

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ!

LEVEL

THE BARBARIAN

8,5GB
DVD

HAZİRAN
#137

GER
DÖNDÜ...

2 TAMSÜRÜM
BRÜTAL LEGEND
ALIENS: COLONIAL
MARINES
OYUN DÜNYASINDAKİ
İNSANLIK AYIPLARI
GCII: TWILIGHT
OF THE ARNOR
CON: PRINCE CASPIAN
OYUNCULUĞUN
ÇARPIK EVRİMİ
EN ATEŞLİ GPU'LAR
GTAIV REHBERİ
NEBİL EVREN &
BARIŞ KUYUCU
RÖPORTAJI

AGE OF
GONAN

WWW.LEVEL.COM.TR



9 771301 213116
F.YATI 6,50 YTL (KDV DAHL)
2008-06 ISSN 1301-2134
K.K.T.C. F.YATI 8,25 YTL



ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

16:10 **22"** Geniş Ekran

15W Subwoofer

PC ve Video Oyunları İçin Yaratılmış Güçlü Geniş Ekran

www.asus.com.tr



SRS®
TruSurround XT



Sert **Oyuncuların** Rüya Monitörü

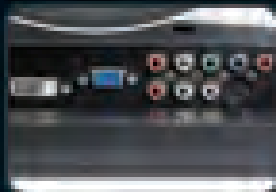
PG221



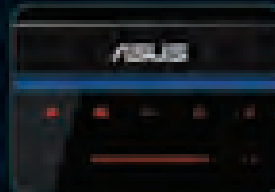
1.3 Mega-pixel
Webcam (dönebilir)



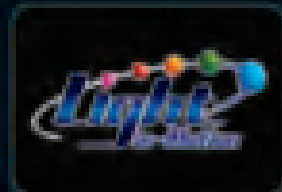
ASUS Power Bass
System (15W)



Farklı Multimedya
Girişleri



Akıllı LED
Sensör Kontrolü



Light-in-Motion
Senaryo Aydınlatma
Efektleri

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

Furkan Faruk Akıncı faruk@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbay deha@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kıvanç Güldürür kıvanç@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@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

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: Ziynet Attila, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Zuhal Söylemez, zsöylemez@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmınoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

EDİTÖRDEN

“Katılımınız için teşekkürler”

Matbaanın icatından beri kural ayındır; gazeteci / editör yayınlar; okur, okur. Paylaşır... Bu, paylaşımın en yalın halidir. Ya da en mesafeli hali... Ama bir kural daha vardır: Ne zaman ki işi icra edenler ile okurlar etkileşime geçer, o zaman iş daha keyifli bir hal alır.

Neyle ki sizle “mesafe” gibi bir problemimiz yok; hem telefonla konuşuyor, hem mail’leşiyor, hem de yüzyüze görüşüyoruz. Kısacası, mesafe tanımıyoruz. Bizle fikirlerinizi paylaşıyorsunuz. Ara ara... Hatta zaman zaman, bizim yerimize LEVEL’i* siz çıkarıyorsunuz. Ama aramızdaki etkileşimi arttırmak istiyoruz. İşte bu yüzden, anketimize katılmanızı istiyoruz. Nasıl mı?

İki seçenek var: LEVEL DVD ya da LEVEL Online... LEVEL DVD’sini sisteme taktıktan sonra çıkan menüden anketi seçebilirsiniz ya da www.level.com.tr adresinden LEVEL Online’i ziyaret edebilirsiniz. Seçim sizin...

Fikirleriniz bizim için önemli. En az sizin için olduğu kadar...

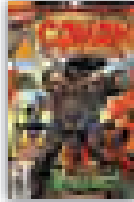
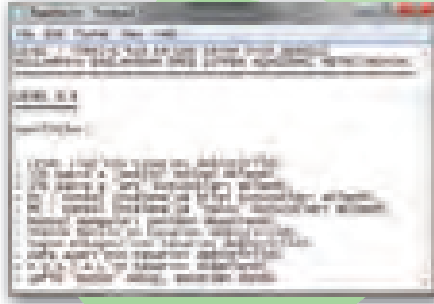
Ve bir diğer konu: Adventure Soul... Son birkaç aydır LEVEL DVD’sinin içinde gizlice yolculuk eden Adventure Soul, can çekişen adventure oyunlarına hayat veren, “ruh katan” mükemmel bir “PDF dergi”. Adventure Soul’un eşine, benzerine rastlamak zor. Aynı adventure oyunları gibi... Dergide yeni çıkan adventure oyunları, eski adventure oyunları, adventure oyunlarının tam çözümleri ve fazlası yer alıyor.

Adventure Soul, her ay bizle, LEVEL’la... Türkiye’nin en çok satan oyun dergisi ile...

* LEVEL Okur Özel

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



KAPAK NASIL YAPILDI?

“Age of Conan” ismi bize tek bir şey çağırıyor: Conan ve çizgi romanlarımız...

Çocukluğumuzu içlerine hapsettığımız sarı sayfalar... Rengarenk kapaklar, özel fontlar, elle çizilen logolar ve tarifi imkansız bir koku... Aynı nesle ait olan hemen hemen herkes ruhunu satmıştır; Conan’a, Zagor’a, Spider-Man’e ya da Red-Kit’e. Haliyle, konu “Conan” ya da herhangi bir çizgi roman olunca zihnimizde şimşekler çaktı. Ve ne yaptık, ne ettik, geçen ay olduğu gibi bu ay da koleksiyonluk bir kapak hazırladık. Nasıl mı?

Lombak Dergisi’nden tanıdığınız Kaan -namıdığır Sadece Kaan- sağ olsun, bizle irtibata geçti. Kafasında LEVEL için bir şeyler yapmak varmış. “Tamam” dedik, “Mutlu oluruz.” Kaan, tam tek sayfalık bir köşe çizmeye hazırlanırken Age of Conan çıktı ortaya. Dedik ki “Bizim için kapağı tekrar çizer misin?”. Kabul etti ve Conan’ın üç parçadan oluşan ve 1997 yılında yayınlanan özel çizgi roman serisinin ilk sayısını tekrar çizdi; Conan’a tekrar hayat verdi. Yine Lombak Dergisi’nden Serdar, çizimi renklendirdi. Görsel Yönetmen’imiz Murat, kapağı düzenledi.

Bu süreç hem Kaan, hem Serdar, hem de bizim için adeta doğum sancısı gibiydi. Günlerce kapak üstüne kafa patlattık ve uykusuz kaldık. Hatta bir ara, bizden habersiz ofise gelen Kaan, kafasını girişten uzatır uzatmaz Faruk onu zombi sanıp headshot’la indirdi. Neyse ki o bir zombiydi. Ya da, hayır; o, gelmiş geçmiş en kötü kelime esprisine adını veren Kaan the Barbarian’dı.

Sonuçta, her şeye değdi. Patlayan kafalara, uykusuzluğa, Kaan the Barbarian esprisine... Ve sadece LEVEL’la elde edebileceğiniz ve orijinal sayı hariç, LEVEL’in dışında hiçbir yerde bulamayacağınız eşsiz bir kapak çıktı ortaya...

Kaan’a, Serdar’a, Murat’a ve fikir aşamasında yardımını esirgemeyen ve MSN konferansında bizi ikonlara boğan Tunç’a binlerce kez teşekkürler...

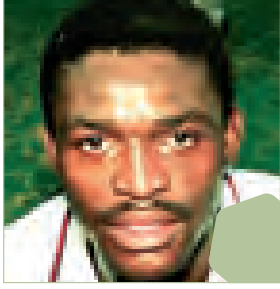


1 Şu ana kadar oynadığın oyunlar arasında en başarısız olduğun oyun hangisi?

2 Oyun hayatına hangi oyunla başladın?

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.



Legoel Odaburda

1 Johannesburg'daki bir arcade salonunda, Snow Bros oynamaya çalışıp herkese rezil olmuştum. Çok fenaydı. Jetonu attıktan sonra 20 saniye içinde tüm haklarımı bitirmiştım. Çevremdeki küçük çocuklar bile gülmüşlerdi; ben de kızıp omzuma asılı olan kramponlarımı kafalarına geçirmiştım.

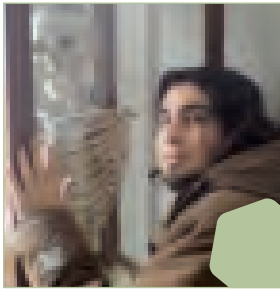
2 Ben oyun oynamaya çok geç bir yaşta başladım. Bizim oralarda video oyunları adına pek bir şey yoktu; boş zamanlarımızda kaplanlara yem olmaya çalışırdık. (Şaka değil!)



Furkan Faruk Akıncı

1 İster inanın, ister inanmayın ama ben, oynadığım tüm oyunları -hile yapmaksızın- bitirmiş olan bir oyuncuyum. Ne kadar zorlanırsam zorlanayım... Ne var ki yarım bıraktığım; beni kasan ve geren tek bir oyun var: Metroid Prime. Son boss savaşını 20 denemede de geçemeyince oyunu bir köşeye fırlatmışım.

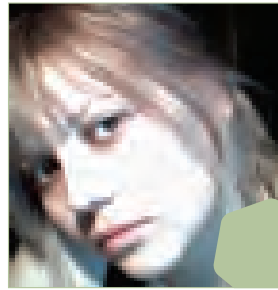
2 Amcamın ofis bilgisayarında Pac-Man oynayarak... Ha, bir de gamewatch'lar var tabii ki.



Ufuk Özden

1 Burnout serisinin tüm oyunları... Saatte 300+ km ile ilerlerken kaza yaptığımı ancak birkaç saniye sonra fark edebiliyorum. Sadece en kadim dostum olan Sercan'ın yanında utanmadan oynayabiliyorum Burnout'u.

2 Bir tür gamewatch'da oynadığım, sadece sağa ve sola hareket ederek yukarıdan düşen şeyleri topladığım aptal bir oyun... Ama o zamanlar oyunun aptal olduğunu düşünmüyordum. 1000 puana ulaştığım zaman çalan melodi hala kulaklarımda yankılanır.



Elif Akça

1 Tüm dövüş oyunları her zaman kabusum olmuştur zira tuş kombinasyonları yüzünden "şaşkın ördek yavrusu"na dönerim her zaman. Blok tuşunun yerini hiçbir zaman hatırlayamam.

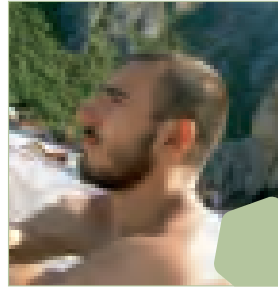
2 Çoğu kişi oyun hayatına Spectrum ya da benzeri oyun konsolları ile başlamış olsa da ben ilk olarak, altı yaşımıdayken Amiga 500 Plus ile tanıştım ve ilk oynadığım oyun Kick-Off 2'ydı. (Ne hikmetse birkaç yıl sonra Atari 2600'e sardım ve Amiga'mı bir süre ihmal ettim.)



Tuna Şentuna

1 Bir "kız oyunu" veya "Uzak Doğu oyunu" olduğuna inandığım Lumines ve türevi oyunlarda kesinlikle başarılı olamıyorum. Ben 10.000 puandayken, bir başka arkadaşım 200.000 puana ulaşmış oluyor; o derece...

2 Oyun hayatıma King, Yanık ve Poker gibi iskambil oyunlarıyla başladım. Herkesin kundakta, beşikte, babasının omzunda çocukluk fotoğrafları varken, benim hep yeşil örtülü masaların kucağında fotoğraflarım var.



Ercan Uğurlu

1 Vallahi adını duyduğum zaman sesimi soluğumu kesecek, "Kimse bana o oyunla ilgili bir şey sormasın" diye dua ettiğim bir oyun yok sanırım. Ama kamera açlarına bir türlü alışamadığım için ne yazık ki Resident Evil ve Silent Hill gibi iki muhteşem seriyi ısınamamışım.

2 Commodore 64 ile oyun dünyasına adım atmıştım ama hangi oyun ile olduğunu hatırlamıyorum şimdi. Fakat o yıllardan hafızama kazınan bir isim var ki o ismi asla unutamam: Contra.

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 136. Sayı

PUAN

9,7

Crisis Core: Final Fantasy VII> Önceki ay God of War: Chains of Olympus, geçen ay Crisis Core... PSP, PC'yi ve diğer konsolları iki aydır alt ediyor. Hoş, biz ilk sırada GTA IV'ün olmasını isterdik ama kader, kısmet işte...

8,5

Gran Turismo 5: Prologue> Gran Turismo 5'e bizi hazırlamak için piyasaya sürülen Gran Turismo 5: Prologue, 2008'in sonuna kadar dayanabilmemizi sağlayacak kadar iyi bir yapım.

8

Grand Theft Auto IV> En çok hayalini kurduğumuz oyunlardan biriydi GTA IV ancak beklediğimiz devrimsel yeniliklerin yerinde koca bir "hiç" yatıyordu. Haliyle biz de hayallerimizi bir sonraki bahara erteledik.

8

Sherlock Holmes: Nemesis> Devam eden sayılı adventure serilerinden biri olan Sherlock Holmes serisi, geçen ay, bizden Bronz Ödül almayı başardı.

7,8

Command & Conquer 3: Kane's Wrath> Bir eklenti paketi olmasına rağmen oyuncuların yoğun ilgi gösterdikleri Kane's Wrath, türe herhangi bir yenilik getirmese de yeni birimleri ve haritaları ile Command & Conquer takipçilerini sevindirdi.

Zhuanglar ve Shaolar arasında devasa savaş başladı!
Büyük Irk Savaşları, Yüzlerce Görev, Mega Pvp Eventlar...
Hepsi Hero Onlineda Hem de Türkçe!



Sizde Hero Online'da
Game Master yada Game Advisor
Olmak İstermisiniz?
9 Haziran – 14 Haziran tarihleri
arasında GM/GA Eğitim Kursları başlıyor
Kursa sadece 15 Kişi Katılabilir.
(Kurslar ücretsizdir)

FREE
TO
PLAY

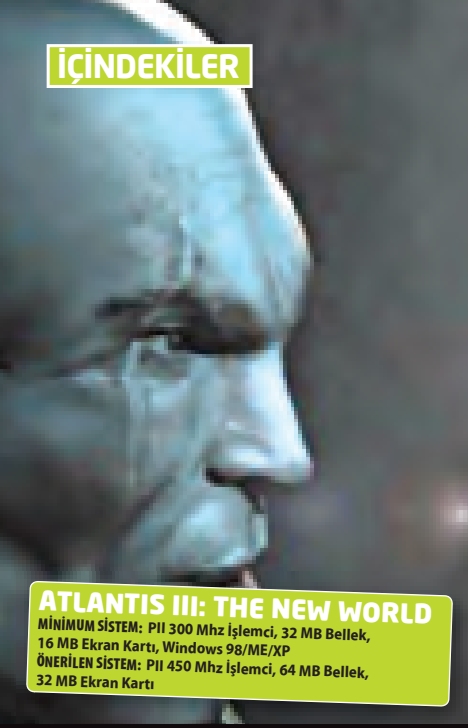
**%100
TÜRKÇE**



HERO

Ayrıntılı Bilgi
www.heroturkey.com/gmkurs

İÇİNDEKİLER



ATLANTIS III: THE NEW WORLD

MİNİMUM SİSTEM: PII 300 Mhz İşlemci, 32 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, Windows 98/ME/XP
ÖNERİLEN SİSTEM: PII 450 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı

DARK FALL 2: LIGHTS OUT

MİNİMUM SİSTEM: PIII 450 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, Windows 98/ME/2000/XP
ÖNERİLEN SİSTEM: PIII 800 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

ATLANTIS III: THE NEW WORLD VE DARK FALL 2: LIGHTS OUT

TAM SÜRÜM REHBER: 94-95 **TAM ÇÖZÜM:** www.level.com.tr

Hepiniz bugüne kadar Atlantis ismini duymuşsundur. Evet, hani şu gizemli ve nerede olduğu bilinmeyen kara parçası... Belki var, belki de yok bilinmez ama hakkında ortalığa birçok söylenti yayılmış olan bu kara parçası, Atlantis III: The New World ile sizi bir kez daha maceraya çağırıyor. Bitti mi? Hayır! İkinci Tam Sürüm oyunumuz olan Dark Fall 2: Lights Out isimli adventure oyunuyla, Atlantis 3'ten sonra yeni bir maceraya atılabilir, birbirinden ilginç bulmacalarla derin bir hikayenin içine gömülebilirsiniz. Ne diyelim; kolay gelsin!



OYUN DÜNYASINDAKİ İNSANLIK AYIPLARI

DOSYA: 32

Oynadığımız oyunlarda hepimiz, zaman zaman -yapımcıların ihmalkarlıkları nedeniyle- karakterlerin saçma hal ve hareketlerde bulduklarını gördük. Elif, oyun karakterlerine yapılan bu ayıpları su yüzüne çıkararak bir bir inceledi ve sizlere eğlenceli bir dosya konusu hazırladı. Buyurun, bu taraftan...

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Bus Simulator 2008
Droid Assault
Jasper's Journeys
Kung Fu Panda
Larva Mortus
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
Race Driver: GRID
The Amazing Brain Train
The Lost Cases of Sherlock Holmes

BEDAVA OYUNLAR

Big Box of Blox
Bomberman Online World

C4 Robot
Dr. Blob's Organism
Driving Speed 2
Football Challenge'08
Hedge Wars
Plasmaworm
UFO Alien Invasion
Voxelstein 3D

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)
LEVEL (Wallpaper Paketi)

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 36

Conan'ın acımasız ve karanlık topraklarına girmeye hazır mısınız? Kılıçlar kınlarından çekilecek, baltalar zırhları lime lime edecek, oklar miğferleri delip geçecek ve savaş çılgınlıkları tüm dünyayı sarsacak. Age of Conan: Hyborian Adventures piyasaya çıktı, ofisimize ulaştı, Burak tarafından masaya yatırıldı ve bir güzel incelendi. Bakalım Age of Conan: HA'da bizleri neler bekliyor?



GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARNOR

İNCELEME: 44

Galactic Civilization II'nin üçüncü eklenti paketi olan Twilight of the Arnor, seriyi en iyi şekilde devam ettiriyor.

Boom Blox (Wallpaper Paketi)
C&C3 Kane Edition (Harita Paketi)
Iron Man (Wallpaper Paketi)
No More Heroes (Wallpaper Paketi)
Red Alert 3 (Wallpaper Paketi)
Star Wars: The Force Unleashed (Wallpaper Paketi)

VIDEOLAR

Brothers in Arms:
Hell's Highway
Bionic Commando: Rearmed

Dead Space
Face Breaker
Far Cry 2
Gears of War 2
Killzone 2
LEGO Batman
Little Big Planet
Mortal Kombat vs. DC Universe
Motorstorm: Pacific Rift
Rayman Raving Rabbids
Rocketmen
Saint's Row 2



TOM CLANCY'S ENDWAR

İLK BAKIŞ: 12

PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan, Ağustos ayının sonunda piyasaya çıkması beklenen ve sesle kontrol sistemi ile bir devrim yaratmaya hazırlanan Tom Clancy's Endwar ile ilgili son gelişmeler...

