıfın hangi ırkta seçilebileceğini sınıf - ırk tablosunda görebilirsiniz.

SINIF \ İRK	Aquilonian	Cimmerian	Stygian
Rogue			
Assassin	X		X
Ranger	X	X	X
Barbarian	X	X	
Priest			
Priest of Mitra	X		
Bear Shaman		X	
Tempest of Set			X
Soldier			
Guardian	X	X	
Dark Templar	X	X	
Conqueror	X	X	
Mage			
Necromancer			X
Herald of Xotli			X
Demonologist			X



BAĞIMSIZ

Puzzle Hero

Devir artık zeka, akıl ve mantık devri!



Puzzle Quest oynayanlarda birtakım belirtiler görülür. Bu insanlar, sosyal hayat ile bağlarını koparttıkları gibi eğer bir şekilde sosyal ortamda bulunurlarsa, en yakındaki boşluğa derin derin bakarlar. Bu sırada düşündükleri tek şey ise o sarı taşı, uygun bir boşluğa denk getirip zincirleme tepkimeye yol açarak rakip yaratığa en etkili biçimde zarar vermektir. Puzzle Quest ile yatıp Puzzle Quest ile kalkan insan öbeği, bir süre sonra bu işin sonunun olmadığına karar verip ya oyunu bırakır ya da oyunla yalnız kalabileceği bir noktaya geç ederek hayatına devam eder.

Peki, Puzzle Hero için bunu söyleyebilir miyiz? Puzzle Quest'in engin dünyasından kendini kurtaran oyuncular açıkçası bu oyuna pek yüz vermeyeceklerdir. (Eğer ki gerçek bir bulmaca fanatığı değillerse.) Puzzle Quest'e şöyle bir bakmış ve bulmaca oyunlarını sevenler ise... Evet; aradığınızı buldunuz arkadaşlar. İlk bakışta bir dövüş oyunu izlenimi veren Puzzle Hero, aslında Bookworm adlı kelime oyununun taşlarla oynanan hali. Çıktığınız yolculukta karşınıza çeşit çeşit yaratık çıkıyor ve onları yenmek için nasıl Puzzle Quest'te kurukafaları yan yana getirmeye çalışıyorsanız,

burada da kılıç sembollerini yan yana dizmeye uğraşıyorsunuz. Taşların bulunduğu alanda kılıçların yanında bir dolu sembol daha bulunuyor ve bunların hepsi maceranızda size fayda sağlayacak türden taşları oluşturuyor. Örneğin, boğa sembolleri size iki kat hasar verme; kalkan sembolleri bir saldırıdan hiç zarar almadan kurtulma şansı veriyor. Yapraklar tecrübe puanı, altın keseleri para (Çok orijinal.) ve iksir şişeleri sağlık puanı olarak kullanılabilir. Yeterince paranız olduğunda da hemen soluğu dükkanda alıyor ve kendinize yeni ekipmanlar satın alabiliyorsunuz. Silahların oyundaki etkisi büyük olduğu için bu bölümü es geçmemenizi öneriyorum.

İlk bölümleri fazla kolay olan, sonraki bölümleri dikkat etmezseniz bayağı zorlayan Puzzle Hero, bu ayın en iyi oyunlarından bir tanesi. Gözünü kapattığında Puzzle Quest taşları görenlere önermiyorum ama geriye kalanlar bu oyunu mutlaka denemeli. ☺

YAPIM **Blurredvision**
WEB www.bigfishgame.com
FİYAT 6.99 Dolar



Sonoro TV

Boya kutusunu DJ'in suratına boca ettiğim gibi mekanı terk ettim!

Poyuncularının Okami'yi oynayamaması olmasına üzüldüğüm. Her tarafı kalite ve sanat kokan bu oyun bence satış rekorları kırmalıydı ve Clover Studio 40 gün, 40 gece kutlama yapmalıydı. Ne var ki şahane dünya düzenimiz ve insanların bakış açısı buna izin vermedi ve oyun pek az sattığı gibi yapımcı firma Clover Studio da kapandı. (Felaket senaryosu gibi ama maalesef gerçek.)

Okami'yi anlatıyorum çünkü Sonoro TV'nin bu oyunla bir noktada büyük bir benzerliği bulunuyor. Devilish Games de aynı Clover Studio gibi oyunu piyasaya sürdükten sonra kapandı! Hayır; benzerlik bu değil. (Zaten firmaya da bir şey olduğu yok.) Sonoro TV'de de aynı Okami'de yaptığımız gibi ekranı boyuyoruz. Boyuyoruz ama neden? Anlatayım.

Amacımız arkadaşlarımızı "Exit" yazan noktaya ulaştırmak; lakin arkadaşlarımız pek akıllı olmadıkları için iki boyutlu oyun dünyasında sadece ileri gitmeyi başarabiliyor. Bu şekilde çıkış noktasına kendileri hiçbir şekilde ulaşamadıkları gibi DJ Sonoro adındaki gıcık arkadaşımızı da yolumuza taş koymaya çalışıyor ve arkadaşlarımızı tartaklıyor. Oyunun kahramanı olarak bizim yapmamız gereken, boya kutularımızı kullanarak

arkadaşlarımıza yol çizmek. Toplamda altı farklı renge sahip boya kutumuz var ve her bölümde bu kutulardan belirli ölçüde bize sunuluyor. Mouse'umuzla ekrana çizeceğimiz her türlü çizgi, Lemmings misali hareket eden dostlarımızın ilerleme prensiplerini belirliyor. Örneğin, mor boya ile duvarlar çizerek bu arkadaşlarımızın yönlerini değiştiriyor, yeşil platformlar oluşturarak yüksek noktalara ulaşmalarını sağlıyor, turuncu düzlemler oluşturarak boşlukları aşmalarında onlara yardımcı olabiliyoruz. Hangi durumda, hangi rengi kullanmamız gerektiği oldukça önemli fakat mücadele bununla bitmiyor zira bir yandan da hızlı olmamız gerekiyor. DJ Sonoro, yarattığımız çizgileri bozabildiği gibi bize fırlattığı plaklarla da can sıkabilir.

Uygulanışı, dosya boyutu ve görselliği "minimal" tanımına harfi harfine uyan Sonoro TV'yi, değişik bir oyun denemek isteyen herkese öneriyorum. (DJ'ler hariç.) ☺

YAPIM **Devilish Games**
WEB www.devilishgames.com/sonorotv
FİYAT 19.95 Dolar



BEDAVA

Dirty Split

Maktul yakınınız mıydı?

Zavallı Walter... İşlemediği bir cinayet yüzünden suçlanmış bulunuyor. Annesi bu duruma fazlasıyla üzülmekte ve polislin işini iyi yapmadığını düşünerek sizi kiralıyor. Evet, siz bu cinayetin ardındaki sır perdesini aralayacak ve Walter'ın suçsuz olduğunu kanıtlamaya çalışacaksınız.

Pek çok adventure oyunu gördüm ama böylesini görmedim arkadaşlar. Görmedim, zira bu oyun nasıl bedava olabilir? (Oyunu ben yapmış olsam karşılığında kesin para isterdim.) Oyun o derece kaliteli, o derece güzel bir görsel anlatıma sahip ki adventure oyunları karşısında uyuyup kalan ben bile oyuna kapılıp gittim. Tüm grafiklerin "clipart" tadında olduğu Dirty Split'te her mekan özene bezene hazırlanmış ve tüm diyaloglar da seslendirilmiş. Üstelik, öyle uyduruk bir seslendirme de değil; aksanlar yerinde. Gelin görün ki bu oyunu oynayabilmek için iki şeye ihtiyacınız var: Sağlam bir İngilizce ve bolca zaman. Diyaloglar hiç kısa değil; bir detektif



olarak sürekli sorular sormanız ve bu soruların yanıtlarını dinlemeniz gerekiyor. Birilerini temiz çıkarmak istiyorsanız, şu an için Dirty Split'ten iyisini bulamazsınız. 🗣️

TÜR Adventure
YAPIM Dreamagination
WEB www.dreamagination.org

9.2

Shelled!

"Oğlum gördün mü; kaplumbağanın sırtında havan topu vardı!"

Worms'da Ninja Rope kullanarak haritanın bir ucundan, diğer ucuna artistik hareketlerle geçmeyi kendine görev edinmiş kitleye sesleniyorum: Shelled! oynayın ve kazanın! (Bu tip insanlar yenilmezler.)

Bir nevi üç boyutlu Worms olarak nitelendirebileceğimiz Shelled!'de, sadece topçu sınıfına sahip kaplumbağalar birbirlerini patlatmak için kapışıyor. Onlarca farklı haritayla karşılaştığımız oyunda, karşımıza birçok farklı kaplumbağa çıkıyor ve hepsinin amacı da diğer kaplumbağaları havaya uçurarak puan kazanmak. Söz konusu olan silahımız bir top olduğu için açığı ve hızı ayarlamamız, ardındansa isabetli atışlar yapmamız gerekiyor. Ve Genellikle bunu başaramayıp önümüzdeki maçlara bakıyoruz. Kaplumbağaların havada uçma gibi bir özellikleri de var fakat bunu sınırlı bir zaman için kullanabiliyorlar. Oyunun en büyük artışı ise online olarak oynanabilmesi. (Her maçta en fazla iki dakika dayanabildim; ne

biçim oynuyor bu insanlar?!) Ben olsam bu oyuna bir şans verirdim. (Verdim zaten.) 🗣️

TÜR Aksiyon
YAPIM Red Thumb Games
WEB www.redthumbgames.com

8.1



Marble Tactics

Ve ringin bu köşesinde... Mavi bir bilye!

Artık bilyeler ve renkli taşlar konusunda ellerini kollarını nereye koyacağını şaşırın oyun

firmaları, değişik şeyler deneyerek ilgi çekmeye çalışıyor. Elimizdeki örnekte büyük bir özgürlüğe sahip olmamız, oyunun ilginç bir yönü olarak lanse edilmiş. Bilirsiniz, çoğu bulmaca oyununda bir taşı ancak bir kare ötesine iteleyebiliriz; Marble Tactics'de ise en sol köşedeki renkli topu, tek hamlede sağ üst köşeye yollayabiliyoruz. Peki, bunu neden yapıyoruz? Her bilye hareketi bir turn anlamına geliyor ve her turn'de bulmaca alanı yeni bilyelerle doluyor. Dört tane aynı renkteki bilyeyi yan yana getirerek, bu bilyelerin bulmaca tahtasını ele geçirmesini engellemeye çalışıyor ve nihayetinde bir sonraki bölüme geçiyoruz. Biraz ferahlamak için hiç de fena bir oyun sayılmaz; çekinmeden oynayınız. 🗣️

TÜR Puzzle
YAPIM Garage Games
WEB www.garagegames.com

7.5

Sploidz

S, O, I çıktı. Diğer harfler nerede ki?

Köşenin ismini Ekstra'dan, "Sudoku"ya çevirmemize çok az kaldı. Bunun nedeni ise çok basit: Bağımsız oyun firmaları, vergi levhalarını astıktan hemen sonra bir bulmaca oyunu yapmak üzere harekete geçiyor ve bu bulmaca oyunu öyle ya da böyle renkli taşlar içeriyor. Soruyorum size; piyasanın bu kadar çok renkli taş, topa, bilyeye ihtiyacı var mı? Böyle giderse diğer oyun türleri yok olmaz mı ve en önemlisi, Sploidz de nedir?

Google'a girmenize gerek yok; açıklıyorum. Sploidz bir başka, "Renkli taşları yan yana getirelim; birbirinden öğrenen bu taşlar dünyamızdaki yerlerini terk etsin." oyunu. Fakaat... Evet, burada da bir cinlik söz konusu. Bu oyunda taşları yok etmek, başarılı olmanızda yeterli olmuyor zira amacımız Sploidz kelimesini oluşturan harfleri



ortadan kaldırmak. Bunu başarmak için yine taşlara hücum ediyoruz ama içinde bu harflerden birini bulunduran bir taş yöneltmek, başarının anahtarı olarak özetlenebilir. Sploidz'e sırtınızı çevirmeden önce bir deneyin, belki oynamak istersiniz; belli mi olur... 🗣️

TÜR Puzzle
YAPIM Red Thumb Games
WEB www.redthumbgames.com

7.7



Anakart ve Ekran Kartı Alma Kılavuzu

Bu parçaları alırken dikkat!

Herkesin bildiği gibi, bilgisayar parçalarını pazardan karpuz seçmiş gibi seçmek paranızı çöpe atmaktan farksızdır zira aldığınız karpuzun kelek çıkma ihtimali yüksektir. İşte bu yüzden bilgisayar bileşenlerini satın alırken dikkat etmeniz gereken birçok püf noktası var. "Pazarcı abilere her zaman güvenmemek lazım" diyor ve tavsiyelerimi sunuyorum.

Anakart

Bir bilgisayarın temelini oluşturan en önemli bileşen anakarttır. Bu yüzden temeli ne kadar sağlam atarsanız sisteminiz de o kadar kararlı ve dayanıklı olur. Peki, anakart satın alırken dikkat edilmesi gereken en önemli bileşen nedir? Bu sorunun cevabı; anakartın mümkün olduğu kadar ileriye dönük olması ile ilişkili olan bileşen, yani yonga setidir. Aslında anakartın desteklediği tüm teknolojiler doğrudan yonga setiyle ilişkili olduğu için satın aldığınız anakartın yonga setinin son teknoloji olması büyük önem taşır. Kısacası, mal canın yongasıdır hesabı, anakartın da en önemli parçası yongadır. İşlemci, bellek ve ekran kartı arasındaki getir götür işlerini yapan yonga seti -ki bu yüzden bu işi yapan yongaya kuzey köprüsü denir- sistemin performansı konusunda direkt sorumludur. İyi bir yonga seti 12 şeritli otoyol gibidir; trafik hiç aksamadan devam ettiği için sistemin önemli bileşenleri (bellek, işlemci ve ekran kartı) arasında en ufak bir takılma söz konusu olmaz. Tabii ki bu da biz oyuncuların tek bir fps bile kaçırmadan düşmanı anında mihlamasına imkan tanır.

Şu an piyasadaki en kaliteli yongaları Intel, nVidia ve AMD üretmekte. Her ne kadar SIS ve VIA da bu maçın içinde olsa da sahaya çıkıp düzgün bir gol attıklarına şahit olamadık maalesef. İşin ilginç yanı ise bu iki üreticiden VIA'nın geçtiğimiz günlerde yonga seti işini bıraktığını açıklaması. (Firmanın şimdiki kadar aldığı en doğru karar.) Dedik ya, en kaliteli yongalar "bermuda şeytan üçgeni"ndeki firmalardan çıkıyor diye; bu yüzden tercihinizi bu üreticilerin yongalarının yer aldığı anakartlardan yana kullanmalısınız. Her ne kadar size yongaların adını vermek istesek de -her gün yeni bir model çıktığı için- yarın öbür gün elinize anakartınızı alıp kapımıza dayanmanızı istemiyoruz. Öyleyse yonga setinin desteklediği teknolojiler üzerinde durmamız daha sağlıklı olacaktır.

İşlemci desteği en önemli özelliklerden biri. Yonga setinin henüz piyasaya çıkmamış işlemcilere destek vermesi büyük avantaj zira ileride sisteminizi yükseltmek istediğinizde birisinin çıkıp size "Hop, kardeşim, senin anakartın bu işlemciyi desteklemiyor, başka anakart al da gel." demesi pek hoş olmaz. Başka bir anakart almak da RAM'lerin değişmesi manasına geldiği için genelde bu işlem sizi komple sistem değişikliğine kadar götürebilir. Örnek vermek gerekirse şu an piyasada bulunan Intel X38 veya X48 yonga setine yatırım yaptığınızda, iki ay sonra X58 çıkınca ortada kalabilirsiniz. Aslında her ne kadar her ay yeni bir yonga seti çıkıyor olsa da X58 tamamen yeni bir işlemci ve bellek mimarisini getireceği için aradaki fark çok büyük.

Bellek desteği anakarttaki bir diğer önemli konu. Örneğin şu an kullanılan çift kanal bellek mimarisini, iki ay sonra üç kanal bellek mimarisini ile yer değiştireceği için, satın alacağınız anakartın bunu da destekliyor olması gerekiyor. Ayrıca standardın üstündeki frekans desteği de bir başka detay. Aldığımız belleğin yüksek frekansını anakartınız desteklemiyorsa "çarşıdan aldım 1200 Mhz, eve geldim 800 Mhz" gibi bir durumla karşılaşabilirsiniz. Ürünü iade etmeye gittiğinizde pazarcıdan yiyeceğinizi

dayak da cabası.

Üzerinde PCIExpress x16 yuvası bulunmayan anakartların üreticilerini, Tayvan'daki diğer üreticiler bizim yerimize eşek sudan gelinceye kadar bir güzel dövüyorlardır herhalde. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, eğer ileride SLI veya CrossFire yapacaksanız kartta yeterli bağlantıların tam hızda olması gerekliliği. Buraya dikkat zira "tam hız" çok önemli. Kimi kendini bilmez üreticiler -utanmadan- biri x16, diğeri x8 hızında iki ekran kartı slot'una sahip ürünleri piyasaya sürüyorlar. E, tabii ki zavallı ve saf duygulara sahip olan kullanıcılar da ürünü alıyor, ardından tutup ikinci bir ekran kartı daha alıyor garibim ve takıyor; hevesle oyuna giriyor ama o da nesi?! Beklenen performans artışı %80 iken görünen artış sadece %25'te çakılıp kalıyor. Sonra düşünür, niye böyle oldu diye. İşte hem bu nedenlerden, hem de SLI ve CrossFire'in "kenar düzeltme" (Anti-Aliasing) gibi eksikliklerinden dolayı bu teknolojileri pek tavsiye etmiyoruz.

Ekran kartı, işlemci ve bellek desteğinden sonra anakartın üzerindeki diğer bileşenler kalıyor geriye. Şöyle bol USB port'lu, üstüne bol SATA bağlantılı, yanında da 7.1 ses destekli bir anakart iyi gider. Yine kondansatörleri katı (Katı kondansatörler gri renktedirler.) ve hem kuzey, hem de güney yongalarının üstünde de soğutma olursa o anakartın tadına doyum olmaz. (Canım çektik be şöyle bir X58; çıksa hemen piyasaya dayanamayacağım artık.) Yine kartın arkasında e-Sata, optik ses ve FireWire çıkışlarının olması da diğer avantajlar.

ANAKART KARŞILAŞTIRMASI
Dört farklı yonga seti ve getirdikleri

Yonga Seti	Intel X48	Intel X58	AMD RD800	nForce 790i SLI Ultra
Soket	LGA775	LGA1366	AM3	LGA775
Bellek Frekansı	Çift Kanal 1600 Mhz	Üç Kanal 1600 Mhz	Belli Değil	DDR3 2000
Mks. Bellek	8 GB	16 GB	16 GB	16 GB
Ekran Kartı	PCI Express 2.0 2x16	PCI Express 2.0 4x16	PCI Express 2.0 4x16	PCI Express 2.0 4x8
Fabrikasyon	65 nm	65 nm	45 nm	Belli Değil
SATA	3 Gbps	3 Gbps	6 Gbps	3 Gbps

Sabit disklerinizin performansından o sorumlu.



Ekran Kartı

Satın alırken dikkat edilmesi gereken diğer bileşen -tabii ki- ekran kartı. Ekran kartı alırken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta ise -bilinen hurafelerin aksine- bellek değil, GPU'dur. Sizin kartınızda isterse 2 GB bellek olsun, kartın üstünde bu belleği kullanabilecek kapasiteye sahip bir GPU yoksa o kartı hemen çöpe atabilirsiniz. Zira yine pazarcı abi, malını satmak için size "Sen ne diyorsun be, 1 GB RAM var bunda; canavar canavar!" gibi nağmeler sıkmıştır. Ayrıca 1 GB belleğe sahip olduğunu iddia eden birçok kart, aslında bu miktara sistem belleğinden hırsızlık yaparak ulaşır. Bu da tabii ki sistem belleğini düşürür. Peki, iyi bir GPU'yu nasıl tanırız? Bu konuda yapılması gereken ilk iş karpuz testidir; karta vurduğunuzda ne kadar dolgun bir ses çıkıyorsa... (Şaka şaka.) Bu konuda yapılması gereken ilk iş testlere bakmaktır. Testlerde ak koyun, kara koyun belli olduğu için sonuçlara baktıktan sonra pazarcının sizi kazıklamasını engelleyebilirsiniz. Bir başka yöntem ise kartın modelinin sondan üçüncü numarasına bakmaktır. Burada 1'den 9'a kadar bir performans sınıflandırması vardır. "1" en düşük, "9" ise en yüksek performansı işaret eder. Bunu piyasadaki ekran kartlarına uygulayacak olursak 8800 GT, üçüncü rakamı "8" olduğu için üst sınıf bir ekran kartıdır; 8600 GT ise orta sınıf. Yine HD 4850'nin de sondan üçüncü rakamı "8" olduğu için üst sınıf bir karttır. Fakat burada bir de katın serisine bakmak lazım. Örneğin 3850 de zamanında üst sınıftı fakat yaşlandı ve burjuva sınıfından inmek zorunda kaldı artık. (Yakında da Zincirlikuyu Mezarlığı'nı boylayacaktır.)

Yine kartın DirectX ve Shader Model desteği de bir diğer önemli nokta. Her ne kadar bu özellikler sadece kısa bir süre geçerli olsa da aldığınız kartın DirectX 10.1 ve Shader Model 4.1 desteğine sahip olması, bu teknolojiyi destekleyen oyunlarda size görsel açıdan komşunuza hava atma imkanı sunacaktır. Kartta dikkat edilmesi gereken bir başka nokta ise güç kullanımı. Aşırı güç tüketen kartlar elektrik faturanızı gören babanızdan dayak yemenize kadar giden uzun bir sorun zincirine neden olabilir. Kartın kullandığı fabrikasyon teknolojisi ne kadar yeni ise kart da genelde o kadar az elektrik harcar. Örneğin 55 nm teknolojili GPU'ya sahip olan bir kart, 65 nm GPU'ya sahip bir karttan daha az enerji harcamasına karşın daha yüksek performans sağlayabilir. Kartın üzerinde oluşan ısıyı atmak da bir başka konu. Bunun için kartın üzerindeki soğutucunun stok olmamasına, stok ise de kaliteli ve özellikle bakır bir soğutucu olmasına özen göstermelisiniz. Bu konuda en iyi soğutma çözümlerini üreten Zalman'ın, Thermaltake ve ZEROtherm'in ürünlerini ekran kartlarında görmek mümkün. Bu ürünler ısıyı belirgin oranda düşürdüğü için kartın aşırı ısınmadan dolayı hızını düşürmesi gibi bir sorun da çıkarmıyor; size de lag'siz bir oyun keyfi kalıyor.

Üzerindeki 1.4 milyon transistör ile bu kart, dünyanın en hızlı GPU'sunu taşıyor.



NVIDIA VE ATI KARŞI KARŞIYA
GPU Savaşlarında son durum...

GPU	G94	RV770	G92	RV770	GT200	2x RV770
Kart Modeli	GeForce 9600 GT	Radeon HD 4850	GeForce 9800 GTX+	Radeon HD 4870	GeForce GTX 280	Radeon HD 4870 X2
Shader Birimi	64	800	128	800	240	2x800
ROPs	16	16	16	16	32	2x16
Transistor Sayısı	505M	956M	754M	956M	1400M	2x956M
Bellek Boyutu	512 MB	512 MB	512 MB	512 MB	1024 MB	2x1024 MB
Bant genişliği	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	512 Bit	2x 256 Bit
Çekirdek Frekansı	650 Mhz	625 Mhz	738 Mhz	750 Mhz	602 Mhz	750 Mhz
Bellek Frekansı	900 Mhz	993 Mhz	1100 Mhz	900 Mhz	1107 Mhz	900 Mhz

Crucial Ballistix Tracer LED 2 GB Kit

Balık yağlı bellek

Bu ay test merkezimize konuk olan Crucial bellekleri inceleme konusunda biraz kararsızdık. Fakat bellek alırken yapılan tercihlere göz attığımızda -özellikle teknik servis bölümüne gelen sorulardan anladığımız kadarı ile- kullanıcıların bu aygıtlar hakkında bilmedikleri çok şey var diye düşündük. Tam da bu yüzden bellek piyasasında ufak bir yolcuğa çıkıp neden bellekleri karpuz seçmiş gibi seçmememiz gerektiğini açıklamaya karar verdik.

Öncelikle konunun en başından, yani belleğin neden ortaya çıktığından başlayalım. M.Ö. 2000'li yıllarda abaküsün icat edilmesinden beridir sayısal bilgi işleme teknolojisi çok ilerledi. O zamanlar yapılan hesapları kaydetmek için abaküsün üzerindeki boncuklar yeterliyken bugün artık verileri kaydetmek için "zettabyte" ve "yottabyte" gibi terimler kullanılıyor. Fakat artık verinin kaydedilme ve erişme hızları büyük önem kazandı. Bu hıza da sabit diskler yetişemiyor. Bu sayede ortaya RAM'ler, yani rastgele erişimli bellekler çıkıyor. İnanılmaz yüksek hızlı çalışan işlemcilerle yetişemeyen sabit disklerin yerine, veriler önce geçici olarak belleğe alınıyor ve bu sayede işlemci bu verilere sabit diskten 500 kat kadar daha hızlı bir şekilde erişebiliyor. Peki, erişim süresinin ve hızın bu denli önemli olduğu

bellek piyasasında nelere dikkat etmeli? Yapılan en büyük hata, ürünün sadece markasına ve üzerine tutuşturulan soğutucuya göre bellek almak.

Bellek alırken dikkat edilmesi gereken ilk nokta, modüllerin artık genellikle set halinde satılıyor olması. Bu sayede uyumsuzluk sorunları ortadan kalmış oluyor. Bir sonraki nokta ise bellek hızı; artık 667 Mhz bellekler eskide kaldı; hatta 800 Mhz devri bile ufaktan kapanıyor. Crucial ise elimizdeki bu 1066 Mhz desteği sunan ürünü ile DDR 2'nin sınırlarını zorluyor. Her ne kadar birçok firma belleklerini 800 Mhz olarak tanıtsa da bellekleri sisteminize taktığınızda sürpriz bir şekilde hızı, 667 Mhz olarak görebiliyorsunuz veya bellek 800 Mhz'de çalışsa bile sorunlar olabiliyor. Kısacası belleğinizin kelek çıkması mümkün. Crucial ise bu konuda istisnasız bir numara. Amerika'nın tek (!) DRAM yonga üreticisi olan Micron adlı firmanın alt markası olan Crucial, gerçek anlamda bir bellek üreticisi olduğu için ürettiği ürünlerin inanılmaz derecede kaliteli ve performanslı olması için çok sıkı testler gerçekleştiriyor. Bunların hepsi, aldığınız belleklerin kelek çıkmaması için... Bir başka nokta ise belleklerin Mhz oranına göre erişim süresi. Belleklerin hızı arttıkça erişim süreleri de artıyor ki bu oldukça olumsuz bir durum. Yüksek erişim süreleri takılmalara ve performans kayıplarına yol

açabiliyor. Frenlenen işlemci, beraberinde bütün sistemi de frenliyor. Zaten burada "en yavaş" kuralı geçerli: Bir sistemin performansı, sistemdeki en yavaş bileşene bağlıdır. Yani siz gidip de E8400 işlemci aldıktan sonra bu sisteme 800 Mhz CL6 gecikme süreli bellek takarsanız, karpuzun ancak kabuğunu yersiniz. Gördüğümüz kadarı ile Crucial, 1066 Mhz gibi yüksek bir frekansta bile 5-5-5-12 bellek zamanlaması sunarak bütün performans darboğazlarını ortadan kaldırıyor. Yaptığımız testlerde ürünün bu frekansta çalışan en hızlı bellek olduğuna tanık olduk. Ürünün fiyatını karşılaştırmak için birebir özellikteki diğer markalara da baktık fakat rakipler arasında aynı frekansa sahip olmasına karşın aynı erişim süresine sahip bir başka ürün bulamadık. Buna rağmen Crucial, bu bellekler arasında da fiyatıyla ön plana çıkmayı başardı. 🍷

FİYAT 93 Dolar + KDV İTHALAT Boğaziçi Bilgisayar

WEB www.bogazici.com.tr

Modül Boyutu	2 GB kit (1GBx2)
Hız	1066 Mhz @ 2.2V
Gecikme Süresi	5-5-5-12
Diğer	LED ışıklar



Ballistix™

ASUS Maximus II Formula

OVERCLOCK TUTKUNLARI İÇİN PAHALI FORMÜL

ASUS son zamanlarda bir atağa kalktı ki sormayın. Firmaya bu şevki kimin verdiği bilmiyorsanız hemen söyleyeyim: Ezeli rakip Gigabyte. Firmanın teste gönderdiği yeni anakart (Aslında bu bir anakart değil, bu bambaşka bir şey.) Maximus II Formula; kart, adından da anlaşılabilir gibi pistlerden yeni fırlamış ve özellikleriyle sınıfının çalışanlarından.. Öncelikle kartın özellikle high-end kesim için yapıldığını ve overclock için optimize edildiğini belirtelim. Bundan dolayı ürünün üzerindeki önemli bileşenlerin tamamı soğutma bloğu ile kaplanmış durumda. Onu büyük ve yaşlı kardeşinden ayıran en büyük özelliği yonga seti. Fakat kardeşinin üzerinde X38 gibi zamanının en üstün yongası bulunmasına karşın ASUS'un Maximus II Formula'ya neden P45 yerine, X38'den de üstün olan, X48 takmadığına bir anlam veremedik. Burada ayrıntıya biraz daha incek olursak görüyoruz ki P45 ile aynı anda iki ekran kartını PCIx16 modunda çalıştıramazken X48 ile bunu yapmak mümkün. Tabii ki eğer CrossFireX yapmayacaksanız herhangi bir sorun yok; aksi takdirde yonga X48 olmadığı için performans kaybı yaşayabilirsiniz. Bir başka sürpriz de kartın DDR3 yerine DDR2 kullanması; ayrıca testlerde kartın P5Q Deluxe ile neredeyse eşit performansta olduğunu gördük.

FİYAT 315 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr

ASUS Splendid HD MA3850M

GÖZLERİNİZE İNANAMAYACAKSINIZ

ATI, yeni bir GPU duyurmasın, ASUS hemen ardından bu GPU'yu alıyor, beşle çarpıyor ve her biri, birbirinden farklı modelleri piyasaya sürüyor. Firmanın test merkezimize yeni gelen modeli, dünyanın ilk modüler ekran kartı. "O da ne?" dediyseiz hemen açıklayalım: ASUS bu karta, üzerindeki Mobility Radeon HD 3850 yongasının yanında, kendi geliştirdiği ve inanılmaz canlı bir görüntü sunan Splendid HD işlemcisini de dahil etmiş; üstelik tüm bunlara rağmen kartın boyutunu da standart HD 3850'den %27 oranında küçük tutmayı başarmış. Ayrıca kart üzerinde yaptığımız denemelerde gördük ki ister oyun oynayın, ister film izleyin, isterseniz de internette sörf yapın; bu müneccim kılıklı ürün yaptığımız işe göre en ideal görüntüyü otomatik olarak belirliyor. Kartın üzerinde herhangi bir güç girişinin olmaması da kartın

sadece PCI Express port'undan aldığı enerji ile geçimini sürdürebileceği anlamına geliyor.

İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr

FİZİĞİ DE BEDAVAYA GETİREBİLECEK MİYİZ?

nVidia'nın oyunlardaki fiziksel teknolojilerle ilgilenen Ageia'yı satın almasından sonra firma hemen çalışmalarına başladı. Daha önce yapılan basın toplantısında firmanın "Big Bang II" adında bir teknolojisinden bahsediliyordu. Fakat bu teknolojinin ne olduğu konusunda kimsenin bir fikri yoktu. Geçtiğimiz günlerdeki gelişmelerle birlikteyse bu teknoloji yavaş yavaş gün ışığına çıkmaya başladı: GeForce 6,7,8,9 ve GTX 2XX serisi kartlara sürücü güncellemesi ile fiziksel hesaplama desteği gibi. DirectX 11 benzeri teknolojiler için bile bizi yeni kart almaya zorlayan üreticilerin kafasına sanırım taş düştü.

Sapphire HD 4850 Toxic 512 MB

ZEHİRLİ PERFORMANS

Geçen ay yaptığımız HD 4850 incelemesini okuduysanız kartın nasıl bir performans canavarı olduğunu anlamışsınızdır. Yahü kardeşim, bu kart zaten roket gibi hızlı, sen tutup bir de bu karta overclock yapıyorsun; yetmemiş gibi üstüne bir de Zalman soğutucu takıyorsun. Yeşil sahalarda görmek istediğimiz hareketler bunlar. Sapphire'i tebrik ediyor ve "yaratığı" yakından tanıyoruz. Öncelikle firma, standart kartın çekirdek frekansını 625 Mhz'den, 675 Mhz'ye; bellek frekansını ise 993 Mhz'den, 1100 Mhz'ye çıkarmış. E tabii ki her şeyi gelişmiş olan kartın fiyatı da 40 dolar daha fazla. Hatırlarsınız, piyasaya ilk çıkan HD 4850'ler biraz ateşli kartlardı; öyle ki bu kartlar çalışma sıcaklıkları boşa 50 - 60 dereceyken yükte 70 - 80 dereceyi görüyordu. Her ne kadar ekran kartlarının dayanma sıcaklığı bazı kartlarda 135 dereceye kadar çıksa da kartın "cool" tavrından taviz vermemesi ömrünün devamı için daha iyi olacaktır. İşte bu yüzden Sapphire, ürüne dünyanın en önde gelen, çekik gözlü soğutucu üreticilerinden Zalman'ın bakır ve ısı borulu bir fanını takmış. Kart ile yaptığımız testlerde, performansın standart kartlara göre %5 daha fazla olduğunu gördük ki bu bizi tatmin etmedi. Fakat söz konusu ısı olduğunda, kartın sıcaklığını 60 derecenin üstüne çıkarmak için art arda, en yüksek ayarlarda, 10 Crysic demo'su çalıştırdık. Bana mısın demeyen Toxic bize bir kez daha Sapphire'in ve Zalman'ın kalitesini ispatladı. Hazır elimize bu kart geçmişken BIOS'unu da aldık ve standart 4850'ye attık. Testler sonucu standart kartın da sorunsuz çalıştığını görünce aslında Toxic'e 40 dolar daha fazla vermenin ne kadar mantıklı olduğunu tartıştık. Karar: Bu kartta bu fan varken siz rahat rahat bir OC daha yaparsınız, zaten kendisi hiç ısınmadığı için Toxic yaz ayları için ayran gibi kart mübarek.

İTHALAT Penta Bilgisayar WEB www.penta.com.tr

BU PARAYA BU RAM ALINMAZ!

Evet, DDR3 geldi, hoş geldi. Biz de bu ay test merkezimize konuk olan ve dünyanın en iyi bellek üreticilerinden biri olan OCZ'nin Platinum EB Edition (PEBE) belleklerini ele aldık. Dünyada ilk defa çift kanal bellek mimarisini kullanıcı ile tanıştıran OCZ'nin amacı, kendi söylediklerine göre "müşterilerini % 110 memnun etmek". Firmanın PEBE modeli CL7-6-6-24 gecikme sürelerine sahip; ama 1600 Mhz'de çalışan bellekler için takdir edersiniz ki bu gayet iyi bir değer. Üstelik bu frekansta sadece 1.9V'a ihtiyaç duyması belleklerin ne kadar mütevazı olduğunu da bir göstergesi. E tabii; düşük voltajı gören overclock'çılar da ister istemez sistem açılırken "Del" tuşuna basıp BIOS'a girmeden duramıyorlar. Kendimizi tutamadık ve bellekleri hızlandıralım dedik. Stok voltaj ile 1675 Mhz'ye ulaşırken voltajı 2.0 yapınca 1734 Mhz'ye kadar gelebildik ki bu değerler gayet iyi; fakat bu ürünü şu anda satın almanızı önermek -özellikle fiyatı dolayısıyla- pek akil karı değil.

FIYAT 651 Dolar + KDV İTHALAT AKORTEK Bilişim WEB www.akortek.com

BU İŞİN DE SUYU ÇIKTI

Evet, sonunda 64 Bit işletim sistemi mimarisinin gelmesiyle beraber 3 GB bellek sınırı da kalkmış oldu. Hepimize hayırlı uğurlu olsun. Bu sınır artık kalktığına göre firmalar da armut toplamayacak herhalde. Bu konudaki atımlardan biri de performanslı bellekler üreten OCZ'den geldi bile. Intel'in yeni P45 yonga seti ile özellikle uyumlu olan yeni bellekler "P45 Special" adı altında lanse edildi. 8 GB Dual kit ve 16 GB Quad kit olarak piyasaya sunulan bu bellekler RAM konusunda insanlıktan nasibini almamış (Ah Crysis ahhh...) oyunlar ve programlar için birebir. Fiyatlar konusunda herhangi bir bilgi yok fakat "İlk çıkan ürünler hep tuzlu olur" kuralının geçerli olacağını düşünüyoruz.

Acer Aspire AS5920G-6A2G16MI

EKONOMİK OYUN OYNAMA TAKTİKLERİ

BMW mühendisleri tarafından tasarlanmış olan Aspire AS5920G serisinin 6A2G16MI modeli, fiyatına göre sunduğu performansla dudak uçuklatıyor. 2 Ghz işlemcisi, 2 GB belleği ve 160 GB SATA sabit diski bir kenara, bu üründe bir ekran kartı var ki "Oyun oynamayın, dizüstünüzün başında yatın" diyoruz. Söz konusu kartın modeli 8600M GS. Aslında orta sınıf bir kart olsa da dizüstünde çözünürlük 180x800 olduğu için çok güzel bir performans sunabiliyor. Abisi 8600M GT ile Crysis'i yüksek ayarlarda hiçbir takılma olmadan oynayabilirken kardeşi 8600M GS orta ayarlarda -kimi ayarlar yüksek- gayet akıcı bir oyun keyfi yaşıyor. Yine Acer'ın üründe 8 ms tepki sürelili bir ekran kullanmış olması ise oyun keyfine keyif katıyor. Dolby sertifikalı hoparlörler ve rakiplerine göre etraftaki tüm kablolu bağlantıları sömürebilen SignalUp teknolojisi ise Acer'ın diğer özellikleri. Vista Home Premium işletim sistemi, 6 hücreli pil ve 0.3 MP kamera da yine olmazsa olmazlar arasında. Sonuç olarak bu fiyata bu performans kadı kızında bile yok.

FIYAT 796 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim WEB www.kont.com.tr

EKRAN KARTI OLMADAN OYUN

AMD yeni yonga seti 790GX'i duyurdu. Dünyanın en üstün bütünlük grafik çözümü sunacak olan bu yonga seti AMD Phenom işlemcilere ilaç gibi gelecek. İçinde HD 3300 grafik yongası barındıran yonga seti ile, yer yer düşük ayarlara mahkum kalsanız da, oynamayacağınız oyun olmayacak. Full HD filmleri de rahatlıkla oynatabilecek olan bu yeni yonga seti ile Phenom işlemcilerin de daha hızlı çalışması bekleniyor. Bu sayede AMD kötü gidişatına bir dur diyebilir. Ayrıca elektrik faturalarına zam geldiği şu günlerde düşük güç tüketimi sunan bu bütünlük çözümler herkesin yüzünü güldürecektir.

OCZ 64 GB SATA II SSD

BAD SECTOR TARİH OLDU

Sabit disklerin limitlerine ulaştığını anlayan üreticiler (Külliyan yalan; asıl neden para tabii ki.) nihayet yeni bir teknoloji ile geldiler karşımıza: Solid State Disk. Bu disklerin en büyük özelliği içinde hiçbir mekanik parça bulunmaması. Bu sayede disk üzerinde herhangi bir hatalı bölge yani "bad sector" oluşma ihtimali yok. OCZ'nin bu konudaki ürünü 64 GB kapasiteye sahip ve SATA II arabirimini kullanıyor. Testlerde ürünün özellikle rasgele erişim süresinin 0.3 ms gibi inanılmaz düşük olması bizi çok etkiledi. Standart disklerde bu sürenin 13 ms olduğunu düşünürseniz farkın 43 katın üstünde olduğunu kolayca anlarsınız. Veri erişim testlerinde de rakip tanımayan OCZ -yani SSD disk- ortalama 87.9 MB/s hıza sahip. Bu da demek oluyor ki bir diskten diğer diske 1 dakika içinde 4.5 GB'lık bir DVD aktarabilirsiniz. Sonuç olarak kesinlikle SSD diyoruz fakat bu fiyata değil.

FIYAT 379 Dolar + KDV İTHALAT AKORTEK Bilişim WEB www.akortek.com

OCZ
Technology
SOLID STATE DRIVE

DVD'den sabit diske teknik

Sene 2001... Akşam gazetesinin yanında bir gençlik dergisi çıkıyor... Adı Canteen... Nasıl ki ben "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş bu bölümde sizlerin sorularınızı yanıtlıyorum, o zamanlar da o dergide McGyver isimli bir abi soruları yanıtlıyordu. Sorulara verdiği cevapları okumak için derginin her sayısını kaçırmadan alırdım. Ben de McGyver'a soru sormak isterdim fakat bütün sorunlarımı kendim çözdüğüm için (!) ona soracak soru kalmazdı. Bir gün dayanamayıp kendisine içinde sadece "Merhaba" yazan bir mail attım. Bir sonraki sayıda bu küçük e-mail'ime dergide cevap vermesi ise o sırada 14 yaşında olan beni çok sevindirmişti. O zamanlar hayranı olduğum McGyver ile bugün meslektaş olmak ise bambaşka bir duygu.

S: Merhaba, "Kolay gelsin" deyip hemen sorularına geçiyorum. Sistemim biraz eski: Intel Celeron 2.4 Ghz, 1.5 GB RAM, Radeon 9250 250 MB ekran kartı. Sistemim eski olsa da ben bununla rahat rahat Half Life 2 bile oynadım. Ne var ki hastası olduğum, çıkmasını aylarca beklediğim ve çıkar çıkmaz koşturarak aldığım Resident Evil 4 kesinlikle çalışmıyor! Aslında çalışıyor ama monitörüm göstermeyi reddediyor! Oyun başlıyor, bunu hoparlörden gelen ses sayesinde anlıyorum. (Evet, zekiyim.) Ama monitör kapanıyor. (Monitörümün modeli, LG Flatron EZ T730sh'dir) Sanki bilgisayarını ben kapatmışım gibi mavi ışığı yanıp sönüyor. Ctrl+Alt+Del ile oyunu kapattığımda ise hiçbir şey olmamış gibi ekran geri geliyor. Üzgün ve çaresizim, lütfen yardım edin! Son olarak bir soru daha; Donanım bölümü olarak bize hep en iyiyi ve doğruyu anlatmaya çabalyorsunuz. Bazen tanıtımını yaptığınız bir ürünle ilgili olarak "Bunu almayın, diğer marka daha iyi" diyorsunuz. O zaman sizi bir yetkili arayıp "Ne yazıyorsun sen bakayım; ayağını denk al." falan demiyor mu? Diyorlarsa da gördüğüm kadarıyla adeta Arena ekibi gibi olayların üstüne cesaretle gidiyorsunuz! Başarılar dilerim, teşekkür ederim! İsmail Tirtom

C: Sevgili İsmail öncelikle zekana hayran kaldığımı belirtmek istiyorum. Fakat ortaya çıkan bu sorun o kadar büyükmüş ki seni bile aşmış. Şunu belirtmeden geçemeyeceğim. Bu sistemle gayet iyi idare etmişsin fakat bu ekran kartı ile Half Life 2 oynadığını oyunun geliştiricileri sakın duymasınlar yoksa sana oyuna hakaretten dava açabilirler. Resident Evil 4'ün çalışmama nedeni ise ekran kartının Vertex Shader 2.0 ve Pixel Shader 2.0 desteğinin olmamasından kaynaklanıyor. Sorun kesinlikle monitörde değil; yani aletin günahını boşuna almışsın. Sana tavsiyem, yeni bir ekran kartı alman. Fakat sen "Ben ille de bu sistemle oynamak istiyorum." dersin sorunun alternatif çözümünü, burada yazamayacak kadar uzun olduğundan dolayı, e-mail adresine gönderdim. İkinci soruna gelince, öncelikle burada yaptığımızın tanıtım değil test olduğunu belirtmek isterim. Yani gelen ürünleri sizlere pazarlamacılar gibi tamamen övmek yerine

Recep Baltaş sunar servis

test edip artıları ve eksileriyle sunuyoruz. LEVEL olarak doğru ürünleri seçmede size rehberlik etmeyi amaçlıyoruz. Bu yaklaşımdan da vazgeçmeyiz. Sağlıcakla kal.

S: Merhaba ben Fatih. Uzun zamandır derginizi takip ediyorum; bu size ilk mail'im. Dergide yayınlarsanız sevinirim. Sorum şöyle: Sistemim Pentium D 3.40 Ghz işlemci, 1 GB RAM, Radeon X300 / X550 ekran kartı gibi bileşenlerden oluşuyor. İleride ekran kartını 512 MB'a yükseltmeyi düşünüyorum, şu anki bu sistemimle bir uyumsuzluk olur mu acaba? Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ediyorum. Kolay gelsin. Fatih Atalay

C: Merhaba Fatih, öncelikle sisteminin artık birçok oyun için yetersiz kaldığını söylemeliyim. Fakat sen eğer doğrudan gidip 512 MB'lık bir ekran kartı alırsan paranı bir güzel çöpe atmış olursun. Burada daha önceden de belirttiğim gibi ekran kartlarında RAM'in neredeyse hiç önemi yok. Ekran kartında en önemli unsur kartın GPU'su, yani bütün grafik işlemlerden sorumlu olan birimdir. Örneğin; piyasada 256 MB bellek ile 1 GB belleğe sahip kartlardan daha iyi performans veren çok sayıda ekran kartı var. Bunun nedeni bu kartların güçlü bir grafik işlemciye sahip olması. Zaten düşük kartlara yüksek RAM konulması kullanıcıları aldatmak için oynanan bir oyun. Tavsiyem, donanım inceleme sayfalarında bulunan ürünlere de bir göz atarak buradaki tavsiyeler doğrultusunda bir ekran kartı alman. Kartın sisteme uyup uymayacağı konusunda ise anakart modelini belirtmediğin için bir şey söyleyemeyeceğim ama büyük ihtimalle arabiriminin PCI Express olduğunu tahmin ediyorum. Yeni kartlar da bu arabirime sahip oldukları için uyumsuzluk yaşamazsın diye düşünüyorum. Son olarak RAM miktarını da 2 GB yapman gerektiğini belirtiyorum ve kendine iyi bak diyorum.

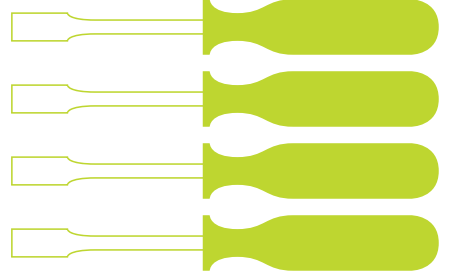
S: Merhaba benim kafamda birçok soru işareti var. Dizüstü bilgisayarımın

özellikleri: Acer Aspire 5920G, Core 2 Duo T5450 1.66 Ghz, 15.4" WXGA, 512 MB GeForce 8600 GS Turbocache, 1 GB DDR 2, 160 GB sabit disk. 1. Bilgisayarın özelliklerine baktığımda ekran kartı 256 MB olarak gösteriyor ama bilgisayarın özelliklerinin bulunduğu kağıtta ise "up to 512 MB" yazıyor. Bu tam olarak ne anlama gelmekte acaba? Bildiğim kadarıyla "512 MB'a kadar yükseltilebilir" demekmiş. Eğer öyleyse, bunun için yeni bir donanım şart mı, yoksa yazılımsal olarak halledilebilir mi? 2. Bilgisayarımın işlemcisinden memnun değilim. Çok oyun oynadığı ve bunun için sadece bir dizüstü bilgisayarım olduğunu düşünürsek, sizce yeni bir işlemci almalı mıyım? Eğer alırsam, uygun bir fiyata hangi markayı önerirsiniz? Sizce bilgisayarın başka hangi özelliği yenilenmeli veya neler yapılmalı? 3. Şu an için Gothic 3 oynuyorum, en düşük görüntü kalitesinde oynamama rağmen, oyun çok objeli bir yerde takılabilir. Bu hangi donanımdan kaynaklanıyor? 4. Ready Boost aracılığıyla 4 GB'lık bir Flash diski kullansam bana ne kadar yarar olur? 5. Bilgisayarı aldığımda yanında hiçbir CD verilmedi. Herhangi bir bozulma durumunda veya format atmak gerektiğinde ne yapmam gerekir? Sorularım bu kadar. İyi günler dilerim. *Onur Vural*

C: Onur merhaba. Sorularının hepsini bir solukta okudum ve bu soruların cevaplarının herkese yarayacak bir kaynak niteliğinde olacağını belirtmek isterim. Hiç vakit kaybetmeden cevaplama başlayalım. Ekran kartının gerçek belleği 256 MB ve bu neredeyse bütün oyunlarda sana fazlasıyla yetecektir. Zaten 8600 GPU, 512 MB'lık veriyi işleyebilecek kapasiteye sahip değil. Çok nadir durumlarda ise karttaki Turbocache teknolojisi otomatik olarak, senin herhangi bir müdahalene gerek kalmadan devreye girecek ve karta sistem belleğinin gerektiği kadar kısmını temin edecektir. İkinci soruna gelince, işlemcinin oyunlar için yetersiz kaldığını görüyorum. Fakat işlemciyi senin değiştirmen sisteminin garantisini devre dışı bırakacağı için bu işlemi, bilgisayarını aldığın firmaya yaptırmayı tavsiye ediyorum. 2.2 Ghz veya üstü bir işlemci sana yetecektir. Gothic 3'ün takılması aslında ekran kartına bağlı bir sorun gibi gözükse de daha çok kartın sürücüsünün eski olmasından kaynaklanıyor. Acer'ın destek sitesinden veya www.laptopvideo2go.com adresinden en son sürücüyü yüklemeni öneriyorum.

Flash belleklerin gecikme süreleri yüksek olduğu için ReadyBoost ile oyunlarda pek bir performans artışı sağlayamazsın. Artık firmalar ürünlerle beraber kurtarma DVD'si vermek yerine cihazın sabit diskinde bir kurtarma bölümü oluşturuyor. Herhangi bir çökme olduğu zaman genelde F12 tuşuna basarak kurtarma modu devreye sokulabiliyor. Fakat bu markadan markaya değişiyor. Bu soruyu ürünü aldığınız yere sorabilirsiniz. ☺

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



SATIN ALMA TABLOSU

Burayı işaretli yerlerden kesip saklayın. Bilgisayar ya da donanım almaya giderken katlayıp cebinize koyun.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Dyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 9xx Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P3X / AMD R57X Gbit LAN / e-Sata	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Athlon 64 X2 6XXX	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q6XXX - Extreme
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 3650	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4870 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



SPACE SIEGE

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

heal: Sağlığınızı ve enerjiniz sonuna kadar dolar.
god: God modu
killplayer: Suicide 1

XBOX 360



NINJA GAIDEN II

Aşağıdaki Gamerscore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Completed Chapter 1 (10 puan): Chapter 1'i tamamlayın.
Completed Chapter 2 (10 puan): Chapter 2'yi tamamlayın.
Completed Chapter 3 (10 puan): Chapter 3'ü tamamlayın.
Completed Chapter 5 (10 puan): Chapter 5'i tamamlayın.
Completed Chapter 7 (10 puan): Chapter 7'yi tamamlayın.
Completed Chapter 9 (10 puan): Chapter 9'u tamamlayın.
Dragon Sword Master (5 puan): Oyunu sadece Dragon Sword kullanarak bitirin.
Dual Katana Master (5 puan): Oyunu sadece Dragons Claw ve Tigers Fang kullanarak bitirin.
Falcon's Talons Master (5 puan): Oyunu sadece Falcon's Talons kullanarak bitirin.
Eclipse Scythe Master (5 puan): Oyunu sadece Eclipse Scythe kullanarak bitirin.
Kusari-gama Master (5 puan): Oyunu sadece Kusari-Gama kullanarak bitirin.
Lunar Staff Master (5 puan): Oyunu sadece Lunar Staff kullanarak bitirin.
Tonfa Master (5 puan): Oyunu sadece Tonfa kullanarak bitirin.
Vigoorian Flail Master (5 puan): Oyunu sadece Vigoorian Flail kullanarak bitirin.



DEVIL MAY CRY 4

Görevleri yerine getirin ve ekstra içeriğe ulaşın.

Son of Sparda modunu açmak için Devil Hunter modunu bitirin.
Dante Must Die modunu açmak için Son of Sparda modunu bitirin.
Heaven or Hell modunu açmak için Son of Sparda modunu bitirin.
Hell or Hell modunu açmak için Dante Must Die modunu bitirin.
Demon Invasion art'ı için Dante Must Die modunu bitirin.
Light From the Demon Blade art'ı için Hell or Hell modunu bitirin.
The Cast art'ı için Devil Hunter modunu bitirin.
The Demons art'ı için Heaven or Hell modunu bitirin.
The Two Heroes art'ı için Human veya Devil Hunter modunu bitirin.
Super Dante kostümü için Dante Must Die modunu bitirin.
Super Nero kostümü için Dante Must Die modunu bitirin.
Alternatif oyun sonu için oyunu bitirin ve Credits'te bulunan mini oyunda Kyrie'yi 90 saniye boyunca koruyun.

One of White (15 puan): Birinci Test of Valor'ı bitirin.
Second of Black (15 puan): İkinci Test of Valor'ı bitirin.
Third of Blue (15 puan): Üçüncü Test of Valor'ı bitirin.
Four of Green (15 puan): Dördüncü Test of Valor'ı bitirin.
Fifth of Yellow (15 puan): Beşinci Test of Valor'ı bitirin.
Six of White (15 puan): Altıncı Test of Valor'ı bitirin.
Seven of Red (15 puan): Yedinci Test of Valor'ı bitirin.
Eight of White (15 puan): Sekizinci Test of Valor'ı bitirin.
Nine of Violet (15 puan): Dokuzuncu Test of Valor'ı bitirin.
Diffused the Lightning (15 puan): Alexei'yi ikinci kez alt edin.
Extinguished the Flame (15 puan): Zedonius'u ikinci kez alt edin.
Silenced the Storm (15 puan): Volf'u ikinci kez alt edin.
Staunched the Blood (15 puan): Elizebet'i ikinci kez alt edin.
Mastered Counter Attack (5 puan): Counter Attack tekniğini başarıyla uygulayın.
Mastered Flying Bird Flip (5 puan): Flying Bird Flip tekniğini başarıyla uygulayın.
Mastered Flying Swallow (5 puan): Flying Swallow

PS2



WALL-E

Aşağıdaki hileleri oyunun menüsündeki hile bölümüne girin.

BOTOFMYSTERY: Wall-E gözlük giyer.
BOTOFWAR: Menzilinizdeki herkes ölür.
EXPLOSIVEWORLD: Tüm küpler patlar.
GLOWINTHEDARK: Karanlık bölgeler açılır.
RAINBOWBLASTER: Lazerler renklenir.
STEALTHHARMOR: Düşmanlar sizi göremez.

PS3



SOULCALIBUR IV

Creature-A-Soul aksesuar ve silahlarına ulaşmak için aşağıdakileri yapın.

Temel ekipmanlar: 5 honor kazanın.
Ekstra ekipmanlar: 10 honor kazanın.
Orta seviye ekipmanlar: 15 honor kazanın.
Gelişmiş ekipmanlar: 20 honor kazanın.
Hayvan kafası ekipmanı: 25 honor kazanın.
Leviathan ve Voodoo ekipmanı: 30 honor kazanın.
Tüm silahlar: Yarattığınız karakter ile Story Mode'u tamamlayın.

tekniğini başarıyla uygulayın.
Mastered Furious Wind (5 puan): Furious Wind tekniğini başarıyla uygulayın.
Mastered Invisible Path (5 puan): Invisible Path tekniğini başarıyla uygulayın.
Mastered Obliteration (5 puan): Obliteration tekniğini başarıyla uygulayın.
Mastered Reverse Wind (5 puan): Reverse Wind tekniğini başarıyla uygulayın.
Mastered Shadowless Footsteps (5 puan): Shadowless Footsteps tekniğini başarıyla uygulayın.
Mastered Ultimate (5 puan): Ultimate tekniğini başarıyla uygulayın.

2 DERGİ 4 DEV POSTER

METALLICA İSTANBUL KONSERİ HATIRASI

DEATH MAGNETIC İLE İLGİLİ SON TÜYOLAR İSTANBUL KONSERİNİN SAHNE ARKASI İZLENİMLERİ
ROB TRUJILLO İLE RÖPORTAJ

LIL WAYNE TİBET AĞIRTAN MILEY CYRUS THE GAME STAINED BECK THE VERVE GABRIELLA CILMI NE-YO SCARS ON BROADWAY KINGS OF LEON SONY J NEW MODEL ARMY YELLE



MILEY CYRUS
YA DA HANNAH MONTANA

blue jeans

EYLÜL 2008 • SAYI 9 • 112568 • FİYATI 4 YTL

4 DEV POSTER
METALLICA
İSTANBUL KONSERİ
HATIRASI



8 SAYFA

METALLICA

DEATH MAGNETIC TÜYOLARI

İSTANBUL KONSERİ SAHNE ARKASI İZLENİMLERİ
ROB'LA KONUŞTUK



PHIL ANSELMO İLE YÜZYÜZE
DOĞU ATINA DAN GİLDİRİYOR!
MAIDEN
SLIPKNOT
9 KUSURLU HAREKET
ROSS THE BOSS BOMBAL
"MANOWAR CİBBİVE ALINMAMALI"
VOLBEAT
ELVIS YAŞIYOR!
MOTORHEAD
MOTORİZE EKİP
BLEEDING THROUGH / ALL THAT REMAINS / POISONBLACK
ALICE COOPER / DRACONIAN / SAKATAT / DISFEAR / TIAMAT
UYUNA DEVAM

NEW KIDS ON THE BLOCK
GERİ DÖNDÜLER

TİBET AĞIRTAN
YALNIZ KOVBOY

LIL WAYNE
RAP'İN SON KRALI

BECK NE-YO STAINED THE VERVE GABRIELLA CILMI SCARS ON BROADWAY

Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com





Viyana'daki kütüphanede bulunan Melek - Şeytan bulmacası...

duran Mustapha, müze görevlisi ve keşiş. Kahire'de Türk'ün evini açmakta zorlanabilirsiniz. Kapıyı açmak için yapmamız gereken bu taşlara sol taraftaki dört şeklini verdirmek. Resimde görüldüğü gibi satırlara A'dan G'ye kadar harf, sütunlara da 1'den 7'ye numara verirsek şunları yaparak kapıyı açabiliriz: 2. sütunu 1 kere yukarı itin, ardından 2. sütunun üstünde kalan topu 1 kere sola, 3. sütunu 3 kere aşağıya, 2. sütunun en üstteki topunu 1 kere sola, 2. sütunu 2 kere aşağıya, B satırını (solda kalan 2 topu) 2 kere sağa, C satırında ve 4. sütunda bulunan 2 topu 1 kere sağa, D satırı, 4. sütunda bulunan 2 topu 1 kere sağa, E satırının sağ tarafında bulunan 7. sütunu 2 kere aşağıya, E satırını 2 kere sağa, 3. sütunun en son topu 1 kere sola, F satırını 2 kere sağa, 3. sütunun en altındaki topları 1 kere üste, G satırını 2 kere sağa, F satırını 2 kere sağa, G satırını 1 kere sağa, 7. sütunun en altındaki topu 1 kere aşağıya, F satırını 1 kere sağa, 7. sütunun en altında bulunan 2 topu 1 kere aşağıya, 7. sütunun en altında bulunan 2 topu 1 kere aşağıya, 7. sütunun son topunu 1 kere sola, 7. sütunun en üstteki topunu 1 kere aşağıya ve son olarak C satırını 1 kere sağa itin. Odadaki puzzle'ı da deneme yanılma yöntemiyle yapabilirsiniz, köşeleri yerleştirdikten sonra gerisi geliyor. Daha sonra ise müzede bu resimlerin altına kelime eklemeniz lazım. Onları da şu şekilde koyun: "Weapon with magical powers within seker head, cursed blood hidden under north altar, before enter darkness destroy guard curse be on you forever!"

Blood Rocks'taki kapıdan içeri girince yapmanız gereken birçok iş var. Bu kısmı daha detaylı bir şekilde ele alalım. Öncelikle oyunun bu bölümünde oldukça fazla eşya kullanacağız, envanterin yarısı gidecek. İlk olarak havuzun köşelerinde bulunan heykellerden sol alttakine basın. Burada bulunan simgelere sırayla tıklamanız gerekiyor. Türk'ün odasında bulduğumuz dokümanda altı tane şekil var, yapmanız gereken bunlara doğru sırayla

Dracula'nın odasına giden bölüm tuzaklarla dolu.



tıklamak olacak. Ardından yerdeki kanı müze görevlisinin verdiği kap ile alın. Şimdi bir önceki ekrana dönün ve sandık gibi duran cismin üzerine teraziye koyun. Hemen yandaki kaseyi de sağ tarafa, yerde bulunan bakır cisimle birlikte alın. Şimdi kaseyi seçerek teraziye tıklayın. Burada yapmamız gereken iki bakır cisim bir tarafa, stilet de diğer tarafa koymak. Şimdi dengeyi bulmak için kaşığı alıp sol taraftan stiletin olduğu tarafa üç kaşık altın ekleyin. Terazi 54.6'yı gösteriyor. Az önce koyduğumuz üç kaşık altını sağ alttaki altın kaseye dökün. Böylece altın kaseyi almış olduk. Şimdi kan dolu kabı ve altın kaseyi havuza koyun. Su kuma dönüşecek. Biraz siyacıktan sonra feneri seçip soldaki kolona tıklayın. Bu bulmaca oldukça kolay; yapmanız gereken önce büyük piramidi aşağıya koymak, gölgesini yukarıdaki imajla bire bir oturtmak için ayar yapmak. Büyüğü hallettikten sonra feneri sağa çekip orta ve küçük boyutlu piramitleri imaja oturacak şekilde seçin (Bu sefer ayar yapmayın.). Ardından elde kalan piramitlerden, küçüğü en sola, orta boyutlu olanı ortaya ve büyüğü sağa koyun. Açılan yere girmeden önce kendimize bir kayık bulmamız gerek. Bunun için iki heykelin ortasında duran kayığın üstündeki metal çubuğu alın. Envanterden baltayı seçip kayığı tutan tahtalara vurun. Yerde beliren sütunu alıp kırık tahta parçasında kullanın. Son olarak da metal çubuğu oraya koyun ve çubuğa tıklayın. Buradan çıkmadan

önce baltayı kullanarak havuzun kenarında yerde bulunan obje ile de etkileşime geçin. Kırılan heykelden mızrağı aldıktan sonra açılan aralıktan geçin. Doğa üstü bir güç kapıdan geçmemizi engelliyor. Envantere girin ve baltayı Sfenks'in üstünde kullanın. Kırık heykeli kapıda kullanarak içeri girin. İçerideki papirüsü alın ve odadan çıkın. Mustapha'nın evinin önünden keşişin yanına gidin ve olanları konuştuktan sonra kemerlerinizi bağlayın, Viyana'ya gidiyoruz.

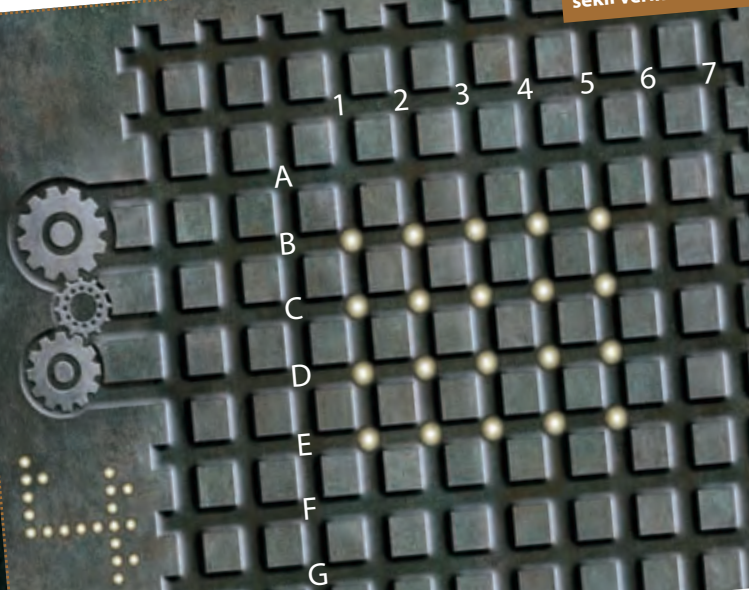
Viyana> Viyana'da geçireceğimiz süre diğer bölümlere kıyasla daha az, o yüzden sadece bulmacalara odaklanmak yerine daha detaylı bir anlatım yapacağım.