LEVEL 137

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

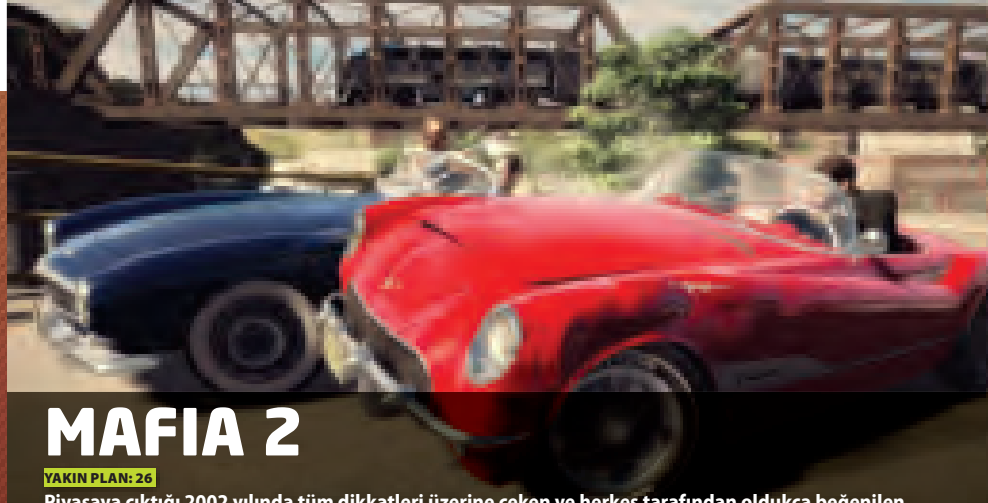
İLK BAKIŞ

- 12 Tom Clancy's EndWar
- 14 Brütal Legend
- 16 Cryostasis: The Sleep of Reason
- 18 Aliens: Colonial Marines
- 20 Bionic Commando
- 22 Stargate Worlds
- 24 Disciples III: Renaissance

OYUNCULUĞUN ÇARPIK EVRİMİ

DOSYA: 68

Oyunculuk kavramının dünden bugüne nasıl gelişim gösterdiğini, "profesyonel oyunculuk" başlığının altında neler yattığını ve bugüne kadar düzenlenen oyun turnuvalarıyla ilgili detayları Oyunculuğun Çarpık Evrimi'nde bulabilirsiniz.



MAFIA 2

YAKIN PLAN: 26

Piyasaya çıktığı 2002 yılında tüm dikkatleri üzerine çeken ve herkes tarafından oldukça beğenilen Mafia, ikinci oyunuyla ortalığı çok şiddetli bir şekilde sarsacağına benziyor. Heyecanlıyız, bekliyoruz!

YAKIN PLAN

26 Mafia 2

DOSYA KONUSU

32 Oyun Dünyasındaki İnsanlık Ayıpları
68 Oyunculuğun Çarpık Evrimi

PC İNCELEME

36 Age of Conan: Hyborian Adventures
44 Galactic Civilizations II: Twilight of the Anor
46 Requiem: Bloodymare
48 Belief & Betrayal
49 Fate of Hellas
50 Aurora: The Secret Within
51 City Life Edition 2008

54 KONSOL USTASI



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

İNCELEME: 60

Bu ay, derginin sayfalarını kana bulayan Requiem: Bloodymare'de ve Age of Conan: Hyborian Adventures'ta gibi Viking: Battle For Asgard'da da şiddete doymuyor, önümüze geleni paramparça ediyoruz. Değil mi Tuna?



BRÜTAL LEGEND

İLK BAKIŞ: 14

Monkey Island serisi ve Psychonauts gibi "kırık" yapımlara imza atan Tim Schafer'dan yeni, hareketli ve "brütal" bir oyun geliyor.

KONSOL İNCELEME

56 Chronicles of Narnia: Prince Caspian
60 Viking: Battle for Asgard
62 Iron Man
63 NBA Ballers: Chosen One
64 The Dog Island
65 Echochrome
65 f10w

66 KISA KISA

74 ONLINE

76 EKSTRA

78 DONANIM

84 TEKNİK SERVİS

86 HİLE

88 REHBER

96 OYUN ATÖLYESİ

98 YAPIM HİKAYESİ

99 KÜLTÜR SANAT

106 İŞGAL

108 HAYALET

110 KAFA AYARI

116 ALTIGEN

123 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



ALIENS: COLONIAL MARINES

İLK BAKIŞ: 18

Battlestar Galactica'nın senaryo ekibinin bir Alien oyununa el attığını düşünün. Sonuç nasıl olur sizce? İşte Aliens: Colonial Marines ile ilgili en yeni bilgiler...

Singstar
Speed Racer
Spider-Man:
Web of Shadows
Street Gears
Team Fortress 2
The Chronicles of Narnia:
Prince Caspian
Things on Wheels
This is Vegas
Top Spin 3
Unreal Tournament III
Valkyria Chronicles
Wardevil

FİLM FRAGMANLARI

Igor
Star Wars: The Clone Wars
The Fall
You Don't Mess with the
Zohans

YAMALAR

Rainbow Six Vegas 2 v1.01

SÜRÜCÜLER

ATI v7.10
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 v163.71
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
2008 v6.0.3790.0
CCleaner v2.01.507
Daemon Tools Lite
DOSBox v0.72
FlashGet v1.9.6
Fraps v2.9.2
Google Desktop
v5.1.709.19590
HyperSnap v6.12.02
ICQ v6.0
Kaspersky Internet Security
v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15

SUPER v2007.build.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

WhereIsIt? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger

v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

Xfire v1.83

SEKİZİNCİ HAFTA

BU HAFTA: STREET FIGHTER

Bu hafta LEVEL Ligi arenasında, nostalji rüzgarları esti sayın seyirciler. Geçtiğimiz ay, Faruk Furkan'ın (namıdiğer FAFU) hazırlamış olduğu Arcade Salonu Takıntıları adlı dosya konusunun temelini oluşturan ve uzun bir zaman boyunca hepimizde takıntı haline gelen oyunlardan biri olan Street

Fighter, bu ay hepimize ecel terleri döktürdü. Oyun bu kadar "sağlam" olunca, tahmin edebileceğiniz üzere LEVEL Ligi'ne de rağbet arttı doğal olarak. Benim, Elif'in, Faruk'un, Fırat'ın ve Murat'ın yanı sıra Genç Osman lakaplı Doruk Cansev'in de katılımıyla LEVEL Ligi, en hareketli haftasını

yaşadı. Bu hareketlilik güvenlik kameralarına yansımış olacak ki katımıza, her şeyin yolunda olup olmadığını kontrol etmek amacıyla bir güvenlik görevlisi bile geldi. Kısacası, ofis bir Street Fighter arenasına döndü ve çocukluğumuza dönerek tasassız eğlencenin tadını çıkardık.



Çekilen kura sonucu ilk turda Elif'le karşılaşacağımı öğrendiğimde, her ne kadar onu yere indireceğimden emin olsam da ligin açılış haftasında onu yerle bir ettiğim PES6 karşılaşmasından ötürü bana çok sinirli olduğunu biliyor, bu yüzden büyük bir tedirginlik duyuyordum. Maç başlar başlamaz üzerine saldırınca ve dur durak bilmeden kafama Tenshokyaku darbeleri indirince bu tedirginliğimde ne kadar haklı olduğum ortaya çıkmıştı zaten. Elif, ilk round'u aldı almamasına ama ikinci ve üçüncü round'larda, ilk round'da kafama tekme yemekten zamanlamasını bir türlü tutturamadığım Hadouken darbelerine hedef olmak-tan kendisini kurtaramadı ve tarih bir kez daha tekerrür etti. Gelecek haftalarda Elif'e fazla yaklaşmazsam iyi olur.



İlk turun ikinci maçı Doruk ve Faruk arasında geçti. Adaletli bir eşleşme olmadığı gayet açık bir şekilde görülen bu karşılaşma başlamadan hemen önce, dev cüssesiyle Doruk'un karşısına çıkan Faruk, Doruk'un dizlerini titretmedi. Aksine, gamepad'i daha sıkı ve hırslı bir şekilde kavramasına neden oldu. Maç başlar başlamaz Doruk'un yüzüne indirmeye başladığı Sumo Headbutt darbeleri ile Doruk'a acımayan ve koltuğunda oldukça rahat oturan Faruk, ikinci round'da bir ara, Doruk'un bu hamlelerden sıyrılıp Barcelona Attack'lar yapmasıyla telaşa kapıldı. Fakat Doruk'un, karşısındaki bu dev adama karşı tüm cesaretiyle gösterdiği çaba sonuçsuz kaldı; üst üste iki round'u da kaybeden Doruk, Faruk'u bir üst tura uğurladı.

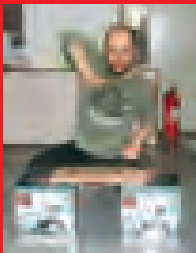
LEVEL PAF LİGİ



Bu ay PAF Ligi için oldukça enteresan bir oyun seçtik. "Oyun" diyorum, ama bunu başlı başına bir oyun olarak isimlendirmek aslında çok güç zira daha çok oyundan önce oyuna kimin başlayacağına karar vermek için kullanılan bir çeşit araç yazı - tura. Evet, evet yanlış duymadınız; bu ayki PAF Ligi oyunumuz yazı - tura!

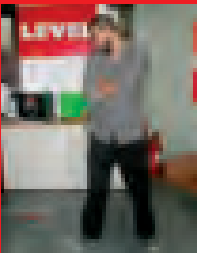
Enteresan bir şekilde, geçtiğimiz aylarda oynadığımız PAF Ligi oyunlarından daha keyifli geçen karşılaşmalar öncesinde kura çekmedik çünkü kazananın ringde kalacaktı. İlk turda Elif'le ben karşı karşıya geldim. Paranın, havada birkaç kez salındıktan sonra Atatürk resminin bulunduğu yüzeyi yukarıda kalacak şekilde düşmesiyle beni geçen Elif, bu kez Faruk'la karşılaştı ve "Yazı" diyerek elendi. Bayrağı eline alan Faruk, Elif'ten sonra karşısına gelen Doruk'u ve Fırat'ı da rahat bir şekilde geçti ve final mücadelesi için Murat'la karşı karşıya geldi. O sırada hepimizin yüreği adeta ağzındaydı zira Faruk bu ligde de şampiyon olursa toplamda 15 puan kazanacaktı. Allah'tan Murat bu gidişata bir "Dur" dedi ve gönlümüze su serperек beş puanı cebe indirdi.

FARUK (E. HONDA)



Turnuva öncesinde hepimiz, hayatının büyük bir bölümünü boks ile uğraşarak geçirmiş olan Faruk'un turnuvaya Balrog ile katılmasını beklerken, o hepimizi ters köşeye yatırarak E. Honda'yı tercih etti. Bu tercihinin ilk başta bir anlam verememek de daha sonra bunun sebebini, E. Honda'nın Street Fighter'in filminde bir gazeteci olduğuna ve bu yüzden Faruk'un, ona yakınlık duymasına bağladık. Elbette ki bu seçiminde, E. Honda'nın rakibinin suratına uçarak patlattığı Hundred Hand Slap hareketinin de etkisi olduğunu düşünüyoruz.

ERCAN (KEN)



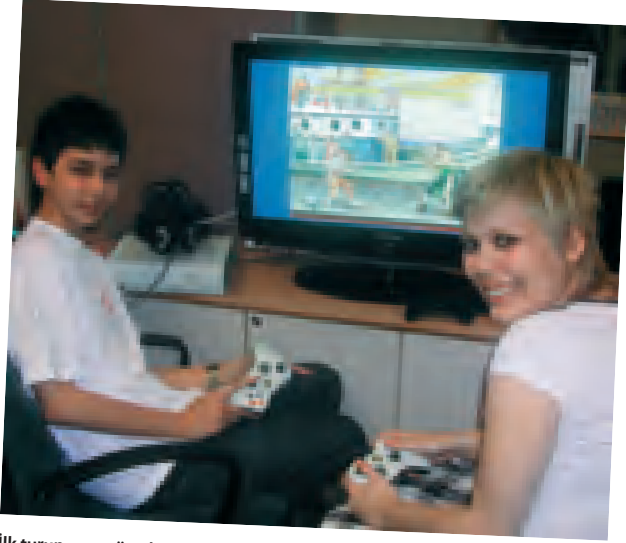
Küçükken, okulu her aşışında kaçıp saklandığım arcade salonunda hızla yanına sokulduğum Street Fighter'da Ken'i seçer ve genellikle çok kısa bir süre sonra yeri öperdim. Oysaki Ken'in aksine, Balrog'la defalarca kez oyunu bitirmişliğim vardı fakat Ken ile oynamanın tadını nedeñse diğer karakterlerden alamadım bugüne dek. Her defasında yenildim, yine onu seçtim, yine yenildim ve yine seçtim. Makus talihim bu kez de değişmedi; Ken, beni yine yarı yolda bıraktı ve şampiyonluktan etti. Acaba bu kez Balrog'u mu seçmeliydim? Ah Ken, ahhh...

SON BİRKAÇ HAFTAYI ŞAMPİYON OLARAK

KAPATAN FARUK'UN GÖZLERİ

ZİRVEYE KENETLENDİ

OYUNCULAR



İlk turun son mücadelesinde karşı karşıya gelen Fırat (Vega) ve Murat'ın (Chun-Li) yaptıkları maç sonucunda Murat adını bir üst tura yazdırmıştı. Fırat da dördüncülük, beşincilik ve altıncılık mücadelesinin verileceği bir alt tur için, -aynı kendisi gibi- ilk turda elenerek bu turda yarışacak olan Elif ve Doruk'un yapacakları maçı izlemek üzere saha kenarındaki yerini almıştı. Maçın başlamasıyla yerinden hızla çıkan Doruk, Elif'e oldukça sert darbeler indirmeye başladı; bu darbelerle fazla dayanamayan Elif, ilk round'un bitmesine daha 60 saniye gibi bir süre olmasına karşın kendisini yere bıraktı. İkinci round'da, ilk round'a göre biraz daha toparlanmış görünen Elif, bu round'da da Doruk'tan ciddi darbeler aldı fakat kazanmayı bildi. Son round'a gelindiğinde ise ofisteki herkes bir ölüm kalım mücadelesine şahit oldu adeta. Zira iki taraf da rakibine öldürücü darbeler indirdi, düştü, kalktı, Fireball'lar havada uçtu fakat tüm bunlara karşın maç süresi dolana dek iki taraf da yere serilmedi. Süre dolduğundaysa elini havaya kaldıran taraf Elif oldu.



İlk turun ardından üst turun ilk maçında karşılaştığım Murat'ı zor da olsa geçerek adımı, final mücadelesi için Faruk'un yanına yazdırdım yazdırmasına ama o sırada, başını ağır bir şekilde bana çevirerek gayet dost varti (!) bir şekilde gülümseyen Faruk'u gördükten sonra, açıkçası bundan bir değil, bin pişman oldum sayın seyirciler. Zira bu adama şansım bir türlü tutmuyor. Yine de umudumu kaybetmeden, elimden geldiğince mücadele etmeye çalıştım. İlk round'da Perfect yesem de, ikinci round'da Faruk her Hundred Hand Slap'e kalktığında yüzüne Hadouken patlattım ve bu round'u kazandım. En azından bu round'u... Zira son round'da -aynı Doruk'a yaptığı gibi- art arda Sumo Headbutt hareketi yapan Faruk, bana nefes aldırmadı ve bir kez daha şampiyonluk koltuğuna oturdu.

PUAN DURUMU

| İSİM | BU AY | TOPLAM |
|--------|-------|--------|
| ELİF | 5 | 58 |
| FARUK | 10 | 52 |
| ERCAN | 8 | 48 |
| FIRAT | 3 | 31 |
| TUNA | 0 | 21 |
| MURAT | 6+5 | 21 |
| DEHA | 0 | 19 |
| ŞEFİK | 0 | 17 |
| BURAK | 0 | 10 |
| MAHMUT | 0 | 5 |
| DORUK | 4 | 4 |
| RECEP | 0 | 4 |
| ÖMÜR | 0 | 3 |
| LEGOEL | 0 | 2 |
| CEM | 0 | 0 |

GÜNÜN GALİBİ

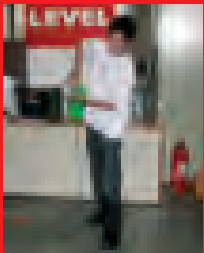
FARUK HONDA

10 PUAN

Ah Faruk, eskiden ne güzel işten güçten lige katılmaya vakit bulamıyordun; maşallah bir geldin, pir geldin. Üç haftada, üç kez şampiyon oldun. Ne diyelim; helal olsun!

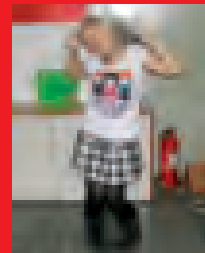
GENÇ OSMAN LAKAPLI DORUK CANSEV,

BOYNUZUN KULAĞI GEÇEBİLECEĞİNİ KANITLADI



DORUK (VEGA)

Street Fighter'in piyasaya çıktığı 1987 yılında henüz dünyaya gelmemiş olan ve aramızdaki en genç yazar olmasından dolayı kendisine Genç Osman lakabını taktığımız Doruk'un, yaşı itibarıyla bu ayki LEVEL Ligi'nin en zayıf halkası olduğunu düşünüyorduk. Fakat geçtiğimiz sayıdaki Editörün Gizli Hayatı köşesinde sorulan "Sence iyi bir oyuncu doğuştan yetenekli olan mıdır, yoksa en çok pratik yapan mı?" sorusuna, "Tabii ki pratik yapandır" cevabını suratımıza yaptıran Doruk, hepimize yanıldığımızı gösterdi.



ELİF (CHUN-LI)

Elif'ten gidip Dhalsim'i ya da Sagat'ı seçmesini bekleyemedik, öyle değil mi? Hele ki karakterler arasında hem güzel, hem de sinirlendiğinde tahribat gücü oldukça yüksek olan ve bu özellikleri ile kendisine bir hayli benzeyen Chun-Li varken... Ayrıca, bir şey sevindiğinde elini havaya kaldırıp parmaklarıyla "victory" işareti yaparken bir yandan da etrafına güllücükler saçmasıyla tanıdığımız Elif'e, karşısına gelen her bir rakibini yere devirdikten sonra kendisiyle aynı şekilde sevinen Chun-Li'den başkası yakışmazdı zaten.

TAM EKCRAN HAZIRLAYAN ELIF AKCA

YAPIM Blue Omega

DAĞITIM Codemasters

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, Xbox 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

WEB www.codemasters.co.uk/games

DAMNATION



Yakında "tür" başlığını künyelerimizden çıkarmak zorunda kalabiliriz zira oyunlar birer "homojen karışım" olarak karşımıza çıkmaya devam ediyor. Ne var ki ben bu durumdan hiç şikayetçi değilim; hayatımız türlere bölünmediğine göre, "tür" kavramı ortadan kalktığına, oyunlar, gerçek hayata yaklaşmış olacak. Damnation da "tür karışımı"ndan nasibini alan bir yapım. En son Uncharted: Drake's Fortune'dan hatırlayacağımız platform ve shooter kardeşliği, Damnation'da daha güçlü bir şekilde karşımıza çıkacak; akrobatik hareketler, çeşitli araçlar, silahlar ve bulmacalar ile oyun, 2008'in sonuna damgasını vuracak. Akıcı ve ilginç senaryo da cabası... Görelim, bakalım.





YAPIM **Ubisoft Shanghai**
 DAĞITIM **Ubisoft**
 TÜR **RTS**
 PLATFORM **PC, PS3, Xbox 360**
 ÇIKIŞ TARİHİ **Eylül 2008**
 WEB **endwargame.us.ubi.com**

EDEBİYAT DÜNYASINDA ENDWAR

5 Şubat 2008'de, bir roman olarak piyasaya sürülen EndWar'un arka kapağında şu ilginç cümle yer alıyordu: "Ubisoft'un çok satan oyunu olan Tom Clancy's EndWar'dan esinlenilmiştir."

NEREDE ESKİ SAVAŞLAR, NEREDE NÜKLEER BOMBALAR?

Tom Clancy's EndWar

Yıl 1914... Haziran ayının sonlarında, Avusturya - Macaristan ülkesinin veliht prensi olan Franz Ferdinand'a düzenlenen suikast, ülkeler arasındaki gerilimi son raddeye yükseltti. Tam dört yıl sürecek Birinci Dünya Savaşı bu şekilde başlayacaktı. Sonucunda, içinde Osmanlı'nın da bulunduğu dört imparatorluk yıkılacak ve sadece İngiltere'de, 750.000 piyade bu dünyadan ayrılacaktı.

Yıl 1939... Alman ordularının Polonya'ya saldırmasıyla İkinci

göndermek üzereyken üssü teröristler basar ve 106 yıl önce olduğu gibi bu olay da ülkeler arasındaki gerginliği tetikleyerek yeni bir dünya savaşını başlatır.

"Dördüncü Dünya Savaşı taş ve sopalarla yapılacak"> Oyuncular da yıllardır kemikleşmiş olan "Konsollarda

birliklerini -gerçek hayatta olduğu gibi- araçlarla savaş alanına sevk etmemiz gerekecek.

Oyunun normal RTS'lerden bir diğer farkı da kullandığı kamera açıları olacak; savaş alanını tepeden ya da izometrik bir açıdan izlemek yerine bizzat haritanın içinde bulunacağız. Kamera, seçtiğimiz birliği izleyebileceğiz ve savaş alanına bu birliklerin görüş açısından bakabileceğiz. Bu şekilde oyuna hem bir FPS havası katılmış olacak, hem de "fog of war" dediğimiz harita keşif tekniğinin yerini seçtiğimiz birliğin bakış açısıyla sınırlandırılacak yeni bir teknik alacak. (Ve elbette ki birlikler arası geçiş, oyunu daha tempolu kılmak için olabildiğince hızlı bir hale getirilecek.)

Oyunun yapımcı ekibinden olan Mösyo de Plater'in bir röportajındaki sözlerine göre, kontrol etmediğimiz birlikler, tıpkı

Mösyo de Plater'in bir röportajındaki sözlerine göre, kontrol etmediğimiz birlikler, tıpkı bir futbol oyunundaki karakterler gibi kendi yapay zekaları ile gerekenleri yapacak

Dünya Savaşı başladı. 60.000.000 insanın öldüğü bu büyük savaşta çeşitli biyolojik silahların dışında, iki kez de nükleer bomba kullanıldı. Ani ölümlerin yanı sıra, yeni gelen nesilleri de etkileyecek miktarda radyasyon insanoğlunu vurmuştu.

Yıl 2014... Nükleer bombaların zararı artık tamamıyla anlaşılabilir ve nükleer silahlanmaya karşı önlem olarak, ABD ve Avrupa Birliği arasında ortak bir anti-füze sistemi geliştirilmiştir. Bu gelişmeler sürerken İran ve Suudi Arabistan arasında patlak veren savaş, petrol fiyatlarını varil başına 200 Dolar'a kadar çıkartmıştır. (Günümüzde varil başına yaklaşık 110 Dolar vermekteyiz.) Petrol fiyatlarının artması elbette ki tüm dengeleri değiştirir; petrol ve doğalgaz konusunda oldukça zengin olan Rusya, inanılmaz miktarda paralar kazanır ve tüm kazandığı parayı askeri araştırmaya ve teçhizatlara yatırır. Bu olaylar gerçekleşirken Amerika artık tek bir ülke haline gelmiş olan Avrupa Federasyonu ile uzay yarışı içindedir. Amerika 2020 yılında tam "Freedom Star" adlı mobil istasyonunu uzaya

Oyun boyunca askerlerimiz siper olarak kendilerini koruyacaklar.

strateji oyunu oynanmaz" düşüncesini değiştirme amacıyla yola çıkılarak hazırlanan EndWar'da, az önce bahsettiğim -ve sayfada göreceğiniz kutuda daha detaylı değindiğim- üç ülkeden birinin emrindeki komutan olacağız. Son dönemlerde popüler olduğu gibi EW'da da kaynak toplama ve bina dikme gibi klasik RTS özellikleriyle muhatap olmayacağız. Yapımcılar oyuna, savaşıkça kazanacağımız puanları kullanarak çağırabileceğimiz destek birliklerini eklemişler. Bu destek

AYDINLIK TARAF

- ✓ Geniş multiplayer modu
- ✓ Sesle kontrol imkanı
- ✓ Sürükleyici senaryo
- ✓ Yeni kamera açıları

KARANLIK TARAF

- ✗ Fazla deneysel bir yapım olabilir
- ✗ Sesle kontrol sistemindeki olası sorunlar

ÜLKELER



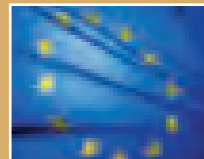
ABD

Gizlilik gerektiren operasyonlarda etkili birliklere sahip olan ABD güçleri, içinde insansız robotların da bulunduğu güçlü bir araç desteğine sahip.



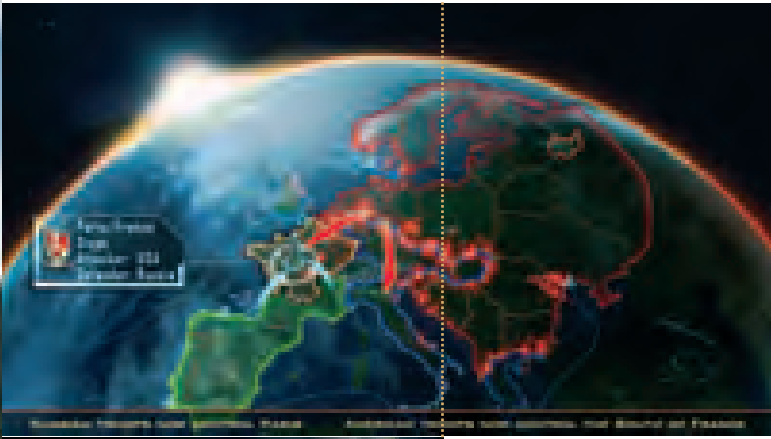
RUSYA

Petrolten kazandığı parayla silah teknolojilerine yatırım yapan Rusya, inanılmaz güçlü silahlara ve ağır zırhlı birimlere sahip.



AVRUPA FEDERASYONU

Düşmanlarını öldürmeye değil, etkisiz hale getirmeye odaklanan elit birliklere sahip olan AF; su molekülüyle deri yakma gibi prototip aşamasında olan silahları kullanıyor. (Bu silahın gerçek hayatta da geliştirilmekte olduğunu belirtelim.) (Belirtmeseydin de yatağımızda rahat uyusaydık. - FaFu)



Tüm dünya ele geçirildiğinde ise oyun sıfırlanacak.

Emret komutanım! EW'yu türdeşlerinden ayıran en büyük fark, sesli kontrolü hayatımıza sokacak olması. Artık, kuracağımız bir cümle ile tüm birliklerimizi harekete geçirebileceğiz. (Aslında daha önce PS2'deki SOCOM oyununda askerlerinize sesli komut verebiliyordunuz ama bir strateji oyunu için durum farklı tabii ki.)

"Tüm tanklar; X bölgesine saldırın" emrini verdiğimizde emrimiz birebir uygulanacak; oyun aynı zamanda farklı aksanları da algılayabilecek. Muhtemelen Türkçe konuşamayacak olsak bile en azından İngilizce aksanımız bize sorun çıkarmayacak. Seslerle ilgili bir başka özellik ise her birliğin komutanının farklı sese sahip olması olacak olması. Komutanların kendi aralarındaki savaş ortamını yansıtmak diyaloglar üzerinden konuşacak olmasının dışında, yaralı veya zafer kazanmış komutanların bize farklı yanıtlar verecek olmasını bilmek hoş.

Yazı boyunca bana sadece yeniliklerden bahsettirebilmiş bir oyun EW. Bir RTS oyununu Unreal Engine 3 ile oynayacak olmamızın dışında, ses sistemiyle ve diğer tüm yenilikleriyle de heyecan verici bir yapım EW. Ubisoft Shanghai'nin hala yapacak pek çok şeyi olsa da şu ana kadar yayımlanan videolardan bile oyunun başarılı olacağını tahmin etmek çok kolay. Oyun sadece MMORTS özelliğiyle bile bizi uzunca bir süre kendine bağlayacak gibi görünüyor. 🍀

Konusuyla, oynanış sistemiyle, çoklu oyuncu moduyla, ses kontrolüyle hatta kamera açılarıyla tamamen farklı bir oyun o. Umarız ki sağlam bir zemine oturtulur bu yenilikler.

bir futbol oyunundaki karakterler gibi kendi yapay zekaları ile gerekenleri yapacak. Yani tüm oyunu tek bir birlik üstünden oynayabileceğiz; askerlerimiz vereceğimiz makro emirleri, Rainbow Six oyunlarını aratmayacak aksiyonlarla gerçekleştirebilecek. Örneğin, biz bir binanın alınmasını emrettiğimizde askerler binanın etrafını saracak; keskin nişancılardan destek alacak ve ardından kapıyı kırarak saldırıya başlayacak. FPS ve spor oyunları dışında EW, RPG oyunlarından da bazı özellikler alıyor; oyun boyunca her bölümde yediye ayrılan birim çeşitlerinden istediğimizi seçerek kendi ordumuzu oluşturacağız ve savaşırken bu birliklere deneyim kazandıracacağız. Ülkeler arası farklar da asıl burada ortaya çıkacak; zira her birlik altı kademe kadar atlayabilecek ve her kademeyle (ülke başına yaklaşık 150'ye adet) seçtiğimiz geliştirmeleri alabilecek.

EW'nun üç farklı oyun türünün özelliklerinden beslendiğini belirttim. Peki, buna bir tür daha eklersem ve bir de üstüne kendisi bir "MMORTS" olacak dersen, tepkiniz ne olur? EW'un multiplayer modunda -Risk oyunlarından kine benzer bir harita üzerinde- 40 civarında farklı bölge olacak. Seçtiğimiz ülke için bu bölgelerde, diğer ülkelerin oyuncularıyla savaşa geçeceğiz. Bir bölgede gün boyunca belki de binlerce (Gün boyunca, binlerce? - FaFu) savaş yapılacak ve günün sonunda tüm savaşların sonucu bir rapor halinde oyuncuya sunulacak; hangi ülke o bölgede daha çok savaş kazanmışsa, o bölge savaşları kazanan ülkenin hakimiyetine girecek.

Ekran görüntüsünde gördüğünüz "füze uydusu", oyundaki en güçlü silahlardan biri olacak.



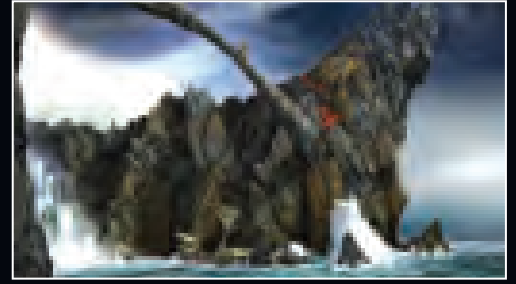
GOthic 4: ARCANIA

Tatil beldesi Arcania'ya hoş geldiniz

Gothic III bug yuvası olması nedeniyle Gothic fanatiklerinin sinirini bozmuş olabilir ama bu, genel olarak Gothic serisinin inanılmaz ve muhteşem olduğu gerçeğini değiştiremez.

Gothic 4'ten beklen-tilerimiz doğal olarak çok. Eğer oyun Gothic serisinin ruhundan uzak olursa, o oyunu kimse oynamaz, kimse sevmez. Neyse ki Spellbound, Gothic forumlarını takip ediyor ve oyuncuların isteklerini göz önünde bulundurarak hazırlıyor Gothic 4'ü.

Üçüncü oyundan 10 yıl sonrasında konu alacak olan Gothic 4, yine önceki oyunlar gibi gece ve gündüz geçişlerine yer verecek fakat bu defa, farklı stratejiler belirlemek için çeşitli büyüler sayesinde bu geçişi hızlandırabileceksiniz. Yarattığınız karakter ile yine uçsuz bucaksız ovalarda, dağlarda, ormanlarda koşturacak ama bu defa yorulduğunuzda bir binek hayvanına (Eşek olur, at olur, eşek - at - ejderha kırmızı olur...) binebileceksiniz. Yine önceki oyunlardaki gibi Gothic 4'te de enerji kalkanıyla çevrili olan ve oyunun sonlarına doğru içine girebildiğiniz bir alan bulunacak. Grafiklerinin DX10 desteğine kavuştuğu ve her şeyiyle gayet iştah kabartıcı görünen bu RPG klasiği aday; PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor.

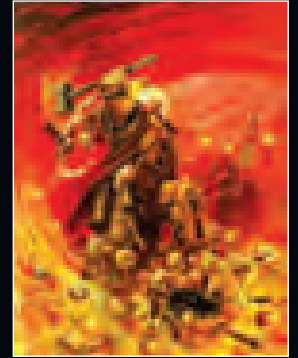


WH40K MMO

Savaş alanı bizden sorulur

Nedense inanılmaz iyi işler çıkaran bir çizerin, gerçek hayatta da çizdiği karakterler gibi karizmatik olmasını bekliyoruz insan.

Sonra, yatağınızın hemen yanındaki duvara astığınız o çizimlerin yaratıcısının bir fotoğrafını görüyorsunuz ve olanlara anlam veremiyorsunuz; meğerse o da benim gibi normal bir insanmış. Joe Madureira da bu tür insanlardan biri. Battle Chasers gibi güzel bir seriye imza atmış ve bunun dışında Marvel'ın birçok çizgi romanında tuzu bulunmuş olan Madureira, Vigil Games'in yeni MMO'su, Warhammer 40.000'de görsel yönetmen olarak çalışıyor. "Bir MMO'da görüp görebileceğiniz en karizmatik karakterler bu oyunda olacak!" diyor Madureira. Vigil Games ise lafta oynanış sistemine çekerek WH40'yı, Warhammer dünyasının epik savaşlarına ev sahipliği yapacak olan online bir oyun olarak nitelendiriyor. Karakterlerin büyük savaşlara katılacağı ama savaşların dışında başka aktiviteler de yapabileceği bir oyun olarak tasarlanan WH40K, -Warhammer Online: Age of Reckoning veya World of Warcraft kadar kapsamlı bir oyun olmasa da- WH40K dünyasına yeni bir serüvene kazandıracak.



PRINCE OF PERSIA

Daha renkli, daha eğlenceli

Biraz Okami, biraz Assassin's Creed ve biraz God of War... Ubisoft'un yeni nesil Prince of Persia çalışmasını kafanızda canlandırmak için bu üç oyunu bir kaba koyup hırsıyla karıştırmanız yeterli.

Aynı Okami'deki gibi, karanlığın ve çürümüşlüğün hakim olduğu bir dünyayı konu alacak olan yeni PoP, yine Okami'deki gibi bu dünyanın çiçek, böcek, gökkuşuğu ve bu tür doğa unsurlarıyla tekrar eski haline getirilmesini ekrana getirecek.

Tasarım aşamasının ilk başlarında, tamamıyla serbest bir oynanış sistemi hazırlamayı hedefleyen Ubisoft, oyuncunun sürekli kaybolup oyundan sıkılacağını düşünerek bu kararından vazgeçmiş ve oyunu daha çizgisel bir hale getirmiş. Ancak bu, oyunda tek bir yolu izlemeniz gerekeceği anlamına gelmiyor; paniğe gerek yok.

PoP, görsel açıdan Okami ile Street Fighter IV arasında bir yerlerde. Grafikler rengarenk ve oyunun masalsı havası cel-shade grafik tekniğiyle daha iyi yansıtılacak gibi gözüküyor. Yeni nesil konsollar ve PC için düşünülen oyunun çıkış tarihiyse şu an için belirsiz.





HEAVY METAL SAVASÇILARI, AYAĞA KALKIN!

Brütal Legend

Yatağımda dönüp duruyorum. Geçmişin izleri acıyor bedenimi, sönmüyor ruhu mu yakan ateşin közleri. Karanlık gözyaşlarının denize aktığı yerden içiyorum suyum, topraktan çıkardığım etle doyuruyorum benliğimi. Ey Metal Tanrısı, gel ve sonsuza dek kutsa beni. Limon yağıyla yıka bedenimi, ve dindir öfkemi. Yaşanmışıklarımın kırıntıları... Acı çeken ruhumun kadim kalıntıları... Geziyorum karanlık topraklarında krallığımı. Ey Metal Tanrısı, al tacımı. Gel ve sonsuza dek kutsa beni. Ey Metal Tanrısı, gel ve katlet şu p.çleri!

Hellion & Electric Eye> Heavy Metal'in kulları; dinleyin! Yitik ruhlara hadlerini bildirmenin zamanı geldi. B.ktan müziklerle köleleşen insanıkları uyandırmanın ve savaşçı açlatmanın zamanıdır artık. Güneş bir daha çıkmayacak, kara bulutlar kaplayacak maviyi.

YAPIM Double Fine Productions

DAĞITIM Sierra

TÜR Vivendi Universal

PLATFORM Xbox 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.brutallegendgame.com

AYDINLIK TARAF

- ✓ Gelmiş geçmiş en iyi oyun müzikleri
- ✓ Tim Schafer faktörü
- ✓ Açık uçlu, geniş bir oyun evreni
- ✓ Eşsiz güzellikte araçlar ve silahlar
- ✓ Heavy Metal ruhu

KARANLIK TARAF

- ✗ Çıkana kadar beklemek zorunda olmamız

Ardından ilahi bir ses yükselecek. Hiçbir zaman sona ermeyeceği sanılan hayat bitecek ve acizler bağırma başlayacak sokak aralarında; merhamet isteyecekler tüm yaptıkları için. Sınırlar kalkacak, inançlar sarsılacak ve gök kubbe aralanacak, gaydalar sustuğunda. Kaosun sonunda bir ölüm sessizliği saracak dört bir yanı. Şimdi... Gökten inenler için bağırma zamanı! Bağırın! Duymuyorum; daha yüksek! Bağırın Heavy Metal'in kulları! Duymuyorum! Daha yüksek! Bağırın! Bağırın ve tekrar edin: Tim Skold! K.K. Downing! Glenn Tipton! Zakk Wylde! Rob Halford! Lemmy Kilmister! Ronnie James Dio! Ve işte... Tarihin en ateşli Metal Ordusu'nu toplayan adamları selamlayın: Jack Black ve Tim Schafer! Selam durun ey Heavy Metal savaşçıları! Selam durun, yoksa sizi, ömrünüzün sonuna dek Serdar Ortaç dinlemeye mahkum ederim!

Rainbow in the Dark> Eddie Riggs'in adını bir daha asla unutmuyacaksınız. Bu adın, Iron Maiden'in yüzü Eddie the Head ve onun yaratıcısı olan Derek Riggs'ten geldiğini aklınızdan çıkarmayacaksınız. Eddie'nin bir grupie'den, Heavy Metal Tanrısı'na dönüşmesini zihnimize kazıyacaksınız. Ey headbang yapmaya hazırlanan Metal kulları, artık tek içiniz tuşlara basmak değil; müziğimizi ve öfkemizi aptallarla paylaşacaksınız. Artık vakit geldi. Ey Metal Tanrısı, gel ve sonsuza dek kutsa bizi.