Konuşmalar bittikten sonra düşesle bir kez daha konuşmayı deneyin. Bir melodi söyleyecek, onunla bunun hakkında konuşun. Odanın diğer tarafına geçin, sağ taraftaki kapıyı kullanmayı deneyin. O kapı kütüphaneye açılıyormuş. Bunu öğrendikten sonra kitaplığa O kapı kütüphaneye açılıyormuş. Bunu öğrendikten sonra kitaplığa tıkklayın ve kimya kitabını alın. Sol taraftaki dolabı açın ve kasayı bu tabloyu inceleyin. Van Helsing buradaki tıkklayınca sağdan beyaz kağıdı Kitaplığın üstündeki mini laboratuvara tıkklayınca sağdan beyaz tüp seçin ve sırasıyla sarı, mavi, yeşil, siyah, kırmızı, turuncu ve beyaz tüplerin üzerinde kullanın. Ortaya çıkan numaralar söyle olmalı: 2, 6, 8, 12, 14, 15, 18. Şimdi kasaya gidin ve sırasıyla bu rakamları seçip, her birinden sonra sağdaki kola tıklayın. Kasa açılacak, içindeki anahtar ve mektubu alın. Aldığımız anahtar ile sağdaki kapıyı açın ve kütüphaneye girin. Odada ilk önce arkaya doğru gidin ve perdeye tıklayın. Duvardaki tabağı inceleyin. Bir önceki ekrana dönüp merdivenlerden yukarı çıkın ve Avrupa haritasına tıklayın. Romanya'nın üstündeki

TAM ÇÖZÜMDEN ÖNCE SPACE

Piksel piksel obje aramanın zorluğunu yaşayan adventure severler Dracula'daki sisteme sevindiler mi bilmem ama işlemini kolaylaştırdığı bir gerçek. Oyunun herhangi bir anında Space tuşuna basarak etkileşime geçebileceğiniz eşyaları görebiliyorsunuz. Oyunu oynarken ben kullanmamaya dikkat ettim ama takıldığım zaman da basmaktan çekinmedim. Siz de çekinmeyin. Bana göre tam çözümü okumak bir adventure severin yapacağı son iş olmalı. Eğer takıldıysanız, dokümanlara bakın, konuşmalarını inceleyin, gittiğiniz yerlere tekrar gidin ve Space'i kullanın.

Sarı toplara "4" numaralı şekli verince kapı açılacak.





➔ bölgeye tıklayın ve oradaki meleği alın. Buradan hemen sağa geçin ve raftaki meleği de mülkünüzü geçirin. Merdivenlerde aşağı inin ve sol tarafa doğru gidince masanın üzerinde bir cımbız ve kağıt kesme aleti göreceksiniz; onları da alın. Daha sonra bu aleti kullanarak vitrini açın ve bir başka meleği daha alın. Sağa tarafa doğru gidip, radyonun köşesinde asılı bulunan meleği de alın (İlahi Korosu için melek bulma çalışmaları sürüyor demek... - Doruk). Şimdi sağa doğru gidin (merdivenin sol tarafında kalan kısım) ve yerden süngüyü alın. Bunun hemen yanında bulunan mekanizmaya tıklayın ve avizeyi aşağıya indirin. Odanın ortasına dönün ve avizeye bakın. Avizde bir şey var, onu almamız için sol taraftaki merdivenleri alıp avizenin altına koyun. Merdivene çıkarak avizenin içindeki meleği de alın. Merdivenin sağ tarafındaki kısma doğru gidin, buradan iskelete tıklayın ve kuşağı alın. Tekrar odanın alt kısmına doğru gidin ve raftaki kavanozu açmak için envanterde kuşak ile süngüyü birleştirin. Oluşan eşyayı kavanozda kullanın ve cımbızı kullanarak kavanozun içindeki sol meleği de alın. Şimdi duvardaki tabağa geri dönüp melekleri ve şeytanları yerleştirmemiz lazım. Bu bulmaca oldukça kolay, arkadaki yansımayı baz alarak melekleri veya şeytanları yerleştirebilirsiniz. Doğru yere koymasınız eğer taş yerine oturmuyor, doğru yere koyunca da yerinden çıkartamıyorsunuz; bu yüzden deneme yanılma yöntemi ile kolaylıkla bitirebilirsiniz bu bulmacayı. Burayı geçtikten sonra geldiğimiz yerde tahtaların kapattığı pencereyi inceleyin. Sağ tarafta, yerde bulunan çamaşırlıktan bez parçasını alın. Daha sonra raftan St. Michael'in heykelindeki mızrağı alın. Mızrağı seçerek masanın ön tarafında bulunan ejderha kafasına tıklayın. Şimdi karşımızda bir tane daha kasa bulmacası var. Burada amaç her bir köşeye sarı topu

yerleştirmek. Bunu yapmanın birden fazla yolu var ama birden on beşe kadar olan deliklere sırasıyla tıklarsanız bulmacayı çözebilirsiniz. Kasa açıldıktan sonra içinden anahtar ve kupayı alın. Aşağıya doğru yürüyün ve yerdeki süpürge sapını envanterinize katın. Envanterde kağıt kesicisini seçin ve raftaki varile tıklayın, yere bir çeşit sıvı dökülecek. Şimdi sağa doğru gidin ve envanterden süpürge sapıyla bez parçasını birleştirin. Bunun üstünde de kibriti kullanarak meşale elde edin. Bu meşaleyi yerdeki farelerin üstünde kullanıp çantanın içinden kutsal suyu alın. Yukarı doğru çıkın ve askıdaki keşişin kıyafetini alın. Şimdi mahzene geri dönün, arkamızdan biri geliyor; yerdeki suda meşaleyi kullanıp adamı yakın. Adamdan düşen anahtarları alıp yukarı çıkın ve anahtar kapıda kullanın. İçeriye girdikten sonra sağa doğru gidip kafesin içinde bulunan Brother Alberto ile konuşun. Bir önceki ekrana dönerek envanterde kutsal su ile kupayı birleştirin. Bu kupayı sağda bulunan kupa ile değiştirin. Alberto'nun yanına geri dönün ve makaleler hakkında konuşun. Konuşma bittikten sonra envanterden siyah anahtar seçip kapıda kullanın. Mina'nın kaçırıldığını öğrendikten sonra Transilvanya'ya gidiyoruz.

Transilvanya> Buradaki handa yapmanız gereken krakerlerden anahtar oluşturup gerçek anahtarla değiştirmek, ahıra girmek ve oradan da at arabasıyla kaleye gitmek. Kaleye gelince ahırda ipleri ve diğer eşyaları kurarak tuzak kurduktan sonra içeri girin. Kapıdan içeri girin, bu odada bulunan yün paltosu ve altın perde kemeri alın. Soldaki kapıdan girin ve duvardaki bulmacaya tıklayın. Oyunun en karmaşık görünen ama aslında basit olan bulmacalarından biri bu. Şimdi öncelikle büyük karenin üstündeki sembollere bakmanız gerekiyor. Her

Mahzendeki kasa bulmacasından bir görünüm.



SİNİR BOZUCU HATALAR

Oyunda maalesef sizi çıldırtabilecek hatalar mevcut. Aslında bunlara hata mı demeli tam bilmiyorum. Mesela oyunun hemen başında haritada çizmemiz gereken bölgeler var. Bunları doğru çizmemiz gerekir. Helsing'in keşişim noktasına basınca konuşması gerekir, hiçbir şey söylemiyor. Bunun dışında diyelim kasanın şifresini buldunuz ama bir türlü V. Helsing yeterli bilgi topladığını kabul etmiyor, o yüzden şifreyi girmiyor. Bunun nedeni bir dakika önce girdiğiniz odada her şeyi incelediğinizden kaynaklanabiliyor. O yüzden mekân değiştirmeden önce her objeyi incelemeye biraz vakit kaybettirir de ileride yaşanması muhtemel karışıklıklardan kurtulmuş oluyorsunuz.

birinin üstüne gelince soldaki Dracula'nın resminin parçalarını göreceksiniz. Aynı işlemi sağdaki sembollerin üstünde de yapın. İlk olarak yukarıdaki dört sembolde gördüğümüz parçaları sol taraftaki puzzle'a tıklayarak yok edin. Şimdi bu eksik parçaları büyük karede görmemiz lazım. Puzzle'ı karenin içine taşıyın ve yukarıdaki sembollerin sırasına uyacak bir yer bulun. Bu yerdeki karelerin renkleri yeşil, beyaz, mavi, mavi. Sol üst taraftaki tablada bu renkleri işaretleyin. Az önce yaptığımız işlemin aynısını bir yere yerleştirin. Bu renkler için yapın ve yine puzzle'ı karede uygun bir yere yerleştirin. Buradaki karelerin renkleri de yeşil, beyaz, kırmızı, beyaz. Aşağıdaki tablada da bu renkleri ayarlayınca bulmaca çözümlüyor ve kapı açılıyor. İçerdeki tabutları iyice inceleseniz bir tarih ve isimle karşılaşacaksınız; çekinmeyin, not edin. Diğer odada bulunan silah deposunu açmak için resimleri inceleyin, ahırda tuzağa düşen adamla konuşun. Kapının kodu: 80099'muş. Kapı açıldıktan sonra ilk olarak soldaki raftan yayı ve zincir alın. Sağdaki ahırda kalkanın açılması için gereken başka bir bulmaca olduğunu anlıyoruz. Ortadaki kalkan üzerinde çalışmamız gerekiyor. Öncelikle kalkanın ortasındaki ayağı birbirine bakacak şekilde düzenleyin. En dıştaki kalkanı envantere katmış olacağız. Bir önceki ekrana geri dönün ve soldaki kapının önüne, yere kanla doldurduğumuz tuzu koyun. Jada'yı yok ettikten sonra odasına girin. Sol tarafta yerde bulunan yağlı kabı ve sağ tarafta bulunan tabutu inceleyin. Tabutu balta ile kırın ve içinden kitabı, anahtarları alın. Bu tabutun bir arkasındaki tabutu da kırın. Daha sonra içinden Jada'nın resmini alın. Buradan çıkmadan önce oku kullanarak silahınızı hazır koparın. Mandolinden çıkan kitabı yayı üzerinde kullanarak silahınızı hazır hale getirin. Bu odadan çıkın ve az önce aldığımız anahtarla karşıdaki odaya girin. Odadaki her şeyi inceleyin ve yağlı kabı kitaplıkta kullanın. Şimdi kitaplığı ittirin ve soldaki heykelin yanına gidin; sol ayağının dibine zincir koyun. Envanterdeki perde kemerlerini birleştirin ve oluşan kemeri heykelin diğer ayağının altına koyun. Envanterden yün montu seçip yeşil dumanların arasına koyun. Oluşan aralıktan geçmeden önce oku yaya takın ve silahı seçin. Dracula'ya doğru yürüyün ve oyunun bitiş videosunu gönül rahatlığıyla bir sonraki oyunu bekler vaziyette izleyin.

Türk ün odasındaki puzzle'ın bitmiş hali.





Bu ekran görüntüsünde olduğu gibi tek başınıza kalırsanız Surrender seçeneği sizi bekliyor.

Etherlords II

Bir varmış, bir yokmuş; bir gün bir coder bir coder'a "Bre coder, gel beraber Coderistan'da bir oyun yapalım, Heroes of Might and Magic'le, Magic the Gathering'i birleştirelim" demiş. Ve ortaya Etherlords II çıkmış...

Aslında sıra tabanlı stratejiler, genellikle dar bir kitleye hitap eder; çoğu kişi bu tip oyunlarda kendini bulamaz bulanlar da zaten bulduktan sonra oyun içinde tekrar kaybederler. Etherlords II ise çok daha fazla kişiyi ilgilendirebilecek bir oyun. 80'lerin - 90'ların yer yer dışlanmak pahasına oynayan uslanmaz FRP oyuncularından mısınız, Magic the Gathering'e çok benziyor oyun. Daha yeni bir jenerasyon musunuz, Yu-Gi-Oh'u duymuşsunuzdur. Sıra tabanlı stratejilerden vazgeçemediniz mi, buyrun.

Öncelikle oyunun hikayesine biraz değinelim. "Lordlar Evreni" adı verilen bir dünyada seçebileceğiniz dört ırk yer alıyor. Oyun boyunca genel olarak Synthet'ler tarafından ele geçirilerek deneylerde kullanılan bir Kineth'in yaydığı ve canlıların tüm enerjisini çeken bir tür salgınla uğraşıyoruz. Campaign başında Vital veya Chaos arasında seçim yapabiliyorsunuz ama zaten senaryo

İŞİ KARTA BIRAKMAK

Oyun kartlar üzerinde döndüğünden yer yer beklediğiniz kart bir türlü ortaya çıkmıyor ve dövüş içinden çıkılmaz bir hal alıyor; ama oyunun böyle durumlar için de bir önlemleri var. Save / load ikilisinden çok daha kolay olarak teslim oluyor ve ardından aynı dövüşten tekrar başlayabiliyoruz. Oyun zevkini yer yer baltalasa da muhtemelen bir türlü gelmeyen kartlara karşı en iyi çözüm budur.

dallanıp budaklandığından dört ırkı da oynamak zorundasınız; en azından efsanevi bir kahraman olan Diamanda ile oynayıp salgının asıl sebebinin bulmak istiyorsanız... Burada spoiler vererek keyfinizi baltalamak istemiyorum.

Yedi denizleri aşar, yedi düvelle savaşırsın, yedi kartla Poker oynarım>

Etherlords II'nin harita mod'u bana bir noktada Warcraft'ı, bir başka noktada HoMM serisini hatırlattı. Tüm haritada tur derdiniz olmadan karakterinizle ilerleyebiliyor ve yolda yeni büyüler, çeşitli kaynaklar veya artifact'ler toplayabiliyorsunuz. Etkileşime geçebileceğiniz NPC'ler size görevler veriyor; bazı özel binalarsa ekstra görüş alanı, gemi desteği veya teleport gibi HoMM oyuncularının hatırlayabileceği yardımlar sağlıyor.

Eğer bir düşman kahramanıyla karşılaşarsanız da oyun sizi sıra tabanlı bir dövüş alanına sokuyor. Başlangıçta elinizde beş kart olarak kahramanınızla dövüşe giriyor, savaş sırasında yardımcı canavarlar çağırıp onları birer piyon gibi kullanabiliyorsunuz. Kahramanınızın level atladıkça gelişen bir sağlık puanı var, aynı şekilde rakip kahramanın da. Bunları şah gibi düşünebilirsiniz, amacınız rakip kahramanın

enerji puanlarını sıfırlamak.

Bunun için direk büyülerle saldırabiliğiniz gibi bahsettiğim şekilde yaratıklar da çağırabiliyorsunuz. Özelleştirebildiğiniz destenizde bu gibi amaçlar için üç çeşit kart bulunuyor: Yaratık çağırma, saldırı büyüleri ve belki de oyunun kilit noktası destek kartları. Destek kartlarıyla özellikle atak puanlarını olabildiğince artırmak mantıklı olacaktır; çünkü her el başında mana puanınız artsa da sonuçta güçlü canavarlar daha çok mana gerektiriyor ve bir Ether'e mal olan mouse'unuzun makinesine dönüşmesi inanılmaz insanı daha fazla tatmin ediyor.

Kartlar dışında az önce piyon ve şah mantığından bahsetmişim, bunu biraz daha açmak istiyorum. Yaratıkların yer yer kahramanınızın önüne fedakarca geçebiliyor, zaten geçmezlerse kahramanınızın hasar alıyor ki bu emin olun sizin için daha kötü zira eğer yaratığınız saldırı görürse ve bunu tur sonuna dek yaşayarak atlarsa sağlığı yenileniyor. Bu savaşları gereğinden biraz fazla uzatan bir özellik olsa da oyunun böyle durumlara karşı da bir önlemleri var. Eğer bir savaş çok uzarsa Ether Disturbance adından bir özellik sahadaki tüm kahramanlara her tur başında hasar veriyor. Bunu geciktirecek büyüler kullanıp başarılı bir savunma uygularsanız rakibinizi Ether Disturbance ile bile yenebiliyorsunuz.

"Kasa daima kazanır..."> Grafikleriyle de göz dolduran Etherlords II'nin 16 kişiye kadar destekleyen multiplayer mod'ları da tatminkar. Bunların dışında tutorial'ları oynadıktan sonra aklınızda pek soru işareti kalmadığı için oldukça keyifli bir hal alıyor Etherlords II. Not ortalaması 74 olan bu kaliteli yapımın multiplayer mod'larında görüşmek üzere... 🎮

Oyunun detaylı rehberi www.level.com.tr'de.

Bazı arenalar Taş Devri'ndeki mekanlara benziyor.



DİSTOPİK DÜNYALAR

Berrak bir dere, gülümseyerek etrafı aydınlatan bir güneş, yemyeşil dağlar, rengarenk çiçekler, etrafta uçuşan kuşlar, böcekler ve kağıdı boydan boya kaplayan bir gökkuşağı... Çocukken karbon kağıtlı, minik resim defterlerimizi süsleyen bu manzara şimdilerde çoğumuzun hayalini süslemiyor. Çünkü bu tablo, artık hayal dünyamıza giremeyecek kadar gerçek dışı. Belki siz hala, beyninizin en güvenli köşesinde bu görüntüyü saklıyor olabilirsiniz ama oyun dünyası bile, -tıpkı film ve edebiyat dünyası gibi- var olduğu ilk yıllardan itibaren, felaket tellallığı yapıyor ve distopik dünyaları umut kırıntılarımızın üzerine kuruyor. Kim bilir... Belki de asıl yapılması gereken budur zaten...



Wasteland (1986)

Dünyadaki hemen hemen her önemli olayda parmağı olan Amerika, 21. yüzyılın ortalarına doğru Sovyetler Birliği (Sovyetler Birliği'nin dağılacağı o yıllarda öngörememişler demek ki.) ile tam anlamıyla bencilce bir nükleer savaşa girer. Radyoaktif maddelerin başrol oynadığı bu savaşın sonunda, doğal olarak iki taraf da kaybeder ve dünya, çölden ibaret olan kara kuru bir gezegen haline gelir. Üstelik, yaşamın sona ermeye yüz tuttuğu bu gezegende insanoğlunun savaşması gereken sadece zor hayat şartları değildir. Etraf, radyoaktivite nedeniyle "köklerini" kaybeden mutantlarla ve diğer vahşi hayvanlarla doludur...

"Fallout bul!" Hayır, yanlış cevap. Fallout'un atası olan, Interplay ve Electronic Arts imzalı Wasteland'den bahsediyorum. Bir grup çöl korucusunu kontrol ettiğiniz Wasteland, geleceği bu denli karanlık ve umutsuz gösteren ilk RPG. Daha oyunun ilk dakikasında, izometrik kamerayla gördüğünüz, çölün ortasında yapayalnız duran karakter kim bilir o yıllarda kaç oyuncuyu etkilemiş ve gelecek ile ilgili kaygıya düşürmüştür... Böylesine ilkel grafiklerle o yalnızlığı, çaresizliği ve "Keşke dünya bu hale gelmeseydi" hissini oyunculara aktarabilmek, günümüzdeki çoğu 3D oyunun beceremediği bir şey. Dahası da var; yine birçok yeni nesil RPG'nin sahip olmadığı bir özellik tam 22 yıl önce Wasteland'de mevcuttu. Grubunuzdaki NPC'ler, verdiğiniz bazı emirleri uygulamayı reddedebiliyorlardı. Yani NPC'lerin karakterleri vardı ve bu da oyunun gerçekçiliğini epey artırıyordu. Kısacası Wasteland, daha o yıllarda insanoğluna "Bir nükleer felaket sonrasında nasıl hayatta kalınır" sorusu için bir kılavuz, bir alıştırma niteliğindeydi. Ve bu alıştırmanın sonu gelmeyecek gibi görünüyordu.



Fallout Serisi (1997)

Sahnedeki yine Amerika var. 2077 yılına kadar dünyayı tehlikeye sokacak tüm nükleer ve kimyasal girişimlerde bulunan Amerika, tüm dünya ülkelerinin en gergin döneminde Çin Halk Cumhuriyeti ile ufak bir petrol meselesi yüzünden karşı karşıya gelir. Ancak ufak görünen bu mesele, herkesin yüz yüze olduğu yer altı kaynaklarının tükenme problemi nedeniyle büyür ve bommm! Yine bir nükleer savaş, yine yok olan bir dünya, yine arda kalan insanlar, mutantlar ve diğer, hayatta kalma yükümlülüğü altına giren yaratıklar... Ancak tüm senaryo bu kadar değildi elbette ki. Babası Wasteland'i senaryo derinliği bakımından birkaç adım ileriye götüren Fallout serisinin hikaye örgüsü, çoğu fantastik / bilim kurgu romanından daha detaylı ve komplikeydi. Mesela, zaten var olan çaresizliği Amerika'nın birtakım kirli politikaları iyice pekiştiriyordu. Nükleer savaşın sona insanları yaşam mücadelesi verdikleri sığınakların aslında insan ırkını korumak için değil de çeşitli deneyler yapmak için inşa edildiğini öğreniyordunuz. Bu tür detaylar, gelecekte yaşanabilecek felaketlerde bile insanlığın ders almadığı, aynı yanlış yolda ilerleyebileceğinin sinyalini vererek moral bozuyordu.

Fallout serisinin oyuncuları düşünmeye sevk eden bir başka özelliği de olası bir nükleer savaş sonrasında insanoğlunun soyunu devam ettirebilmesi ve "wasteland"i tekrar canlandırabilmesi için sunduğu G.E.C.K.'ti (Garden of Eden Creation Kit). Bu her türlü sorun için yaratıcı çözümler sunmaya çalışan kit, "Madem sorunlara bu denli yaratıcı çözümler bulunabiliyor; o zaman neden sorunlar oluşmadan önce de bu denli yaratıcı önlemler alınmadı?" sorusunu akıllara getirerek insanı epey paranoyaklaştırıyordu. Günümüzde de bizi bu tip paranoyak yaklaşımlarda bulunmaya iten birçok durumla karşı karşıyayız aslında. Virüsleri, virüs programcıları mı yayıyor, kuş gribi aslında var olmayan ve insanların dikkatini başka yöne çekmek için ortaya atılan bir hastalık mı, 11 Eylül saldırılarının başrolünde acaba Amerika mı vardı... İşte Fallout serisi, hem günümüzü, hem de geçmişimizi bize sorgulatarak dünyanın yok olmaya yüz tutmuş bir döneminde bile, nükleer bir savaştan daha sinsice kurgulanmış tehlikelerle karşı karşıya kalabileceğimizi bize net bir şekilde gösteriyordu.





Resident Evil serisi (1996)

Ne öyle büyük nükleer bombalar, ne nükleer savaşlar, ne de doğal afetler... Bazen ufak bir hata (!) dünyayı tamamıyla değiştirip cehenneme çevirmek, insanlığı yok olma tehlikesiyle burun buruna getirmek için yeterli oluyor.

İyi niyet barındırmayan, biyolojik deneylerin yapıldığı bir laboratuarda "T-virus" adındaki bir virüs nedeniyle insan etiyile beslenen zombiler ortaya çıkıyor. Zombilerin her saldırısında, sağlıklı insan nüfusu azalıyor ve ortaya "distopik" kelimesinin bile yetersiz kaldığı bir dünya çıkıyor. Zira ortada ne saklanacak bir "vault", ne de tapacak bir güneş var. Temeli sapasağlam duran, gelişmiş bir medeniyetin içinde ve zombilerin arasında kapana sıkışmış gibisiniz.

Resident Evil serisinin yakaladığı başarının en önemli nedeni, sunduğu hikayeyi ertesi sabah yaşamayacağımızın garantisi olmamasıydı. Bilinmezlik ve belirsizlik insanı çöküntüye sürükleyen en güçlü iki etkidir; Resident Evil da kafamıza kazdığı Umbrella Corporation ile etrafımızda dönen ancak ruhumuzun bile duymadığı binbir türlü deneyin, çalışmanın, projenin var olabileceği "kurdunu" içimize düşürdü. Senaryoda fiziksel bir yıkımın olmaması, yerleşim birimlerinin ve coğrafi şekillerin yerli yerinde durması serinin yaratmış olduğu distopyayı daha etkili hale getiriyordu. Fiziksel yıkım olmadan, aynı yerleşim birimlerinde yaşanan bu "cehennem", "Cennet de bu dünyada, cehennem de" fikrine de inceden incede bir gönderme niteliğindedir.



Dark Earth (1997)

Peki ya insanlık uslu durur da evrenin güçleri dünyayı cezalandırmayı seçerse? Kader... Yüzyıllar boyu ayakta tutmayı başardığımız dünyayı, bir meteor yağmuru karanlığa gömüyor. Güneş ışığı sadece belirli noktalarda yeryüzüne inmeyi başarıyor ve insanoğlu bu noktalarda yaşamını sürdürmeye çalışıyor. Güneş, bir anda "tekrar" tanrılaşıyor. Karanlığın derinlerinde ise yeni canlı türleri üüyor ve -güneşin elini ayağını çekmesi yetmezmiş gibi- insanoğlunun yaşamını tehdit ediyor. Tüm bu kaosun içinde, karanlık güçler tarafından "virüslenen" Arkhan hem mutanta dönüşmeden kendisine bir çare arıyor, hem de dünyayı tüm bu kaostan kurtarmaya uğraşıyor.

Daha "altı ay gece, altı ay gündüz" fikrine bile tam olarak alışamayan bünyelerimiz, Dark Earth'ün senaryosu karşısında adeta çökmüştü. Üstelik bu senaryo öylesine sinir bozucuydu ve öylesine distopikti ki ortada suçlayacak ve kızacak bir Amerika bile yoktu. Yani dünyayı, çevreyi ne kadar korursak koruyalım; her şey birkaç meteora ya da başka bir doğal afete bağlı. İşte bu distopik oyunun senaryosu kifayetsiz kaldığımız, depresif bir sonuca ulaştırıyordu bizi: Bırakın kontrol edemediklerimizi, kontrolümüz altındaki değerlerimizi, kaynaklarımızı, çevremizi bile garanti altına almak için çaba sarf etmiyoruz. Sizce bizim bu halimiz mi, yoksa Dark Earth'teki insanoğlunun hali mi daha distopik...



Blade Runner (1997)

İnsanoğlunun yaratma gücünün sınırları halen belirlenmiş değil. Tıptaki ve teknolojiadaki ilerlemeler bu gücün belki de sınırlarının olmadığını göstermeye başladı yavaş yavaş. Ancak "ilerlemeler", her anlamda geleceğimiz için yararlı adımlar mı; bu klasikleşmiş bir tartışma konusu. Bilim kurgu filmleriyle ün salmış olan Ridley Scott imzalı, 1982 yapımı Blade Runner filmi bu tartışmaya yeni bir boyut kattı. Bu boyutu, filmin senaryosuna paralel bir senaryoya sahip olan ve aynı isimde, "gerçek zamanlı ilk 3D adventure" etiketiyle piyasaya çıkan oyun genişletti.

2019 yılında (Bize sadece 11 yıl uzakta olması tüyler ürpertici.), distopik köle gibi kullandığımız replicant'lar arasındaki insanların yaratıp köle gibi kullandığımız karakterin ise insan mı, yoksa replicant mı olduğu meçhul. İşte bu noktada da sorgulama süreci başlıyor insanın zihninde. İnsandan ayırt edilemeyecek kadar aynı bir yaratığı, çıkarlarımız doğrultusunda yaratmak eş değer bir adım. Yaratılan o kadar isyankar ve nankör olacaktır.

Bu konuyu işleyen yüzlerce yapımla ve hemen hepsinde yakın, hatta belki de daha üstün bir ırk yaratma ırkımıza yakın, hatta belki de daha üstün bir ırk yaratma gücümüz var ise yaratma aşamasından sonra da aynı gücü ortaya çıkabilecek sorunlar için kullanmalıyız. Ve daha da önemlisi yarattığımız "eser"e bakıp aynaya baktığımızda aldığımız hazı almamız. Ya da en iyisi yaratma gücümüzün sınırı yoksa bu sınırı kendimiz koyalım...



Project Eden (2001)

Dünyanın yüz ölçümü genişlemediği halde nüfus her geçen gün artıyor. Bu cümle her ne kadar klişe olsa da, bir - iki dakika oturup dikkatli düşünce yüze tokat gibi çarpıyor. Yiyecek, su, yeraltı kaynakları bir yana, durmadan artan nüfus için barınma ihtiyacı da ciddi bir problem haline geliyor.

Project Eden'in ekranlarımızı kurduğu distopik dünyada, ancak bu çözüm yöntemi beraberinde büyük sorunlar getiriyor. Üst ve orta gelirli insanlar yaşamlarını bulutlara yakın alanlarda sürdürürken, aşağılara doğru indikçe önu kesilemeyen pislik, su oranı ve birtakım mutasyon problemleri üst taraf, alt tarafa men bir kısmının "cehennem"de yaşadığını fark ediyor ve bu cehennemden biberen tekniyenler sayesinde insanlığın Nükleer / fiziksel bir yıkımını fark ediyor.

Üst - alt ekonomik seviye farkı aşırı derecede fazladır. Project Eden ise bu farka bir de "dışlamayı" dahil ederek, sosyal bağların kopmasının ne gibi ciddi sonuçlar doğurabileceğini gözler önüne sermişti. Günümüzde, her kesimden insan aynı ortamda bulundursak; böyle bir dışlama sonucunda Project Eden'de yaşanan sorunların gerçekten çok uzak olmadığını net bir şekilde anlayabiliriz.





BioShock (2007)

Oyun dünyasında, distopyaya en yaratıcı bakış açısını getiren oyun BioShock oldu. Zira kendisini Tanrı yerine koyan ve dünya üzerindeki tüm yanlışları, çirkinlikleri, geri kalmışlığı unutmayı isteyerek bir ütopya kurma hevesiyle yola çıkan Andrew Ryan'ın nasıl bir distopya yarattığını gözler önüne seren BioShock, gelecekte değil, tam 62 yıl geçmişte geçiyordu. Ryan'ın 1946 yılında Atlantik Denizi'nin metrelerce altında inşa ettiği Rapture aslında çok güzel düşüncelerle yola çıkmış bir projeydi. Ryan'dan direkt alıntıyla açıklayayım: *Adım Andrew Ryan; size önemli bir soruyu yöneltmek için buradayım: Bir insanın alın teri kendi hakkı değil midir? Washington'daki "Hayır" diyor; "Yoksulun hakkı". Vatikan'daki "Hayır" diyor; "Tanrı'nın hakkı". Moskova'daki "Hayır" diyor; "Herkesin hakkı". Ben bu cevapları reddediyorum ve "imkansız" seçiyorum; Rapture'ı seçiyorum. Sanatçının hiçbir sansür altında kalmadığı, bilim adamının dar kafalı ahlak kurallarına boyun eğmek zorunda olmadığı, mükemmelliğin belirli bir "kesim" ile sınırlanmadığı bir şehir... Ve alınızın teri ile Rapture sizin şehriniz olabilir.*

Böylesine radikal bir kararlar, böylesine zor bir projeyi hayata geçiren ve şehirde dünyanın en iyi sanatçıları, bilim adamlarını ve düşünürlerini bir araya toplayan Ryan'ın ütopyası maalesef şehrin kuruluşundan 12 yıl sonra bir distopyaya dönüşüyor. Şehirdeki seçkin bilim adamları, yaptıkları araştırmalar sonucunda bir deniz canlısının özel bir kimyasal ürettiğini ve bu kimyasalın insanları her alanda güçlendirerek mutasyona uğrattığını keşfediyorlar. Ve elbette ki böylesine büyük bir keşfin ardında, bulunan kimyasalı suiistimal edenler çıkıyor; her şey ve herkes birbirine giriyor. 31 Aralık 1958'deki en son ayaklanma ve iç savaş sonrasında da şehirde "insanlığı"ni yitirmemiş kimse kalmıyor.

Hemen hemen hepimiz, zaman zaman disiplinin ve kuralların gerekli olup olmadığını kendimize sormuşuzdur. Yasaların daha gevşek olduğu, katı inançların olmadığı, insanların tek amacının başarılı ve mutlu olmak olduğu bir dünyanın hayalini kurarız bazen. Böyle bir dünyada sorun çıkmayacağını, çatışmaların yaşanmayacağını düşünürüz. BioShock, o zamana kadarki bütün düşüncelerimizi delip geçen bir oyun oldu. En iyi şartlar ve serbestlik sunulduğu halde insanoğlunun yine, her şeyi mahvetmesini sert bir şekilde gösteren yapım, geleceğe dair umut dolu düşünceleri silip atıyordu ve "Keşke bu kadar komplike yaratıklar olmasaydık da sorun çıkarmamıza neden olacak detayları algılayamasaydık" dedirtiyordu.