Eddie, grubun gitarlarını akort ederken; aniden elini kesti fark etmeden. Aktı damarındaki kan, Snaggletooth'un üzerine, nefes almaya başladı kadim yaratık, kalktı olduğu yerden. Uzakta

OPHELIA

Bu güzel kadının Eddie'nin uğruna hayatını tehlikeye attığı Ophelia olduğunu tahmin ediyoruz.



bir yerde bir dünya vardı, insanların işkence gördükleri; aldı Snaggletooth, götürdü Eddie'yi o yere, kanlı krallığın hüküm sürdüğü. Ormagöden Tapınağı'ndan kaçarken, Eddie, Ophelia ile tanıştı Shakespeare'in Hamlet'indeki. Dağları tırmanmak ve ölümcül başçı Kill Master'la yüzleşmek zorundaydı, yaralı kadını kurtarabilmek için.

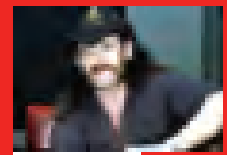
Siz, sıcak evinizde Green Day dinleyenler; nereden bileceksiniz

RÜYA TAKIMI

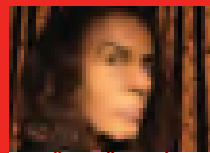
Aranızda Brutal Legend'in yaratıcısı olan Tim Schafer'i tanımayanınız varsa yardımcı olayım: The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango ve Psychonauts... Yanına tam bir Rock piyadesi olan Jack Black'i (Tenacious D, School of Rock, King Kong) alan Schafer, müzikler için de efsanevi bir kadro kurmuş. Oyunun müziklerini yapacak olan Judas Priest, Zakk Wylde ve Motörhead gibi efsane grupların büyük isimleri, seslendirme sanatçıları olarak oyuna katkı sağlayacaklar. İşte şimdiye kadar kesinleşmiş olan seslendirme sanatçıları:



EDDIE RIGGS
JACK BLACK



KILL MASTER
LEMMY KILMISTER



ROLÜ HENÜZ KESİNLEŞMEDİ
RONNIE JAMES DIO



GENERAL LIONWHYTE
ROB HALFORD

LEMMY

Bu karakter -büyük ihtimalle- efsanevi başçı Kill Master olacak.



acıyı ve zulmü? Çünkü baş kaldırırsanız bilirsiniz kötü. Saklandığınız yerden çıkma vakti geldi; tüm Metal düşmanlarına bildiren hadlerini. Eddie düştü, karanlığın tam kalbine; müziği kurtaracak onu, işkencenin olduğu yerde. Şimdi kalkın oturduğunuz yerden ve bağırın: "Yalnız değilsin Eddie, karanlığın olduğu yerde!"

Eddie Lita ve Lars Halford Kardeşler ile tanışacak umudun yeşerdiği nehirde; baş kaldıracak tiranlığa tüm ezilenlerle birlikte. Onu bekleyecek Lord Dolivicius ve General Lionwhyte'in orduları; karşılaşılabilecek yarı domuz - yarı motosiklet Razorfire'larla, üç dilli yılanbalıklarıyla ve bas telleri fırlatan gümüş örümceklerle. Ucu bucağı olmayan bu karanlık topraklarda, akacak düşman orduları; Grave Digger'larla, Kara Gelinler'le, Reaper'larla... Duracak karşısında Eddie, Metal düşmanlarının karşısında tüm halkla; uyandıracak ve birleştirecek onları, müziğin silahlarıyla, gitarlarla, baltalarla... Kullanacak tüm araçları, ulaşacak rock hızıyla varmak istediği yere. Belki de uçmaya başlayacak güçlendikçe, sırtındaki kanatlarla. Duracak karşısında vahşi yaşamın, karanlığın olduğu yerde. Ve bir mahşer yerini andıracak Heavy Metal Savaşı, bu kanlı konserin vereceği yerde.

Eddie sololarını fırlatacak, baltasını savuracak ve tüm Metal kullarının kafalarını sallayacak. İdare edecek ordularını, emirler yağdıracak, kimse onun sözünden çıkmayacak; karanlığı, sesiyle bastırarak. O sırada Heavy Metal'in Lordları onun için çalacak; Black Sabbath, Judas Priest, Zakk Wylde, Wolfmother, White Lion, Dio inlecek yeri göğü, Eddie baltasını savururken.

In This River> Şimdi son bir kez bağırın: Brütal Legend! Bağırın! Brütal Legend! Beklerken, headbang yapacağımız o kutsal nesne için bağırın. Gitarınızın akordunu yapın, amfinizin nefesini açın, biranızı tazeleyin ve kutsal günü bekleyin. "Heavy Metal öldü" diyenlere karşı biz savaşçıları birleştirecek, taştan evlerimizden kafamızı yeniden çıkarmamızı sağlayacak kutsal birlik yola çıktı. Şimşekler yeniden çakacak, yer yeniden sallanacak ve Metal'in gücü hepimizi yıkayacak. Vakit, popun köleleştirdiği insanıkların çenelerini kapatma vaktidir.

Yatağında dönüp duruyorum. Geçmişin izleri acıtıyor bedenimi. Fısıldıyor kulağıma "Kalk!" diye birileri. Kalkıp amfimi açıyorum; gitarımı takıyorum ve komşularımı uyandırıyorum. Onlar da kim oluyor, popun köleleri... Ey Metal Tanrısı, gel ve sonsuza dek kutsa beni. Limon yağıyla yıka bedenimi, ve dindir öfkemi... 🍋

Gök yarılacak, karanlık bulutların arasından bir Rock Tanrısı inecek. Onun adı Eddie Riggs ve elinde baltası, sırtında gitarı, altında motoru ile tiranlığa baş kaldıracak; karanlığın ordularını müziğiyle yenecek. O gelene kadar selamınızı bozmayın.

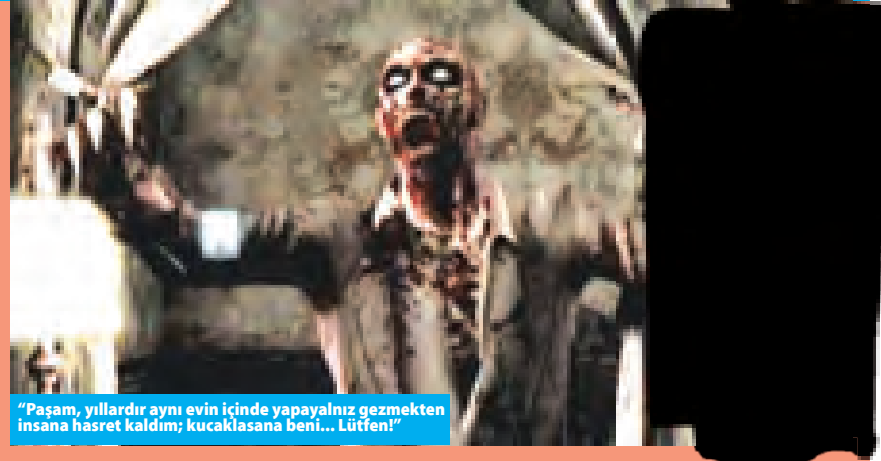


FACEMELTER'LAR

Bu arkadaşlar, sırtlarına yükledikleri anfilerle "süratimizi eritecekler".

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



"Paşam, yıllardır aynı evin içinde yapayalnız gezmekten insana hasret kaldım; kucaklasana beni... Lütfen!"

Artık HD devrindeyiz. Yeni nesil konsolların medya kapasiteleri gelişmiş; kullanılan televizyonların içlerinden tüpler çıkmış ve harcanan paralar fazlasıyla artmış durumda. Oyun oynamak artık çok pahalı. Doğal olarak, oyuncuların beklentileri de arttı. Nefessiz kalana kadar dandik oyunlarını öven firmalar da haliyle daha fazla batar oldu gözümüze. Peki sinirlenmek bir çözüm mü? Bazen öyle!

Varan 1: Resident Evil: Umbrella Chronicles

Ne dediler? "UC, kabusu yeniden yaşatacak ve senaryonun açık noktalarını kapatacak. Sevdiğiniz tüm karakterlerle, Spencer Malikanesi'nde başlayan ve Raccoon City'nin trajik sonuyla biten uzun bir yolculuğa çıkacaksınız. Gerçek korkuyu yaşamaya hazır olun!"

Ne oldu? Ah, ah... Oyun duyurulduğunda az ümitlenmemiştik ama karşımıza çıkan şey, koca bir fiyasko oldu. Bir serinin suyu bu kadar da çıkarılmaz ki ama! Resident Evil markalı strateji, RPG ya da platform oyunlarını ne zaman göreceğiz bilinmez ama görmek isteyeceğimiz son şey, shoot'em up türünde bir Resident Evil'di. Onu da yaptılar; yazık ettiler.

Varan 2: SEGA Superstars Tennis

Ne dediler? "Arkadaşlarınızla harika bir gün geçirmeye hazır mısınız? Sevdiğiniz tüm SEGA karakterleri sizin için korta iniyor ve şova başlıyorlar."

Ne oldu? Bunu yapmaktan da bıkmadılar! Neyi mi? Aptal bir oyunun içine firmanın karakterlerini doldurup bu karışımı özel bir oyunmuş gibi sunmayı... SEGA karakterleriyle tenis oynamak mı? Boş verin gitsin; bırakın, karakterler ait olduğu yerde kalsın. Tenis oyunu yapmayı becerebilselerdi bari...

Varan 3: Time Crisis 4

Ne dediler? "Arcade salonlarının efsane oyunu yeni nesilde. G-Con'larınızı kapın ve heyecanlı anlar yaşamaya hazırlanın."

Ne oldu? Time Crisis iyi oyun, hoş oyun ama bu ne hal?! Yeni nesil bu mu? Onca harcanan para bunun için mi? Bir firmanın (Namco) kendi elleriyle yarattığı bir markayı kendi elleriyle nasıl hunharca katlettiğini görmek isterseniz bu oyunu tavsiye ederiz.

Varacak 1: Hannah Montana: Music Jam

Ne dediler? "Hayatım müzik' diyenler için..."
Ne olacak? DS'te bir müzik oyunu mu? Bu oyunun iyi olacağına dair inancı olanlar lütfen bizle irtibata geçsinler; optimizm terapisine ihtiyacımız var.

Varacak 2: Kawasaki Snow Mobiles

Ne dediler? "Dünyanın en tehlikeli sporlarından biri olan kar motosikleti yarışları, bu oyun ile salonunuza taşıyor..."
Ne olacak? Acaba biz mi oyun dünyasını yanlış algılıyoruz? Bu tip oyunları kimler alır, kimler oynar ve kimler bu işten ekmek yer; gerçekten merak ediyoruz.

Varacak 3: Blood Bowl

Ne dediler? "Cebinizde bir bowling salonu taşımak istemez misiniz?"
Ne olacak? Ağır gelmesin şimdi o bowling salonu; hani toplar, labutlar falan...

Yeni nesle olan inancımız yavaş yavaş sönmeye başladı; uzun yıllardır bu kadar sığ oyunu bir arada görmemiştik doğrusu.

YAPIM Action Forms
DAĞITIM 1C
TÜR FPS
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2008
WEB www.action-forms.com



BUZ KIRICILAR



Buz kırma gemileri (Ice Breakers), özellikle kutup bölgelerinde, geçiş yollarının tamamiyle donarak kapandığı bölgelerde diğer gemilere yol açmak için kullanılan özel tasarımlı gemilerdir. Buz kırıcılar, buz tabakalarını yarmak için özel bir zırh ve çok güçlü motorlarla donatılmışlardır. İlk buz kırıcı, 1837'de, ahşap - demir karışımından yapılmış olan ilkel bir gemiydi. Günümüzde, özellikle buz denizine kıyısı olan ülkeler tarafından kullanılan ve nükleer yakıtla çalışan buz kırıcılar mevcuttur.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Yaratıcı senaryo
- ✓ Mental echo sahneleri
- ✓ Gerilim vaat eden atmosfer

KARANLIK TARAF

- ✗ Yapay zekanın sorunlu olma ihtimali

ISIL... BİRAZ DAHA ISIL... Cryostasis: The Sleep of Reason

Ense kızartan yaz sıcaklığı, plaj terlikleri ve sivrisineklerle dolu olan randevumuza hazırlandığımız şu günlerde, çok azımız dondurucu kış soğuklarını anımsıyor olmalı. Ukraynalı Action Forms ekibinin ise yaz rehabetine kapılmak gibi bir lüksü yok. Zira tüm ekibin dikkatini Cryostasis'e vermesi gerekiyor. Çatıdan çatıya atlayan kedilerin havada donacağı kadar düşük bir ısıda, kutupta sıkışıp kalmış bir buz kırıcıyı kendisine mekan olarak seçen Cryostasis, umut vadeden bir FPS.

Alexander Nesterov ve kör talihi...> Ana karakterimiz Alexander adındaki bir meteoroloji uzmanı. Cryostasis, soğuk

savaş yıllarında Kuzey Kutbu civarlarında sıkışıp kalmış bir buz kırıcıda uyanmamız ile başlayacak. Gemiye nasıl ulaştığımızı anımsamıyor olacağız. Nereye gideceğimizi bilemez bir halde etrafta dolaşırken, geminin oldukça saldırgan tavırlar sergileyen mürettebatıyla tanışacağız. Görünüşe bakılırsa kötü bir ruh bütün gemiyi ele geçirmiş ve tüm mürettebatı zombi benzeri yaratıklara çevirmiştir. Alexander'ın üzerine düşen ise, mürettebatın ruhlarına yardım etmek ve hazır eli değmişken kendisini de bu garip yerden kurtarmaktır.

Cryostasis, saf aksiyondan ziyade survival horror özelliklerinden beslenen bir yapım olarak tasarlanıyor. Karanlık bir gemide, bir sonraki köşede neyle karşılaşacağımızı bilmeden ilerlemek zorunda kalacağız. Soğuk, oynanışa doğrudan etki edecek; zaten sağlık barımız da vücut ısıımızı gösteren bir derece olarak tasarlanıyor. Cryostasis'in dünyası öldürücü derecede soğuk. Özellikle açık mekanlarda dolaştıktan sonra derhal bir ısı kaynağı bulmamız gerekiyor. Lost Planet'ta da benzeri bir sistem görmüştük ancak Cryostasis'te durum çok daha kritik olacak. Biraz olsun ısınmaya çalışırken, yanar bir ampul bulabilmek için panik içerisinde koşuracağız.

Elbette ki sadece Cryostasis ısı kaynakları arasında koşmaktan ibaret olmayacak. Az önce mürettebatın ruhlarına yardım edebileceğimizden bahsetmiştim. Alexander,

"mental echo" adı verilen psikik bir yeteneğe sahip. Bir cesedin hayattayken yaşadığı son anlarına ulaşarak o anları tekrar yaşayabilecek ve olayların gidişatına müdahale edebilecek. Bu sayede olayların akışını değiştirerek çetireli bulmacaları çözebileceğiz. Harekete geçmek için oldukça kısıtlı bir zamanımızın olacağı mental echo sahneleri, oyunun belki de en gerilimli anlarını oluşturacak.

Cryostasis, sıçrayarak strafe yaparken düşmanlarınızı başlarından vurduğunuz hızlı FPS oyunlarından biri değil. Vücutumuzun tamamının modellenmiş olması, karakterimizin gerçekçi ve yavaş hareketleri gibi unsurlar, atmosferin daha da ürkütücü bir hal almasını sağlayacak. İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma silahları kullanırken, her an tetikte olmamız gerekiyor. Yaratıklar, vuruldukları açığa göre tepki verecekler. Kısıtlı sayıdaki mühimmatımızın tükenmemesi için nereye atış ettiğimize çok dikkat etmemiz gerekiyor.

Cryostasis, bugüne kadar oyunlarda gördüğümüz en sağlam atmosferlerden birini sunmayı vaat ediyor. Buzlarla kaplı karanlık bir gemide ilerlerken, verdiğimiz her nefesin buhar halinde çıktığını göreceğiz. Ölülerin zihinlerine ulaşarak son anlarını tekrar yaşayacak ve kaderi değiştirmeye çalışacağız. Köhne bir çiftleyle, üzerimize doğru gelen tuhaf yaratıkları öldürmeye çalışacağız. Görünüşe bakılırsa Cryostasis, oynarken seve seve üşüyeceğimiz, yaratıcı fikirlere sahip bir oyun olacak. 🎮

Ukraynalı bir firmadan, yaratıcı fikirlere sahip olan, soğuk ve ürkütücü bir FPS geliyor; biz de merakla bekliyoruz.



Geleceğin Bilişim Uzmanları Bahçeşehir Üniversitesi'nde Yetiyecek



Asya'nın Bir Numaralı IT Eğitimi Şirketi

Hindistan Merkezli NIIT, IT sektöründe dünyada 13'üncü Asya'da ise 1'inci sırada yer alıyor. Microsoft, CISCO, IBM, Intel ve Adobe gibi dev firmalara IT çözümleri sunan NIIT'nin dünyanın dört bir tarafında üç buçuk milyon mezunu var ve yılda beş yüz bin öğrenci eğitiyor. 30'dan fazla ülkede faaliyet gösteren NIIT, Türkiye'deki eğitimlerini Bahçeşehir Üniversitesi işbirliği ile yürütecek. Dünyada 4500 merkezde eğitim veren NIIT, IT eğitimi tecrübesini Bahçeşehir Üniversitesi'nin yetenekli, donanımlı, analitik düşünebilen ve problem çözmeye yetisine sahip bireyler yetiştirme felsefesiyle birleştirerek Türkiye'de Bilişim Sektörünün geleceğini şekillendirecek uzmanlar eğitmeyi hedefliyor.

NIIT PROGRAMLARI

NCNE: Networking and TCP/IP Fundamentals

MCSE: Network Engineering on Microsoft Windows Server 2003 Platform

MSCD: Solution Developer on Microsoft .NET Technologies

RHCT: Network Engineer on Red Hat Linux Platform

Bilişim Alanında 27 yıllık Deneyim

Beş Kıta'da 4500 Merkez

3.5 Milyon Mezun

...SINIRSIZ olanaklar.

Dünyanın en fazla öğrencisine sahip,
Asya'nın bir numaralı bilişim eğitim kurumu NIIT
şimdi Türkiye'de, Bahçeşehir Üniversitesi'nde...

Kayıt Başlangıcı: 1 Haziran 2008
Ders Başlangıcı: 14 Temmuz 2008
İrtibat Numarası: 0 212 381 0 381
www.niitturkiye.com



**BAHÇEŞEHİR
ÜNİVERSİTESİ**

100 yıl

YAPIM Gearbox Software
DAĞITIM SEGA
TÜR FPS
PLATFORM Xbox 360, PS3, PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği
WEB www.sega.com/aliens

Yapay zekanın geliştirildiği söyleniyor ama umarız ki bizle çarpışan asker dostlarımız boşluklarla savaşımlar. Hah, birini kaybettik bile (soldan ikinci)!



YUMURTALAR ÇATLIYOR!

Aliens: Colonial Marines

Karanlığın derinlerindeki sesleri ilk duyduğunuz zaman kaç yaşındaydınız? Yatağınızın içinde soğuk terler dökerek kaskatı kesildiğiniz zaman neler düşünüyordunuz? Karanlığın içinde bir yerlerde size bakan bir şeyler olduğunu hissediyordunuz ve korkmaktan başka yapabileceğiniz hiçbir şey yoktu. Oralarda bir yerlerdeydiler ve salyalarını akıtarak sizi avlamak için doğru zamanı bekliyorlardı. Her gece sonunuzun gelmesini bekliyordunuz; hatta belki de korkmaktan bıktığınız için sonunuzun gelmesi için dua ediyordunuz. Bu satırların yazarı, ilk Alien filmi seyrettiğinde sadece altı yaşındaydı ve bu korkuyu uzun bir süre boyunca yaşamıştı. Sonra büyüdü ve güçlendi tabii ki... Şu an eline bir M60 verseler değil Alien, değil Predator, kralını tanımaz...

Alien salyası > İşte, yeni bir Aliens oyunuyla daha karşı karşıyayız. "Kralını tanımayacak"

DAHA ÖNCE DE DÜŞÜNÜLMÜŞTÜ

Colonial Marines, aslında PlayStation 2 için düşünülen ve 2001 yılında piyasaya sürülmesi planlanan bir oyundu. Ne var ki Fox Interactive ve Electronic Arts, projeyi bilinmeyen bir sebeple durdurdu. Oyun geleneksel bir FPS olacak ve Check Six Games tarafından geliştirilecekti ve ikinci ve üçüncü film arasında konu alacaktı; oyuncular Sulaco gemisine gönderilecek ve kayıp ekibi bulup kurtarmaya çalışacaklardı. Bakalım proje bu kez hayatta kalmayı başarabilecek mi?

olan birkaç sağlam askerle melun yaratık ırkını, yumurtasından çıktığı güne lanet ettireceğiz. Bir kez daha...

Colonial Marines'i diğer Aliens oyunlarından ayıran en önemli özellik, senaryo ekibinin çok sağlam olması. David Weddle ve Bradley Thompson isimlerini daha önce duymuş muydunuz? Duyunlar bir sonraki cümleden devam etsinler lütfen: Bu ikili, Battlestar Galactica'nın senaryo yazarlarıdır. Bu nedenle oyunun epey sürükleyici bir hikayeye sahip olmasını bekliyoruz.

Oyun, Alien 3 filminin bittiği noktadan başlayacak. Uzayda terk edilmiş olan U.S.S. Sulaco'yu araştırmaya giden bir kurtarma ekibine yardım etmeye çalışacağız. "Kurtarılacaklar" listemiz epey kabark: Ellen Ripley, Onbaşı Dwayne Hicks, Er William Hudson ve Er Jenette Vasquez'in yanı sıra, diğer kayıp Amerikan askerlerini de bulmaya

çalışacağız. Bu sırada ünlü Acheron'u, ilk filmde hatırlayacağınız, enkaz halindeki "yaratık gemisi"ni ve benzeri mekanları dolaşacak; yine karanlık ve dar koridorlardan geçeceğiz. Ve tabii ki ensemblede yaratıkların nefeslerini hissedecek ve sadece yaratıklar ile değil; korku ve endişe ile de savaşacağız. Bunlara karşılık elimizde her türlü teçhizat bulunacak; yarı ve tam otomatik tüfeklerden alev silahlarına kadar geniş bir silah yelpazesi emrimize amade olacak. Kısacası, Colonial Marines, "Alien filmlerinin havasını en iyi biçimde yansıtan Alien oyunu" olmaya aday.

Colonial Marines, katkısız bir FPS oyunu ama tek bir farkla: Oyunda dört farklı askeri kontrol edebileceğiz. Farklı piyade sınıflarına ait olan bu askerler, üzerlerinde dört farklı silah taşıyacaklar. Piyadeler birer ana ve alternatif silahın yanında birer yakın dövüş silahına ve birçok bombaya sahip olacak; aynı zamanda birbirlerine destek

AYDINLIK TARAF

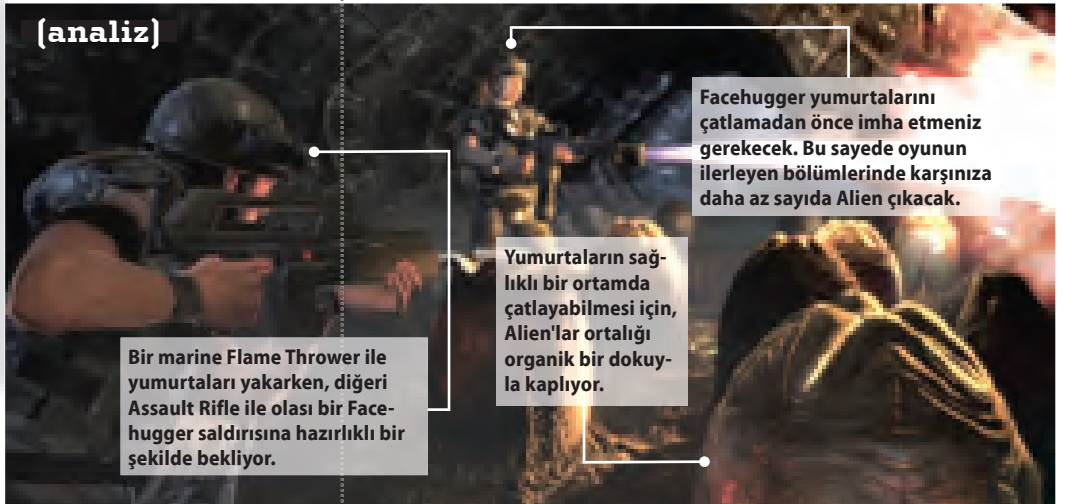
- ✓ Tek kişilik hikayenin Battlestar Galactica'nın senaryo ekibi tarafından kaleme alınması
- ✓ Ana senaryo için dört kişilik co-op modu
- ✓ Filmleri anımsatan etkili atmosfer

KARANLIK TARAF

- ✗ Tüm FPS klişelerini barındırma ihtimali

verecek: Bir piyade M56 Smart Gun'la ilerlerken, diğer piyade M240 Alev Silahı ile ona yardımcı olabilecek. Ayrıca, her piyade bir hareket algılayıcısına sahip olacak. Bizse tek bir piyadenin kontrolünü ele alıp takımdaki diğer askerlere emir vereceğiz ancak seçtiğimiz askeri istediğimiz zaman değiştirebileceğiz.

(analiz)



Facehugger yumurtalarını çatlamadan önce imha etmeniz gerekecek. Bu sayede oyunun ilerleyen bölümlerinde karşınıza daha az sayıda Alien çıkacak.

Yumurtaların sağlıklı bir ortamda çatlayabilmesi için, Alien'lar ortalığı organik bir dokuya kaplıyor.

Bir marine Flame Thrower ile yumurtaları yakarken, diğeri Assault Rifle ile olası bir Facehugger saldırısına hazırlıklı bir şekilde bekliyor.

İşte bir Facehugger, yumurtasını terk ediyor.

Oyunun heyecanını artıracak olan en önemli unsur, oyunda herhangi bir göstergenin (HUD) bulunmayacak olması. Bu yüzden, örneğin, hareket algılayıcımız ses çıkarmaya başladığı anda cihazı kaldırıp neler olduğuna bakacağız.

Colonial Marines'te her yaratık türünün farklı bir saldırı şekline sahip olacağını düşünecek olursak, çatışmalardan önce taktikler belirlememiz gerekeceğini söyleyebiliriz. Bir diğer deyişle, karşımıza çıkan yaratığın türüne göre hareket etmemiz gerekecek. Ayrıca aynı yaratık türüne dahil olan yaratıklar da farklı şekillerde saldırabilecek. Yaratıklar; bazen havalandırma kapaklarından, bazen dolaplardan, bazen tavandan çıkarak tepemize binecek; bazense gruplar halinde bağırıp çağırarak saldıracak. Bu yüzden her türlü saldırıya hazırlıklı olmamız gerekecek.

Ve saklanma... Oyunda "bunker" adı verilen korunaklı alanlara rastlayacağız. Kalabalık bir yaratık grubuyla karşılaştığımız zaman bunker'ların içlerine saklanıp makineli yuvalarını kullanmak, hayatta kalmak için geçerli bir taktik olacak. "Hayatta kalmak" demişken... Mermilerinizi çok dikkatli, belki de aşırı dikkatli bir şekilde kullanmanız gerekecek çünkü oyun bu konuda size pek yardımcı olmayacak. Bu öğren yaratıklara karşı elinizde birkaçla -babaannemin deyişle "piçakla" - kalakalmak istemezsiniz, değil mi?

Haşlanmış alien yumurtası > İşte "ilk bakış" yazılarının olmazsa olmazı: Yapay zeka! Yaratıklar öleceklerini sezdikleri zaman kaçacak, kendilerini gizleyecek ve güçlendiği zaman sizi takip edip beklediğiniz bir anda tekrar saldıracak. (Bu çok iddialı oldu hafız! - Fırat) Saldırıları ise tamamıyla rastlantısal bir şekilde gerçekleşecek. Yani, oyunu kapatıp açtığınız zaman aynı yaratıklar, aynı noktalarda bulunmayacak. Diğer yandan, normal bir yaratık tarafından saldırıya uğrayabileceğiniz gibi bir "facehugger" için de bir hedef olabileceksiniz. Ve facehugger işinizi bitirmeden onu biçtiğiniz ile bedeninizden ayırmak zorunda kalacaksınız.

Oyunda beş farklı yaratık tipi bulunacak. En azından açıklanan rakam bu. Sekiz bacaklı facehugger'lar, kurbanın yüzüne yapıyor ve ağzından içeriye yaşayan bir yaratık embriyosu bırakıyor. Sıkça karşılaşacağınız warrior'lar sizi çok uğraştıracak. Oldukça hızlı olan scout'lar, sizi adım adım takip edecek ve ne yaptığınızı Queen'e haber verecek. Drone, Queen'e hizmet eden ve yaratık yumurtalarını korunaklı yerlere yerleştiren yaratık tipi. Son olarak: Queen, en güçlü ve lider yaratık türü.

Alien halay takımı > Oyunda ayrıca bir co-op modu yer alacak ve LAN ya da internet üzerinden arkadaşlarınızla omuz omuza çarpışabileceksiniz. Bu modda herkes dört kişilik "arama / kurtarma takımı"nın bir üyesini kontrol edecek. Diğer yandan, oyunda detaylı bir multiplayer mod bulunacağı açıklandı ancak bu konu hakkında detay verilmedi. Nedenese...

Yaklaşık yedi yıldır dişe dokunur bir Alien oyununun çıkmadığını düşünecek olursak, Colonial Marines'a temkinli yaklaşmamız gerektiğini söyleyebiliriz. Ne var ki tek kişilik modun sağladığı hatalardan dersler çıkardığını belirtmesi oyunlarda yaptığı hatalardan dersler çıkardığını belirtmesi heyecanlanmamız için yeterli sebepler. Ayrıca, Alien dünyasına bir kez daha dönmeyi hangimiz istemez ki? (Tuna olsaydı 'Bi' ş' dedim; ben çok korkuyorum" derdi. Zaten bu laf uğruna kutu bile yaptık... - Fırat) 🎮

Yetenekli bir senaryo ekibi, dört kişilik co-op modu ve ülkütücü bir yapay zeka ile bize özel bir Aliens deneyimi yaşatabilir. Gearbox'a güvenimiz tam; firmanın bizi -her anlamda- uzaya uçurmasını umuyoruz!

YOLDAKİLER

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

| PC | | |
|---|---------------------|-----------------------|
| HAZİRAN | | |
| Alone in the Dark | Aksiyon / Adventure | Eden Studios |
| Beijing 2008 | Spor | Eurocom Ent. |
| Cid The Dummy | Aksiyon | Twelve Interactive |
| Devil May Cry 4 | Aksiyon / Adventure | Capcom |
| FlatOut: Ultimate Carnage | Yarış | Bugbear Entertainment |
| GTR Evolution | Yarış | Belli değil |
| LEGO Indiana Jones: The Original Adventures | Aksiyon / Adventure | Travellers Tales |
| Pro Cycling Manager 2008 | Simülasyon | Cyanide Studio |
| Pyroblazer | Yarış | Eipix Entertainment |
| Samurai Warriors 2 | Aksiyon | Omega Force |
| Spore Creature Creator | Simülasyon | Maxis |
| Supreme Ruler 2020 | Strateji | BattleGoat Studios |
| The Incredible Hulk | Aksiyon | Edge of Reality |
| The Sims 2: Ikea Home Stuff | Simülasyon | Electronic Arts |
| WALL-E | Aksiyon / Adventure | Heavy Iron Studios |
| Yamaha Supercross | Yarış | DSI Games |

| TEMMUZ | | |
|----------------------------------|------------|-------------|
| Romance of the Three Kingdoms XI | Strateji | Koei |
| WWII Battle Tanks: T-34 vs Tiger | Simülasyon | 65 Software |

| AĞUSTOS | | |
|----------------------------------|---------------------|-------------------|
| A Vampire Story | Adventure | Autumn Moon |
| Brothers in Arms: Hell's Highway | FPS | Gearbox Software |
| Mercenaries 2: World in Flames | Aksiyon / Adventure | Pandemic Studios |
| Space Siege | RPG | Gas Powered Games |
| S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky | FPS | GSC |

| EYLÜL | | |
|-----------------------------|---------------------|-------------------|
| Aion: The Tower of Eternity | MMORPG | NCsoft |
| LEGO Batman: The Videogame | Aksiyon / Adventure | Travellers Tales |
| Men of War | Strateji | Best Way |
| Mount & Blade | RPG | Taleworlds |
| 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 |

| PS2 | | |
|---|---------------------|--------------------|
| HAZİRAN | | |
| Alone in the Dark | Aksiyon / Adventure | Eden Studios |
| Cid The Dummy | Aksiyon | Twelve Interactive |
| Code Lyoko: Quest for Infinity | Aksiyon / Adventure | Neko Entertainment |
| LEGO Indiana Jones: The Original Adventures | Aksiyon / Adventure | Travellers Tales |
| NASCAR 09 | Yarış | EA Sports |
| Pipe Mania | Puzzle | Pop Cap |
| The Incredible Hulk | Aksiyon | Edge of Reality |
| WALL-E | Aksiyon / Adventure | Heavy Iron Studios |
| Yamaha Supercross | Yarış | DSI Games |

| TEMMUZ | | |
|---------------------------------------|---------------------|---------------------|
| Guitar Hero: Aerosmith | Müzik | BudCat |
| MLB Power Pros 2008 | Spor | Konami |
| NCAA Football 09 | Spor | EA Sports |
| Space Chimps | Aksiyon | Brash Entertainment |
| The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor | Aksiyon / Adventure | Eurocom Ent. |

| AĞUSTOS | | |
|-------------------------|------|-----------|
| Tiger Woods PGA Tour 09 | Spor | EA Sports |
| Madden NFL 09 | Spor | EA Sports |

| EYLÜL | | |
|--------------------------------|---------|------------------|
| LEGO Batman: The Videogame | Aksiyon | Travellers Tales |
| Mercenaries 2: World in Flames | Aksiyon | Pandemic Studios |
| Pursuit Force: Extreme Justice | Yarış | Bigbig Studios |
| Star Wars: The Force Unleashed | Aksiyon | Lucas Arts |
| TNA Impact | Spor | Midway |
| Wipeout Pulse | Yarış | Studio Liverpool |

| PSP | | |
|---|---------------------|--------------------|
| HAZİRAN | | |
| Cid The Dummy | Aksiyon | Twelve Interactive |
| Code Lyoko: Quest for Infinity | Aksiyon / Adventure | Neko Entertainment |
| Echochrome | Puzzle | SCEI |
| Everybody's Golf 2 | Spor | SCEI |
| Godzilla Unleashed | Aksiyon | Pipeworks Software |
| HELLBOY: The Science of Evil | Aksiyon | Krome Studios |
| LEGO Indiana Jones: The Original Adventures | Aksiyon / Adventure | Travellers Tales |
| Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots | Aksiyon | Konami |
| NASCAR 09 | Yarış | EA Sports |
| Overlord: Raising Hell | Aksiyon | Triumph Studios |
| The Bourne Conspiracy | Aksiyon | High Moon Studios |
| The Incredible Hulk | Aksiyon | Edge of Reality |
| Top Spin 3 | Spor | Pam Development |
| WALL-E | Aksiyon / Adventure | Heavy Iron Studios |

| TEMMUZ | | |
|-------------------------------|---------------------|--------------|
| Monster Madness: Grave Danger | Aksiyon | Psonics |
| Siren: Blood Curse | Aksiyon / Adventure | SCEI |
| Soulcalibur IV | Dövüş | Namco Bandai |

| AĞUSTOS | | |
|----------------------------------|-------|------------------|
| BAJA | Yarış | 2XL Games |
| Brothers in Arms: Hell's Highway | FPS | Gearbox Software |
| Madden NFL 09 | Spor | EA Sports |

| | | |
|-------------------------|----------|-----------|
| Saint's Row 2 | Aksiyon | Volition |
| Tiger Woods PGA Tour 09 | Spor | EA Sports |
| Tom Clancy's EndWar | Strateji | EA Sports |

| EYLÜL | | |
|---------------------------------------|---------------------|-------------------|
| Buzz! Quiz TV | Parti | SCEE |
| Destroy All Humans! Path of the Furon | Yarış | THQ |
| FaceBreaker | Spor | EA Sports |
| Golden Axe: Beast Rider | RPG | Secret Level |
| LEGO Batman: The Videogame | Aksiyon | Travellers Tales |
| Mercenaries 2: World in Flames | Aksiyon | Pandemic Studios |
| Midnight Club: Los Angeles | Yarış | Rockstar |
| Pure | Yarış | Black Rock Studio |
| SBK-08 Superbike World Championship | Yarış | Milestone |
| Silent Hill: Homecoming | Aksiyon / Adventure | Konami |
| SOCOM Confrontation | Aksiyon | SCEE |
| Star Wars: The Force Unleashed | Aksiyon | Lucas Arts |
| The Wheelman | Aksiyon | Midway Games |
| TNA Impact | Dövüş | Midway |

| XBOX 360 | | |
|---|---------------------|-----------------------|
| HAZİRAN | | |
| Alone in the Dark | Aksiyon / Adventure | Eden Studios |
| Battlefield: Bad Company | FPS | EA |
| Beijing 2008 | Spor | Eurocom Entertainment |
| Civilization Revolution | Strateji | Firaxis Games |
| Command & Conquer 3: Kane's Wrath | Strateji | EA |
| Don King Presents: Prizefighter | Spor | 2K |
| Dragon Ball Z: Burst Limit | Dövüş | Namco Bandai |
| HELLBOY: The Science of Evil | Aksiyon | Krome Studios |
| LEGO Indiana Jones: The Original Adventures | Aksiyon / Adventure | Travellers Tales |
| NASCAR 09 | Yarış | EA Sports |
| Ninja Gaiden 2 | Dövüş | Team Ninja |
| SBK-08 Superbike World Championship | Yarış | Milestone |
| Smash Court Tennis 3 | Spor | Namco Bandai |
| The Bourne Conspiracy | Aksiyon | High Moon Studios |
| The Incredible Hulk | Aksiyon | Edge of Reality |
| Top Spin 3 | Spor | Pam Development |
| Unreal Tournament III | FPS | Epic Games |
| WALL-E | Aksiyon / Adventure | Heavy Iron Studios |

| TEMMUZ | | |
|------------------------|---------|-----------------------|
| Cabela's Monster Bass | Spor | Activision |
| Guitar Hero: Aerosmith | Müzik | Neversoft Interactive |
| NCAA Football 09 | Spor | EA Sports |
| Soulcalibur IV | Dövüş | Namco Bandai |
| Space Chimps | Aksiyon | Brash Entertainment |
| Spectral Force 3 | RPG | Idea Factory |

| AĞUSTOS | | |
|----------------------------------|----------|------------------|
| BAJA | Yarış | 2XL Games |
| Brothers in Arms: Hell's Highway | FPS | Gearbox Software |
| Madden NFL 09 | Spor | EA Sports |
| Saint's Row 2 | Aksiyon | Volition |
| Tiger Woods PGA Tour 09 | Spor | EA Sports |
| Tom Clancy's EndWar | Strateji | Ubisoft |
| Too Human | Aksiyon | Silicon Knights |

| EYLÜL | | |
|---------------------------------------|---------------------|------------------------|
| 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 |
| Midnight Club: Los Angeles | Yarış | Rockstar |
| Pure | Yarış | Black Rock Studio |
| Sacred 2: Fallen Angel | RPG | Ascaron Ent. GmbH |
| 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 | Parti | Microsoft Game Studios |

| PSP | | |
|---|---------------------|--------------------|
| HAZİRAN | | |
| Cid The Dummy | Aksiyon | Twelve Interactive |
| Code Lyoko: Quest for Infinity | Aksiyon / Adventure | Neko Entertainment |
| Echochrome | Puzzle | SCEI |
| Everybody's Golf 2 | Spor | SCEI |
| Godzilla Unleashed | Aksiyon | Pipeworks Software |
| HELLBOY: The Science of Evil | Aksiyon | Krome Studios |
| LEGO Indiana Jones: The Original Adventures | Aksiyon / Adventure | Travellers Tales |
| PDC World Championship Darts 2008 | Spor/Dygen | Interactive |
| Pipe Mania | Puzzle | Belli değil |
| SBK-08 Superbike World Championship | Yarış | Black Bean Games |
| WALL-E | Aksiyon / Adventure | Heavy Iron Studios |

| TEMMUZ | | |
|---------------------------------------|-------|--------------|
| Buzz! Master Quiz | Parti | SCEE |
| Decathletes | Spor | Code Monkeys |
| Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2 - TPF | Dövüş | Bandai |

| AĞUSTOS | | |
|-------------------------|------|-----------|
| Madden NFL 09 | Spor | EA Sports |
| Tiger Woods PGA Tour 09 | Spor | EA Sports |

| EYLÜL | | |
|--------------------------------|---------|------------|
| Midnight Club: LA Remix | Yarış | Rockstar |
| Star Wars: The Force Unleashed | Aksiyon | Lucas Arts |