VE DİĞERLERİ...

- X-Com serisi (1993)
- Gears of War (2006)
- Warzone 2100 (1999)
- Outlander (1992)
- Half-Life serisi (1996)
- Accursed Lands (1996)
- Deus Ex (2000)
- Mad Max (1990)
- Beneath a Steel Sky (1994)
- AquaNox (1994)
- S.T.A.L.K.E.R. serisi (2007)
- UFO serisi (2003)

ATOM'UN İLK MEYVELERİ

Geçen ay Orta Doğu Teknik Üniversitesi Teknokent bünyesinde kurulan Oyun Geliştirme Merkezi'nden (ATOM) çıkan ilk projeleri sizinle paylaşmıştık. Bu sayımızda, geçen ay yer veremediğimiz projelere yer veriyoruz. Hepimizi heyecanlandıran bu projelerin gelişmesine hep birlikte katkıda bulunacağımızı umuyoruz.

Concept Şahin Serdar Koçdemir'in projesi olan Concept, henüz tasarım aşamasında olan prototip otomobiller ile oynanan bir multiplayer aksiyon / yarış oyunu. Serdar, bu oyunu "yeni nesil" olarak tanımlıyor. Concept, Intel Game Demo Contest 2008'de finalist seçimleri sürecinde gerçekleşen oylamada Topluluk Ödülü'ne layık görülmüş. (Bu arada yarışma halen devam etmekte. Dileyenler, softwarecontests.intel.com/gamedemo/entrydetail.php?entryid=137 adresinden oyunun video ve ekran görüntülerini indirip oy kullanabilir ve oyunla ilgili yorumlarını yazabilir.)



Çevrimiçi bir hesap alınarak internet üzerinden oynanabilen oyunda arabalar, upgrade'ler, parçalar ve ekipmanlar satın alacak ve arabanıza makineli tüfekten, güdümlü füzelere kadar çeşitli silahlar ekleyebileceksiniz. Concept, şu an demo olarak hazır. Elbette ki bunun temel sebeplerinden birisi model ve doku bulma / hazırlama zorluğu ve bunlar için zaman gereksinimi olsa gerek.

Oyunun teknik yapısına biraz daha dikkatli baktığımızda, grafik motorunun OpenGL çizdirici kullanmakta olduğunu görüyoruz. Ancak motorun esnek yapısı sayesinde -gerek duyulursa- DirectX desteği de eklenebilecek. Buna ek olarak GLSL Shader sistemi kullanılmakta ve yeni nesle uygun çizim durumları, ön bellekleme ve sıralama sistemi ile çizimler yapılmakta. Bu yapı, DirectX 10 çizdirici

oluşturulabilmesini sağlayabiliyor. Spot ışıklardan, horizon sıvamaya kadar pek çok standart etki, motor içerisinde hazır sunuluyor. Fizik motoru olarak Newton Game Dynamics ve ağ iletişimi için RakNET kütüphaneleri kullanılmış. Kullanılan tüm kütüphanelerin Linux ve Mac desteği de bulunuyor ve bu işletim sistemlerine özel giriş yordamları geliştiriliyor. Oyunun ayrıca split-screen modu için klavye yanında oynanabilecek şekilde, joystick ve direksiyon desteği de bulunacak.

Intel yarışmasına uygun olarak threading'e önemli bir destek sunan oyunda, TBB kullanılarak fizik güncellemeleri farklı bir işlemcide gerçekleştirilmiş ve tamponlanan dönüşüm matrisleri

senkronlanarak kullanılmış. Buna benzer şekilde döngülerde ve farklı birim görevlerde de threading desteği bulunuyor. Ayrıca bu sistem TBB sayesinde ölçeklenebiliyor; yani Concept, gelecekte sekiz veya 16 işlemciler ile oynandığında boş bekleyen işlemcilerin, performans artışı sağlaması mümkün kılınacak.

Serdar oyunu hemen hemen tek başına geliştiriyor. Bu yüzden kendisinin model ve doku hazırlama konularında desteğe ihtiyacı var. Videoda kullanılan modellerin ise Serdar'a ait olmayan ve üzerinde oynamalar yapılmış modeller olduğunu belirtelim.

Not 1. Serdar'a Concept oyununda yardım etmek isteyenler, ona mail adresinden ulaşabilirler: stromaster@gmail.com

Not 2. Oyunun ekran görüntüleri için: softwarecontests.intel.com/gamedemo/files/137/ss.zip
Oyunun videosu için: softwarecontests.intel.com/gamedemo/files/137/video_divx.rar

Project Football> Programlamasını Ersan Kavafoğlu'nun, animasyonlarını ve modellemesini ise Eyüphan Uslu'nun yaptığı Project Football, yaklaşık olarak yedi aydır geliştiriliyor. Projenin ana hedefi piyasadaki diğer futbol oyunlarından farklı olarak, modern futbolu temel alan bir oynanış tarzı yaratmak. Oyunun temeli ise gerçekçi fizik modellemesine ve özgür oynanış sistemine dayanacak.

Ersan ve Eyüphan'ın söylediğine göre oyun, düşük konfigürasyonlu bilgisayarlarda bile oynanabilecek

şekilde tasarlanıyor. Geliştirici ekip, oyunun yüksek konfigürasyonlu sistemlerin tüm teknolojilerinden yararlanacağını da belirtiyor. Kısacası Ersan ve Eyüphan, mümkün olduğu kadar çok kişiye ulaşabilecek bir oyun yapmaya çalışıyorlar. İkili şu anki iş planlarına göre oyunu 2008'in son çeyreğinde, Alpha aşamasına geçirmeyi planlıyor.



SEKAR III> Elimizde ATOM'un en ilginç projesi var. Çevre koruması ile ilgili bu projeye bu ay bir girizgah yapacağız. Gelecek ay ise projenin teknik detaylarını gözden geçireceğiz. Necmettin Türkoğlu tarafından geliştirilen SEKAR III ciddi mesajlar taşıyor.

Şimdi oyunun konusuna bir bakış atalım: 2008 yılında insanlar, petrol gibi fosil yakıtlarını tüketirken çevre iyiden iyiye alarm vermeye başlamıştır. Tüm insanlık gerçeğin farkındadır ancak doğal yaşama karşı vurdumduymaz tavırlar devam eder. Bazı

bilim adamları ve çevrecilerin gayretleri cılız ve yetersiz kalır. Aradan altı yıl geçer. 2014 yılının sabahı, Türkiye saati ile Amerika'da gece yarısı, Temmuz'un 10. günü ortalık kavrulmaya başlar ve insanlar denizlere akın ederler. Sabahın saat sekizinde, hava sıcaklığı tam 55 dereceye ulaşır. İnsanlar panikeydir. Bulabildikleri en serin yerlere kaçmaya başlarlar; kimileri denizlere girerken, kimileri de yüksek ve serin dağlara çılgınca kaçmaya başlar. Öğlen saati gelip güneş tepeye çıktığında ise tüm termometreler tavan yapmış ve iki basamaklı haneleri göstermeye başlamıştır. Sokaklarda insanlar - hayvanlar bayılmaya ve yıkılmaya başlar. Hava 100 derece sıcaklığı bulunca, denizler kaynamaya başlar ve buharlaşan sular bulut olur; fırtınalar kopar, yağın yağmurlar yere düşerken kızgın topraktan tekrar buharlaşır ve ortalığı ağır bir buhar kütlesi kaplar. Saatler 14.00'ü gösterdiğinde ise rezonans anı gelmiştir ve tüm buzlar erimiş, sular yükselmiş, yükselen sular ile buharlaşan yağmurlar ile tüm ekosistemin sonu gelmiştir. Dünya cehennemi yaşamaktadır.

SEKAR III projesi ile ilgili tüm detayları gelecek ay Oyun Atölyesi'nde bulabilirsiniz. ☺

Oyunlarla ilgili yazan, çizen herkesi Oyun Atölyesi'ne bekliyoruz:
atolye@level.com.tr



YAPIM Irrational Games

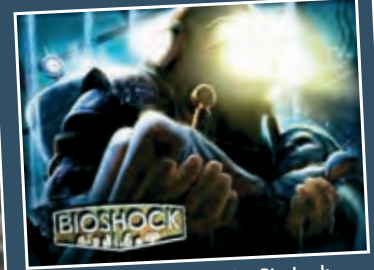
TÜR FPS / RPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 1999

System Shock 2

BIOSHOCK VS. SYSTEM SHOCK 2



2007 yılında piyasaya sürülen Bioshock, SS2'nin "ruhani devamı" niteliğinde bir yapım. Bioshock'u detaylı bir biçimde anlatmak yersiz olacağından, SS2 ile kısa bir karşılaştırmasını yapacağız. Her iki oyun -mekanların farklı olmasına rağmen- yalnızlık teması üzerine kurulmuş olsalar da pek çok oyuncu SS2'nin atmosferini ve oynanış sistemini Bioshock'a tercih etmekte. SS2 oldukça detaylı RPG öğeleri içeren bir yapım olduğu için karakter seçiminin oynanışı doğrudan etkiliyordu. Son olarak SS2'nin gerilim dozajının çok daha yüksek olduğunu da belirtelim.

Tatsız bir şekilde uyandıktan sonra kendinizi Asker G65434-2'nin kimliğinde, Von Braun adındaki uzay gemisinin güvertesinde buluyorsunuz. Von Braun'da daha önce de bulunmuşunuz ancak bu kez bir şeyler farklı. İşlerin uzun zaman önce kontrolden çıkmış olduğu gemide çıldırmış bir yapay zeka, dünya dışı saldırgan yaşam formları ve mürettebattan geriye kalanların hayaletlerinin arasında yapayalnızsınız.

Hiçbir şey yolunda gitmiyordu" diyor baş tasarımcı Ken Levine. "Ne zaman vardı, ne de para. Tecrübem de yoktu. Aslına bakarsanız, ekipteki bir - iki kişi hariç hiçbirimizin tecrübesi yoktu. Çok azımız başka oyunların ekibinde yer almıştı. Neleri yapabileceğimize ve neleri yapamayacağımıza dair hiçbir fikrimiz yoktu." Bu sözler; oyun tarihinde kült mertebesine erişmiş, nadir eserlerden biri olan ve devrimsel nitelikte yenilikler içeren bir oyunun, System Shock 2'nin yapımcısından duymayı pek beklemeyeceğimiz türden itiraflar. Ancak Levine, System Shock 2 (SS2)'nin ardındaki yaratıcı fikirlerin, sınırlarını tam olarak kestiremeyen, heyecanlı bir ekipten çıktığını belirtiyor. SS2, FPS oyunlarının ateş etmekten başka bir yetisi olmayan yaratıklarla dolu labirentlerde koşup ateş etmek üzerine kurulu olduğu bir dönemde (Maalesef bu dönem halen sürmektedir.), içerdiği RPG ve korku öğeleriyle kısa bir süre içerisinde dikkatleri üzerine topladı. Ken Levine, Bioshock'ta da tekrarladığı, öyküyü ara sahneler kullanmadan oyuncuya parçalar halinde sunma tekniğinin temellerini SS2'de attı.

1993 yılında, Levine ve kendisi gibi Looking Glass'tan ayrılmış olan arkadaşlarından oluşan Irrational Games ekibi, Looking Glass'ın Thief serisinde kullanmış olduğu

Dark Engine ile bir oyun yapmaya karar verirler. Senaryo; çıldıran bir komutanın gemisine giderek komutanı ortadan kaldırmak üzerine kuruludur. Ekip taslak halindeki bölümleri EA'ya gösterdiğinde hiç beklemedikleri bir teklifle karşılaşılır. EA, demodaki oynanış özelliklerini koruyarak System Shock 2'yi yapmalarını önerir. Senaryo yeniden yazılarak ve bölüm tasarımları elden geçirilerek oyunun yapımına başlanır. Zaman ve bütçe kısıtlı, ekip ise kısmen deneyimsizdir. Bütün bu telaşın ortasında, 1999'daki E3 fuarı için EA'nın içinde silah olmayan bir demo talep etmesi işin tuzu biberi olur. Aynı sene içerisinde yaşanan Columbine Lisesi olayları yüzünden, oyunları da hedef olarak gören medya E3'e çıkartma yapmaya hazırlanmaktadır. EA, bu şartlar altında içinde silah kullanımı olan bir demonun sergilenemeyeceğine karar vererek Levine ve ekibini yeni bir demo yaratmaları için sıkıştırır.

İlk System Shock'un "arızalı" yapay zekası SHODAN için Levine'in farklı planları vardır. Sürekli aynı şeyleri söyleyen bir düşman yerine, oyuncuların zoraki bir ittifak kurduğu SHODAN tasarlar. Ekibe düzenli olarak yeni elemanlar katılmaktadır. Eski firmaları olan Looking Glass ile ipleri kopartmayan Levine, eski iş arkadaşlarıyla ortak bir çalışma içerisine girer. Thief serisinin ses ve müziklerini hazırlayan Eric Brosius da ekibe dahil edilir. Levine'in oyun konusunda halen netleşmemiş olan fikirleri vardır. Hatta bir Looking Glass yöneticisi kendisine oyunun korku öğeleri içerip içermeyeceğini sorduğunda, Levine'in yanıtı "Emin değilim." olur. Levine'in doğaçlama yeteneği oyuna ilginç şeyler katacaktır. Tasarım süreci esnasında motion capture çekimleri planlanandan iki saat önce tamamlanır ancak ekip daha uzun bir süre için peşin olarak ödeme yapmıştır. Paralarının karşılığını tam olarak almak isteyen Levine, motion capture modelinden bir maymun gibi hareket etmesini ister. Daha sonra bu kayıtları kullanarak tasarımın daha önceki aşamalarında yer almayan, psişik güçlere sahip maymunları oyuna dahil eder.

Tasarımın ilerleyen aşamalarında SS2'nin atmosferi kendi kendisini şekillendirecektir. Levine, dış dünyadan

tamamen kopuk durumda, gizemli ve yabancı bir mekandaki yalnız bir kahramanın macerasını anlatmayı tercih edecekti. Ellerinde roketatarlarıyla koridorlarda nöbet tutan klişe düşmanların yerini, bir zamanlar insan olan çaresiz yaratıklar alıyordu. Siz gelmeden önce korkunç şeyler oluyordu ve ilerledikçe olup bitenleri anlamaya başlıyordunuz. Levine, içerdiği zengin RPG öğeleriyle de dikkat çeken SS2'nin başarısını atmosferine bağlıyor: "Gizemli bir şeyler vardı ve siz derinlere indikçe bu gizemi çözmeye başlıyordunuz. SS2'nin kendine has bir atmosferi vardı; Yüzüklerin Efendisi'ndeki gibi değildi, farklıydı. Ancak insanlar bunu sevdi."



SERKAN ŞENALP

Onu reklamlardan, dizilerden ve hazırlayıp sunduğu televizyon programından tanıyoruz. Çok yakında bir sinema filmiyle de karşımıza çıkacak olan Serkan Şenalp ile kariyeri ve oyunlar üzerine sohbet ettik. ➔



Doruk Akyıldız: 1985 doğumlu genç bir oyuncusun. Öyle sanıyorum ki beyaz camla olan bağın reklam filmleriyle başlıyor. Televizyon dünyasına adım atışının hikayesini senden kısaca dinleyerek başlayalım.

Serkan Şenalp: Evet, kameralarla ilk tanışmam reklam filmleriyle oldu. Oyunculuk, küçük yaşlarımdan beri yapmak istediğim bir işti. Ancak bu mesleğe nasıl girileceği ve nasıl bir "yol haritası" oluşturmak gerektiği hakkında yeterli bilgim yoktu. Daha sonrasında ise bir yakınımın ön ayak olmasıyla bir ajansa başvurdum. Böylece oyunculuk dünyasındaki yolculuğum başlamış oldu. Oyunculuğa ilk adım atışının hikayesini kısaca böyle özetleyebiliriz.

DA: Lisans eğitimine Kocaeli Üniversitesi'nde İşletme üzerine devam etmene karşın, meslek olarak kendine oyuncululuğu seçiyorsun. Oyuncu olabilmeyin, senin çocukluk hayalini veya ilk gençlik yıllarımdan bu yana bir idealin olduğunu söyleyebilir miyiz? Yoksa şartlar ve tesadüfler gereği mi bu işi seçtin. Biraz önce kısaca değindin fakat bu konu üzerine biraz daha konuşalım istiyorum.

SŞ: Aslında oyuncu olmak konusunda çok istekli olduğumu söylemek, oyuncululuğu meslek olarak idealize ettiğimi söylemekten daha doğru olur sanırım. "İdeal", biraz büyük ve güçlü bir

kelime, bu isteği nitelendirmek için. Oyunculuğa adım atışımın tesadüfen ve şartlar gereği olduğunu söylemek de pek mümkün değil. Çünkü bu işi yapabilmek için elimden geleni yaptım, araştırdım, şartları zorladım.

DA: Dilersen biraz da şu anda kadrosunda bulunduğun yapıım hakkında sohbet edelim. 2006 yılından bu yana, özellikle küçük yaştaki izleyicilerin severek izlediği "Selena" isimli televizyon dizinde, "Ozan" karakterine hayat veriyorsun. Bu televizyon dizisinin yakaladığı reytingin ve dolayısıyla da ticari başarının, kariyerine ne gibi olumlu etkileri olduğunu düşünüyorsun? Senin adına bir dönüm noktası olduğundan söz edilebilir mi bu prodüksiyonun?

SŞ: Açıkça söylemek gerekirse benim için bir patlama ya da dönüm noktası olduğunu düşünmüyorum. Muhakkak ki Selena'nın kadrosunda varolmamın bana büyük katkıları oldu, olmuştur. Öyle bir diziden bahsediyoruz ki altıncı -yedinci tekrarı gündüz kuşağında yayımlandığında bile, tüm günün reyting sıralamasında ilk beşe girebilen bir yapıım Selena. Bu, birçok dizinin yeni bölümlerinin prime-time'da alamadığı bir reyting. Bazı günler tekrarlarıyla birlikte günde üç kez yayımlandığını görebilirsiniz. Sabah, öğle ve akşam kuşaklarında... Selena, bir

bölümünü en az birkaç milyon kişinin izlediği bir televizyon dizisi. Dolayısıyla -tüm bu anlattıklarımın paralelinde- bir oyuncu olarak siz de büyük bir tanınmışlık kazanıyorsunuz. Ancak benim adıma bu dizinin bir patlama ya da dönüm noktası olduğunu söylemem ne derece doğru olur, bilemiyorum.

DA: Ama öyle sanıyorum ki isminin ve simanın, bu diziyi daha bilinir hale geldiğini söylemek pek de yanlış olmaz.

SŞ: Muhakkak öyle... Daha önce de bir çok işte yer aldım fakat hiçbiri bu denli büyük ses getirmemişti.

DA: Selena dizisinin bir oyuncuyu besleyebilmesi ve geliştirebilmesi adına ideal bir prodüksiyon olduğunu düşünüyor musun? İlerleyen yıllarda seni daha güçlü bir televizyon dramasında ya da gişe kaygısı olmayan bir sinema filminin kadrosunda görebilmemiz mümkün olacak mı? Bu konuda neler söylemek istersin?

SŞ: Evet, göreceksiniz... Gişe kaygısı olmayan, sinema izleyicilerinin birçoğunun "festival filmi" olarak adlandırabileceği, yönetmenliğini Ümit Ünal'ın yaptığı ve kadrosunda isminin birlikte anılmasından gurur duyduğum oyuncuların yer aldığı "Gölgesizler" adlı bir sinema filminde oynadım. Ticari kaygısı olan saçma

sapan gençlik filmleri gibi bir iş değildi. Benim yaşındaki ve jenerasyonumdaki oyuncuların bir kısmı, daha fazla ün getirdiği için gişe kaygısı taşıyan uzun metrajlarda yer almayı yeğliyor. Ben ise böyle düşünmüyorum. Bu tip yapımlarda kaygı, salt olarak ticari başarıya odaklı olduğu için ortaya bir dolu saçma iş çıkıyor. Sorunun ilk bölümüne gelecek olursak, kendi geliştirmek ve bir şeyler öğrenmek isteyen oyuncu, kendini her platformda besleyebilir. Bunu sadece Selena için söylemiyorum; çalıştığım bütün işler için aynı durum geçerli. İster güçlü bir drama olsun, ister sıradan bir dizi ya da iyi veya kötü bir uzun metraj; söz konusu oyunculuk ve oyuncunun kendini geliştirebilmesi olduğunda iş oyuncunun işe bakış açısında bitiyor. Yani sıra Selena'nın bana çok önemli katkıları olduğunu söylemekte de fayda var.

DA: S'nek TV'de yayınlanan ve Selin Altay ile hazırladığın, "Link" adında, panoramik yapısı oldukça geniş bir televizyon programın vardı. Müzisyenler, tiyatrocular, sinemacılar ve alternatif sporlarla ilgilenenler programınıza konuk olarak geliyorlardı. Link, amatör ruhla yapılmış ve başarılı sayılabilecek bir programdı. Bundan sonrası için ulusal yayın yapan bir kanalda,





benzer formatta bir televizyon programı projen var mı? Televizyonculuk da senin için bir vazgeçilmez mi?

SŞ: Bir terslik olmazsa Ekim ayı içerisinde, yine Selin Altan'la, yeni bir kanalda, yeni bir programa başlayacağız. Şu anda bir televizyon kanalı ismi veremeyeceğim. Bunun nedeni, halihazırda birkaç kanalla görüşmekte olmamız. Programın başlayacağı kesinlik kazanmış olsa da kanal ismi netleşmeden söylemek istemiyorum. Link'e gelecek olursak, benim için gayet iyi bir fırsat olduğunu ve bu fırsatı iyi değerlendirdiğimi düşünüyorum. Tam 200 bölüm sürdü ve hafta içi her gün canlı yayın yaptık. Dile getirdiğim gibi, benim adıma önemli bir deneyimdi. Sevdiğim şarkıcılardan, oyuncularından ve yazarlardan tutun da yönetmenlere ve sporculara kadar 500 konuk ağırladık 200 bölüm boyunca. Kısacası çok keyif aldığım bir işti Link.

DA: S'nek TV'nin lokomotif programlarından biriydi Link...

SŞ: Evet, öyle söylenebilir.

DA: Oyunculuk ve programcılık kimliğini bir kenara bırakıp -23 yaşında genç bir adam olarak- ülkemizdeki televizyonculuk anlayışı üzerine bir değerlendirme yapmanı istersem neler söylemek istersin?

SŞ: Bu konu üzerine çok yorum yapıyorum. Sabah ve öğle kuşağındaki programların seviyesinden tutun da dizilerin kalitesizliğine ve etik yayıncılığın tüm kurallarının yerle bir edildiğine kadar birçok eleştiri

yapılıyor. Bence hepsi birer saçmalık... Evet, bu söylenenler kısmen doğrudur. Ne var ki televizyon kanallarının birer ticari kurum olduğu gerçeği göz ardı edilmemeli. Yanı sıra, sanki insanların seçme özgürlüğü yokmuş gibi, bir kompozisyon çıkarlıyı ortaya. Oysa durum hiç de öyle değil. İzlemek istemediği bir programı veya diziyi seyretmek gibi bir zorunluluğu yok kimsenin. İsteyen izleyici kanalı değiştirebilir. Bir dolu tematik kanal var; haber kanalları ve belgesel kanalları gibi. Benim, sözünü ettiğimiz konuya bakış açım bu doğrultuda.

DA: Artık oyunlardan konuşmanın vakti geldi diye düşünüyorum.

SŞ: Oyunları çok seviyorum ancak oldukça kötü bir isim hafızam var, dolayısıyla da oynadığım oyunların isimlerini hatırlamakta güçlük çekiyorum.

DA: PES'le başlayalım mı?

SŞ: Pek çok kişi gibi en sık oynadığım oyunlardan biri PES. Kulüp takımlarıyla oynayacaksam Barcelona'ya, milli takımlarla oynayacaksam Türkiye'yi seçiyorum genelde. Öte yandan günlük hayatımda futbol ile uzaktan yakından hiçbir ilgim olmadığını söylemekte fayda var. Ancak PlayStation'da ya da PC'de futbol oynamayı çok seviyorum. PES dışında Fight Night isimli boks oyununu da favorilerim arasında sayabilirim. Bu oyunda özellikle seçtiğim bir boksör yok çünkü her boksör farklı özelliklere ve tekniğe sahip. Genelde farklı boksörlerle dövüşmeyi tercih ediyorum. Bunlar dışında tam bir strateji tutkunuyum. İlk aklıma gelen de internet üzerinden oynanan Stronghold Legends. Ancak bahsettiğimiz oyunun server'ında bir sıkıntı var ve oyunu üç - dört saat oynayabiliyorsunuz. Sonrasında server sizi otomatik

olarak devre dışı bırakıyor. Bu durum canımı çok sıkıyor. Buradan yetkililere sesleniyorum: Sözünü ettiğim soruna derhal bir çözüm getirsinler. Ben belki beş saat, belki de 10 saat oynayacağım; yapmasınlar bunu bana, ayıp gerçekten. (Söyleşimizin en eğlenceli anlarını yaşadık. - Doruk) Söylediğim gibi, strateji oyunlarının büyük bir hayranıyım. Çevremdeki kimse de benimle strateji oyunu oynamak istemez zaten. Çünkü ben, strateji oyunlarında biraz hırslıyım. Hile, hurda, kısacası her yolu deneyerek bir şekilde sonuç alıyorum. Konu herhangi bir strateji oyunuyorsa eğer, gerekirse rakip oyuncunun bilgisayarının fişini çeker, yine de o oyunu kazanırım. (Bu cümlesinden sonra gerçekten korkutucu bir strateji oyuncusu ile karşı karşıya olduğuma kanaat getirdim. - Doruk)

DA: Strateji oyunları ve PES dışında başka oyunlar var mı sevdiğin?

SŞ: Araba yarışlarını çok seviyorum. PlayStation'daki Burnout Legends'ı, severek oynadığım yarış oyunlarına örnek olarak gösterebilirim. Ek olarak şunu da söylemeliyim: FPS oyunlarını pek sevmiyorum; nedeniyse -deyim yerindeyse- oyunun içine fazlasıyla giriyor olmam. Şöyle ki yönlendirdiğimiz adam sola gidiyorsa ben de sola doğru gidiyorum, zıplıyorsa bende de hafiften bir sıçrama durumu mevzubahis oluyor. Tüm bu nedenler dolayısıyla başarısız bir FPS oyuncusuyum.

DA: Peki Serkan, dersen 10 - 15 yıl öncesine bir yolculuk yapalım oyun dünyasında...

SŞ: Sega'da çok oyun oynardım. Onun dışında 386 DX - 486 DX döneminde Prince of Persia vardı ve durmaksızın bu oyunu oynardım. O yıllardan beri Prince of Persia hastasıym diyebilirim. Yakın geçmişte bu oyunun yeni versiyonunu aldım; gerçekten inanılmazdı. 🎮



SİNEMA

THE DARK KNIGHT

9 O'lı yıllardaki garabet Batman filmlerinden sonra (Elbette ki Michael Keaton'lı filmleri dışarıda bırakıyoruz.) derli toplu bir Batman filmi yapmaya karar veren Christopher Nolan, 2005 yılında çektiği Batman Begins ile hem iyi bir sinema filmi yapmıştı, hem de Batman hayranlarını mest etmişti. Nolan, Batman Begins'te yanına David Goyer'ı da almış ve mükemmel bir süper kahraman filmine imza atmıştı. Batman Begins'in direkt devamı olan The Dark Knight'ta ise David Goyer senaristler arasında bulunmuyor ve şunu söyleyebilirim ki kendisinin yokluğu kesinlikle hissediliyor. Öncelikle şunu belirteyim: The Dark Knight harika bir aksiyon filmi; adrenalini seviyenizin bir an bile düşmediği, durağan sahnelerde bile arka planda çalmaya devam

eden gerilimli müziklerin sizi diken üstünde tuttuğu hareketli bir film. Bunun yanında kimi karakterlerin iyi işlendiği, Gotham şehrinin havasının iyi yansıtıldığı sürükleyici bir hikaye anlatılıyor. Ne var ki bir sıkışmışlık hissiyatı var filmde; birbirine eklenmiş öykülerin arasında zaman zaman takibi zorlaştıran kopukluklar var. Ayrıca Batman haddinden fazla arka planda bırakılmış. Gotham şehrinin koruyucusu olan Kara Şövalye, hükümet için çalışan bir derin devlet tetikçisine dönmüş adeta... Yine de bu gibi can sıkıcı unsurlar dışında The Dark Knight iyi bir film, hatta iyi bir Batman filmi, hatta ve hatta sadece Joker için bile izlenmesi gereken sürükleyici bir aksiyon. Bu arada, Heath Ledger gerçekten "zirvede" bırakmış... - MICHBRO



TÜRKİYE'DEKİ ADI KARA ŞÖVALYE YAPIM ABD SÜRE 152 dk YÖNETMEN Christopher Nolan OYUNCULAR Christian Bale, Heath Ledger, Gary Oldman, Aaron Eckhart, Michael Caine, Morgan Freeman

WEB

WWW.ALTERNATIF.US

Evet, kişisel bir tanıtımla Kültür & Sanat sayfalarına sızmış bulunmaktayım. Kısaca çıkış noktasını anlatayım önce. Elif (bu başka Elif), boş zamanlarını alternatif grup ve şarkı keşiflerine ayırır ve sık sık önerilerde bulunur bana. Her seferinde de benim beğeneceğim bir şeyler bulmayı başarır. Ben de bu aktarımlardan yola çıkarak "bir internet sitesi açalım" dedim ve birdenbire bu projenin içinde buldum kendimi. Klasik bir blog yapısında hazırladığımız sayfada Elif ile birlikte alternatif grupların, albümlerin ve şarkıların tanıtım yazılarına yer veriyoruz. Gerçi siteyi her ne kadar ben açmış olsam da kendisi daha aktif çalışıyor, beni gölgede bırakıyor ve sürekli olarak "Sen de yazı yazsana!" şeklinde uyarılarda bulunuyor. Söz, en kısa zamanda içerikteki katkı payımı artıracam. - ŞEFİK



DERGİ

LOMBAK

Vapurda en iyi okunan dergilerden biri var karşımızda. Aslında Lombak epeydir karşımızda ancak sanırım ki onu yeniden keşfetme vakti geldi. Uzunca bir süredir oldukça haksız eleştirilere maruz kalan Lombak, her zaman olduğu gibi okuması keyifli, eğlenceli ve komik bir dergi. Kenan Yazar, Alpay Erdem ve Göxel gibi mizah ve hikaye ustaları, okuma saatlerini oldukça eğlenceli kılıyorlar. Mizahın dolambaçlı labirentleri, ekşi hikayelerin tadına doyumla lezzeti Lombak sayfaları arasında okurlarını bekliyor. Eğer Lombak'ı unutanlardansanız bu ay dergiyi baştan keşfedebilirsiniz. Bu arada... Hilal?! Hilal, neredesin?! - MICHBRO



KIYIDA KÖŞEDE

NİKOTİN VE KAFEİN İKİLİSİNİN GÜNDÜZ SOHBETLERİ



Gerçekten kafa dağıtmaya ihtiyacınız varsa Jim Jarmush'un bu kısa film kolaj çalışmasını şiddetle tavsiye ediyorum. Birbirinden bağımsız küçük hikayelerin ve planların yan yana eklenmesiyle ortaya çıkan büyük resim, duvara kahve ve sigara ile monte edilmiş. Anlatılan hikayelerin tek ortak noktası kahve ve sigara. Küçük diyalogların ve hikayelerin içeriğini oluşturan konular ise filmin odak noktası değil. Coffee and Cigarettes'in omurgasını oluşturan şey, diyalogların hangi ses tonuyla, ne gibi cümlelerle ve nasıl aktarıldığı... Zira filmleri izlerken herkesin aklına aynı şeyler gelecektir. Jim Jarmush, izleyicinin kendine ait çıkarımlarda bulunmasını ve bu çıkarımlardan karakterine özgü keyif unsurları bulabilmesini sağlıyor; bunu da oyuncuların "kendileri gibi olmalarını" sağlayarak başarıyor. Coffee and Cigarettes, serbest bir üslup içinde bağımsız sinemanın ne kadar farklı şekillerde aktarılabileceğinin ve bu farklı şekillerin sinemanın ufkunu nasıl açabileceğinin bir kanıtı gibi... Bitirmeden önce son bir uyarı: Aranızda sigarayı bırakmaya çalışanlar varsa bu filmden uzak dursunlar zira bu film "kafein ve nikotin pornosu" olarak adlandırılabilir. - MICHBRO