YAPIM GRIN
DAĞITIM Capcom
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB www.bioniccommando.com

BIYONİK KOLLU NES KLASİĞİNİN DÖNÜŞÜ

Bionic Commando

Dürüst olmak gerekirse Xbox Live'a ve Wii'nin Virtual Console servisine bir parça kıvgınım. 20 yıl önce yapılan bir oyunu, nispeten düşük bir maliyetle 5 - 10 Dolar'dan satmanın firmaları bir nebze de olsa tembelleğe ittiğini düşünüyorum. Sprite grafiklerin kullanımıyla ve 2D'nin dayanılmaz cazibesıyla hiçbir sorunum yok. Öte yandan, ata-

Eski oyunlardaki saç - baş yoldurutan, ömrünüzden ömür çalan boss savaşlarını özleyenler, BC'yi kesinlikle oynamak isteyecekler

larının oynanmaya değer kılan özelliklerini koruyan ve bunun üzerine günümüz oyunlarından beklenecek nitelikte oynanış özelliklerini ekleyebilen bir remake fikri, beni daha fazla heyecanlandırıyor. Neyse ki eski kafalı Capcom da bu konuda

benimle hemfikir. Şu sıralarda GRIN'deki yapımcılar, bir NES klasiği olan Bionic Commando'yu günümüzde sırtımayacak bir oynanış sistemiyle diriltmek için monitör karşısında ter dökmekle meşguller.

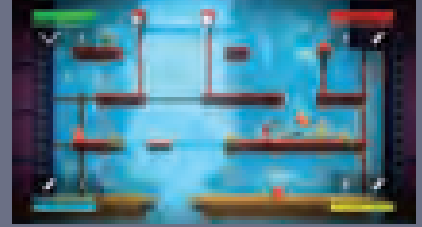
Bionic Commando (BC), ilk oyundan 10 yıl sonrasını konu alıyor. Hükümetin, biyolojik modifikasyonları yasaklaması sebebiyle, savaşlarda kaybettikleri çeşitli uzuvlarının ve organlarının yerine biyonyik protezler kullanan askerler, zor duruma düşmüşlerdir. Kahramanımız Nathan Spencer, ilk oyundaki zaferinden sonra bilinmeyen bir nedenden dolayı hapse girmiştir. Biyonyik kolu sökülmiş ve idama mahkum edilmiştir. Tam da infaz gününde, Ascension şehrinde çok güçlü bir bomba patlar. New Army adındaki terörist grup, tüm gücüyle saldırıya geçmiştir. Teröristleri acilen etkisiz hale getirmek isteyen yetkililer, bizzat mahkum ettikleri Nathan'ın eline şehrin altın anahtarını tutuşturup göreve yollarlar. Senaryo kulağa pek yaratıcı gelmese de, yapımcılar konunun ilerledikçe daha da derinleşeceğini iddia etmekte. Hatta teröristlerin saf kötü olmadıklarını, zaman zaman oyuncunun, ahlaki açıdan neyin doğru, neyin yanlış olduğunu sorgulama ihtiyacı hissedeceğini belirtiyorlar. Bize de bekleyip görmek kalıyor.

Biyonyik kolun faydaları > BC'yi baştan yaratan yapımcılar, biyonyik kolun kullanımı konusuna özel bir ilgi gösteriyorlar. Nathan, gerektiğinde uzayabilen biyonyik sol kolunu kullanarak, tıpkı Örümcek Adam'ın yaptığı gibi platformdan platforma atlayabiliyor. Biyonyik kolu ile uygun olan her yüze tutunabiliyor; sallanıp ivme kazanıyor veya kendisini yukarı çekebiliyor. Gökdelenlerle dolu üç boyutlu bir şehirde, sadece kolunuzu kullanarak ilerlemek bile oldukça eğlenceli olacağı benziyor. Yeterince sallanmış olduğunuza karar verdiğiniz-

YAPIMCI FİRMANIN GEÇMİŞİ

Capcom ile birlikte oyunu geliştiren firma GRIN, Ghost Recon Advanced Warfighter serisi ile sektörde ün kazandı. Advanced Warfighter'in çok başarılı bir seri olduğunu göz önünde bulundurursak Bionic Commando'nun da başarılı olacağını şimdiden söyleyebiliriz.

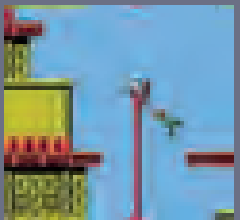
BIONIC COMMANDO REARMED



BC: Rearmed; PC, PS3 ve Xbox 360 platformları için hazırlanan bir Bionic Commando oyunu. 2008'in son çeyreğinde çıkması beklenen yapım, aslen ilk oyunun grafikleri elden geçirilmiş bir versiyonu.

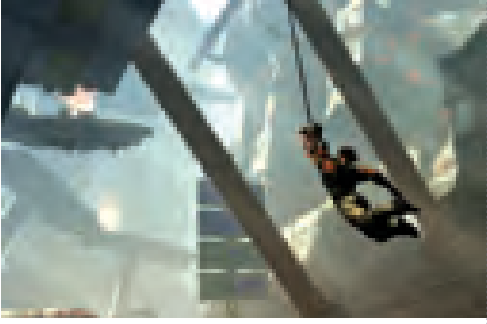
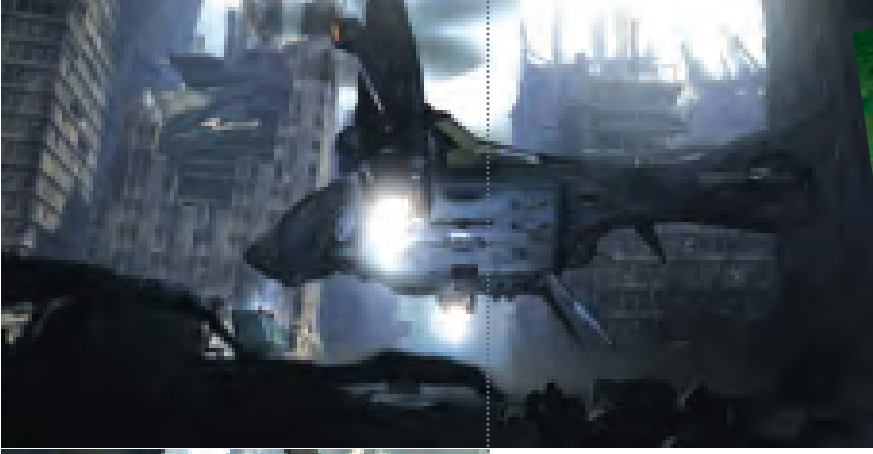
de, bir silah olarak biyonyik kolunuzun yeteneklerini keşfetmeye başlayacaksınız. Nathan, koluyla çeşitli objeleri yakalayıp düşmanlarının üzerine fırlatabiliyor. Çevreyle yapabileceğiniz, hayal gücünüzle ve biyonyik kolunuzun kapasitesiyle sınırlı olacak. Ayrıca biyonyik kolunuzun üzerinde eklenti ve geliştirmeler yapabileceksiniz. Yapımcılar bu konuda detay vermeden kaçınırsanız da, oyundaki bazı görevleri gerçekleştirerek, kolunuzu güçlendirebileceğimizi belirtiyorlar. Bunlar, belirli hareketleri belirli şekillerde yapmanızı gerektirecek türde görevlerden oluşacak. (Belli sayıda düşmanı, biyonyik kolunuzla objeleri fırlatarak öldürmek gibi...) Yeterince güçlendiğinde, Nathan biyonyik koluyla araçları kaldırıp düşmanlarının üzerine fırlatabilecek ve daha sıkı yumruklar atabilecek. Nathan sağ eliyle ateşli silahları kullanabilecek. Şu ana kadar yayınlanan videolarda, Nathan'ın bir TMP kullandığını gördük; oyun tamamlandığında daha fazla silah seçeneğimizin

BIONIC COMMANDO'NUN DOĞUŞU



İlk Bionic Commando oyunu, 1987 yılında arcade makineleri için tasarlanmış olsa da asıl şöhretine 1988 yılındaki NES versiyonu ile kavuşmuştu. Oyunun NES versiyonu, action / adventure türüne

biraz daha yakındı; bir sonraki bölüme geçebilmek için bazı objeleri bulmanız gerekiyordu. (Evet, 1988'de bölümü geçmek için anahtar topladığınız bir oyunun, adventure öğeleri içerdiği varsayılıyordu.) Bionic Commando'nun orijinal Japon versiyonunda, Hitler'i diriltmiş olan Nazilere karşı mücadele ediyordunuz. Nazi teması, Amerikan versiyonundan tamamen çıkarılarak, kötü adamlara Badd's ismi verildi. Nazileri animsatan tüm sembol ve düşman tipleri oyundan çıkarıldı. Capcom, Bionic Commando'yu 1992'de Game Boy ve 1999'da Game Boy Color için tekrar piyasaya sürdü ancak yanlış platform seçimleri yüzünden, NES versiyonu ile ulaştığı başarıyı tekrarlayamadı.



AYDINLIK TARAF

- ✓ **Biyonik kolun kullanımı**
- ✓ **Kaliteli grafikler**
- ✓ **Etkileyici fizik motoru**

KARANLIK TARAF

- ✗ **Kontrol sistemindeki olası sorunlar**
- ✗ **Yapay zekanın vasat olma ihtimali**

olacağını şimdiden söyleyebiliriz.

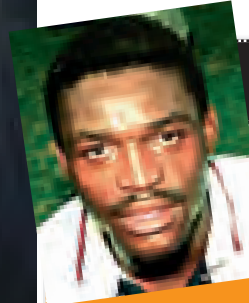
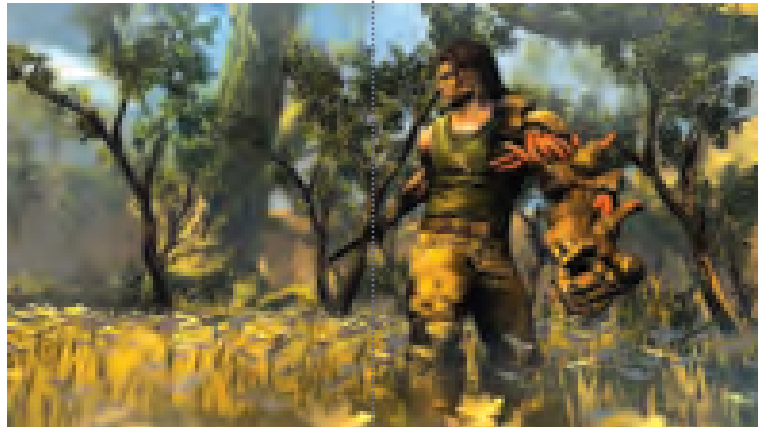
Bionic Commando temponun asla düşmeyeceği, "old school" kökenlerine sadık kalan bir yapım olarak hazırlanıyor. Biyonik kolunuzu kullanırken ne kadar da yaratıcı olabileceğinizi göstermeniz için binlerce düşman ve dev boss sizi bekliyor olacak. Düşmanlarınızın büyük bir bölümü sizin gibi biyo-modifikasyon mucizesi uzuvlara sahip olacak. (Bu arada Nathan'ın sol kolunun yerinde olduğunu ve biyonik kolu, gerçek kolunun üzerine taktığını belirtelim.) Oyunun ilerleyen bölümlerinde, ağır zırhlı ve mech benzeri düşmanlarla karşılaşacaksınız. Eski oyunlardaki saç - baş yoldurtan, ömrünüzden ömür çalan boss savaşlarını özleyenler, BC'yi kesinlikle oynamak isteyecekler. Öte yandan Capcom, zorluk seviyesi seçeneğinin farklı beklentilere karşılık verecek şekilde ayarlanacağını altını çiziyor. Diğer taraftan da oyunculardan gelen her türlü eleştiriyi dikkate alıyor; eski oyunun fanlarıyla fikir alışverişinde bulunuyor ve ortaya herkesin memnun kalacağı bir iş çıkarmaya çalışıyor.

Kırık - çıkıkçı aranyor> Lost Planet ile grafik çitasını yükselten Capcom, BC'nin de görsel açıdan benzer bir kaliteye sahip olması için GRIN'ın başına ekliyor olmalı. Zira şu ana kadar yalnızca

yıkılmış Ascension kentini ve şehrin yakınındaki orman arazisini görebilmiş olsak da, haritanın içindeki başarılı sanat yönetimi ve göz okşayan ışık oyunları dikkatimizi çekti. Sadece Nathan'ın modellemesi için, ekip onlarca alternatif tasarım hazırlamış ve şu anda görmekte olduğunuz rasta saçlı, sert adam modelinde karar kılmışlar. BC'nin oldukça marifetli bir fizik motoruna sahip olacağını da ayrıca belirtmeliyiz. Aksi halde, biyonik kolunuzla büyük objeleri sağa sola fırlatmak oldukça sıkıcı bir hal alırdı zaten.

GRIN ve Capcom hummalı bir çalışma içerisinde, orijinal fikirler içeren ve yüksek tempolu bir aksiyon oyunu yapmak için çalışıyor; oyuncuların bundan daha azına asla razı olmayacaklarının da farkında. Şu ana kadar gördüklerimize dayanarak, oyunun oldukça heyecan verici bir hal aldığını ve yüksek binaların arasında sallanarak ilerlemenin Spider Man oyunlarından çok daha keyifli olacağını söyleyebiliriz. Çıkış tarihi henüz belli olmayan BC için hazırlanmak isteyenler, NES emülatörleriyle ROM avcılığına şimdiden başlayabilirler. 🎮

20 yılın ardından dönüş yapmaya hazırlanan Bionic Commando, içerdiği aksiyon öğeleriyle heyecan verici görünüyor.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Grand Theft Auto... Bundan yaklaşık yedi yıl önce oyun dünyasının kurallarını baştan yazan seri... Fazla söze gerek var mı? Hayır, yok. Tüm oyun dünyası şu günlerde serinin yeni oyunu olan GTA IV ile sallanıyor. Bu heyecanın sebebi, sadece önemli bir oyunun yeni versiyonun piyasaya çıkması değil;

önemli bir oyunun yeni nesil platformlarda ilk defa boy göstermesi. Peki, beklediğimizi bulabildik mi; işte bu sorunun cevabı biraz karışık. GTA IV elbette ki seriye birtakım yenilikler getiriyor; daha detaylı modellenmiş bir şehir, etkileyici grafikler, geliştirilmiş yapay zeka ve fizik motoru... Bu yenilikler, yeni GTA'yı beğenmek için geçerli sebepler. İyi işlenmiş bir senaryo ve renkli karakterler de cabası. İnternet üzerinden yaptığım küçük bir araştırmada oyunun not ortalamasının tamı tamına 99 olduğunu gördüm. Tüm bunları topladığımız zaman hem oyuncular için, hem de yapımçı firma Rockstar için işlerin yolunda gittiğini söyleyebilirim. Buraya kadar her şey bir masal havasında. Peki, madalyonun öteki yüzüne ne demeli?

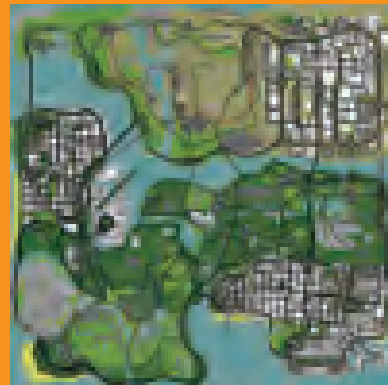
Bir önceki nesilde, San Andreas gibi bir yapıyı görmüş bizler için GTA IV'ün tatmin edici olduğunu söylemem çok zor. Öncelikle şunu belirtiyim; GTA IV'deki en büyük eksik RPG unsurlarının tamamen kaldırılmış olması. Hatırlayacak olursanız CJ gelişebilen bir karakterdi; yaptığı her şeyi daha iyi yapabileceği vardı. Daha iyi silah kullanmak; daha iyi araba sürmek; suyun altında daha uzun süre kalabilmek gibi RPG özellikleri oyunun devamlılığını sağlamak için gerçekten çok önemliydi. RPG unsurları oyuncuda strateji geliştirme kaygısı yarattığı gibi, oyuncunun karaktere olan bağlılığını da sağlıyordu. GTA IV'de bu özelliklerin neden çıkarıldığını anlamak mümkün değil. Öte yandan San Andreas'ta oyuncunun yaptıklarının daha sağlam nedenlere dayanırılıyordu. Bu konuda verebileceğim onlarca örnekten sadece biri, CJ'nin kıyafetlerini değiştirip saçlarını kestirdiğiniz zaman seksapelini artırıyor olmanızdı; böylece CJ daha sosyal bir adam haline gelebiliyordu. Ne var ki GTA IV böyle dinamiklerden tamamıyla yoksun bir oyun.

Bugünlerde herkesin dilinde olan tek şey şu: "GTA zaten bir RPG oyunu değil." Evet, efendim değil. Gelgelelim bu özellikler, oyuncuya bağlılık hissi veren önemli bir unsurdur ve GTA gibi bir oyuna çok yakışıyordu. Peki, ya Rockstar'ın söylemine ne demeli: "Aksiyona ve senaryoya daha fazla odaklanmak için oyunu konsantre bir hale getirdik." Ne yani, GTA IV'ü sulandırarak mı oynayacağız? San Andreas'taki özellikleri oyuna eklerken aksiyona ve senaryoya odaklanmadınız mı? Size öngörümü söyleyeyim mi sevgili okuyucular: Bu tamamen bir pazarlama stratejisidir. İki oyun sonra Rockstar oyuna çıkarılan özellikleri tekrar ekleyecek ve herkes oyuna yine hayran kalacak. Fakat firmanın yaptığı, elinde hazır bulunan kodların üzerinden geçip onu ürettikleri yeni nesil motorun üzerine koymak olacak. Yani daha önce oynayıp bayıldığımız özellikler, önümüzde yeni bir ambalaj içinde gelecek ve biz de onu yeni bir hediye sanacağız.

Öte yandan okuduğum incelemelerin hiçbirinde, yerinde yellere esen RPG unsurlarından bahsedilmeyordu. Objektif bir inceleme yazısının içinde olması gereken hiçbir şeyi bulamadım bu incelemelerde. Her zaman yaptığım gibi açık konuşacağım: GTA IV'ü inceleyen kalemlerin büyük bir bölümünün oyunu, objektif bir şekilde incelediklerini düşünmüyorum. Son söz: Empire State binasına yeni nesil konsollarda bile giremiyorsa, GTA IV'ün teknik özelliklerle şişirilmiş bir balon olduğu ortadadır. Bu kadar...

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



Büyük bir harita evet... Ama her yer ayrıntıyla bezeli, dolu dolu bir oyun alanı. Büyüklük önemlidir, evet; ama büyüklüğü anlamlandırmak da gerekir. San Andreas bunu kanıtlayan bir yapımdı. Her zaman gidecek yerlerin; yapacak işlerin vardı. Oyun, sadece sevgilinizle güzel bir gece geçirmek için bile onlarca seçenek sunuyordu. Ne var ki yeni nesil balonlarıyla şişiren

oyuncular, bunca para saçtıktan sonra daha iyisini ve 30 - 35 saatten daha fazlasını hak ediyorlar.

YAPIM Cheyenne Mountain Entertainment
DAĞITIM MGM Interactive
TÜR MMORPG
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ Sonbahar 2008
WEB www.stargateworlds.com

ŞU YILDIZ KAPISI BİR TÜRLÜ AÇILMADI BE ARKADAŞ!

Stargate Worlds

1994 yılında beklenmedik bir başarı yakalayan bilim kurgu filmi Stargate için yapımcılar "Bir de dizi film yapalım" dediklerinde, dizinin bu kadar büyük bir ilgi göreceğini bilmiyorlardı. Kesin konuşuyorum çünkü 10 sezondur devam eden Stargate SG1 ve dört sezon önce ana hikayeden ayrılıp bir yan hikayeye dönüşerek başarıyla devam eden Stargate Atlantis serisinin tümünü seyretmiş olan bir bilim kurgu sever olarak Stargate

SG1 serisinin ilk sezonda ne kadar baştan savma ve isteksizce yazılıp kurgulandığını bizzat görmüştüğüm var. Seyircinin ilgisine rağmen ortaya çıkardıkları için özensizliğini fark eden yapımcıların, birinci sezonun ikinci yarısından itibaren diziyi asılmalarıyla tamamen renk değiştiren Stargate efsanesi, sonunda uzun zamandır

devam eden bir bilim kurgu efsanesine dönüştü. Stargate artık Star Wars ve Star Trek gibi ünlü bilim kurgu evrenleri arasındaki yerini aldı. Cheyenne Mountain Entertainment adlı firma da bir uzunca bir süreden beri bu efsaneyi bir MMORPG haline getirmeye çalışıyor.

Stargate, -görece- yeni bir bilim kurgu evreni olmasına rağmen kendine büyük bir hayran kitlesi edindiği ve halihazırda televizyonlarda devam eden yüksek reytingli dizisinin desteğini arkasına aldığı için, yıllardır uzayan ve bir türlü sonuç görünmeyen bir oyun projesinin, benzerlerinin aksine ayakta kalıp iptal edilmeden devam edebildiğini düşünüyorum.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Zengin ve oturmuş bir içeriğe sahip olması
- ✓ Devasa ve yaşayan bir evrene, farklı kültürlere sahip olması
- ✓ Önceden planlanmakta olan genişleme paketleri: Stargate Atlantis ve uzay gemileri

KARANLIK TARAF

- ✗ Yapımcıların deneyimsiz olmaları
- ✗ Çıkışına sadece birkaç ay kalmış olmasına rağmen hala Beta testlere başlanmamış olması
- ✗ Ertelenme veya iptal edilme riskinin yüksek olması

[analiz]

Eski Mısır medeniyetlerinin uzaylı ırklardan türediğini savunan Stargate evreninde farklı gezegenleri ziyaret edeceğiz. Ekran görüntüsündeki gezegenin iki farklı "güneş"e sahip olduğunu görüyoruz.

Düşman piyadelerinin tasarımlarından görülebileceği üzere oyunun genel konsepti içinde bir Eski Mısır havası hakim. Hiyeroglif yazılarında karakter olarak görülen biçimleri Stargate evreninde kanlı canlı görebileceğiz.

Ekran görüntüsünde görülen haritanın topoğrafik yapısından anlaşılabilirliği üzere bu gezegen Eski Mısır'ın uzaydaki benzeri.

Gezegenler arasında
gezerken farklı ırkları tanıma
şansı bulacaksınız.



Firavun firavunluğunu bilsin>

1994'de Kurt Russell ile James Spader'ın başrollerini paylaştığı filmi veya televizyondaki diziyi seyretmemiş olan oyuncular için hemen bir özet geçelim: Mısır'da bir kazı yapan canının içi batılı bilim adamları, dairesel bir şekle sahip olan yabancı bir mekanizma bulurlar. Yıllarca üzerinde çalışıp cihazı çalıştırmayı

ederler ki etraftaki piramitler aslında uzay gemileri için yapılmış olan bir iniş-kalkış platformudur; aslında firavun sanılan tipler ise içlerine "Goa'uld" denilen asalak yaratıklar girmiş olan uzaylı arkadaşlarımızdır ve hiç de dost most değildir. Bu ahval ve şerait altında kahraman SG-1 ekibimiz dünyayı ele geçirmeye çalışan şerefsiz Goa'uld

Yapımcının, geliştirdiği oyuna gönülden bağlı olması, oyunun iyi olacağına dair bir işarettir

başarılarında ise bu nesnenin yıldızlar arasında solucan deliği açan bir kapı olduğunu fark ederler. Hemen kahraman Amerikan askerlerinden oluşan küçük bir keşif birliği bu kapıdan girip solucan deliğinin nereye açıldığına bakar. Delikten çıktıklarında bir de ne görsünler; Antik Mısır dönemindeki firavun çağına benzer bir atmosferin hakim olduğu yabancı bir gezegene çıkmışlardır. Hatta sonra fark

yaratıklarını eşek sudan gelene kadar dövüp bu edepsiz uzaylıları terbiyeye ve adaba davet ederler. Ne var ki bu uzaylılar çok inatçı çıkar ve terbiyesizlik yapmaya devam eder. Bunun üzerine, dünyada gizli bir Stargate Komutanlığı kurulur ve evrene derhal Amerikan özgürlüğü taşınmaya başlanır. Hatta bu özgürlük taşıma konsepti şaka değil, bilakis dizinin ana temasıdır çünkü ziyaret

Bu binanın aynı
Ankara'da da var.

ettikleri her gezegen Goa'uld zulmü altında ezilen ve İngilizce konuşan insanların yaşadıkları yerlerdir. Stargate Komutanlığı'nın kahraman ekpleri bu gezegenlere sızıp yerel halkı direniş için örgütlerler. Bu sayede komutanlık yerel Goa'uld güçlerine darbe indirir ve gezegenleri özgürleştirip Dünya ile ittifak kurmalarına yardımcı olur.

Stargate Worlds, işte bu tema üzerinde işleyen bir oyun olacak. Stargate Komutanlığı'nın yeni üyesi kahraman bir kaşif olarak o gezegenden bu gezegene koşacak, size verilen görevleri yerine getirip, düşman Goa'uld terbiyesizleri ile mücadele etmeye çalışacaksınız. Bunun yanı sıra oyunu şerefsiz ve asalak bir ırk olan; bir insanın ağzından içeri girip ciğerlerine yerleşerek yaşayan ve üzerine bir de kendini tanıyan sanan Goa'uld ile de oynayabileceksiniz. Diğer MMORPG'lerde olduğu gibi seçtiğiniz kariyer yolu oyun deneyiminizi farklılaştıracak. Örneğin, bir komando olarak sürekli düşmanla çatışmanız ve silah sistemleri üzerinde uzmanlaşmanız gerekecek. Bir bilim adamı olarak evrenin çok eski zamanlarında yaşamış ve Stargate sistemini evrene yaymış olan ancak aniden kendini aşmış ruhani bir boyuta geçiş yaparak bilinen evreni terk etmiş olan Ancient ırkının bıraktığı bilmeceyi çözerek oyuna devam edebileceksiniz. Elbette ki oyun boyunca -aynı filmde ve dizide olduğu gibi- devamlı ekip olarak çalışmanız gerekecek. Örneğin, bilim adamları Ancient ırkının sırlarını çözmek için belli bir mekana ulaşmak zorunda olacak ancak oraya ulaşabilmek için askerlerin yolu açması ve bilim adamlarını oraya ulaştırması gerekecek. Dolayısıyla oyunda bir ekip olarak hareket etmek oldukça önemli olacak. Ayrıca oyun nadir bulunan eşyalar veya çözülen sırlar aracılığıyla silah ve zırh modifikasyonu yapabilmeyi mümkün kılacak. Tüm bu özellikleri bir arada düşündüğümüz zaman "Stargate World, MMORPG sevenleri tatmin edecek bir oynanış vaat ediyor" diyebiliriz. Diyebiliriz ama emin değiliz çünkü bu anlatılanları henüz görebilen olmadı. Ancak en

azından bu oyunda kılıç kalkan ekibi görmeyeceğimizi umuyorum.

-Ruknetin Abi, bir grup uzay komandosu ağır makineli silahları ile üzerimize doğru geliyor abi, ne yapalım? Kılıçlarımızı çekip üzerlerine saldıralım mı abi?

Şayen dağının altı oyuktur>

Bunca yıldır üzerinde çalışılmasına rağmen son derece yavaş ilerleyen projede henüz oyun içi bir karakter animasyonu, bir çatışma sahnesi ya da bir "manzara karşısında gezinen yorgun kahraman" görebilmemiz değil. Anlatılan onca detaya, yapımci bloglarına, röportajlara ve "Şöyle yapacağız, böyle yapacağız" beyanlarına karşılık meraklı oyuncuların görebildikleri sadece birkaç mekan tasarımı ve heybetli binalara odaklanan "bakın süper ortamlarımız var," kadiridir. (Bir de yayınlanan Yıldız Kapısı'ndan geçiş animasyonu var ama şimdi kötü konuşmamak için o konuya hiç girmiyorum.) Filmin ve dizinin yapımcısı olan MGM ile bağlantılı çalışan yepyeni oyun stüdyosu, Cheyenne Mountain Entertainment sadece ve sadece bu oyun için kurulmuştu. Elbette ki Cheyenne Mountain'ın, filmde ve dizide Stargate Komutanlığı'nın altında kurulu bulunduğu dağ olması meraklı oyuncuların dikkatinden kaçmıyor. Yapımcının, geliştirdiği oyuna gönülden bağlı olması, oyunun iyi olacağına dair bir işarettir. Aynı, adı sanı duyulmamış bir Rus firmasının beş sene boyunca tüm gücünü odaklayıp piyasaya bomba gibi düşen oyunu S.T.A.L.K.E.R gibi, Stargate Worlds de sevginin gücüyle yoğrulmuş ve şefkatle üzerine titrenmiş bir oyun olarak oldukça iddialı.

-Nizamettin Abi, bi' arkadaş var. "Stargate evreni çok dandik" diyor, sağda solda "bik bik bik" diye ötüyor. Ne diyosun abi?

-Ağzı olan konuşur evladım, boş ver. Çay var; içer misin? ☺

10 küsur yıldan beri yayımlanan dizilerin ve bir sinema filminin oluşturduğu devasa içeriği işleyecek olan Stargate Worlds, uzun zamandır açığı çekilen bilim kurgu MMORPG açığını giderebilir.

"BENİ RÖNESANS'A DOĞRU TAKİP EDİN!"

Disciples III: Renaissance

YAPIM Akella
DAĞITIM Strategy First
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in üçüncü çeyreği
WEB disciples3.ru

Sizi bilmem ama bana göre, iyi bir fantastik sıra tabanlı strateji oyununun formülü şudur: Karizmatik ırklar + ırklara ait farklı, ilgi çekici, etkili, üniteler ve binalar + başarılı savaş - kontrol sistemi + ırklar arası detaylı diplomatik ilişkiler. Disciples, bu formülü ilk iki oyunda ve eklenti paketlerinde başarılı bir şekilde kullandı. Üstüne, karanlık atmosferi destekleyen başarılı karakter animasyonları, grafikler ve ses efektleri ekledi. Şimdiye seri, zamana ayak uydurabileceğini ve yeni nesle geçiş yaparken ruhandan hiçbir şey kaybetmeyeceğini kanıtlamak istiyor.

Bir boyut, bir boyut daha...>

Grafik motorlarına isim vermek ayrı bir dert sevgili okurlar; çoğu oyuna hayat veren Unreal Motoru dururken; Disciples III: Renaissance, Unreal ile

anlam açısından taban tabana zıt olan bir motorla karşımıza çıkacak: Virtual Engine. Bu motor sayesinde Disciples dünyası, tamamıyla 3D olacak ancak başta da belirttiğim gibi, bu "görsel kimlik" değişimi, oyunun oynanış sistemini olumsuz yönde etkilemeyecek. Zira birkaç anlamlı yenilik dışında Disciples'in yapısının temeli muhafaza edilecek. Bu anlamlı yeniliklere örnek olarak, savaş sisteminin serinin önceki oyunlarına nazaran daha fazla strateji kurmaya odaklı olacağını verebiliriz. Ayrıca, oyunda iki yeni kaynak bulunacak: Taş ve ilahi güç olan miro.

Gelelim ırklara... Oyunda seçilebilir üç ırk yer alacak: Elven Alliance (Adından da anlaşılacağı üzere, "Elfler") Legion of the Damned (karanlık taraf) ve The Empire (etten, kemikten insanlar). Ama üç ırk biraz az değil mi? Hoş, oyunda, üç ırka inat 150'den fazla ünite bulunacak ama keşke daha fazla ırk olsaydı. Aman... Hep daha fazlasını istiyorum; zamanında iki ırka salya akıtan ben deyimim sanki...

Lafın kısıası, Disciples III: Renaissance, yeni nesil grafikleri ve umut vaat eden yenilikleri ile strateji türünü hareketlendirecek gibi görünüyor; stratejiseverlere duyurulur. ☺

1999 yılından bu yana fantastik sıra tabanlı strateji türünde çok sağlam bir yer edinen Disciples serisi, Disciples III: Renaissance ile yeni nesil döneminde de başarılı olabileceğini kanıtlamaya çalışacak.

AYDINLIK TARAF

- Yeni grafik motoru ile modellenen, 3D Disciples dünyası
- 150'den fazla ünite
- Eskiye oranla daha sağlam ve detaylı oynanış sistemi

KARANLIK TARAF

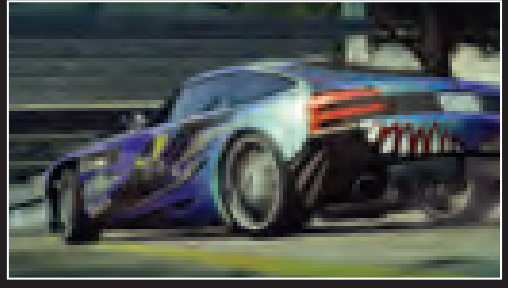
- 3D grafiklerin "patlama" ihtimali
- Üç ırkın yetersiz kalma olasılığı

Pencerenizin yönü cennete çevriliyor

Evet, bu bir ilk! Tarihte ilk defa bir Burnout oyunu PC'ye hazırlanıyor ve bunun nedenini kesinlikle bilmiyoruz. (Money, money, money; must be funny...) Bildiğimiz tek bir şey var; bu oyunu her PC sahibi kesinlikle satın alacak.

"Oyunun PC versiyonunda ne gibi farklılıklar olacak?" diye soracaksınız ve biz de bu konuda sessiz kalma hakkımızı kullanacağız zira Criterion Games şu ana dek çok az bilgi yayımladı. Elimizdeki bilgilere göre oyun PC'lerde "düzgün" çalışmak üzere, özel olarak hazırlanıyor. Yani basit bir "port" görmeyeceğinizden emin olabilirsiniz.

Artık her PC'nin bir internet bağlantısı olduğunu düşünen Criterion, bu konuda da özel bir çalışmaya girerek sadece PC oyuncularına özel online oyun modlar ve skor mücadeleleri hazırlıyor. Tüm dünyadaki oyuncuları Paradise City'de buluşturacak olan birçok oyun modu, Burnout Paradise'i tam bir multiplayer yarış platformuna çevirecek. Eğer bu oyunu herhangi bir yeni nesil konsolda oynamadıysanız, PC versiyonunu hemen listenize ekleyin.



Bir kediden iguana yaratmak...

"Spore neredeyse tamamlandı ve şu anda test aşamasında. Son cılayı attıktan sonra oyunu hiç vakit kaybetmeden piyasaya sürebileceğiz." diyor Maxis'ten Will Wright.

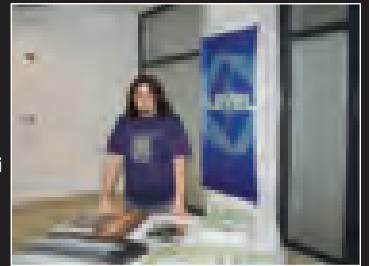
Duke Nukem Forever'dan iyi olmasın, Spore'u da bayağı uzun zamandır bekliyorduk ve Will Wright'ın bu sözleri gönüllerimize su serpti. "Ufak bir kutu içine sığdırılmış uçsuz bucaksız bir evren" olarak özetlenebilen Spore,

Maxis'ten gelen açıklamaya göre 7 Eylül 2008'de PC, Mac, DS ve cep telefonları için piyasada olacak. Oyunda yepyeni canlı türleri yaratabilecek, bunların evrimleşmesini tanık olabileceğiniz ve kuracakları medeniyetlerin gelişiminde rol oynayacaksınız. Her türlü alet, araç ve binanın sizin kontrolünüzde geliştirilebileceği Spore, oyuncuların yarattıkları her türlü öğeyi birbiriyle paylaşmasına da izin verecek. Dilerseniz kendi kabilenizi alıp bir başka oyuncunun dünyasına adım atabileceksiniz; dilerseniz de elinizdeki ilginç bir yaşam formunu, bir başka oyuncunun ürettiği canlıyla takas edebileceksiniz. Spore, uzun ömürlü ve bir o kadar da ilginç bir oyun olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Daha fazla bilgi, www.spore.com'da.