TÜRKİYE'DEKİ ADI COFFEE AND CIGARETTES YAPIM ABD, İtalya, Japonya SÜRE 95 dk YÖNETMEN Jim Jarmush OYUNCULAR Roberto Benigni, Steven Wright, John Lee, Steve Buscemi, Iggy Pop, Cate Blanchett, Bill Murray

METALLICA

KONSER

METALLICA

3 saatlik, rahatsız bir uykunun ardından 27 Temmuz sabahı uyandığında ilk anımsadığım şey 13 Haziran 1999 sabahıydı. Yine geç yatıp yine erken kalkmışım, yine yolculuk yapmam gerekiyordu. Tek fark, gideceğim yerin akşamki Metallica konseri değil de fen liselerine giriş sınavı olmasıydı. Günün sonundaysa ne sınavı kazanabilmiş, ne de Metallica'yı görebilmişim. Bu yüzden 27 Temmuz sabahı konsere gidecek olanlardan farklı olarak intikam almanın hazzını da bir bonus olarak yaşıyordum. Apar topar evden çıkıp uçağa atladım ve İstanbul'a indikten sonra arkadaşşımla buluşarak intikal planımızı yaptık. Binlerce siyah tışörtün arasında, mavi tışörtüm ve sandaletlerimle günün anlam ve önemine uygun giyinmediğim için kendimi azarlamaktan da geri kalmadım. Ali Sami Yen'in kapılarının önünde sıra denemeyecek kadar düzensiz bir güruh halinde ilerlemeye başladık, loto numaralarının içinde bulunduğu kürelerden düşen numaralar gibi dar geçitlerden ilerlemeye çalışıyorduk. Her şeye karşın mutluyduk ve heyecanımız her adımda biraz daha artıyordu. Stada girip de fahiş fiyatla satılan abur cuburlara tüm paramızı kaptırdıktan sonra yerimizi aldık ve kısa bir süre sonra Pentagram sahne aldı. (Sword'u kaçırmıştık.). Ardından Down sahneye çıktı ve sıcaklığın altında uyumakta olan bizleri

biraz canlandırdı. Ardından tarifsiz bir hisle Metallica'yı beklemeye başladık ve kapalı tribünde başlayan birkaç Meksika dalgasına katılarak eğlendik. Işıklar söndüğünde herkes heyecanlıydı. Kısa bir süre sonra Ecstasy of Gold'u duyduğumuzda ise heyecanın ötesinde bir noktadaydık. Creeping Death'in ilk riff'lerini duyduğumda bunu rüyayla gerçeğin birleştiği bir an olarak düşündüm; mutluyduk, heyecanlıydık ve ses tellerimizin sağlığını çoktan gözden çıkarmıştık. Metallica her şeye ve herkese inat, tüm efsane şarkılarını mükemmel bir biçimde çaldı. Nothing Else Matters'ı 40.000 kişiyle birlikte söyledikten sonra, Sad But True çalarken bir tür coşku sarhoşluğu içerisindeydim. Patlamalarla birlikte One'in çalınacağını anladığımızda, pek çoğumuz sızlayan boyunlarımızı kırmayı göze almıştık. Kısa bir aradan sonra BIS yaparak eskilerden Seek and Destroy ile Motorbreath ve Last Caress'i çaldılar. Artık küfürlü cümleler kurmayan James'in seyirciyle olan iletişimi de harikaydı, bizi sık sık şımartmayı ihmal etmeyerek konser sonunda diz çöküp seyircileri alkışladı. Parmak şovu da oldukça eğlenceliydi. Konser bittiğinde, internet geeyiklerinde sıkça bahsi geçen "Metallica Hacısı Olmak" ifadesinin ne anlama geldiğini hepimiz çok daha net bir biçimde anlamıştık... - UFUK



YENİ CONVERSE'LER

Converse, yüzüncü yılını da yine yeni serileri ile kucaklıyor. Grateful Dead, Kurt Cobain, Converse by John Varvatos, Heritage Basketball, Re-Issue, One Star, Basketball Performance, Extensions, Lifestyle ve Kids koleksiyonları dışında yüzüncü yıl özel "Converse 1HUND(RE) Artists" çalışması kapsamında piyasaya sürülüp büyük ilgi gören Converse Red koleksiyonuna da yeni sezonda vitrinlerdeki yerini koruyor. Yeni modellerden Grateful Dead bildiğiniz gibi 1965'te kurulmuş ve kitleleri peşinden sürüklemiş sıra

dışı bir grup. Seride grubun logosu dışında önde gelen poster sanatçılarının da çalışmaları kullanılmış. Bir diğer başarılı çalışma da Nirvana grubunun kurucusu Kurt Cobain'e armağan edilmiş, ölümüyle milyonları yasa boğmuş olsa da müziği ve duruşuyla kalplerde yer etmeyi başarmış Cobain'in kendi defterinden alınan ve daha önce hiç kullanılmamış çizim ve karalamalarından oluşan seri, her şeyiyle şarkıcıyı yansıtıyor. Son olarak Converse Red ise başarılı sanatçıların ellerinden çıkmış olmasının dışında her ürünyle AIDS'e karşı verilen mücadeleyi desteklemesiyle de dikkat çekiyor. Özellikle ünlü tasarımcı Ginger Jones'un "Netted Together" isimli çalışması hem verdiği mesaj, hem tasarım açısından serinin "ön ayaklarından".



Yaz da bitti; ne anladım ki bu işten... Hala Real Drive izleyeceğim, hala Monochrome Factor'a göz atacağım ve hala geçen yıldan kalan animelere yer vereceğim hayatımda... Bunları ne zaman yapacağıma dair hiçbir fikrim olmaması bir yana, geçen ay açıklanan Eve no Jikan ve The Sky Crawlers'ı da es geçmek niye-

tinde değilim. Eve no Jikan, altı bölümlük bir bilim kurgu hikayesi ve aynen Metropolis'teki gibi android'lerle insanların münasebetini anlatıyor. Uçakların içinde birbirine giren birtakım insanların hikayesi ise The Sky Crawlers'ın konusunu oluşturuyor. Naruto Shippuuden'in filminin de yayına gir-

miş olduğu bir ayı geride bırakırken Madhouse firmasının Ninja Scroll 2'nin planlarını halen sürdürdüğü ve iyi bir senaryo bekledikleri haberini size bildirmekten gurur duyuyorum. Hepsinize anime dolu ve renkli günler diliyorum, sözünü kendime bırakıyorum. (Narsist mi; yok canım...) 😊 TUNA

99 RUH + 1 CADİ

SOUL EATER

Bir insanın hayatında çeşitli amaçları vardır. İyi bir iş sahibi olmak, evlenmek, boy boy çocuğa kavuşmak, zengin olmak, bir şekilde dünyaya hükmetmek... Bazı insanlar ise ellerindeki ilginç silahları kullanarak Shinigami'ye hizmet etmek amacıyla "Kishin" adındaki kötülükleri yok etmeye çalışırlar ki burada bahsi geçen insanlara insan, silahlara da silah demek pek doğru olmayacaktır.

Shibusen'in (Bir nevi okul.) üç öğrencisini tanıyalım: Mako ve silahlı Soul Eater, animenin başrolüne oturmuş durumda. Mako, azimli ve heyecanlı bir genç kızımız. Elindeki silahlı Soul Eater Evans ise fazla konuşmayan, tahammülsüz ama Mako'ya son derece bağlı bir orak. Bir oranın karakteri olmasına şu nedenle şaşırmasın: Soul Eater'daki her silah aynı zamanda bir canlı. Savaşılacağı zaman bir silaha dönüşen bu karakterler, sahiplerine son derece bağlılar fakat kendi kişisel özelliklerini ön plana çıkarmaktan da geri kalmıyorlar. Mako'nun yanında

son derece dikkat çeken bir başka karakter ise Black Star. Black Star ön planda olmayı, dikkat çekmeyi ve ses çıkarmayı ne kadar seviyorsa silahı Tsubaki de bir o kadar sessiz kalmayı tercih ediyor. Okulun sahibi Shinigami'nin oğlu Death the Kid, animenin üç önemli karakteri arasında en büyük rahatsızlığa sahip olanı. Diğer karakterlerden farklı olarak iki silahlı bulunan bu ilginç karakter, simetri hastalığına sahip ve bu uğurda çok önemli bir savaşı bile terk edebiliyor, hatta bir savaşta ne kadar etkili olacağını yine bu hastalığı belirliyor.

Her saniyesi hareketli ve eğlenceli olan Soul Eater, bu karakterlerin 99 tane ruh toplayıp üstüne bir adet de cadı öldürerek daha da güçlü bir konuma gelmek üzere yaşadıkları maceraları konu alıyor. Bu maceraları izlerken çoğu zaman gülüyor, pek az düşünüyor ve her zaman eğleniyorsunuz. Şu sıralar yayımlanmakta olan en kaliteli animelerden bir tanesi; bu seriyi kesinlikle kaçırmayın. 😊 TUNA



VELKERİE ETEK, KAKUGANE MIZRAK

BUSOU RENKIN

Kabus görüyordu; karşısında gördüğü bu yaratık ancak kabuslara yakışır türdendi çünkü. Devasa bir yılan benzeyen yaratığın önünde, hiçbir şeyden haberi olmadan yürüyen bir kız vardı. Yılan kıza saldırdı, Kazuki kızı korumak için ileri atıldı ve yılanın vücudundan çıkan mızraklardan biri Kazuki'nin kalbini parçalayıp geçti. Kabus ne kadar kötü olsa da Kazuki ertesi gün yine uyandı, yine okula gitti, arkadaşlarıyla sohbet etti, derse girdi... Ama bir gece önce o kabusta gördüğü kıza yeniden karşılaştı. Üstelik yılan benzer yaratık kız kardeşinin peşine düşüncü anladı ki artık yeni bir hayatı vardı. O artık bir simya savaşçısıydı ve Tokiko adlı diğer savaşçısıyla birlikte simyanın gücünü kötü amaçlar

için kullanan Homunculus adlı canavarları yok etmeliydi.

Simyanın yarattığı sonuçlardan birinin adı olan Kakugane, altı köşeli bir tılsıma benziyor. Bu tılsıma sahip olan kişinin dövüşme gücüne göre bir silah şekilleniyor ve o silah tamamen kendisini kullanan kişinin dövüş tekniklerine cevap veriyor. Tokiko'nun Kakugane'si bacaklarına sarılı bir vaziyette, bir tür etek gibi görünen ve keskin bıçaklardan oluşan bir silahken, Kazuki'nin Kakugane'si mızrak şeklinde. Kazuki, bu silahlı gündün güne daha iyi kullanmayı öğreniyor. Homunculi de boş durmuyor, her geçen gün insan ırkına karşı daha da çüretkar ve tehlikeli bir hale geliyor. Oldukça yüksek aksiyon seviyesine sahip ve 26 bölümden oluşan bu animmeyi izlerken zaman nasıl geçmiş, saat diye bir kavram mı varmış, bunların hepsini unutup dalıp gitmek işten bile değil. Giriş müziği ise tam anlamıyla "gaz"; insan kendini simya savaşçısı sanıp atlayıp zıplamaya kalkabilir, tembillemedi demeyin. 😊 MERİÇ





AYLIK COĞRAFYA VE KEŞİF DERGİSİ

ATLAS



EK

TÜRKİYE
BALIK
ATLASI

Sayı: 186 - Eylül 2008

Fiyat: 6 YTL (KDV Dahil 7,50 YTL)

NO: 2008/09



EK



EYLÜL SAYISI İLE BİRLİKTE
BAYİLERDE!

Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

Dijital Dergi Aboneliği için
www.eMecmua.com



işgal

istanbul'da yolda yürürken şnorkelle hava almaya başlayınca bu işte bir gariplik olduğunu sezip Kamil Koç Abi'nin yolunu tuttum; hemen bir Bozcaada bileti aldım. Kredi kartı marifetiyle de çadır, mat (iki liraya mat mı olur ulan, alırsan o matı sırtta bütün yerküre haritası çıkar tabii ki.), hava yastığı, buz kutusu vs., alındı; bekle beni tatil!

10 gün paşalar gibi çadırlı, denizli, kumsallı tatil yaptım; hiçbir şey düşünmedim. Tatil bitti, dönüş otobüsüne

ayak bastım; benim sinirler başladı hemen. Telefonla konuşan mı dersin, önümdeki koltuğu kozmonot gibi yatıran "öküzof" mu dersin... Delirdim, bütün tatil format yedi; gitmeden önceki halime döndüm bu denyolar sayesinde. Ama yine de güzeldi; gelecek seneyi ipe çekiyorum.

"Bu ay yeni albümlerden farklı olarak yeni DVD'lere göz atalım" dedim, yazın al eline kumandayı, geç TV'nin karşısına, takıl abi, yorma bünyeyi... 📺

gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan



LAMB OF GOD Walk With Me in Hell

2000 sonrası en başarılı grup Lamb of God'dır herhalde. Her albümlerinde kendilerini daha da geliştirip, daha da olgunlaştılar. Şu anda Megadeth, Slayer altında filan çıkıyorlar ama sırf saygıdan. Yoksa Slayer'ı da, Megadeth'i de solladı bana göre. İki - üç seneye kadar, her festivalde headliner olacaklarına eminim.

Bu DVD, grubun turneleri sırasındaki geyik muhabbetlerinden oluşuyor; az biraz caz... Japonya'dan Avustralya'ya kadarki turneleri sırasındaki yaşadıkları maceralar, denyoluklar, içmeler... Yalnız adamların her şehirde gezip tozması biraz kıskandırmıyor değil adamı. Eğleniyor adamlar; sen de elde kumanda izliyorsun. Rockstar'lıklarını mı kıskanacaksın, gezip tozmalarını mı...

Bu bir buçuk saatlik ilk bölümüydü DVD'nin, yani ilk diskin... İkinci bölümde ise Gigantour'dan, Ozzfest'ten filan altı şarkı var; Redneck, Again We Rise vs.

İkinci DVD'de son albümleri Sacrament'in nasıl yapıl-

dığını anlatan belgesel yer alıyor. Stüdyo görüntüleri, adamların şarkılar hakkında konuşmaları vs. Ve güzel olan şarkıların demo hallerini dinleyebilmemiz... Tam fan işi yani.

İkinci kısımda Download Festivali'nden Lamb of God'ın tam performansı yer alıyor. Laid to Rest, Pathetic'teki, Black Label'daki ve Redneck'teki performansları muhteşem; toplam sekiz şarkı bulunuyor. Bakalım, bu adamları 40 yaşına gelmeden canlı izleyebilecek miyim... Bu festivali görünce kafayı yememek için zor tuttum kendimi. Denizde kum, konserde seyirci... Sırf pogoya giren en az 500 kişi var ulan!

Neyse çoşmadan DVD'nin sonuna geliyoruz. Japonya, Avustralya, ABD ve Avrupa'dan silinmiş sahneler bölümünün yanında bir de Redneck videosuyla, bu videonun yapım aşamaları bulunuyor.

Sonuçta paranızın kesinlikle karşılığını verecek bir DVD; seven sevmeyen herkese tavsiye ederim.

KREATOR At the Pulse of Capitaliton

Bu Kreator'un yeni çıkan bir DVD'si fakat VHS'den temizlenerek yeniden piyasaya sürülmüş, Berlin Duvarı'nın yıkılmasının



ardından verilmiş ilk metal konseri olma özelliği taşıyor. Bu konuda grubun beyni Mille Petrozza baya bir ahkam kesiyor fakat Almanca olduğu için ben konuya bayağı bir Fransız kalmış durumdayım, herhalde barış - kardeşlik ile ilgili şeyler söylemiştir. ☒

2000 sonrası yıldızı sönen gruplardan Kreator. 80'lerde Almanya'nın metal neferiydi. Özellikle thrash metal'in kalbi (Adamların marş yapma kültüründen dolayı sanırım.) Almanya'da atıyordu. Sodom ve Destruction gibi thrash metal grupları 90'larda Türkiye'de de oldukça seviliyordu. Mille Petrozza da gerek riff'leriyle, gerek duruşuyla bu camianın saygı gören adamlarındandır.

Lafı uzatmayalım, grubun ilk albümü Endless Pain'in yayınlanışından 5 sene sonra, 5. albümleri Coma of Souls'un ardından verilmiş bir konser bu. 18 sene öncenin havasını yaşamamız, zamanında zirvede olan bir metal grubunu dinleyip izlemeniz için kaçırılmaz bir fırsat bence.

VHS bulurum diyorsanız o daha da nostaljik olabilir fakat ondan da kasetin arkasından sünnet düğünü çıkma riski mevcut!

Konserdeki şarkılara bir göz atarsak; en kral şarkılarından biri olan Extreme Agression, Pleasure to Kill, Terrible Certainty, Betrayer gibi bomba 15 şarkı bulunuyor. Tabii yılların efsane şarkısı Tormentor da Türkiye'deki konserlerinde olduğu gibi son şarkı.

DVD'deki diğer bir kısım ise Doğu-Batı Almanya zamanlarından görüntüler ve zamanın metal camiasından tiplerle röportajlardan oluşuyor.

İkinci diskte de Kreator'un eski klipleri yer alıyor. People of the Lie, Twisted Urges, Coma of Souls ve Terror Zone. Aralarda da Terror Zoen klibini destekleyen kısa filmsele görseleler yer alıyor.

Eski Kreator fanlarına kesinlikle tavsiye ettiğim bu DVD'yi, thrash metal'le daha sıkı fıkı olmak isteyen genç arkadaşlarımıza da tavsiye ederim.

GORGOROTH Black Mass Krakow

Bir türlü alışmadığım black metal gruplarındandır Gorgoroth. İsmine mi ayarım, müziğine mi, duruşlarına



mı bilemedim bir türlü. Ama beni çok heyecanlandırmadı bir türlü. Kızlar sever, takar tişörtü filan; zamanında Mayhem için de aynı düşünceler içindeydim, onu da hatunlar pek bi' severlerdi. Dinleyip dinleyip bir şey anlamadığım gruplardandır onlar da. Siz black metal fanıysanız pek umursamazsınız zaten; ben de DVD'deki başka şeylere takıldım da yazıyorum gerçi.

Bir black metal grubunda olması gereken en önemli şeyi yapmış adamlar konserde. Hayvan gibi sahne düzeni var. İnanılmaz atmosfer yapmışlar; film seti gibi. Arkada çarmlıha gerilmiş kadınlar, önde kazıklara çakılmış hayvan kafaları seyirciyle grup arasını tamamen kaplıyor. Sahnedeki ışıklar çok güzel, karanlığı alevler ve meşalelerle süslemişler. İşte black metal konseri böyle izlenir!

Ses düzeni de fena değil. 5.1 veya stereo

dinlenebiliyor konser. Enstrümanları biraz bastırmış vokal; ona takıldım. Bir de albümlerdekenden çok farklıymış vokali Gaahl'ın... Karga gibi ulan! Seveni varsa bilemedim...

DVD'nin ekstraları arasında diğer performansla hiç mi hiç alakası olmayan cep telefonu kaydına yakın bir Liepzig konser kaydı yer alıyor. Yıl da 2000 ama artık neyle çekmişlerse bilemiyorum; bir de utanmadan DVD'ye koymuşlar!

Ekstralarda klasik olarak biyografi, diskografi, fotoğraf galerisi, masaüstü imajları, logo vs. yer alıyor. Bilgisayara taktığınızda bir sürü dokümana sahip olabiliyorsunuz anlayacağınız.

Sonuçta 13 şarkılık bir "best of" gibi konser. En sevilen şarkılarını çalmışlar, benim fark ettiğim. Konserdeki seyirciler de gayet mutlu görünüyorlar. Black metal konserinde mutlu olur mu len insan!



Geçen ay eski markaların, efsanelerin yeniden doğuşuna şahit olduğumuzdan bahsetmiştim hatırlarsanız. Bazılarınız genç, bazılarınız çocuk, hatta kiminiz bebekken (Vay canına! Bunu söyleyebilecek yaşa gelmek ne acı.) o dönemlere daha da anlam katan, anılarımızda yeri olan oyunlardı; o zamana ait, eski hatıralardı bunlar. Bu hatıralar şimdi uzanıp bugünün, geleceğin yeni hatıraları olmak üzere.

Ve Fallout'la alakalı birkaç kelam etmiştim. Zorlu RPG oyuncularının beklentilerinden ve tedirginliğinden bahsetmiştim. Ne de olsa Fallout bir efsaneydi ve bu hikaye sürecekte adına, şanına yaraşır bir şekilde sürmeliydi. İşte bir efsane daha var bu ay üzerinde konuşmak istediğim. Madem öyle; Bethesda'ı son rötuşları yapması için yalnız bırakırken, başka bir efsaneye doğru yavaşalım isterseniz; kar fırtınasından çıkan üçüncü şeytana...

Diablo'yu ilk gördüğümde yıl 1997'ydi. Des Moines, Iowa'da Bobbi McCaughey'nin yedizlerini doğurduğu, New York Times'ın kapağında ilk defa renkli bir fotoğrafın basıldığı, Diana'nın öldüğü ve Clinton'ın ikinci dönemine başladığı seneydi yani. Şeytani, iblisi kesip balta, kılıç envaiçeşit çirkine giriştiğimiz zilyon tane oyundan bir diğeri gibi görünüyordu gözüme. İsmi bile ucuzdu... Diablo. Sanki Firenze'li bir yapımcı aklına gelen ilk şeyi yazıvermişti kapağın üstüne. Oynadığım o ilk dakikalarda oyun için düşündüğüm ilk iki şey; anlamsız ve saçma olduğuydu. O vakitler "hack'n'slash" diye tabir edilen ve düşmanları yok etmekten ibaret olan basit oyunlardan nefret etmekteydim. Bu oyunların, insanların zihnindeki "rol yapma oyunları" fikrini bulandırdığını düşünüyordum. Bu düşüncem değişmedi elbette ama şu anda "kesmece oyunlara" eskisi kadar düşman olduğum söylenemez. Bunun en büyük sebebidir Diablo.

İlk dakikalarını geride bıraktığımda oyunun, kafamda garip bir soru belirdi; madem anlamsız, madem saçma, neden oynamayı bırakamıyorum?

İşte geldik fasulyenin faydalarına... Bu "Diablo" denen meret alışkanlık yapan, "illet" diyebileceğimiz bir hadisedir. "Nedir?" sorusuna cevap vermenin ise gerekliliğini düşünüyorum; tanımayan, bilmeyen var mıdır acaba? "Hani izometrik kamerayla bir kahramanın elinde

avucunda ne varsa oyuncunun yaratıklara tıklamasıyla harcayarak kesip biçmesi ve böylece sürüp gitmesidir" desek? Vuruşlardan fuzuli harcama yapmış olur muyum? Eh, bir yazarın görevlerini gözetmem gerekirse böylesi daha iyidir ve bakıyorum da zaten bütün bunları yazmışım. Öyleyse devam...

Neden oyuna bağımlı olduk? Neden Diablo'ya "Hayır" diyemedik? Cevap şüphesiz oynanabilirlikte gizliydi. Bu kadar basit bir esasa sahip olan bir oyunun, aheste bir biçimde değişen mekan ve düşmanlarla sunulması, altında da girift bir silah - zırh çeşitliliğinin ve "yetenek ağacı" diye tabir ettiğimiz çeşitli beceri kombinasyonlarının işlenmesi, online oynanabilirliğin yüksek oluşu ve muazzam bir tekrar oynanabilirliğe sahip olması onu efsane haline getirmeye yetmişti.

Kökenini Moria gibi oyunlara dayandırabileceğimiz Diablo, esinlendiği eski oyunları ya da benzerlerini tamamen aşarak, çok olumlu tepkiler aldı. Janrında "Neredeyse kusursuz" olarak nitelendirildi. Ardından da benzer veya güncellenmiş klonları ortaya saçılmaya başladı. Sacred gibi... Divine Divinity gibi... Dungeon Siege gibi... Tagish Gölü meteoridi dünyaya düşmüş; Duli Yang Maha Mulia Tuan-ku Sayyid Sirajuddin ibni Almarhum Tuanku Syed Putra Jamalullail, Perlis'in Raja'sı olmuş; Hindistan'daki bir milyarıncı insan doğmuştu. Ama oyuncular için bir anlamı daha vardı 2000 senesinin; Diablo II, "garantili formülün tekrar uygulanması" olarak piyasaya çıkmıştı. DII ne türe, ne de efsane olmuş markaya yeni bir şey getirmede ama adının arkasındaki "iki" ibaresi bile yeterliydi bazı şeyler için.

DIII, ikinci oyunun bitişinden yirmi yıl sonra başlıyor. DIII'ün asıl odak noktası, ilk oyunun çığır açtığı meseleden başka bir şey değil; tekrar oynanabilirlik... Ve tekrar... Ve tekrar...

Bunu başarmak için daha önce deneneni; oyuncunun, mevcut düşmanların sadece bir kısmını her oynayıpta görebilmesi ve rastlantısal seviye oluşturan motorun yanı sıra, rastlantısal yazılan olaylar ve çevresel hasar gibi yeni bazı öğeler sunulacak.

Ayrıca tabii ki, kızımız artık daha güzel. Hep karanlık bir atmosfere sahip olan Diablo serisinin belki de en renkli, en detaylı ve kanlıyla karşı karşıyayız. Oyun içi demo'sunda da gözümüze soktukları üzere yüksekteki bir taş köprüden geçerken, karanlıklar içinde gümbürdeyerek geçen ve hatları seçilemeyen dev bir yaratık ya da rezil bir ayın sonucu adım adım varlık alemine sürüklenen iğrenç iblislerin biz izlerken beden bulması gibi çevresel olaylar, oyuncuyu DIII'e çok daha fazla gömmeyi amaçlıyor.

Bu güzel görseller ve atmosferin, World of Warcraft'ın alamet-i farikası olan karikatürize edilmiş olan grafiklerine öykünen DIII görüntüleriyle gölgelenmesi mevzu var öte yandan. Proporsiyonları coşmuş, bol açılı ve envaiçeşit renkle bezenmiş olan görsellerin DIII'te ekranları doldurması korkusu, çoğu Diablo meraklısını endişeye sevk etmiş durumda. Kimi, grafiklerin stilinden yakınıyor; kimi, bunca sene sonra sadece süslü 3D grafikler ile karşılaşmış olmaktan. Bir de kökten Diablo'cular var. (Artık o her ne demekse...) Onlar daha karanlık, daha kanlı, daha boğuk bir oyun bekliyorlar ve şu ana kadar gördükleri grafiklerden hiç ama hiç hoşnut değiller.

Efsanelerin bir de cilvesi vardır; eskiye ait varlıklar olduklarından, değişen insanın karşısına dikildiklerinde çağa uymak gibi bir durumla karşı karşıya kalırlar. Çağa ayak uyduranlar da o eski efsaneler olarak hissettirdikleri duygudan uzaklaşır. İkilemleri budur işte, bu yüzden meraklıları zor tatmin olmakla lanetlenmişlerdir.

Diablo III için de bu koşul değişmeyecek. Meraklıları, delileri ve bekleyenleri var. Hepsinin de beklentileri... Ve ne yazık ki her konuda olduğu gibi herkes birden tatmin olamayacak. Yine de DIII düştüğü yerde büyük bir krater açacak ve Deckard Cain'in de söyleyebileceği gibi "Fırtına yaklaşıyor, kapılarınızı örtün, silahlarınızı kuşanın..."

N.
aaksoz@level.com.tr

10.08.08 - 06.21

Kalkan

90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFKA AYARI

Bir altın, dört gümüş...

Geçtiğimiz ayın dünyadaki en önemli olayı olimpiyatlarda kuşkusuz. Her seferinde olduğu gibi büyük beklentilerle katıldığımız Pekin Olimpiyatları, bizim için pek de parlak geçmedi fakat dünyanın en çok izlenen bu spor olayı, sporseverlere büyük keyif verdi. Sık sık izleme imkanı bulamadığımız pek çok spor dalındaki mücadelelerin ne kadar keyifli olduğunu ancak dört yılda bir anımsayabiliyoruz. Olimpiyatların bana anımsattığı bir diğer şeyse Commodore günleri. O

zamanlar piyasada çok fazla oyun yoktu; özellikle de arkadaşlarınızla karşılıklı oynayabileceğiniz bir oyun bulmak neredeyse imkansızdı. Neyse ki Summer Olympics ve Winter Olympics gibi, o dönemin meşhur "joystick kıran" oyunları vardı da, dekatlon veya trampolenden atlamak gibi ilginç spor dallarında rekabetçi yanımızı ortaya çıkarabiliyorduk... 2008 olimpiyatları geride kaldı artık; emülatörde Summer Olympics'i bir kez daha oynamak lazım, 4 yıl sonra...
Ümit Öncel



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Ve sonunda beklenen oldu: Çift çekirdekli işlemciye, 2 GB'ın üzerinde belleğe ve 300 GB'ın üzerinde sabit diske sahip "çağdaş" bilgisayarım sıcaklar nedeniyle kendinden geçti. Anakart, üstündeki baskıya dayanamadı ve kendini yakarak bir mesaj vermeye çalıştı. Mesaj alındı: Ne varsa eskilerde var.

BIG RIGS: OVER THE ROAD RACING

Bu bölümde size eski ama bugün bile oynamaktan keyif alacağınız en iyi oyunları sunmaya çalışıyoruz. Ama hayat her zaman toz pembe olmuyor. Büyük bir hevesle aldığımız bir oyun, insanı hayatından soğutabilecek kadar kötü çıkabiliyor. Bugün olduğu gibi eskiden de durum böyledir. İşte şimdi, tarihin tozlu sayfalarına çok büyük bir hızla gömülmüş bir oyundan bahsetmek istiyorum; Big Rigs: Over the Road Racing.

Pek çoğumuz araba yarışlarını severiz, hatta Midtown Madness gibi oyunlar sayesinde son model spor arabaları dışındaki araçlarla da yarışmaya alıştık. Big Rigs bu konuda fark yaratmaya çalışmıştı işte. Yarıştığınız araç bir kargo kamyonuydu ve rakibinizse rakip kargo firmasının aracıydı. İyimsen bir yaklaşımla oyun için "kulağa ilginç geliyor" denebilir fakat son derece kötü bir yapay zekaya sahip olan rakibiniz neredeyse hiçbir zaman yarışı tamamlayamıyordu. Bu da yetmezmiş gibi oyunda en az karşılaşacağınız şeylerden biri çarpışmalardı. Big Rigs ne yazık ki çevre- nizedeki objeleri tam olarak algılayamıyor ve hemen

hemen her seferinde objelerin içinden geçmemize neden oluyordu. Pul koleksiyoncuları, en değerli pulların hatalı basılanlar olduğunu bilirler. Eğer oyun koleksiyonu yapmaktan hoşlanıyorsanız bu nadide oyunu kesinlikle arşivinize eklemelisiniz.

MINİMUM: Pentium 200 İşlemci, 32 MB Bellek
ÖNERİLEN: Pentium 333 İşlemci, 64 MB Bellek

NHL 99

Bazı sporlar her ülkede popüler olamıyor nedense. Tamam, Amerikan Futbolu -adından da belli olduğu üzere- pek de bize hitap etmiyor ama mesela, ata sporumuz sayılan ciritte bile basında adı geçen bir sporcuyla rastlamadım ben. Bazı sporlar küreselleşmenin tavan yaptığı internet çağı sayesinde tanındı ülkemizde. Örneğin buz hokeyi; eminim ülkemizde buz hokeyinde mücadele eden sporcular vardır ama biz sıradan insanlar bundan haberdar bile olamıyoruz. Geçen ay tamamlanan olimpiyatların coşkusuyla her türlü spor dalını yeni- den keşfetme sürecine giren ben, NHL 99'u bir kez

daha keşfettim. Kuralları hatırlamaya çalışmak bir zor oldu ama hızlı ve heyecanlı birkaç buz hokeyi maçı yapmak, gösterdiğim çabaya değdi.

MINİMUM: Pentium 100 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: Pentium 200 İşlemci, 16 MB Bellek

THE DIG

Bu oyunu zamanında keşfedememiştim. Yıllar sonra bir ekran kartının hediyesi olarak, kutunun içinden çıkmıştı. Dünyaya çarpacağından şüphelenilen bir göktaşına müdahale etmek için gönderilen bir grup bilim adamı, uzayın karanlığında beklenmedik bir keşif yapar. Keşif sonrası sonuçlar çevresinde dönen bu adventure oyunu, tam 13 yıl sonra bile gerçekten büyük bir keyifle oynanabiliyor. Oyun sadece heyecanlı ve ilgi çekici değil, beklenmedik anlarda sizi kahkahaya boğabilecek eğlenceli unsurlar da içeriyor. Bir LucasArts klasiği...

MINİMUM: Pentium 100 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: Pentium 200 İşlemci, 16 MB Bellek





Aralarında Out Run, Virtual Cop, Shenmue, After Burner II ve Space Harrier gibi sevilen oyunların yer aldığı pek çok yapımda katkısı olan Yu Suzuki, 1983'ten beri çalıştığı SEGA'dan ayrıldı. Yeni fikirlerini hayata geçirmek için SEGA'dan yeterince destek görememesinin, ayrılma sebeplerinden biri olduğu söylenen Suzuki, rotasını Çin'e çevirdi ve orada online bir proje üzerinde çalışacağı bildirildi.



WOLFENSTEIN 3D

id Software'nin ilk büyük oyunu olarak kabul edilen Wolfenstein, günümüzde hala büyük keyifle oynadığımız pek çok FPS oyunun atası olarak kabul edilir. Oyunda, Nazilerin kökünü kurutmaya ant içmiş bir casus olan B.J. Blazkowicz'i yönetiyorsunuz. Yakalanan Blazkowicz, sakladığı bıçakla hücrelerinden kaçmayı başarıyor ve Nazilerin zindanlarından dışarı çıkabilmek için sizin yeteneklerinize güveniyor. Oyunun genelinde yer altındaki tünellerde dolaşarak hem Nazi öldürmeniz, hem de yolda bulduğunuz farklı gereçleri toplamanız gerekiyor ve bunların hepsi bir şekilde işinize yarıyor. Sağlık çantaları ve yiyecekler -doğal olarak- sağlığınıza arttırıyor, silahların ne işe yaradıysa malum. Hazineleşe bulduklarımız arasında en az işe yarayan şeyler gibi görünse de, asıl onları kaçırmamanız gerekiyor. Çünkü oyunda -pek çok FPS'nin aksine- birden fazla canınız var. Sağlığınızı sıfıra düşürünce bir hakkınızı kaybetmiş oluyorsunuz. Yeni bir hak kazanmak içinse ya size doğrudan bir hak veren bonus'u bulmanız gerekiyor (ki bu çok zor) ya da düşmanları öldürerek ve hazineleri toplayarak 20 bin puana erişmeniz gerekiyor (ki bu da çok kolay değil). Wolfenstein'i oynarken bugün bile ilk günkü keyfi alacağınıza eminim.

MINİMUM: 486 Mhz İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: Pentium 133 İşlemci, 16 MB Bellek

ALONE IN THE DARK

İşte, karanlığın içinden gelen ve ne olduğunu anlayamadığımız şeylerin bizi ekran karşısında zıplattığı ilk oyun. 1992 yılında Infogrames'in çıkardığı Alone in the Dark, filmlerdeki -karanlığın ön planda olduğu- kasvetli ve lanetli atmosferin bilgisayarımıza bulaştığı ilk oyun oldu. Resident Evil gibi türün diğer örneklerinin yolunu açan oyun, grafik yapısı anlamındaysa Cruise for a Corpse oyununa ilham vermişti. Üç boyutlu karakterler ve elle çizilmiş arka planlar, o dönem için çok önemli yeniliklerdi. FPS oyunlarına alışık olanların en kısa sürede öldükleri bu oyunda, elimizde ne kadar cephanemiz kaldığını her an kontrol etmemiz bir zorunluluk haline geliyordu. Aksi takdirde beklemediğimiz bir anda, çatışmanın en heyecanlı yerinde boş şarjörümüzden çıkan acıklı sesle karşı karşıya kalıyorduk. Oyunun bir diğer güzel özelliği de hikayenin çizgisel olmamasıydı. Bu sayede çevrenizdeki objelerden edindiğiniz bilgileri kullanarak farklı yollara gidebiliyordunuz.

MINİMUM: 486 Mhz İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: Pentium 133 İşlemci, 16 MB Bellek

KING'S QUEST

Bir zamanlar "üç boyutlu oyun" demek, karakterin

rinizin ekrandaki bazı objelerin sadece önünden değil, arkasından da geçebilmesi anlamına gelirdi. 1984 yılı için bu bile çok önemli bir gelişmeydi. Şimdilerde üçüncü boyutun bu şekilde tanımlanması birçok kişiye komik gelebilir ama unutmayın, 1984 yılından, yani Ronald Reagan'ın ABD başkanı seçildiği, Challenger uzay mekiğinin uzaya gönderildiği ve ilk Apple Macintosh bilgisayarın satışa sunulduğu bir dönemden bahsediyoruz. İşte o yıl Sierra Online, King's Quest'i piyasaya sürdü ve karakterlerin objelerin önünden, hem de arkasından geçebiliyor olması onlar için bir gurur kaynağıydı. Roberta Williams'ın büyük katkısıyla hazırlanan King's Quest, sadece çağın önde gelen teknolojik özelliklerine sahip olmakla kalmadı, adventure türünü baştan aşağıya değiştirdi. Oyun, metin tabanlı adventure oyunlarından farklı olarak grafiğe, hatta animasyona bile sahipti ama komutları ekranın altındaki konsola metin olarak girmemiz gerekiyordu. Pek çok oyuncunun küçük yaşta İngilizce öğrenmesine vesile olan oyunlardan King's Quest, daha sonraki yıllarda piyasaya çıkan pek çok adventure oyununun atası olarak kabul ediliyor ve bugün bile oynamak için geç değil.

MINİMUM: 286 Mhz İşlemci, 4 MB Bellek

ÖNERİLEN: 333 Mhz İşlemci, 16 MB Bellek



HEALTH 100% AMMO 8

Who dares to challenge the Mighty Black Wizard? Are you brave enough to enter my castle? Well... No. Yes, enter the castle.

1942 - 2008



İlk olarak 1986 yılında piyasaya çıkmış olan 1942, Xbox 360 aracılığıyla bir kez daha karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Yeni nesil konsolların eski oyunlara olan merakının son meyvesi 1942: Joint Strike, tamamen yenilenmiş üç boyutlu grafiklerini HD kalitesinde sunuyor. Joint Strike'in en önemli özelliği ise internet üzerinden oynanabilen multiplayer moduna sahip olması.

Wii'DEN ESKİLERE DEVAM

Neredeyse her ay birkaç eski oyunu parlatıp Wii için piyasaya süren Nintendo, bu kez de bir zamanların sevilen oyunu Mega Man'ı oyuncular için yeniden hazırladı. Sadece 5 Dolar karşılığında sahip olabileceğiniz Mega Man'ın piyasaya çıkış tarihinin, Mega Man 9'un merakla beklendiği döneme denk gelmesiyle dikkat çekici.

SHANDALAR'DAN BİR YAR GELİR BİZLERE

Magic the Gathering kart oyununu; "booster pack" satın almadan, kart değiş tokuşuna girişmeden, evinizin konforunda oynamanın en kestirme yolu Duels of the Planeswalkers.

Magic the Gathering ile ilk kez lise yıllarımda tanışmıştım. Daha önce benzerini görmediğim, çok farklı, çok ilginç bir şeydi. Kartlar üzerindeki çizimler heyecan vericiydi ve çoğu birer sanat eserine benziyordu. Fakat ne olduğunu tam olarak anlamamıştım. Bir oyun olduğu kesindi ama nasıl oynandığını

tam olarak anlamak için işin içine girmem gerekiyordu. Kendime bir deste satın aldım, kuralları okumaya başladım, kartları tanımaya çalıştım. İşin bu kısmını tamamladıktan sonra ikinci aşamaya geçmem gerekiyordu; oynayacak birilerini bulmak. O dönemde Magic çok yaygın değildi. Neyse ki yakın bir arkadaşımın doğum günü geldi ve sinsi bir plan

yapıp doğum gününde ona bir deste Magic the Gathering kartı hediye ettim. Kısa sürede arkadaş grubumuzda bir virüs gibi yayıldı oyun. Herkes kendi destesini oluşturmaya çalışıyordu. O dönem tek tük düzenlenen birkaç turnuvaya bile katılmıştım. Fakat bir - iki yıl sonra, öğrenci bütçesiyle sürekli yenisi çıkan

kartları satın almadan bu alemde var olunamayacağına kanaat getirdim ve jübilemi, benden beş yaş küçük bir arkadaşına karşı oynadığım ve hezimete uğradığım bir oyunla yaptım. Odamda bir yerlerde duran birkaç yüz kart, belki bir gün onları yeniden keşfederim diye bekliyor hala. Fakat bu, yakın zamanda olacak gibi görünmüyor çünkü bünyemin





ESKİYİ KORUMA ÇABALARI



Eğer eski şeylerin üzerine titreme huyunuz varsa ya bir antikacısınız ya da ciddi takıntılısınızdır. (Biz ikinci gruba giriyoruz sanırım.) Pek çok insan için çerçöten farksız olan şeylerin, bizim için manevi değeri son derece yüksektir ve onları korumak için elimizden geleni yaparız. NES ve SNES oyunlarını zamanın ve art niyetli kişilerin gazabından korumak için geliştirilen özel kutular da bu duruma en güzel örneklerden biri. 9 Dolar'a satılan bu kutular, oyunlarınızı olumsuz şartlardan koruyacak ve onlara olan bağlılığınızı bir kez daha ispatlamanızı sağlayacak.

ihtiyaç duyduğu Magic merakımı bilgisayarda gideriyorum artık.

Shandalar Şehir Turları

Gerçekten de Magic'in bilgisayar oyununu keşfetmek, ekonomik olarak ayak uydurmadığım bu oyundan kopmamı engelleyen en önemli faktör oldu. Özellikle de Magic the Gathering: Duels of the Planeswalkers. Burada kendi kırmızı - siyah destemin aynısını yaratabilmenin ötesinde, daha önce hiç karşılaşmadığım kartları da tanıma imkanım oldu. Ama bu oyunun en güzel kısmı kesinlikle Shandalar dünyasında geçiyor. Oyunda deste renginizi seçtikten sonra karakterinizle maceradan

maceraya koşmaya başlıyor ve haritadaki irili - ufaklı şehirler arasında dolaşırken, başıboş gezen yaratıkların saldırısına uğrayabiliyorsunuz.

Her yaratığın kendi adı ve kendine özel bir destesi, her bir destenin de kendine has özellikleri var. Bazıları "enchantment" ağırlıklıyken, bazılarıysa mana yakma üzerine yoğunlaşmış. Kazandığınız her mücadele sonrası karşı taraftan yeni kartlar kazanıyorsunuz. Şehirler, karşılığında kart, altın ya da sağlık puanı kazandıracak görevler veriyor size; ayrıca her şehir belli sayıda kart satın alma şansı sunuyor. Böylece Shandalar

dünyasındaki yolculuğunuz sırasında kendi destenizi yolda oluşturuyorsunuz denebilir. Fakat siz yoldayken kaybettiğiniz mücadelelerde, destenizde bulunan bir veya birkaç kartı kaybetme riskiniz de var. Destenizde aynı karttan dört -veya özel durumlarda beş- adet bulundurabileceğinizi düşünürsek, şanssız bir dönem geçirecek olursanız destenizin en önemli kartlarını arka arkaya kaybedip bir anda kendinizi çok zor bir durumda bulabilirsiniz.

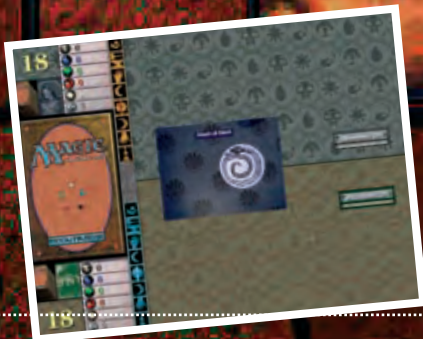
Mahzenlerde Yitip Giden Hayatlar

Oyundaki en eğlenceli bölümlerden biri de mahzenlerde geçen savaşlar. Yolunuzda ilerlerken gizli bir

mahzene denk gelebilirsiniz. Bu mahzenlerin karanlık koridorlarını koruyan yaratıklara karşı savaşmak ve mahzendeki gizli hazineleri ele geçirmeye çalışmak, oyuncuyu tüm destesinden edebilecek bir ısrara yol açabiliyor. Beş ayrı rengin kalesini ele geçirmek ve o kalelere yaptığınız saldırılar için hazır bir deste oluşturmaya çalışmak ise uzun ve zorlu bir süreç.

Magic the Gathering oyununa uzak kalmak ve aynı zamanda yeni çıkan kartlar ve kuralları öğrenmekle uğraşmak istemeyenler için Duels of the Planeswalkers kesinlikle iyi bir seçim olacak.

197/426



KUDUZ BİLEK

SADECE #KAAN

Street Fighter gibi fenomen haline gelmiş bir dövüş oyununun yeni nesil konsollarda tekrardan hayat bulacak olması, benim gibi atari salonu kültürü olan eski bir oyuncuyu heyecanlandırdığı kadar endişelendiriyor da bir yandan... PS3 ve XboX 360 gibi oyun ve oyuncu kavramını kökten değiştirmeyi hedefleyen yeni nesil konsollar, güçlü sistemleri sayesinde oyunları gerçekçiliğe birkaç adım daha yaklaştırıp tam bir görsel şölen sunuyorlar bizlere. Oyun içi videoları internete izlerken gözlere bayram ettiren bu grafik çoşkunluk diğer yandan oyunların ruhunu öldürüyor... Street Fighter 4 (SF:4) işte tam bu noktada ruhunu grafiğe kaptıran bir oyun olarak karşımıza çıkıyor maalesef...

Serinin bu oyununda SF:2'nin bütün karakterleri yerli yerinde duruyor. Ken, Ryu, Chun-Li, Guile, Blanka, Dhalsim, E.Honda, Zangief, Balrog, Vega, Sagat, M.Bison ve Akuma... SF:2'nin salonlara geldiği yıl olan 1991'den bu yana hala yaşlanmadılar ve hala aynı kıyafetleri giyiyorlar... Gerçi oyun hangi tarihte geçiyor, hikayesi nedir yada bir hikayesi var mıdır bilmiyorum ama aradan geçen 17 yıldan sonra karakterlerin eş zamanlı olarak yaşlanıp emekliye ayrılması, evlenip çoluk çocuğa karışması ve sıralarını yeni nesile devretmeleri gerekiyordu artık, ama öyle olmadı...



İlk SF oyunu ben 4 yaşındayken, yani 1987'de çıktı, 1987-2008 tarihleri arasında farklı konseptlerde 20'den fazla SF oyunu yapıldı. Bu oyunların hepsini vakti zamanında oynadım, farklı karakterler ile bitirip sindirdim... SF:4 çıktığında da böyle olacak. Kendimi kaybetmiş bir şekilde deli gibi oynayacağım bu oyunu. Her karakterle bitirip oyun sonlarını büyük bir gururla izleyeceğim. Ama bu sefer atari salonlarında değil, televizyona kurulu konsollarda oynayacağım. Jetonsuz, sonsuz krediyle. Kolsuz, analog joystickle. Yanımda kıran kırana dövüleceğim bir rakip olmayacak. Arkamda oyunumu izleyen heyecanlı kalabalıklar, uçtular, sigara dumanı, atmosfer... Bunların hiçbirini olmadan ev konforunda üçlü koltukta, çıplak ayakla oynayacağım bu oyunu... Hal böyle olunca tabii eskisi kadar tat alamıyor insan, heyecanını yitiriyor bir noktadan sonra.

Neyse biz SF:4'e geri dönelim... Eski karakterlere ek olarak C.Viper, Abel, El Fuerte, Rufus ve Seth'le birlikte toplam 5 "yeni" karakter seriyeye dahil edilmiş...



SF:4'ün yanında bir de Super Street Fighter II HD Remix adında, pikselle-rinden kurtulmuş, yüksek çözünürlüklü yeni bir SF oyunu daha yapılıyor... 1991-95 tarihli SF:2 serisinin yeni nesil anlayışıyla yeniden çevrimi, eh... CAPCOM firması eski yemekleri tekrar tekrar ısıtıp önümüze servis etmekten oldukça zevk alıyor anladığım kadarıyla. "Garson bey, çorbamdan kurt çıktı, lütfen bana ahçıyı çağırın" tadında bir hissiyat içerisine sokuyor beni, hoşuma gimiyor.

C. Viper, SF'dan çok bir King of Fighters (KOF) karakteri gibi duruyor. Hazır lafı geçmişken, yeni karakterlerin süper komboları KOF dövüşçülerinde olduğu gibi seriyeye bağlanan yumruk tekme kombinasyonlarından oluşuyor. Süper komboya başlarken dövüşçünün öfke patlaması ve yakın plan çekimler güzel olmuş gerçi ama bu durumu kurtarıyor maalesef... Viper'in ayakkabısındaki alev mekanizması, eldivenindeki elektrik akımı ve bu ikisiyle yaptığı kombolar "ben bunu daha önce bir yerde gördüm" dediriyor. Ayrıca gözleklü dövüşçü mü olur yahu?...

El Fuerte isimli küçük boylu hiperakrif amerikan güreşçisi. Virtua Fighter 5'teki El Blaze'in aynısı nerdeyse. 3D dövüş oyunlarıyla klişe haline gelen bu "maskeli güreşçi" kavramını El Fuerte'yle devam edilmiş...



Rufus, Tepeden toplu sarı örgülü saçları, bıngıl bıngıl göbeği ve bu göbeği açıkta bırakan Bruce Lee tulumuyla "cikletten mi çıktım lan sen" dediriyor adeta... Rufus yerine Lombak Dergisi'nin usta kaligrafı Şevki Sayışman'ı TÜRK dövüşçü olarak oyuna dahil edebilirlerdi halbuki. Göbeksiz göbek, karizmaysa karizma... Kafasında fesi, baklava desenli kazağı ve şen kahkahasıyla Rufus'u bir kaleme siler atardı Şevki abi... Dövüş mekanı olarak da Eminönü vapur iskelesi seçilse, arkada balık ekmek yiyip turşu suyu içen insanlar tezahürat etse, yendikten sonra darbuka çalan çingene çocuklar ortamı şenlendirse ne güzel olmaz mıydı?...

Bak nerden nereye... Türk dövüşçü deyince aklıma, Jean Claude Van Damme'in oynadığı bir dövüş filmi geldi... Orijinal adı the Quest olan ve türkçeye "Özgürlük Savaşçıları" diye çevrilen bu filmde Türk bir dövüşçü vardı hatırlarsanız... Daha çok yarıyam bir Afrika kabilesi şefi gibi duran bu sözde Türk dövüşçü rakibin yumurtalıklarını burup bayılıyor fakat diğer dövüşte sumocunun göbeğine çarpıp rezil gibi tek hamlede nakavt oluyordu... Ülkemiz insanıyla hem tip hemde davranış olarak uzaktan yakından alakası olmayan bu karakter aslında cehaletin, irkçiliğin ve Türk düşmanlığının açıkça bir ispatıydı... Sen onun yerine KIRKPINAR yağlı güreşlerinden bir yiğidi koy o arenaya. Elenseyi çekip Osmanlıyı patlattıktan sonra gör bakalım Sumocu mu kalıyor Van Damme mi!... (bu cümlemin sonunda sert birkaç küfür ettim ama buraya yazmıyorum)

Neyse, biz devam edelim. Ne diyorduk?... Yeni karakterler, evet... Yeni karakterlerden bir tek ABEL kabul edilebilir düzeyde. Tasarımı güzel, dövüş tekniği olarak SF'a iyi adapte edilmiş. Onun haricindekiler ise dediğim gibi olmamış... Bu mantıkta giderlerse olmazsa daha birçok SF oyunu göreceğiz buna hiç şüphemiz olmasın. Capcom bu seriyi "oldurana" kadar dünyanın en iyi dövüş oyunu King of Fighters 97 olarak kalacaktır neznimde...



LEVEL'A ABONE OLUN,

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 YTL



ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ

1 YILLIK
ABONELİKLE
SADECE

78 YTL



40 fasikül
960 sayfa

LEVEL ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu:

Şehir:

Tel :

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum* Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediye **78 YTL**

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,
çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.
Derginin abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra
özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.

Ödeme bilgileri

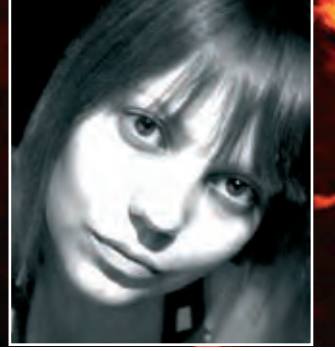
Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
* Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
e-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



Son



Fark ettin mi bilmiyorum; bugüne kadar yaşadığımız her kötü olayda seni suçladım. Sen de sesini çıkarmadan üstüne aldın tüm yüklediklerimi. Şimdi anlıyorum ki çoğu felaketin sorumlusu benmişim aslında. Haset duyguları, paranoyak düşünceleri, sıkıntıları yaratan sen değildin. Ben, seni beni bir oyuncak

Yalan değildi tüm bunlar; beni daha iyi hissettiren senaryolardı. Ama anladım ki her şeyi senin üstüne yıkmak kendimi iyi hissetmemi sağlamıyormuş

olarak kullandığımı düşünürken meğer seni kullanan benmişim. Seni her durumda günah keçisi yaparak, kendi pisliklerimi temizliyordum gizli gizli. Şaşkın şaşkın bakma suratıma; artık alttan almama gerek yok. Sana giydirdiğim "karanlık" rolünü de bırakabilirsin. Sana siyahı verip kendime beyazı alarak en büyük şeytanlığı yaptım bunca zamandır. "Çünkü her şeyin altından sen çıkarsan, işleri düzeltmeye çalışmam için bir neden olamazdı. Zira seninle uğraşmam imkansızdı." Kafamdaki bu plan,

bugüne kadar sorunsuz bir şekilde işledi. Ta ki bugün, senden nefret etmeye çalışsam da edemediğimi anlayana kadar. Roller değişti artık; yüzündeki boyayı silebilirsin. İkimiz de aslımıza dönüyoruz bugün. Sen dengemizi koruyan, ben de alt üst eden taraf olarak etiketleniyor bugün. Bugün, birbirimize karşı değil, onlara karşı savaş vermeye başlıyoruz.

Bu akittiğin son gözyaşları olacak; merak etme. Artık sahip seni, sahip olmadığın bir kimliğe büründürmeye çalışmayacak kimse;

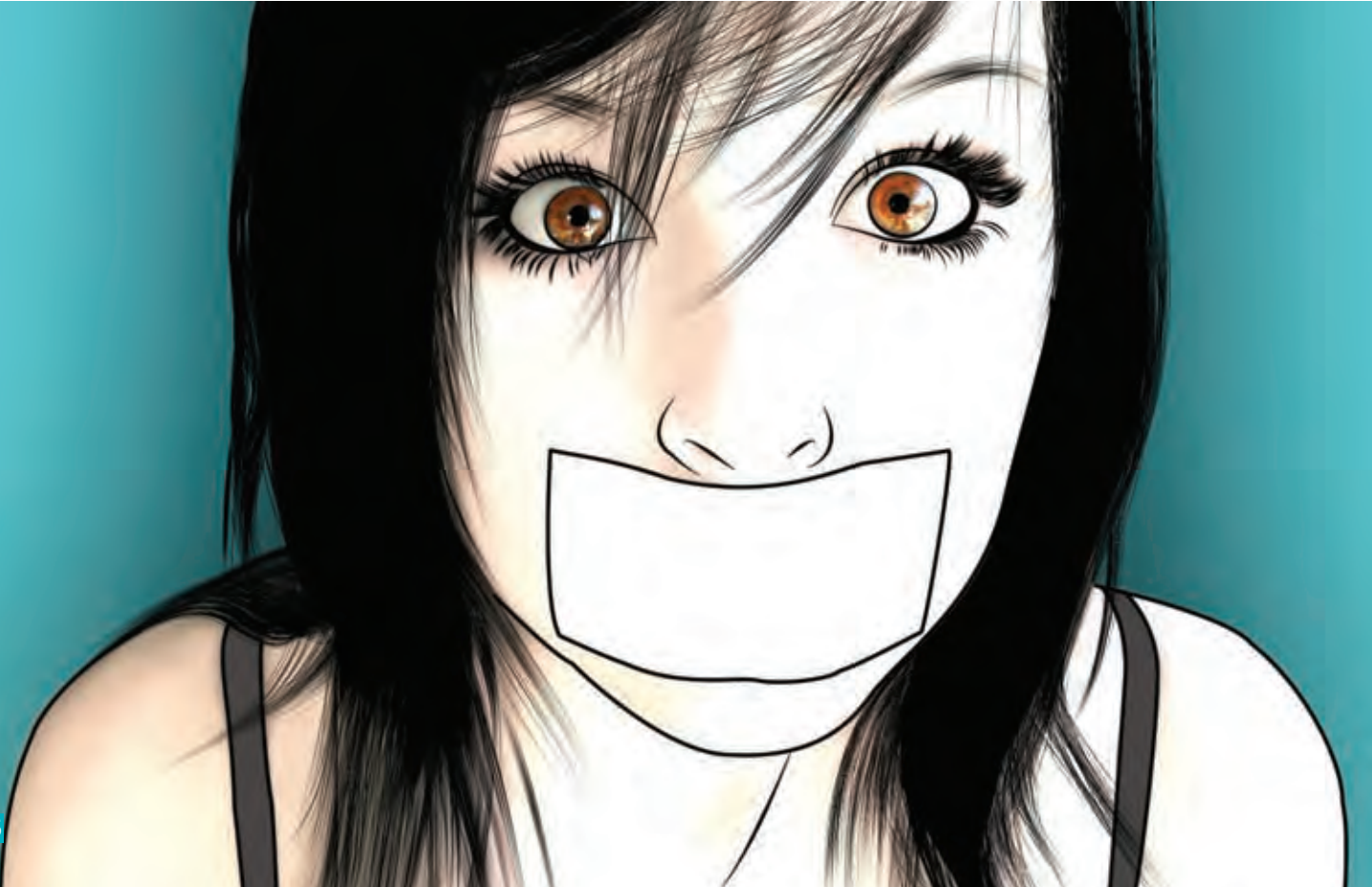
ne ben, ne de bir başkası. Beynimi kendim kemirirken sana kan kusmayacağım bir daha. Yanımda olduğun halde seni görmezlikten gelerek, düşüncesizlikle suçlamayacağım. Aklıma gelen ilk "çirkin" fikirde hemen topu sana atmayacağım. İşleri kendi kendime zorlaştırdıktan sonra hesabını sana ödetmeyeceğim. Her nefes alışında, beni uçuruma sürüklediğini düşünmeyeceğim artık.

Sana daha önce ilk tanıştığımız günden bahsetmiştim. Üç yaşımızdaydık; kurduğum çadıra

gelip oyuncaklarımıza dokunmamıştın... Artık yalan yok; üç yaşımızdaydık; kurduğum çadıra gelmiştin ve ben o sırada senin ruhunu çaldım. Oyuncaklara dokunmana izin vermedim; sadece yanımda öylece durup beklettim seni. Bir oyuncak gibi...

Yalan değildi tüm bunlar; beni daha iyi hissettiren senaryolardı. Ama anladım ki her şeyi senin üstüne yıkmak kendimi iyi hissetmemi sağlamıyormuş. Geçmiş, işime geldiği gibi algılamak hayatı kolaylaştırmıyormuş. Kendi bozduğum bir puzzle'ı tekrar başkasına tamamlatmaya çalışmak anlamsızmış. Ve en önemlisi, seni yapmadığın, düşünmediğin şeyler yüzünden kendimden uzaklaştırmaya çalışmak hayatımı zorlaştıran en büyük nedenmiş.

Teşekkür etmene gerek yok; hak ettiğin sözleri daha önce duymanı isterdim. Bu kadar uzun bir süre, "karanlık" köşende seni tek başına bırakmamam gerekirdi. Ancak korktuğum bir şey var; birkaç dakika, gün, ay ya da yıl sonra şu an itiraf ettiklerimi unutabilirim. Her şey eski haline dönebilir. O yüzden şu her şeyin farkında olduğum anın tadını çıkarmaya bak. Her şey eski haline dönerse de... Yapacak bir şey yok; alışkınsın zaten. Öyle değil mi? elif@level.com.tr



Editör Olmanın Çıldırıcı Yanları



Bizleri pembe bulutlar üzerinde sağında PS3, solunda PC, parmak uçlarında PSP ile çalışan insanlar sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Evet, hepimiz hobimizi işimiz olarak yapıp bir de üstüne para alan şanslı insanlarız ve işimizi çok seviyoruz. Ama gelin bakın, bizim ne gibi sorunlarımız oluyor: Öncelikle Fiti gibi kocaman bir patron olmadığımızdan matbaaymış, kağıtmış, grafik iyiymiş, kötüyümüş; bunlarla uğraşmıyorum. Yani bu yazıyı Fiti yazsa daha da başlık çıkardı. Üstüne üstlük her ay konu bulma gereği de ayrı bir sorun. Yani Fiti olmak başlıca bir sorun, onu zaten geçiyorum. Biz sıradan editörlere gelince: En uyuz olduğun oyun tipinden bir başlığı eline tutuşturdukları zaman işkence de başlıyor demektir. Mesela ben adventure'lardan son derece sıkılıyorum. Havuzu tıkamak için bulman gereken tıpa bardadır ama barmen onu kız arkadaşına hediye etmiştir. Kız arkadaşısı ise babası psikopat olan bir evde oturmaktadır. Kıza ulaşmak için önce köpeği geçip sonra babasından kaçmalı ve hedefinize ulaşmalısınız. Sonra kızın dardını çözüp tıpayı ondan almalı sonra da havuzu tıkamalısınız, bunun gibi abuk sabuk sorunlarla uğraşmak beni son derece sıkıyor. Haydi, bunları yaptın bakalım. Sonra sizin ilginizi çekecek bir yazı yazmak için ustalığınızı konuşturman gerekir lakin sevmediğin bir şeyi neşeli bir biçimde yazmak benim gibi Polyanna ruhlu bir adam için bile son derece zordur.

Toplantı deme bana!> Yazı teslim tarihi yaklaştıkça, özellikle ayın 13'ü ya da 15'i gibi olan ürün lansmanları, benim

gibi donanım editörleri için bir kabustur. Yeni ürün tanıtımlarında yer almamak olmaz ama bir yandan da son dakikaya sıkışan işler durmadan gelmeye devam eder ya da hit bir oyun tam bu tarihte piyasaya sürülür ve gecelerinle gündüzlerin iç içe girer. Bir yandan en iyi şekilde yazmaya çalışırken bir yandan da uykusuzlukla boğuşursun ve gündelik hayatın karmakarışık olur. Üstelik tam bu tarihlerde birisi evlenir ya da benzer bir şekilde çocuğu olur. Eh, gitmesen olmaz ama gidecek halin de yoktur. Haydi, bunun üstüne bir hafta süren yurt dışı gezilerini ekleyelim. Gezi yüzünden tam bir haftalık iş birikir. Zaten dergi bittikten sonra ilk bir hafta toparlanmak ve yeni derginin hazırlıklarıyla geçer. Yani ayın yarısında tam randımanla çalışırsın. Bu durumda sıkışmanın olanağı varsa gelin bana da anlatın.

Son dakika golleri> Sabit disk patlar! Haydi, onu bir yazılımla kurtardın diyelim. Yazmış olduğun yazıyı yanlışlıkla silebilirsin ya da dosyaları kopyalayıp yapıştırırken karıştırıp eskisini yenisinin yerine koyarsın. Buyur buradan yak! Haydi, bir adım daha öteye gideyim. Çalışırken elin Ctrl + A'ya bastıktan sonra bir şeyler yazıp monitöre bakmadan el alışkanlığı olarak Ctrl + S yaparsın! Böylelikle tüm işin geri dönüşü imkansız bir şekilde silinir! Bunu daha önce yaptığım için yazıyorum. Çalışırken kesinlikle monitöre bakmayı ihmal etmeyin. Ayrıca çalışırken kola, buzlu çay vb.

şeyleri klavyeden uzak tutun ya da su geçirmez bir klavye kullanın. Bunları klavyeye bir döktünüz mü tüm sistem gider, haydi geçmiş olsun. Ayrıca sizin haricinizde dış etkiler de vardır. Mesela dergideki odanın dışından devamlı olarak topuklu ayakkabı giyen hanımlar geçiyor ve yer sarsılıyor! Gerçi evimin de yakınından tren geçtiğinden ve bundan önceki evim de gürültüyle iç içe olduğundan bir süre sonra alıştım ama bazen yer öyle bir sarsılıyor ki minik bir deprem yaşıyorum desem yeridir. Son olarak çalışırken gelip size sorular soran arkadaşlarımız, sık sık ve gereksiz yere çalan ırk telefonları da buna tuz biber eker. Mesela ben çalışmak için erkenden ofise geldiğimde benim burada olduğumu keşfeden santral, aranan kişi ben olmasam bile dergiye gelen her telefonu bana bağlayarak çalışmamı imkansız bir hale getirir! Hürriyet'in santalinde çalışanlardan rica ediyorum. Allah aşkına ismen beni aramayanları artık bana bağlamayın! 📞
akmenek@level.com.tr

İşte hayatımda oynadığım en güzel adventure.



Gönül Manifestosu



Çok sevgili LEVEL okurları, canlarım. Bakıyorum da televizyonlar, gazeteler, internet sayfaları aşk ve mutluluk üzerine öğütler veren oluşumlar, her yaştan insanı birbirleriyle evlendirmek için taklalar atan programlar ve hatta tüm ana fikri evlilik üzerine kurulu dizilerle dolu taştı.

Hesap sorulmasından hiç hazzetmem. "Neden aramadın, neredesin, kimlesin?" sorularına "Telefon çekmiyordu, yürüngedeyim, Buzz Aldrin ile papaz oynuyorum" cevaplarını veririm

Bu atmosferde evlenmek için banka kredileri alan; beyaz eşya, mobilya, yatak odası takımı, yemek odası takımı taksitlerinin altına giren genç insanlar çevremi sarmışken, bu ay bir fotoroman yapmak yerine daha anlamlı bir köşe hazırlamaya gerek duydum ve kendimce bir aşk manifestosu çıkardım. "Cem Şancı Gönül Manifestosu" adını verdiğim bu kurallar bütünü, tamamen benim gönlüme göre hazırlanmış olsa ve elbette kimseyi bağlamasa da ileride ihtiyacınız olur, dönüp bakmak ister, hatırlamak veya uygulamak istersiniz umuduyla gönül manifestomu sizinle de paylaşmak istiyorum, buyurun:

- 1- Aşık olmam için kızımızın zengin ve güzel olması gerekir. Dünyada en çok sevdiğim şey para, ikinci en çok sevdiğim şeyse kadındır. İkisinin bir arada olması durumunda dayanmam aşık olurum.
- 2- Evlenmem.
- 3- Nişanlanmam.
- 4- Sözlennemem.
- 5- Anne baba ile tanışma seremonilerine kıl olurum, görüşmede takım elbise giymem.
- 6- Sevgilimin arkadaş, dost çevresinin onayını almak gibi bir endişem yoktur. Hiç de umurumda olmaz.
- 7- Kiskanılmaktan hiç hazzetmem. Kadınının beni başka kadınlarla paylaşabildiğini görmek isterim ki bu aşkın en önemli ispatıdır benim için. Ben sizin tapulu malınız, tasmlanmış köpeğiniz değilim. Evet, gönlüm sizindir ama bedenim ve hormonlarım, dürtülerim beni başka kadınların dudaklarından bal çalmaya yönlendiriyorsa doğaya da karşı gelecek değilim.
- 8- Hesap sorulmasından hiç hazzetmem. "Neden aramadın, neredesin, kimlesin?" sorularına "Telefon çekmiyordu, yürüngedeyim, Buzz Aldrin ile papaz oynuyorum" cevaplarını veririm.
- 9- Çenem parmaklarım kadar çalışmaz. "Neden susuyorsun?" sorusuna katlanamadığım gibi çevremde "bik bik bik" 24 saat konuşan kadına da hiç katlanmam. Çoğu zaman, sessizlik ve huzurdur aradığım. Ama tatlı sohbetlere karşı da değilimdir, yanlış anlaşılmasın.
- 10- Geceleri çıkmam. Herkesin koşa koşa gidip balık istifi gibi eğlendiği mekanlardan hazzetmem. Deniz kenarında sakin bir köşe, gözlerden uzak minik bir kafe, doğayla iç içe nezih bir altı yıldızlı otel her zaman tercihimdir. Sevgilimin beni bu tür mekanlara davet etmesini ve ikramda kusur etmemesini beklerim.
- 11- Hesap ödeyen erkekten nefret ederim.
- 12- Sevgililer gününde hediye bekleyen kadından nefret ederim.
- 13- Sevgilisini hediyelere boğmayan kadından nefret ederim.

- 14- Çocuk doğurmak isteyen kadından nefret ederim.
- 15- Avrupa menşeli otomobil yerine Çin, hatta Uzak Doğu otomobili kullanan kadından nefret ederim.
- 16- Kokoş kadın sevmem; muhatap bile olmam
- 17- Kendisine laf atan adama haddini bildiremeyen, yumruk atıp çenesini kırmayan kadından hazzetmem. Starbuck gibi kadın severim.

- 18- Yemek yapmaktan keyif almayan kadın sevmem.
- 19- İspanyol, Portekiz, Fransız ve İskandinav kadınlarına taparcasına hayranım. Her sözlerini emir telakki ederim.
- 20- Video oyunları sevmeyen kadından hazzetmem ama konsolları seven kadınlardan da nefret ederim. cem@level.com.tr





Uzaylıyı Taşlamak...

Türkiye'de neden hep bilim kurgu geri kalmıştır, diye merak etmişimdir. Tamam, günümüzde bilim kurgu ya da fantastik olaylar üzerine yazan birçok başarılı yazar arkadaşımız var ama benim kastettiğim 80'ler ve 90'lardı. Bana göre karanlık ama bir o kadar da saçma, hatta komik olan yıllar. 80'lerde belki yokluktan olmadı diyeceğim ama 90'larda her şeye ulaşmak mümkündü.

O dönemlerde dünyada bilim kurgu adına bir yığın iş yapılırken ülkemizdeki durum içler acısıydı. Yapılan işlerin neredeyse hiçbirisi taklitten öteye gidemedi. Şöyle bir gerilere bakınca aklıma sadece komik işler geliyor. Belki bu yazacaklarımın dışında pek

Dünyayı Kurtaran Adam'ı seyredip sinemadan çıktığımda aklımda kalan şey, büyük bir hayranlıkla seyrettiğim Star Wars filmi- nin o filmin içinde neden yer aldığıydı

çok örnek vardır ama benim yaşadıklarım ve zihnimde yer eden şeyler bu yazacaklarım.

"Türk işi bilim kurgu" denilince aklıma Dünyayı Kurtaran Adam geliyor. Yaşım gereği bu filmi ben sinemada izledim. Bana hemen "O filme gidilir mi?" demeyin. O dönemler tek kanallı TRT dönemleri. Herkes neredeyse her akşam sinemaya giderdi. Yazın yazlık sinemalar filan, acayip bir dönemdi. Neyse, konuyu fazla dağıtmayayım. Dünyayı Kurtaran Adam'ı seyredip sinemadan çıktığımda aklımda kalan şey, büyük bir hayranlıkla seyrettiğim Star Wars filminin o filmin içinde neden yer aldığıydı. Cüneyt Arkın'ın taktığı motor maskına da bir anlam verememişim. Bir çocuğun akli bu kadar mı karıştırılırdı? Hala etkisinden çıkamadım.

Tüm dünyada E.T. çılgınlığı başlamıştı. Yaratıcı Yeşilçam sinemacıları da BADİ isimli bir Türk E.T. filmi yapmıştı. Maalesef ben bunu da sinemada seyretmişim. Neden dersiniz; hala özel televizyonlar yoktu ve galiba sadece TRT2 açılmıştı o dönemler. BADİ'ye geri dönersek eğer; E.T.'nin ucube bir Türk versiyonundan öteye gidememiş, garip bir sinema deneyimi olarak yorumlayabilirim. Garip

GÖRMEK İSTEDİĞİM TÜRK FİMLERİ

- Mad Max vari bir nükleer savaş sonrası film yapsa bizimkiler? Doğan görünümlü Şahin kullanan kahramanımız mutant minibüsçüler çetesi ile savaşa. Müziklerini de "İsmail YK" ve "Cankan" Biraderler yapsa?
- Şöyle bir Türk zombi filmi olsa. Taksim meydanında zombiler kovalasa sağ kalan insanları. Migros'ta sıkışan insanlar kurtulmak için çaba sarf etse. Bu filmin müziklerini de Cemali yapsa.
- Bir de Godzilla filmimiz olsa. Godzilla İstanbul'a gelse (Kastamonu'da çıkırsa yıkacağı pek gökdelen yok.). Yeni yapılan Mashattan ve civarındaki gökdelenlere saldırısa filan. Orayı yıkınca nereye gider bilemiyorum ama eninde sonunda sıkılıp tekrar Japonya ya da New York'a döneceği kesin. Ayrıca soundtrack'ini de Ayna grubu yapsa?

kafalı, çakma E.T.'nin mahallede takılan çocuklarla olan muhabbetleri görülmeye değer bence. O zaman bilmiyordum ama geçen senelerde öğrendiğimde daha da şok olmuşum. Filmin müziklerini Yeni Türkü yapmış çünkü. Bu da başka bir saçma detay olarak hafızama kazındı.

Bir de bir başka film vardır ki... Hmmm, inanılmaz. "Homodi" isimli bir bilim kurgu filmi. Müjdat Gezen'in ve Perran Kutman'ın oynadığı... "Çekyat üzerinde oturan uzaylı" gibi derin kavramsal sahneler içeren bir dolu sahnesi vardır. Filmde rahmetli Altan Erbulak'ın oynaması da ilginçtir. Sinema filmi konusunu kapatmadan size bir link vermek istiyorum. Bir ara girip bakın. www.onarfilms.com sitesinde şirketin yeniden DVD olarak piyasaya sürdüğü birçok eski, fantastik Türk filmi bulabilirsiniz. Özellikle Korkusuz Kaptan Swing evlere şenlik. Muhakkak seyredin. Bir Türk firmasının değil de bir Yunan şirketinin yaptığı bu atılımı takdire şayan buluyorum. Televizyondaysa bilimkurgu denince

aklıma Uzaylı Zekiye gelir. Seden Kızıltunç'un başrolünü oynadığı dizi gösterildiği 1987 yılında oldukça popülerdi. Geçenlerde tekrarı yapıldığında seyretmeye çalıştım ama maalesef dayanamadım. İşin ilginç yanı dizide oynamayan sinema oyuncusu kalmamış. Herkes varmış. Dizinin müziğini de Cahit Berkay'ın yaptığını belirtmeden geçemeyeceğim.

Bu örnekler uzar gider. Daha uzatırım da Fırat beni başka bir gezegene işinlar.

Belki de ülkemizi ziyaret eden uzaylılara taş atmamızdan önce de bu tarz şeyler yaptık ve bilim kurgudan uzak durmamız için lanetlendik ya da acaba uzaylılar ceza olsun diye genlerimizle oynayıp bizim bilim kurgudan uzak durmamızı mı sağladılar? Çok bilim kurgusal oldu galiba. Ben de beceremedim. :) Gelecek sefere sizleri tekrar bu sayfalarda görmek üzere... 🌌

turbo@level.com.tr

<http://turbo-s2k.deviantart.com>



Özgürlük Üzerine...



“Özgürlük”... Baki kalan bu gök kubbede özgürlükten, özgür olmaktan, olabilmekten daha değerli bir kavram olmadığı kanaatindeyim. Bir insanın özgürlüğü, bir hayvanın özgürlüğü ya da bir ülkenin özgürlüğü veya bağımsızlığı... Bir başka ifade biçimiyle, bu kavramın hangi odak üzerinden değerlendirildiğinin bir önemi yok. İnsanlık tarihinin tartışmasız en büyük ayıplarından biri olan kölelik düzeni, uluslar tarihinin en ahlaksız sistemlerinden biri olan sömürgecilik, doğasında tüm haşmeti ve heybetiyle yaşamını sürdürecektir. İnsanlık tarihinin büyük bütçeli sirklerde insanların oyuncağı olması ya da uçuz bucaksız kırlarda tüm zarafetiyle dört nala koşacak atların para için yarışırılması, evcilleştirilmesi... İnsanlar da, uluslar da, filler de, atlar da olabildiğince özgür olmalı.

Asıl trajik olan ise “medeniyet mazisine” bir bakış attığımızda, “özgürlük” kavramının hemen yanı başında karşımıza çıkan bir diğer kavramın, “özgürlük mücadelesi” olması. Bağımsızlığı için savaşmak zorunda kalmış kadınlar, çocuklar, erkekler... En temel hakları olan özgürlüğü, elde edebilmek için taşla, sopayla, kılıçla; dişle diş, kana kan dövüşmek, çarpışmak zorunda bırakılmış faniler. Tanrı'nın onlardan esirgemediği, belki de onlara hediye ettiği özgürlük için, insanlarla savaşmak zorunda kalmış insanlar...

Sanmayalım ya da bir yanılığa düşmeyelim ki bu tip hadiseler artık günümüzde, 2000'li yıllarda, insanoğlunun kurduğu medeniyette yaşanmıyor. Her gün, ölen insanlar var. En acı vereni ise her gün, ölen küçük insanların, yani bebeklerin olması... Hür havayı belki on gün, belki bir ay ciğerlerine çekebilmiş minik, pembe yanaklı bebekler. Özgürlüklerini yaşayamamış bebekler... Kahrolmamak elde değil, ama insan itikadını kaybetmemeli. İlah'a güvenmeli ve İlah'ın ilahi adaletinin tecelli edeceği günü beklemeli sabırla, inançla... Er ya da geç, bu dünyada ya da “öteki dünya”da terazi dengeye gelecektir. Fakat asıl ideal olanı, uluslararası toplumun bir aydınlanma süreci daha yaşayıp dünyanın çeşitli bölgelerinde yaşanan bu

kayımlara müdahale etmesi, son vermesi. İnsanlar ve uluslar, tarih boyunca birçok kez yaşadıklarına benzer, yeni bir aydınlanma süreci daha yaşamadıkları sürece, üzülerek söylüyorum ki özgürlükleri için ölen insanlar olmaya devam edecektir. Ne var ki daha önceki satırlarımda dile getirdiğim gibi, yine de insan umudunu kaybetmemeli; bu sadece bir budalanın umudu olsa bile... İnancın olduğu yerde, umut da vardır. Özgürlükleri adına savaş veren insanların yaşadığı coğrafyalarda bir gün panayırın kurulacağı, insanların birbirlerine kahkahalar atarak sarılacaklarının umudu, bebeklerini huzurla emziren, geleceğe güvenle bakan annelerin var olacağı umudu...

Ya bizler, özgür olanlar, özgürlüğü için savaşmak durumunda olmayanlar... Adı geçen kavramın ne denli önemli bir hediye olduğunun farkında mıyız? İsteddiği anda yemek yiyebilen, su içebilen, internete girebilen, televizyon seyredabilen, duş alabilen, oyun oynayabilen bizler... Tüm bunları yaparken, yapabilirken Yaradan'a şükrediyor muyuz? Ya da hayata dair bu rutinlerimizi ifa ederken, edemeyenleri

bir an bile olsun aklımıza getiriyor muyuz? Ne kadar aklımıza geliyorsa ölen bebekler, özgürlükleri için savaşan anneler, babalar bizler de o kadar insanız.

Bu arada insanları özgürlükleri, hürriyetleri için savaşmak durumunda bırakanlardan pek dem vurmadım. Sanmayım ki, unuttum. Artık onlar için edecek iki kelamım bile kalmadı ne yazık ki. doruk@level.com.tr

Not: Sözde “özgürlük mücadelesi” veren bölücü ve korkak terör örgütlerini lanetliyorum. Yazımda sözünü ettiğim, “özgürlük mücadelesi verenler” tarih boyunca kendi topraklarını, temel hak ve özgürlüklerini korumak zorunda bırakılmış gerçek/ölümsüz kahramanlardır.

Not2: Derginin piyasaya çıktığı günlerde Ramazan Ayı'na ya girmiş ya da girmek üzere olacağız. Hepinize huzurlu bir Ramazan Ayı diliyorum...

“Cehennemden Çıkan Çılgın Türk”ler...¹



Milli takımın Avrupa Kupası macerasında önümüze konan her şey koca bir zincirin halkalarından ibaret. Tek bir ağızdan futbolu kutsallaştıran medya, her biri numunelik futbol yorumcuları, sapına kadar Adanalı, ultra karizmatik, asabi teknik direktör ve evet; maçlara gidip hoplayıp zıplayan, sapına kadar Kasımpaşalı, ultra karizmatik, asabi başbakan tarafından sürüklenen artık pas tutmuş, demode bir zincir bu. Takım sapır sapır dökülür ama hasbelkader atılan gollerin ardından gelen galibiyetler bize yeter. Sonuçta “biz çılgın Türklerizdir”. Hırvatistan maçının ikinci uzatmasında son saniyelerde gol atan Semih Şentürk “ilahi bir güçle topa vurdum” dediğinde bunun ne kadar mantıksız olduğunu düşünmek yerine onu alkışlarız, bağırırız, sağa - sola kurşun sıkımayı da kendimize borç biliriz...

Oysa olan bitenlerin ardında ufak detaylar saklı olabilir. “İddaalı” bir laf belki ama artık iyi oynayanlardan çok sonucu bilenler kazanıyorlar. Örneğin bahislerde Hollanda’nın galibiyeti 1’e 1.5 verirken Rusya’nın galibiyeti 1’e 10 verir. Rusya’nın galip

yerdeyse hile-hurda kaçınılmazdır ve siyaset olan bitenlere hiçbir zaman uzak kalmaz. Sözelimi Kasımpaşaspor enteresan bir şekilde dört yılda, her yıl bir üst lige çıkarak Turckell Süper Ligi’ne kadar yükselir. Sene sonunda ligden düşer ama başka bir takımla birleştirilerek tekrar ligde tutulması düşünülmektedir. O takımsa İstanbul Büyükşehir Belediyespor’dur. Tayyip Erdoğan bir zamanlar Kasımpaşaspor’da futbol oynamış, bir dönemse İstanbul Büyükşehir Belediye Başkanlığı yapmıştır ve aynı zamanda Fenerbahçelidir ki Kasımpaşaspor, Fenerbahçe’ye yakınlığıyla bilinen bir kulüptür. Fenerbahçe’nin ezeli rakibiye Galatasaray’dır ve 2007 - 2008 sezonunda Galatasaray Kasımpaşaspor’a kendi sahasında 1 - 0 yenilmiştir. “Olsun”dur, “top yuvarlak”tır denilir geçilir...

Önce alavere - dalavereye, sürpriz (!) sonuçlara rağmen futbol siyasetle birlikte en revaçta olan konudur biz çılgın Türkler için. Gelgelelim onca ilgiye, hevese ve harcanan paralara rağmen Türkiye’de iyi futbolcu yetiştirme konusunda inanılmaz bir kısırlık vardır. Aslında sadece futbolcu yetiştirme değil, hemen her alanda bir kısırlıktan muzdaripiz ve ne yazık ki bizler çılgın (!) olduğumuz kadar üretken ve yaratıcı olamıyoruz.

Üretmek yerine kopyalayıp, süsleyip pazarlamak daha cazip geliyor; yaratıcı fikirlerin değerise son derece düşük. Üretenlerin, yeni bir şeyler ortaya koyanların değil şarkıcıların, futbolcuların el üstünde tutulduğu bir toplumda Bill Gates’ler yetişir mi? Türk olmalarından gurur duyduğumuz Yerli Kardeşler Türkiye’de olsalardı Far Cry’nin / Crysis’in başarısının onda birini sergileyebilirdi

miydi? Böyle sorular kafamızı pek meşgul etmez bizim. Sokağımızla, kitlelerimizle, medyamızla, siyasetimizle, kısaca varımızla yoğunumuzla hemfikirizdir; siyasetçi Tayyip Erdoğan, teknik direktör Fatih Terim, futbolcu Arda Turan, spor yorumcusu Rıdvan Dilmen, şarkıcı Tarkan Tevetoğlu, şovmen Mehmet Ali Erbil’dir idollerimiz. Onlar servetlerine servet katarlarken medyatik olamayan aydınlarımız, entelektüellerimiz, bilim adamlarımız, gerçek sanatçılarımız sürünürler.

Siyasetçi gidip Hülya Avşar’la güzel güzel dertleşir, iltifatlarını eksik etmez. Oysa diğer tarafta yıllarca mürekkep yalamış, dirsek çürütmüş profesörlerle kavgalıdır, yerden yere vurur onları. Zaten bilim adamları değil ilim adamları makbuldür. Herhalde - tıpkı futbolcu Semih gibi - bilim adamlarının da ilahi güçten feyzalmaları beklenmektedir. İnsanlar işsizlikten, parasızlıktan kırılırlarken türbanın üniversitelerde serbest kalmasıysa her bir sorunumuzu çözecek gibi öne sürülür. En kötüsüye benzeri pek çok dengesizlik ve açmazla iç içe yaşamaya alışmış olmamızdır...

Doğrusu eskiden Türk milleti zekiymiş, çalışkandı ama şimdi aynı zamanda çılgın. Bu gerçeği kabullenmeliyiz. Ne zaman hangi arada çıldırdık, ne oldu da bu raddeye gelindi bilmiyoruz, ama artık tescillendi: Gol atmak için öncelikle gol yememiz, kazanmak için öncelikle kaybetmemiz gerekiyor. Ülkede her şey sapır sapır dökülür ama hasbelkader elde edilen ufak tefek başarılar bize yeter. Sonuçta biz çılgın Türkler’iz! 🗨️

hbasaran@level.com.tr

Gelgelelim onca ilgiye, hevese ve harcanan paralara rağmen Türkiye’de iyi futbolcu yetiştirme konusunda inanılmaz bir kısırlık vardır. Aslında sadece futbolcu yetiştirme değil, hemen her alanda bir kısırlıktan muzdaripiz

geleceğini bilenler haliyle bir koyup on alırlar. Bu durumda birileri cebini fena halde doldururken çoğunluk maç sonuçlarının sürpriz olduğuna inanır / inanılır. Kupanın önceki sahibisi tüm maçlarda aynı, kıyıtlık kontra atak taktiğini uygulayarak şampiyonluğu elde eden Yunanistan’dır ve işte bakın, bu da başlı başına bir sürprizdir. Sürprizlerin giderek artması her nasılsa kimsenin tuhafına gitmez.

“Futbol asla sadece futbol değildir.”², aynı zamanda çok iyi bir toplumsal aynadır. Derinlemesine baktığımızda ilgisiz gibi duran pek çok şeyi idrak edebilirsiniz. Her şeyden önce futbolda çok büyük paralar döner. Büyük paraların döndüğü



Mr. Blonde: Doruk Cansev

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentürk

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı

inbox@level.com.tr

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin rezizansı mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

YENİ OYUN

Selam LEVEL çalışanları, Derginizi 120. sayıdan beri takip ediyorum ve çok seviyorum. Bu size attığım ilk mail. Hemen sorularına geçeyim:

1. Ben bilgisayarına Windows Vista Ultimate'i kurdum ama oyunlar çok zorlanıyor. Vista'yı kaldırıp XP'yi kurmak istiyorum. Ama XP'nin CD'si yok. Ayrıca C:'de "windows.old" diye bir klasör var. İçinde Windows XP'nin dosyaları var. Acaba Windows Vista'nın klasörünü silsem tekrar XP'ye döner mi; yoksa XP'yi CD sinden tekrar yüklemeli miyim?

Mr.White: Evladım, sana günde üç öğün yemeklerden sonra bir saat CHIP dergisi, ayrıca her akşam yatmadan önce LEVEL Donanım bölümü yazıyorum. Eğer bu kürün sonunda hala iyileşmezsen, bilgisayarları, teknolojiyi, interneti falan bırakıp, Karadeniz dağlarında bir orman evine yerleşip, doğayla

İç içe, sağlıklı bir hayat sürerek, yaşamının geri kalanından keyif almanı öneririm.

2. Önerdiğiniz PSP oyunları var mı?

Mr. Pink: Geçen ay burada bir takım öneriler yapmıştım. Aklıma gelen en iyi üç oyunu bir kez daha yineleyeyim: Tekken 5: Dark Resurrection, Final Fantasy VII: Crisis Core ve Puzzle Quest.

Mr. Brown: God of War ve Pirates tabii ki.

Mr. Blonde: Patapataponpataponponpatapatapon!

3. Alan Wake hangi konsollara çıkacak?

Mr. Orange: PC, PlayStation 3 ve Xbox 360. Oyun bir çıksın da hangi platforma çıkacağı mühim değil.

Eddie: Alan Wake, İlhan İrem'e döndü resmen.

4. Verdiğiniz oyunlar çok güzel ama genellikle eski oluyor çoğu. Biraz daha yeni oyunlar veremez misiniz?

Mr.White: Önümüzdeki ay Fallout 3'ü ve Crysis Warhead'i hediye etmek için bazı görüşmelerim ve çalışmalarım olacak. Bakalım neler olacak?

5. Sizce Xbox 360 mı, yoksa PlayStation 3 mü daha iyi?

Mr. Pink: Her yönden Xbox 360 daha iyi şu anda.

Mr. Orange: Kimse kusura bakmasın ama bu soruyu her gördüğümde "Xbox 360" demeden duramıyorum!

Eddie: Sanıyorum ki bu soruyu günde üç öğün

duyuyoruz.

Sorularım bu kadar. Kendinize iyi bakın. İyi çalışmalar. Derginizde yayınlarsanız sevinirim.(P.O.S.T.A.L'a koymayın ama.)

Ahmet Gökhan Buz

MMORPG

Selam tüm LEVEL halkı! Klimanız iyi çalışıyordur umarım. Hava çok sıcak çünkü. Neyse, ben direkt sorulara geçiyorum:

Joe: Klima bir çalışıyor, bir çalışmıyor. Ben de anlamadım... Mesela şu an gecenin üçü ve çalışmıyor. Hepimiz öleceğiz. Yardım... Edin... Krgh...

1. Ben bir MMORPG hayranıyım. Sağlam bir MMORPG önerir misiniz?

Mr. Pink: World of Warcraft. (Vallaha mı?)

Mr.White: Eve Online

Mr. Blonde: LEVEL Online! (Olmadı, değil mi?)

Mr. Orange: Hep Matrix Online oynamak istemişimdir ama...

2. PS3 mü, yoksa Nintendo Wii mi?

Joe: Xbox 360.

Mr. Pink: Xbox 360.

Mr. Orange: O nasıl bir karşılaşır ma öyle?! Allah günah yazar bak.

3. WoW oynayayım mı? Oynayacaksam hangi server'da oynayayım?

Mr. Pink: Oynama bence. Ama Mr. Brown daha iyi bilir.

Mr. Brown: PvP mi PvE mi ? PvP de ben Frostwhisper ve Boulderfist'i tavsiye ederim.

4. Elif Abla, senin saçların uzamıyor mu? Yoksa sen mi kestiriyorsun?

Joe: Eddie diye biri yok; onu Photosop'ta tasarlıyoruz biz. Stajyer Emre'nin Ekim sayısı için birkaç çalışması var yine, değil mi Emre? Emre?

Mr. Pink: Eddie'nin saçları yok.

Postiş, peruk, angora tavşanı gibi şeylerle kafasını örtmeye çalışıyor.

Mr. White: Photoshop'la kafasına saç ekletiyor Eddie.

Mr. Orange: Yoğun baskılarım sonu cu saçını uzatması konusunda ikna ettim kendisini. Bundan sonrası saç diplerinin performansına kalmış.

Eddie: Ben de saç diplerime baskı yapıyorum ama uzamıyor; bir türlü uzamıyor.

5. Mortal Kombat vs. DC Universe... Sizce hangi taraf yener?

Mr. Pink: Bu o kadar saçma bir birleşim ki zaten, hangi tarafın yeneceğini düşünmek bile istemiyorum.

Herkese tekrar selamlar. İyi oyunlar Atacan Kuyumcu

LEVEL

Merhaba LEVEL çalışanları; arayı çok fazla açmadan bir mail daha göndereyim dedim. Bu ay pek güzel oyunlar yoktu bence ama sizin elinizden geçen her şeyi okurum ben. Çok yağcıyım değil mi? Neyse, bana P.O.S.T.A.L yolu gözükmeden sorularına geçeyim en iyisi:

1. Cem Abi, senin oyunlarla pek aran yok sanırım; sadece para kazanmak için yazıyormuşsun gibi geldi bana. Olsun yine de okuyorum yazılarını.

Mr. Pink: Mr. White birazdan ışın tabancasıyla peşine düşecek, haberin yok...

Mr. White: Canım yavrum, senin bir Porsche'un yaktığı benzinden,

Beykoz ormanları içindeki av köşkünden her sabah LEVEL

binasına gelip gitmek için harcadığım yakıt ücretinden

haberini var mı? Tabii ki para için yazıyorum. Yazılarımı size

ulaştırmak için büyük masraflar yapan, derginin bütçesini delen

ödemelere katlanan LEVEL

yöneticilerine teşekkür etmelisiniz ki, büyük fedakarlıklara katlanarak,

sizleri yazılarımdan mahrum

etmemek için çalışıyorlar. Şunu da itiraf etmem gerek, LEVEL bana para ödemek yerine bu fonu başka bir işe yönlendirse, örneğin önümüzdeki ay Fallout 3'ü veya Crysis Warhead'ı okurlarına bedava olabilir verebilirdi.

Mr. Orange: Sana da sayfa başına 10.000 YTL versinler, bak nasıl yazıyorsun.

Joe: Oha! Kim veriyor o parayı?!

Mr. Orange: Buranın Mali Müşaviri benim hafız!

Joe: Sizi de şöyle alayım Mr. Orange...

2. Battlefield Heroes çok şirin ve zevkli bir oyun, Crysis Warhead'den bile çok bekliyorum bu oyunu. İnşallah EA bizi hayal kırıklığına uğratmaz. Asıl soruma geçiyorum. Battlefield Heroes ücretsiz bir oyun olacağı için sizin de onu DVD'de yayınlamanız mümkün mü?

Mr. Pink: Maalesef Battlefield Heroes bayağı bir ertelendi ama çıktığı zaman DVD'ye koyma olasılığımız var elbette.

3. Crysis Warhead Türkçe olacak mı veya sizin bu konu hakkında bir bilginiz var mı?

Mr. Orange: Olmaması için bir neden yok, hatta olmazsa ayıp yani. Olacak, olacak...

4. Bana LEGO oyunları gibi eğlence unsuru fazla oyunlar önerebilir misiniz?

Mr. Orange: Bağımsız oyun yapımcılarının yaptığı oyunlara yönelmeni öneririm çünkü para gücünün haki miyetini gün geçtikçe hissettirdiği oyun piyasasında eğlence unsuru pek bir göz ardı edilir oldu.

5. Her ay yeni bir ekran kartı çıkıyor. Buna kim dur diyecek? PC'lerimiz ne zaman yeni nesil konsollara yetişecek ya da biraz değiştireyim; böyle bir ihtimal var mı?

Mr. Pink: PC'ler elbette konsolların gücüne ulaşacak (ve belki ulaştı da?) ama konsol oyunları konsollar için optimize edildikleri için her zaman PC oyunlarından daha sorunsuz çalışacaklar.

Mr. Orange: PC'nin gücü konsollara

erişebilir ama performans açısından her zaman sorun çıkacaktır. Mr. Pink'in dediği gibi, optimizasyon olayına eğilmesi lazım yapımcıların.

Elif Abla, LEVEL Ligi'nde yenilmişsin ama üzülmeye, bir dahakine yenersin inşallah.

Eddie: Uzmanlık alanımdaki oyunları oynamıyorlar ki; hep futbol, hep futbol...

Joe: I love this game!

Cevaplar ya da yayınlarsanız çok sevineceğim. Hepinize kolay gelsin; iyi çalışmalar.

Kaçan Parlatan

ÖMRÜMDEN GEÇEN 131 SAYI

Selam tüm LEVEL çalışanları ve okurları, Ben derginizi 132. sayısından beri takip etmeye başladım. O da sıkıntımı atmak içindi. Bir daha da bırakmadım.

Aşağı yukarı dört senedir hiçbir dergiyi her ay alıp okumamıştım. Hatta Miço haricinde (dört sene öncesinde) bir dergiyi takip ettiğimi hatırlamıyorum şu ana kadar.

Arada derginizi okuldan arkadaşlar getirirdi onlardan otlanırdım. Benim PC bana eski geldiği için de hiç zevk almazdım ama ayaküstü anlaşılıyormuş demek ki. Bir tane kendim alıp incişine boncuğuna kadar okuduğumda dedim ki: "Vay be!" Keşke daha önce bunun farkına varsaydım. Kaçırduğım onca sayıya yanıyorum şimdi.

Gerçekten tebrik ederim sizi. İşinizi çok iyi yapıyorsunuz ve kimseye bağlı değilsiniz. Yani sırf oyunu yapan firma yüzünden puanları artırılan oyunları bile sert dillerle eleştirip kendinizce puan verebiliyorsunuz.

Kimse böyle yapmıyor işte; neyse sorularına geçeyim isterseniz: **Eddie: Sonunda oyunları objektifliğimizi kaybetmeden değerlendirdiğimizi fark eden birileri çıkıyor.**

1. Ben bir PSP sahibiyim ve her ay dergiyi aldığımda ilk merak ettiğim şey PSP oyunu olarak ne incelendiği oluyor. Aslında bunu söylemek istemezdim ama korsan olarak

internetten indirip oynuyorum oyunları. Türkiye şartları beni buna zorluyor. Yeni oyunlar 80 - 100 YTL civarında ve ben PSP'yi alırken verdiğim parayı oyunlara da vermek istemiyorum. Lütfen bana kızmayın. Sizin de bu durumdan çok yakındığınızı biliyorum, o yüzden sizinle paylaştım. Neyse son sayıda incelediğiniz Hellboy: The Science of Evil oyununu hemen edindim ve oynadım (Başka ne yapacaksam?).

Bence güzel bir oyun. Dediğiniz gibi kamera açıları bazen zorluyor insanı ama oyunun sesleri, vurma - kırma efektleri kanımca gayet güzel. Tek bir şey soracağım. Bu tür oyunlara böyle küçük küçük, sülük gibi yapışan, tam saldırı yapacakken çok önemli bir anda bir dokunup bütün atağımı engelleyip oyun zevkimi en alta indiren yaratıklar konması zorunlu mu? İsyan ediyorum...

Mr. Pink: İsyanın ilgili mercilere iletildi. Takriben 12 dakika sonra oyunun imha edilecek.

Mr. Brown: Haklısın abicim sonuna kadar

Mr. Blonde: En azından böyle sinir yaratıklar olmalıydı ki zaman zaman elimizi X tuşundan seçebilelim..

2. Ben online olarak Knight Online oynuyorum. Knight Online gerçekten Türkiye'de inanılmaz bir kitlesi olan bir oyun ama hiçbir zaman MMORPG listelerinde ilk üçte göremiyorsunuz onu. Neden sizce? (Tamam grafik yok; kabul abi.)

Mr. Brown: Grafik yok, konu yok, evren yok, daha ne diyim.

Mr. Orange: Knight Online, ilk günden itibaren "çamur" olarak sıfatlandırdığım bir oyun. Liste lerde yer alamaması normaldir.

Mr. Blonde: Brown Aga, KO'da mis gibi Koxp var, hesap hack'leme var daha ne olsun?

3. W.A.S.D belgeselini çok beğendim. Ofis ortamınız özellikle çok hoşuma gitti. Kendimi orada hayal ettim birden ve şöyle dedim: "Hafız!" Bir daha böyle bir belgesel (Her ne olursa, yeter ki sizi bir de hareketli görelim.) türünde bir

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Ben iyiyim!"

2. "Bir şarkıda toplama albüm yaptılar!"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden sürpriz bir hediye kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Beklesek mi?"

Acıkan Elif tarafından asansörün önünde, telefonunu unuttuğu için ofise dönen Şefik için söylenmişti.

2. "Bu saatte makine alınır mı?"

Gecenin köründe açık bulduğu bir elektronik mağazaya giren Şefik'e Tuna tarafından söylenmişti.

Geçen ayın kazananı: Ahmet Tinaz (Hediyesi adresine postalanacaktır.)

şey yapmayı düşünür müsünüz?
Mr. Orange: Bizde projeler tükenmez Mert! Elbette olacaktır benzer projeler.
4. Bu arada PSP için incelenen oyunların sayısını arttırır mısınız?
Mr. Pink: PSP duraklama devrine girdi. Lale devrine geçildiği an biz de tanıtımları çoğaltırız.

5. Elif Abla saçların dökülecek, yeter! Genç yaşta kel kalacaksın, söyleyeyim. Her ay renk mi değişir? Yıka bakayım saçlarını! Doğal ol; biz seni böyle de severiz...

Mr. Pink: Dediğim gibi o saçlar döküldü. Mesela şu an saç yerine kafasına volanlı şal koydu.
Mr. Orange: Doğal ol, o sahte güllüş ne öyle?!

Eddie: Bu saçlar bende oldukça daha ne renkler görür; yeşil, bordo, mavi, pembe...

Son olarak, siz gerçekten seçilmiş kişiliklersiniz. Mail'im dergide yayınlarsanız sevinirim. Bu mail İzmir saatiyle 05:28'de yazılmıştır...

Mr. Orange: Bu mail, tarafımdan 23:37 itibarıyla cevaplanmıştır.

Sevgiler... Saygılar... Teşekkürler... İyi çalışmalar...
Mert Omay

SORULAR; SORULAR...

Selamlar LEVEL ahahisi, Sormak istediğim birkaç soru var...
1. Bir laptop kullanıcısıym ve yaklaşık bir ay önce harddisk'im yandı.

Çok şükür ki garanti kapsamında olduğundan yenisini verdiler. Yanmasının sebebi ise fanların fazla çalışmasına bağlı olarak laptop'umun fazla ısınması. Şu sıralar daha bir temkinli kullanıyorum ancak hala çok ısınan PC yüzünden ben bile terlemeye başladım. Üçüncü bir harddisk'e muhtaç kalmamak ve az da olsun soğumasını sağlamak adına ne yapabiliriz?

Mr. Pink: Laptopların altına bir tepsi gibi koyulan ve laptop'ın hararetini azaltan (Çay.) tabletler var; onları deneyebilirsiniz.

2. MMORPG olarak WoW oynuyorum ve WoTLK'yi sabırsızlıkla bekliyorum. Hatırlarsanız WoW: TBC çıktığı zamanki sayınızda rehber tadında bir kitapçık vermişiniz; WOTLK ile de böyle bir şey verebilmeniz mümkün mü? Eee... Malum, Northrend bu; koskoca kita.

Mr. Brown: Bakacağız artık. İzlemeye devam :)

3. Diablo'yu hiç oynamamış biri olarak Diablo III video ve yorumları ile bayağı ilgimi çekti. Çıkış tarihini de bilmediğim için önerebileceğiniz, en azından oyun piyasaya sürülene kadar beni oyalayabilecek tarzda bir oyun var mı (Diablo'nun önceki oyunları hariç)?

Mr. Pink: Sacred 2 çıktı çıkacak; onu bekleyebilirsin. Olmadı Space Siege'i dene; 3 gününü kurtarırısın. (Deneme sakın!)

Mr. Brown: Önce Diablo'yu bulup oyna bence.

Mr. Orange: Ben de hiç Diablo oynamadım. Kuzuların Sessizliği ve Esaretin Bedeli gibi klasikleri de izlemedim. Utanıyorum...

Eddie: Sen de benim gibi her yılın üç - dört ayı, düzenli olarak Arcanum'a baştan başlayabilirsin.

4. PC'ye DMC4 trailer'ı yükledim ancak hiç beklemezdim ki oyunu oynarken PC'im çok fazla kasiyordu. Teknik özellikleri iyi sayılabilecek (Intel Centrino Duo 1 GB RAM, nVidia GeForce 256 MB, Vista) bilgisayarımı servise mi götürmeliyim, yoksa bu özelliklere göre kasma doğal mı?

Mr. Pink: Vista'da 1 GB bellek ile oyun performansını diye bir şey beklemek son derece yanlış. Kesinlikle 2 GB olması gerekiyor.

5. Son bir soruyla yazımı noktalamak istiyorum. Vista PC'de çok fazla yer kaplıyor ve açıklığı bu beni PC'nin potansiyelini kullanamamak adına azıcık rahatsız ediyor. Vista'yı kaldırıp XP yüklemek akıllıca olur mu yoksa Vista dursun mu?

Mr. Pink: Bence hiçbir sakıncası

HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

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

Her Ay İçeriğinde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayınlanan Kutu der ki:
"Abi bu ay PES 2009 geldi; gözlerimin önünde çatır çatır oynadı adı heriferler! 'İki el atayım' dedim; 'Yok' dediler, 'Sen o kutunun dışına çıkamazsın.' 'Hatta... Ulan? Sen konuşabiliyor muydun?' dediler... Sallamadılar. Çok hareketli bir gündü; paylaşmak istedim."

yok. Üstelik Microsoft, Windows XP için desteğini 2014'e kadar uzattı.

Mr.White: Ama DirectX 10'un o güzel grafik kalitesine sahip oyunları XP'de oynayamazsın.
Mr. Orange: Vista ne ya?! Gördüğüm ilk günden itibaren nefret ettim kendisinden. Vista'ya geçmeyi düşünenleri uyarıyorum: Sakın!

Hepsi bu kadardı... Yazımı dergide yayınlar ya da en azından cevaplarsanız çok sevinirim. İyi çalışmalar, kendinize iyi bakın.

Berk Tunçgenç

MAX PAYNE!!!

Sevgili LEVEL ahahisi, Öncelikle size şunu belirtmeliyim ki sizden daha iyi bir oyun dergisi görmedim (yağ çekmiyorum). Mr.White: Bir tanesin. İki - üç dergi denedim ama hiçbirisi zinkine gibi keyif vermiyor, Mr.White: Vermez... bunu belirtmeliyim. Mr.White: Çekinme, söyle. Yaz. Üç senedir de hiç pişman olmadım sizden. Hatta bu sene OKS sınavı var diye annemler bilgisayar oyunu ile ilgili her şeyi kaldırdı ama LEVEL'ı almaya hep devam ettim. Belki de o yüzden Adana'nın en iyi ikinci lisesine yerleştim. Mr.White: İşte zeka dolu metinlerimizin, ironiyle, sarkazmla yoğrulmuş yayın politikamızın genç dimağların gelişimine olumlu etki yaptığının ispatı. Teşekkür ediyoruz sizlere... Öncelikle tebriklerimi ve övgülerimi iletmek isterim:

1. Allah bu P.O.S.T.A.L. bölümünü bulandan ve oraya yazıları koyandan bin kere razı olsun. Üzgün olduğumda beni sevindiriyor, mutlu olduğumda mutluluğuma mutluluk katıyor.

Mr. Orange: Bu sayfalar reçete gibidir, her derde devadır, doktor tavsiyesidir.

2. Elif Abla... Öhm, pardon. Eddie, saçlarının rengi süper olmuş.

Joe: Pardon ama hangi renk? Sen bu satırları yazarken o saç rengi çoktan değişmiş olacaktı. Hatta ben de bu satırları yazarken tekrar değişebilir. Hatta... Allah'ım! Ne zor bir hesaplama bu!

Mr. Pink: Saç mı? Yanlışın var. Şu an beyazı kilimi var kafasında.

Mr. Brown: Eddie sende de ne saç varmış herkesin dikkatini çekmiş. Biz de ektirip sonra boyatsak mı acaba ?

Mr. Orange: Ne güzel dedin Mr. Brown. Saç güzeli oldu başımıza.

Eddie: Siz de boyayın; nasıl yaşıyorsunuz sürekli aynı renkle?

3. 139. sayıyı aldım en son ve Max Payne'in trailer'ını izledim. Gerçekten gidilesi bir film. DVD'ye koyduğunuz için çok sağ olun.

Mr. Pink: Onu oraya koymak için

çekilen eziyeti bir bilsen...

Şimdi de sorular:

1. Max Payne 3 hakkında herhangi bir haber, gelişme falan var mı?

Mr. Pink: Bende yok. Belki

Eddie'de vardır.

Mr. Orange: Bende yok. Belki

Eddie'de vardır.

Eddie: Gerçekten aranızdaki uyum dikkatimi çekti Mr. Pink ve Mr. Orange. Ali, maalesef hala resmi bir açıklama yok; söylentiler var oyunun gelecek yıl çıkacağına dair.

2. Xbox 360 çıktı, Xbox'ın devri bitti. İyi, güzel; ama neden PS3 çıkınca PS2'nin devri bitmiyor? Evimde mis gibi bir Xbox'ım var ve güme gidiyor...

Mr. Pink: Cevabı basit. Xbox, PS2 kadar fazla satmadı ve hatta satış rakamları hiç de parlak değildi. Microsoft da bütün enerjisini Xbox 360'a yöneltti.

Mr. Orange: PS2'nin de bir ayağı çukurda artık. Şimdiden mezar taşını hazırlatmayı bile düşündük ama ne yazacağımızı bilemedik.

3. Ben yeni bir bilgisayar alacağım. Babamlar iki senedir laptop alıp duruyorlar ama yetti artık; bana yeni oyunları çalıştıracak bir masaüstü bilgisayar önerebilir misiniz? Model belirtirseniz sevinirim çünkü toplama olunca huzursuz oluyorum... (Sizle ilgili bir şey değil.)

Mr. Orange: Aynı soruyu bir de DVD'den Sabit Diske Recept Baltaş'a sor, mail'le.

4. Ben bu Mirror's Edge'e hasta oldum. İzlerken ağzımın suyu akıyor resmen; oyunun çıkmasını sabırsızlıkla bekliyorum. Ya siz ne düşünüyorsunuz?

Mr. Pink: En son kendimizi Taksim'de, binaların tepelerinden atarken bulduk; öyle düşün...

Mr. Orange: Daha bugün yeni bir video daha izledim ve heyecanım katbekat arttı. Çıksa oynasak bel!

Eddie: Oyunun hızı gerçekten başımı döndürdü.

5. Marc Ecko's Getting Up gerçekten mükemmel bir oyun. Xbox'ta bitirdim. İkinci oyun kesinlikle çıkmalı. Gerçekten bir haber var mı çıkacağıyla ilgili?

Mr. Pink: Hiç duymadık öyle bir şey.

Mr. Orange: O oyundan sonra ya pimçidan en ufak bir ses çıkmadı ki... Şu sıralar Silent Hill: Homecoming üzerinde çalışıyorlar ve akıllarının ucundan bile geçtiğini sanmıyorum devam oyununun.

6. Evimde iki tane PSOne var. 94'ten kalma... Sizce kaç sene daha bekletmeliyim ki antika olarak



pahalya satabileyim?

Mr. Pink: En az 20 sene.

Eddie: Aletin bir yarısını sirkeye batır, diğer yarısını herhangi bir diş macunu ile fırçala...

7. Ben normalde dövüş oyunlarını pek sevmem. Ne var ki Def Jam Fight for NY'yi çok sevdim, hatta gece saat üçe kadar oynadım sırf bitirebilmek için. İsteyen Tekken desin, isteyen Mortal Kombat... Bence en iyisi DJFFNY. Her neyse asıl sorum devam oyunu çıkacak mı?

Mr. Pink: Bu oyunla ilgili de herhangi bir söylenti veya resmi açıklamayla karşılaşmadık.

8. Küçük bir oyun var Türkler'in yaptığı. Adı Abuzittin'in Maceraları. Bu oyunu oynayan var mı içinizde? Gerçekten çok eğlendim oyunu oynarken.

Mr. Pink: Olsa olsa Mr. Orange'dır o.

Mr. Orange: Kendisiyle tanışmadık ama tavsiyen üzerine bir ara ziyaret ederim Abuzittin Bey'i.

Sorularım bu kadar. Umarım 140. sayıyı aldığımızda cevapları okuyabilirim. Herkese selamlar ve iyi çalışmalar...

Ali Güven

BİR LEVEL OYUNCUDAN...

Selam LEVEL ailesi, LEVEL'i ilk çıktığı günlerden beri takip ediyorum. Aslında ben etmiyordum, babam canım sıkılmasın diye içindeki demo oyunları oynamam için alıyordu. O günlerden kalma birkaç CD bile hala raflarımdadır. Şimdi nostaljime ara veriyor ve sorularına geçiyorum:

1. Ben tam bir Strateji delisiyim, özellikle de C&C serisine hayranım. Bu nedenle gözüm C&C serisinden başka bir şey görmüyör desem yalan olmaz. Sizlerin önerebileceği daha değişik bir strateji var mı?

Mr. Pink: Warhammer 40K: Dawn of War'u öneririm. Ayrıca Company of Heroes harikadır. World in Conflict'i saymıyorum bile...

Mr. Orange: Company of Heroes'u oynayamamıştım pek ve içimde kaldı hep; kesinlikle oyna derim. Elbette World in Conflict önerisine de katılmadan edemeyeceğim.

2. Son aylarda çok ilgilendiğiniz WarRock oyununu bir yıldır oynuyorum ve son aylarda gelişen bazı kötü olaylar (hack gibi) oyunu bırakmama sebep oldu. Birkaç ay boyunca oyunla ilgilendiğiniz için bu soruyu soruyorum: Sizler bu oyunu gerçekten sevdiniz mi?

3. Online oyunlara ısınmaya

başladım fakat benim istediğim bedava olan online oyunlar. Bu nedenle uzun süredir Silkroad oynuyorum ve çok da memnunum. Hero Online da oynadım fakat pek sevemedim. Bunlar dışında oyun piyasasında nasıl oyunlar var?

Mr.White: Kas kendini Eve Online oyna.

Mr. Orange: Combat Arms diye bir şey var ve taş gibi duruyor ama deneme fırsatı olmadı maalesef.

4. Uzun zamandır Avatar: Son Hava Bükücü (Avatar: The Last Airbender) animesini takip ediyorum ve severek izliyorum. Bu anime konusunda Mr. Pink ne düşünüyor?

Mr. Pink: O bir anime değil aslında. Çizgi-seri diyelim. Benim pek hoşuma gitmedi ama sevenler çok fazla. Kötü olduğunu düşünmüyorum o yüzden.

Mr.White: Hava bükme de marifet mi? Artık teknoloji o kadar gelişti ki, havayı sıkıştırıp sıvı haline getirebiliyorlar.

Mr. Orange: Ben çok fazla izleme imkanı bulamadım ama güzeldi ya.

5. Sizden bir ricam var. Daha önce Knight Online için Cash hediye etmiş, Warrock oyuncularına da Promo Kod vermiştiniz. Biz Silkroad tutkunları için derginizde hediye olarak Silk verebilir misiniz? Sorularım bu kadar, mail'im yayınlarsanız sevinirim, isteğimi yerine getirseniz de tüm Silkroad camiası ile birlikte sevinçten havalara uçarım. İş hayatınızda hepimize başarılar ve iyi çalışmalar dilerim. (Elif Abla'mı üzmemeyin sakın.)

Mr.White: Masasındaki çaydanlığın içine Pasiflora attık. Sakin sakın oturuyor köşesinde.

Eddie: Ben de "Neden bugün kimseye gıcık olmuyorum?" diye merak ediyordum.

Tolgahan Vahaplar

SORULAR İŞTE...

Merhaba sevgili LEVEL ahali. Bu size ikinci mail'im. İlk mail'ime cevap vermediniz beni çok üzdünüz. Mr.White: Önceki mail'ini de bulduk ve inceledik, mail'i özellikle yayınlanmasın diye kara liste diye bir klasöre atıp saklayanın Eddie olduğunu fark ettik.

O yüzden yeni sorularla beraber eski sorularımı da soruyorum:

Eddie: Kara kuru iftira!

1. Geçen mail'imde de belirttiğim gibi bu Gothic 2 o benim acayip hoşuma gitti. Ancak bu serinin birinci ve üçüncü oyununu hiçbir

yerde bulamıyorum. Siz gelecek ayki derginizde bu oyunun birincisini veya üçüncüsünü verseniz nasıl olur?

Mr. Pink: Gerçek bir Gothic hastası olarak sana yardımcı olmak isterdim. Üçüncü oyunu verme olasılığımız var ama ilk oyun için kendin çabalaman gerekiyor.

2. Bu ayki sayınızda ilk bakışına yer verdiğiniz Crysis Warhead oyununun kenarında "Yerli kardeşler korsana karşı" başlığı adı altında bir kutucuk var. Ancak kutunun içinde temmuz sayısında ilk bakışına yer verdiğiniz Prince of Persia oyununun Elika'dan bahsedilen kutucuğun içinde yazanlar yazıyor. Bu nasıl oluyor?

Mr. Pink: Şöyle oluyor... Sanırım söyleyemeyeceğim. Eddie?

Eddie: Dergide sabahlayıp bir litre kahveyle kafein komasına girince gözden kaçıyor bazen.

Mr. Orange: En çok dikkat ettiğimi ve bugüne kadar da yaptığımı hatırlamadığım bir hata ama oldu bir kere; af buyurun. Bir daha olmayacak, söz!

3. Bu arada gelecek ay Crysis posterini verseniz çok makbule geçecek.

Mr. Orange: Kısmet değilmiş.

4. Şöyle önerebileceğiniz Gothic tadında bir RPG oyunu var mı?

Mr. Pink: Gothic tadında olmasa

da Deus Ex'i deneyebilirsiniz. Ayrıca Baldur's Gate ve Neverwinter Nights 2 de çok iyidir.

Mr. Brown: Oblivion'dan daha iyi bir RPG yok. Bu böylebilene.

5. Şundan bahsetmeden de geçemeyeceğim. Şefik Abi, Supernatural dizisindeki Winchester kardeşlerin babasına çok benziyor. O diziyi izleyeniniz varsa siz ne düşünüyorsunuz?

Mr.White: Ben Mr. Orange'i Alien 2 filmindeki henüz açılmamış Alien yumurtalarına benzetiyorum.

Mr. Orange: Aaa, hakaten ya; aynı ben.

Joe: Valla ben de baktım; birebir Mr. Orange. Gerçi Fred Çakmaktaş daha çok benziyor kendisine. (Çok eğlendim.)

Sorularım bu kadar. Umarım her zaman Türkiye'nin en çok okunan oyun dergisi olursunuz. (Gerçi olacağınız kesin.) Buradan en iyi dileklerle size veda ediyorum. İyi günler.

Oğuzhan Canpolat

Mr.White: Teşekkür ederiz

Oğuzhan. Sizlerin desteğini

ve beğenisini kazanmaktan

başka bir derdimiz yok bizim.

Dün neyse bugün de o yuz,

yarın da o olacağız, emin ol.

P.O.S.T.A.L.*

Noktasına dokunmadan...

Herkes Bioshock'u çok beğenmiş vidyolarını izledim oynanışı half-life 1 e benziyor adamları donduruyoruz, vuruyoruz saçma sapan şeyler Çığatay Soğançı

Düşmana çiçek fırlattığımız bir FPS hayal ediyorum... Evet, evet...

slm level kucaklaşmaya fln gerek yok ben hmn benim soruna gireyim.

Dani Erin

Ver bi' yanak Dani...

Nbr ya bnm pc gülüstür level ya gelecek ay ekrn krt vrn olmu ya bide glcek a res evl 5 i vrn ya ya wow lich kng de vrn ya ltfen ya bde vrmışken 30 tb ramda vrrsiniz ya bide 300 tb rm vrn ha bde ste açtm yitostki.tr.gg onada grin iisi ben gidiim

Yiğit

Yağdır Mevla'm Su...

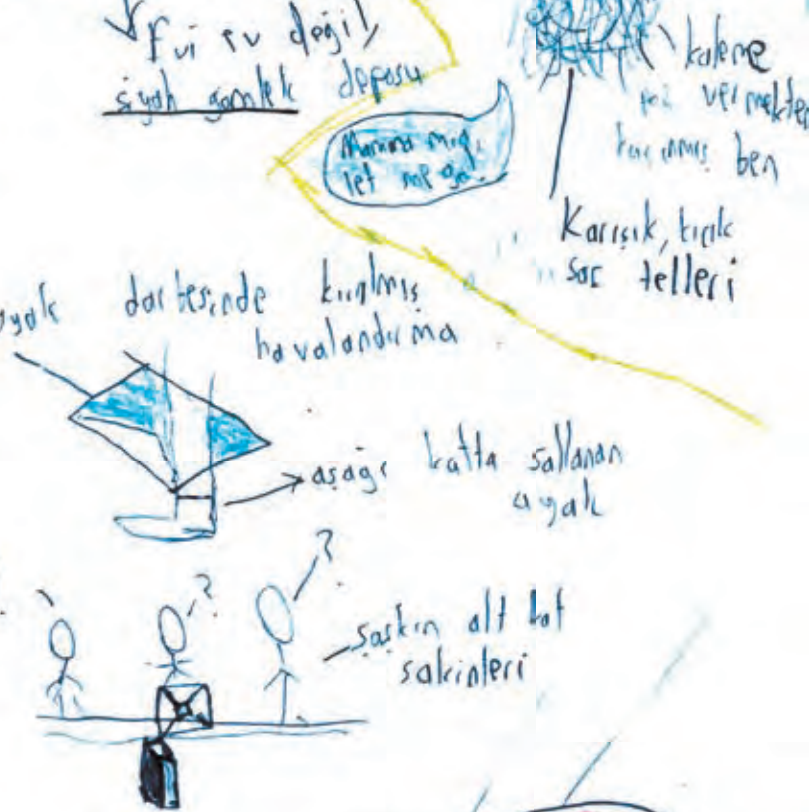
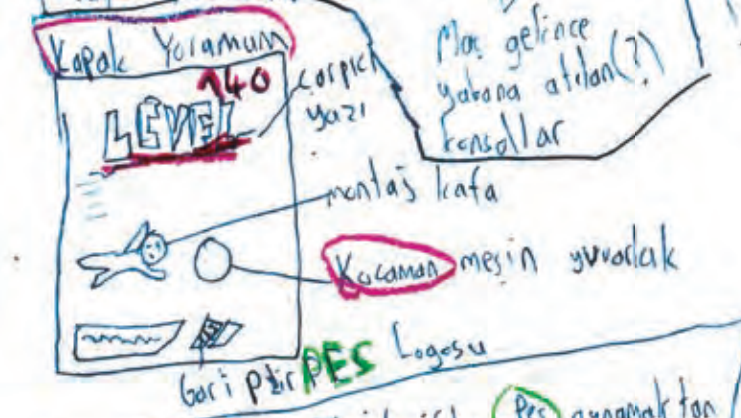
Lan lewil sinirimi bozma!...ben ağustos sayısında postalda meyilli son sırada yayınlanmış okurunuzum(!)... bundan sonra lewil almıycam, got it man?

Alırsam da ayda bir taneden fzla almam!...Metallica ile bi rprtj bile yapamadınız bea!

Canberk Karaoğlanoğlu

Lütfen al!

Ofiste By Ay



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
CRYSIS WARHEAD
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY VE FAZLASI

SPACE

MEDENİYETİN TEK DİŞİ KALMIŞSA ÜÇ BOYNUZ EKLEERSİN

İNCELEME



SONRAKİ **LEVEL**
1 EKİM'DE BAYİLERDE



BİR KEDİ İSMİ

Biraz "saşma" olmamış mı Cenk Bey?

- Yoo! Bence gayet "mantıhnlı".
- Nedir o mantıklı olan?
- Sizin saşma olduğunu düşündüğünüz şey işte Erdem Bey.
- Yani ne olduğunun önemi yok öyle mi?
- Niye, bir şey mi oldu?
- Yooo!
- Eeee! Daha ne?
- Neyse Cenk Bey, ne yazacağız bu ay dergimize?
- Tabii ki hiçbir şey Erdem Bey!

- Ama olmaz Cenk Bey. Bir şeyler yazmalıyız diye düşünüyorum.

- Sizin düşünebildiğinizi yazabilsek çok ilginç olurdu aslında ama kimseyi kandırmak istemiyorum bugün.
- Aaaa! Lütfen Cenk Bey, hadi onu yazalım. Çok iyi bir fikir bence.
- Hayır dedim Erdem Bey. Isırık "etmiyoruz". Bugün kimseyi "kandırmıycım".
- Ne olur Cenk Bey.

- Olmaaz!
- Hatırım için de olmaz mı?
- Hayır, Erdem Bey. İkide bir eve kedi getirip adını "Hatırım" koymakla beni ikna edemezsiniz.
- Öyle mi?
- Tabii ki!
- Hatırım, gel kızım! Cenk Amca'n seni çok seviyor. Öyle demek istemedi. Onun bu ser görünümünün altında aslında yumuşacık bir...
- Mendebur hayvan!



Kendisini rolüne kaptırması olan bir kedi dostumuz...

BİR İNGİLİZ ZIRVALIĞI

- Birinç!!!
- 2,54 santimetree!!!
- Hayır, Erdem Bey. Ben birinciyim manasında.
- Haaa!

AĞAÇ DİKİMİ VE DİKİM TEKNİKLERİSİ 2

Merhaba sevgili "okularımız".

- ...
- ...
- Erdem Bey okurlarımız cevap yazamaz sız.
- Zaten okurlarımız yazacakken "okularımız" yazmışım. Sanırım o yüzden cevap yazmadılar. Neyse, kendileri bilir. Sevgili okurlarımız, hatırlarsanız bir müddet evvel ünlü ağaç Cenk Bey'le ağaç dikimi hakkında konuşmaya başlamış ancak bitirememiştik.
- Ben hatırlamıyorum Erdem Bey.

- İşte bu yazımızda bu konumuza kaldığımız yerden devam edeceğiz sevgili Cenk Bey.
- Benim.
- Diyelim ki ağacımızı başarıyla yeni çukuruna koyup iyice gömdük ve etrafını kapattık.
- Diyelim peki hadi.
- Daha sonra biraz uzaktan kendisine bakıp "ı-ıh, yok olmamış" diyerekten kendisini tekrar çıkartıp başka bir yere götürmemiz caiz midir?
- Normal insanlar ağaçlarını bir kez dikip bırakırlar Er-

- dem Bey. Sizin gibi elli kere oradan oraya gezdirmezler.
- Niye Cenk Bey? Madem bir ömür boyu aynı çukurda kalacak bari içimize sinene kadar en iyi yeri arayalım derim ben.
- Beni sinirlendirerek sizi bir çukura dikmemi sağlama-ya çalıştığının farkındayım Erdem Bey ama bunu beni sinirlendirmeden söyleyerek de yapabilirsiniz.
- Nasıl yani?
- Yani "Cenk Bey, beni şu bahçeye veya ormana diker misiniz?" falan diyerek.
- Gerçekten yapar mısınız?
- Yeter artık ben gidiyorum.
- Tamam, tamam kızmayın. Peki ağacı diktikten sonra neler yapıyoruz?
- Konumuz ağaç dikmek değil miydi?
- Evet.
- O halde ağacı diktikten sonra yapılacak şeyleri de "Ağaç diktikten sonra yapılacak şeyler" adlı konumuzda anlatırız.
- Hmm! Peki her ağaç her yere dikilebilir mi?
- Hayır, Erdem Bey. Ağaçları ancak toprak olan yerlere diktirebiliriz. Mermer, marley yahut parke satırlar ağaç dikimine uygun yüzeyler değildir.
- Peki bahçemizde toprak yoksa ve bu dediklerinizden varsa?
- O zaman uyanık bir emlakçı evin mutfağını "burası da bahçeniz" diyerek sizi kandırmasıdır Erdem Bey. Gerçi sizi gördükten sonra bu kandırım için emlakçının uyanık olmasına gerek yoktur.
- Çok teşekkürler Cenk Bey.
- Ric.
- Sevgili okurlarımız!
- ...
- ...
- Erdem Bey!
- Ama bu sefer okurlarımız yazdım? Niye cevap yok hı?
- Vela kuvvete...



Dikeceği ağaca uygun yeri bulmuş olan bir Türk genci...



GELECEĞİNİZE BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNDE YATIRIM YAPIN!

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun



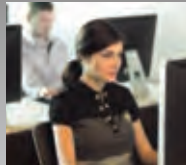
YENİLENEN EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARİYER EĞİTİMLERİ

- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Web & Grafik Tasarımcılığı
- ↳ 3D Görselleştirme & Animasyon Uzmanlığı

KARİYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- ↳ AutoCAD ve 3D Görselleştirme
- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe



ANKARA,
TAKSİM ve
KADIKÖY HALIĞA
ŞUBELERİMİZ
AÇILDI

444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam

İSTANBUL

BAKIRKÖY EBUZZIYA | BAKIRKÖY TOWN CENTER | BEŞİKTAŞ | FATİH | FULYA | KADIKÖY ALTIYOL | KADIKÖY HALIĞA | KOZYATAĞI | TAKSİM

ANKARA

BİLKENT PLAZA



THE KURT
COBAIN
INSPIRED
COLLECTION