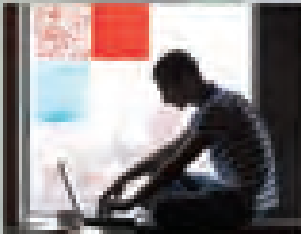


ODTÜ Oyun Geliştirme Merkezi Studio açıldı

Geçtiğimiz aydan itibaren dergimizde yer almaya başlayan Oyun Atölyesi köşesinde, ekibi ile röportaj yaptığımız Oyun Geliştirme Merkezi'nin açılışı, 14 Mayıs'ta ODTÜ Teknokent'te pek çok oyun geliştiricisi firmanın katılımıyla yapıldı. Türk oyun sektörüne çok önemli katkılar sağlayacak ve Türkiye'deki oyun geliştiriciliği alanında bir nevi "incubation merkezi" (kuluçka merkezi) olacak olan ODTÜ Oyun Geliştirme Merkezi'nin açılışında LEVEL da vardı. Açılışa katılan firmalar, bugüne kadar geliştirmiş oldukları veya hala gelişim aşamasında olan çeşitli oyun fikirleriyle katılımcıların büyük ilgisini çekti. Bir tarafta üç boyutlu gözlüklerle okyanusların dibine dalıp kocaman köpekbalıkları ile burun buruna gelirken, diğer tarafa yere yansıtılmış bir havuz görüntüsünün üzerinde elimizi gezdirdikçe nilüferlerin ve balıkların biz elimizi gerçekten değmiş gibi kaçıştığını gördük. Hükümrhan Senfoni ekibinin de katıldığı açılışa, uzun zamandır beklemekte olduğumuz oyunun nasıl bir gelişim içinde olduğunu gördük ve gördüklerimiz bizi çok heyecanlandırdı.



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



Kariyer Bölümleri

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

Kariyer Destek Eğitimleri

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

Erken kayıt
İrsafan ve
öğrenci indiriminde
30 Haziran
son gün

444 33 30
www.bilgeadam.com

Büyükdere | Beşiktaş | Kağıthane | Fatih | Town Center
Karamanlar | Tuzla | Koşuyolu

BilgeAdam

YAKIN PLAN

YAZAN TUNA SENTUNA

YAPIM 2K Czech

DAĞITIM 2K Games

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli Değil

WEB www.2kgames.com/mafia2



MAFIA II

Bir "takımın" üyesiysen kimse sana gelip de seni öldüreceğini söylemez. Filmlerde olduğu gibi tartışmalar olmaz, küfürler havada uçuşmaz. Aksine, seni öldürmek isteyenler senin yüzüne güler; onları tanırısın ve hatta, en yakınındaki dostların onlardır. Ve işin kötüsü, onlara en çok ihtiyacın olduğu zaman gelirler... ↗





Mafyanın en açık kurallarından bir tanesidir sonuna kadar itaat etmek. Mafyanın üstü kapalı kuralları ise ihaneti etmek, ikiyüzlü olmak, kendi çıkarlarını gözetmek ve en güçlü olmaya çalışmaktır. (Bu yazıyı yazabilmek için tam 12 yıldır mafyanın içindeyim.)

Mafyayla tanışmamış birine bunları anlatmanın bir anlamı yok tabii ki fakat kendi isteği dışında "siyah ceketli ağabeyleriyle" tanışmak zorunda olan birine bu kurallardan bahsetmek gerekir, değil mi? Hayır, olayların içine düşecek kahramanımız bu defa Tommy değil; Tommy geçmişte kaldı. Eğer onu özliyorsanız lütfen alıcınızın ayarlarıyla

oynamayın ve rafınızda örümcek ağı bağlamış olan Mafia CD'sini kullanın. Yanlış anlaşılmaya mahal vermeyelim; Mafia dünyanın en iyi oyunlarından bir tanesiydi. Başımda bin tane iş olmasa şu an, Mafia'ya bir kez daha başlayabilirim. Düşünün ki MP3 çalarım (Telefon aslında kendisi.) Mafia'da araba kullanırken çalan müzikler yer alıyor. Atmosferiyle olsun, oynanış sistemiyle olsun, mükemmel yakın bir oyundu Mafia. "Grand Theft Auto kopyası! Bu ne be; Godfather'dan çalmışlar her şeyi!" gibi anlamsız çıkışlara karşı göğsü dik bir şekilde direnen Mafia'ya el uzatanları korkunç bir son beklemektedir; o kadar

söyleyeyim. (Kelime oyununa dikkat!)

Tommy'yi bir kenara bıraktığımız göre, artık onunla hiçbir ilgisi olmayan Vito'ya geçiş yapabiliriz. Vito, aslında özünde iyi bir insan. Vergisini ödemek, yardıma muhtaç insanlara yardım etmek isteyen, yufka yürekli bir İtalyan. Vito'nun Sicilyalı annesi ve babası memleketlerinde bir baltaya sap olamadıkları için taşını toprağın altın sandıkları Amerika'ya göç ediyorlar. Eh, Amerika da herkes için altın yumurtlamıyor ve çoğu göçmene kötü tarafını gösteriyor bildiğiniz gibi. Vito'nun ailesi de maalesef bu şansız gruba dahil oluyor ve Vito, daha okul

çağlarındayken arkadaşı Joe ile birlikte bir çeteye katılıp hırsızlık yapmaya başlıyor. Bahsi geçen suç işlediği günlerden birinde, beklenmedik bir polis baskını Vito'nun sonunu hazırlıyor. Arkadaşı Joe polislerden kurtulup özgürlüğe doğru koşarken, o yakalanıyor ve mahkemeye sevk ediliyor. Vito'ya iki seçenek sunuluyor: Ya sürmekte olan İkinci Dünya Savaşı'na bir asker olarak gönderilecek ya da hapse girecek. Vito'nun karşısındaki bu son derece zor karar, ekranı ikiye bölüyor ve seçim bize kalıyor.

Empire City tren istasyonu...
Avrupa'da Hitler'e karşı savaşmış

"HEP GANGSTER OLMAK İSTEMİŞTİM"



Goodfellas filmi izlemediyseniz, hemen şu an bu dergiyi bir kenara fırlatın (Şiddetli fırlatmayın ama.) ve bu filmi izleyin. (Hatta Goodfellas'ın ardından, eğer izlemediyseniz The Godfather serisini izleyerek kendinizi bu yazıyla bütünleştirebilirsiniz.) Goodfellas'ı izledikten sonra, emin olun aklınızda birçok sahne kalacak ve bu sahnelerin Mafia II'de de yer alması gerekeceğini düşünceksiniz. İşte bu ünlü sahnelerden bazıları...

01:35

Ormanın ortasında üç arkadaşı, bir bıçak, sahipsiz bir kürek ve limuzinin bagajındaki sır... Bu sahne oyunda olmazsa büyük olay çıkartacağız. (En fazla kendi aramızda tartışırız.) Ama gördüğümüz ara sahnelere göre bizce bu sahne oyunda yer alacak.

23:42

Gecenin karanlığını ezen büyük bir yangın... Bu yangın, düşmana patronun kim olduğunu gösteren bir işaret adeta. Mafia II'de de büyük bir binanın yanmasını istiyoruz; düşmanlara en iyi bu şekilde gözdağı verebiliriz.

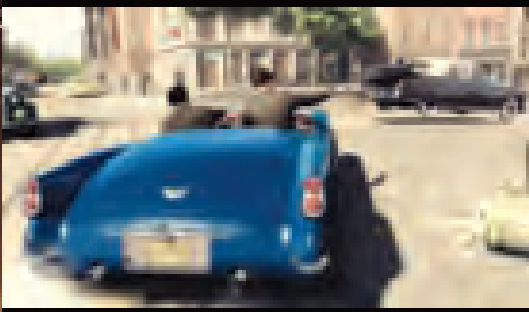
00:51

Rüşvete karşı olan polisler bile birkaç "yeşil" karşılığında bazı şeyleri görmezden gelebilirler. Sonuçta, adaletin sizin tarafınızda olması için bir sürü farklı yol var...

01:06:19

Sarhoş bir mafya grubuna barmen olarak içki servisi yapmak, çok iyi para kazandıran bir meslektir ama eğer sipariş edilen içkiyi zamanında getirmezseniz vay halinize. Kahramanımız barmen rolünde olmazsa, bu sahneyi kesinlikle oyunda görmek istiyoruz.





AYDINLIK TARAF

- ✓ Çizgisel olmayan, monotonluktan uzak senaryo
- ✓ İnanılmaz grafikler
- ✓ 1930'lardan başlayıp 1950'lere kadar uzanan dönemin havasını yansıtan mükemmel atmosfer

KARANLIK TARAF

- ✗ Standart görevlerin dışında "işe yarar" aktiviteler olmazsa, dört milyon metrekare boşa gidebilir
- ✗ Grafikler ekran görüntülerindeki gibi kaliteli olmayabilir

olan ve görevlerini tamamlayan askerler, yerlerini yeni askerlere bırakmak üzere uzun bir yolculuktan dönüyor. Vagonların birinden, koyu yeşil ceketli, elinde büyük bir bavul taşıyan bir genç iniyor. Vito isimindeki bu genç adam, karanlık ve "silik" geçmişli yüzünden istasyonda onu bekleyen kimsenin olmamasına hiç şaşırıyor. Perondan bekleme salonuna doğru ilerleyen Vito, aslında durumunun o kadar da kötü olmadığını anlıyor zira hemen ilerisindeki dükkanın yanında dikilmekte olan adam, eski arkadaşı Joe'dan başkası değil. Vito, kimseye dönüş tarihini söylemediği için buna çok şaşırıyor ama Joe, Vito'nun bu şaşkınlığına tamamiyle zıt bir tavırla güler, "Benim de kendi kaynaklarım var." diye cevap veriyor. Bu sözlerin hemen ardından Vito'nun gözleri kamaşıyor. Hayır, Empire City'nin kavurucu güneşinden değil; Joe'nun son model arabasından...

Hırs gücü, güç hırsı körükler Nasıl hayal ettiğinizi bilemiyorum ama Vito aslında başrolde değil. Evet, Vito'yu kontrol ediyoruz



lakin Vito olayları kontrol etmiyor. Mafya dünyasının kontrolü zaten büyük adamların elinde; size mi vereceklerdi milyar Dolar'lık aile şirketini? Göreviniz, daha doğrusu Vito'nun görevi, Joe ile basit hırsızlıklar yaparak yola çıkmak ve ilk ciddi suç (cinayet) işleyip mafyanın gözüne girmek; ardından polise ve diğer çetelere savaş açarak bu davaya baş koymak. Yeterince çaba gösterdikten sonra, şehrin en ünlü üç mafya ailesinden birinde yükselmek mümkün. Hangi aileyi seçeceğinize ise tamamıyla size kalmış.

Mike Bruski, uzun süredir araba tamirciliği yapan bir göçmen. Hayatını bu demir atlar üzerinden kazanan Bruski, Joe ve arkadaşının uzaktan yaklaştığını görünce bulunduğu arabanın altından yavaşça çıkıyor ve Joe ile selamlaşmak üzere ayağa kalkıyor. Orta yaşlı olmasına rağmen Joe'ya karşı ilginç bir sempati besleyen Bruski, Joe'ya arkadaşının kim olduğunu soruyor. Bolca küfürlü bir konuşmadan sonra Joe, Vito'yu orta yaşlı arkadaşıyla tanıştırıyor ve sadede geliniyor. Joe'nun Bruski'ye gelmesinin başlıca amacı, Vito'ya bir iş bulmak. Bruski'ye nasıl bir teklif sunacağını bilemeyen Joe, bir şeylere ihtiyacı varsa Vito'nun ona bir şeyler getirebileceğini söylüyor.

Bay Bruski'ye ne getireceğinizi oyun size söylemiyor; buna karar vermek sizin işiniz. Bu bir altın külçesi olabilir, son model bir araba olabilir, son model bir kadın olabilir veya son model bir bond çanta içinde bolca para olabilir. Belki de Bruski'yi sıradan hediyeler tatmin etmeyecek; kim bilir... Sizin bu noktada anlamanız gereken şey, oyunda birçok farklı görevin, birçok farklı şekilde yerine getirilebileceği. Ama bu söylediklerimden yola çıkarak oyunun onlarca değişik sonu olacağını



düşünmeyin zira yapımcılar -ağızlarını sıkı tutsalar da- bu konuda açıklama yaparak oyunda birçok farklı sonun bulunmayacağını söylediler. (En fazla iki son diyorum ve 10 fasulye artırıyorum!)

"Empire City ayaklarımın altında..." "Empire City de neresi?"; tam burası, işte. Bu sayfalarda gördüğünüz her türlü görsel malzemenin arka planı Empire City'den alınmış birer kesit. Empire City'yi belki de "Empire State Building'in bulunduğu şehir" olarak özetleyeceksiniz ama durum bundan biraz daha farklı. Evet, tüm hikaye Empire City'de geçiyor fakat Empire City, GTA'nın New York'u Liberty City'ye dönüştürme projesinden daha gelişmiş bir fikir. Öyle ki 2K Czech, New York'u çok tekdüze bulmuş ve oluşturacakları şehrin bir New York kopyası olmasını istememiş. Chicago'yu çok karmaşık, Los Angeles'i çok kaotik,

MADE MAN

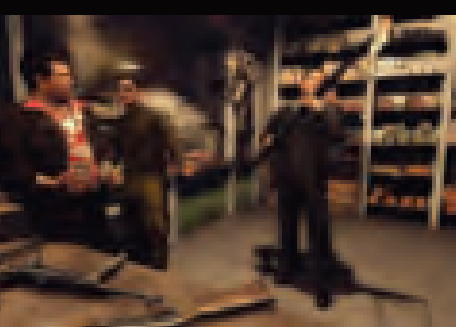
İzlediğimiz görüntülerde sürekli "Made Man" sözü geçiyordu. Made Man aşağı, Made Man yukarı; sürekli birileri "adam oluyordu". Sonradan öğrendik ki Made Man, mafya ailesine dışardan gelen üyeler için kullanılan bir terimdir. Resmen üye olmak için bu üyenin ilk cinayetini işlemesi gerekiyor. Mafya ailesine katılmak için esas kural ise bu kişinin babasının İtalyan veya İtalyan kökenli olması, bir İtalyan soyadı taşıması ve beyaz olması. Tabii ki tarihte bu kaideyi bozacak istisnai durumlar da görülmüştür. (Örnek: Nuri Alço.)





San Francisco'yu tek başına çok engebeli bulan firma, sonunda bu şehirlerin en güzel parçalarını alıp birleştirmeyi seçmiş ve ortaya Empire City çıkmış. Amerika'yı boydan boya gezdiklerini söyleyen sanat yönetmeni Pavel Cizek, her türlü binayı fotoğrafladıklarını ve 1930'ların Amerika'sına ait her öğeyi oyuna dahil ettiklerini söylüyor.

Toplamda dört milyon metrekare gibi devasa bir alana yayılmış olan ve 20'ye yakın semt barındıran Empire City, bir önceki oyunun yer aldığı Lost Heaven şehriden iki kat daha büyük. Şehirdeki semtlerden Little Italy, Sand Isle ve MilleVille hakkında bilgi sahibi olduğumuzu bildirmekten onur duyuyorum. Birbirinden farklı mimari tarzlara sahip olan bu üç semtten Sand Isle, New York'un varoşlarını andırıyor. Harlem'in terk edilmiş görüntüsü, South Bronx'un kirliliği ve Brownsville'in tehlike kokan sokakları, Sand Isle'da karşımıza çıkıyor. MilleVille, sanayinin ve endüstrinin toplandığı bir semt olduğu için karanlık ve sıkıcı bir görüntü



çizirken Little Italy, adından da anlaşılacağı üzere Empire City'nin ortasında ufak bir İtalyan semti. Bu semtlerin yanında Empire State binası, Brooklyn köprüsü ve San Francisco'nun ünlü Golden Gate'i de Empire City'de yer alıyor. Bu tip büyük ve ünlü yapılar sayesinde oyuncu şehirde hangi yöne gideceğini daha kolay anlıyor ve sürekli haritaya başvurmak zorunda kalmıyor.

Vito yürüyor, yürüyor ama Bruski'ye ne götüreceğini bir türlü bulamıyor. Ona bir şey götürmeli ki karnını doyurabilecek parayı kazanabilsin. Ne yapacağını bilmeden, amaçsızca sokaklarda dolanırken, son model bir araba ve arabanın zengin sahibini görüyor. Aslında olay şöyle gelişiyor: Vito'nun gözleri önce arabayı seçiyor ve tüm hücreleri o arabayı elde etmesini söylüyor. Yalnız başına kalan mantığı, o arabayı çalamayacağını çünkü arabanın içinde bir adam olduğunu vurguluyor. Bu kaosu içinde ne düşüneceğini bilemeyen Vito, adamın arabadan uzaklaşmasını bekliyor. Adam uzaklaşmaz arabanın yanına koşan Vito, kapıların kapalı olmasına aldırmadan aracın camını kırıyor, içeri giriyor ve son sürat oradan uzaklaşıyor. Soluğu Bruski'nin yanında aldıktan sonra Bruski'den parasını alıyor ve gözünde büyüttüğü bu işi kolayca kıvrabilmesi ona cesaret veriyor. Gündüz geceye yeniliyor; gecenin zayıflığından yararlanan gündüz bir kez daha galip geliyor ve bu kavga uzunca bir süre, galibi bilinmeyen bir maç gibi sürüp gidiyor. Vito artık araç çalmıyor, mağazaların camlarına tuğla atıp vitrindekileri yürütmüyor. O, artık "mafya'nın seçkin üyelerinden bir tanesi ve çok daha önemli işlerin peşinden koşmak zorunda..."

Kahramanları insanlar değil,

olaylar yaratır > 2K Games, Mafia II'yi inanılmaz detaylı bir biçimde hazırlıyor. Bu cümle ne kadar yuvarlak olsa da biraz önce bahsettiğim üç farklı semt üzerinde bile ne kadar detaylı bir şekilde çalışıldığını fark etmişsinizdir. 2K Games, her türlü binaya birer yangın merdiveni, günün her saatine



farklı bir gün ışığı ve her türlü sivil farklı bir tavır ekleyerek detay seviyesini akıl almaz boyutlara taşıyor. Şehrin en küçük caddesinden, en çıkmaz sokağına kadar her türlü ayrıntıyla donatılmış olması bir yana, binaların içi es geçilmemiş. Oyunda bulunan birbirinden farklı çeşitteki mağazanın vitrini, çalınabilecek eşyalarla donatılmış durumda. Ayrıca, senaryo gereği içine girdiğiniz daireler de yine o dairede kim yaşıyorsa, onun kişiliğini yansıtabilecek şekilde tasarlanıyor. Örneğin Vito'nun evi, bekar bir erkeğin yaşadığı bir ev gibi gözüküyor: Giysiler yerlerde, masaların üstü dağınık, tablolar yamuk, kızlar koltukla... Sanırım anladınız. Buna karşın zengin bir beyefendinin evinde giysiler dolaplarda, masalar derli toplu, tablolar düzgün ve kızlar koltuklar... Evet, bu konu yeterince açık sanırım.

Görsel detayların yanında, yapay zeka üzerinde epey çaba gösteriliyor. Örneğin, yağmurlu havalarda sokaktaki insanlar aval aval etraflarına bakınmayacak ve yağmurdan korunacak bir yer bulmak için hızlı hızlı hareket edecek. İnsanların gözünün önünde hırsızlık yapmaya çalışırsanız, sizi gören insanlar koşarak polise haber verecek ve durup dururken başınız polisle belaya girebilecek. Hazır konu polislerle gelmişken, polislerle de değinelim. İlk oyuna göre çok daha zeki olacak olan polislerin tavırları ve yetenekleri fiziksel özelliklerine göre değişecek. Mesela, afiyetle donut'ını yiyen şişman bir polisin önünde rahatça suç işleyebileceksiniz zira bu polis kilolarından dolayı sizi takip edemeyecek. Eğer bu polis sizi arabasıyla

DAHASI VAR!

Bakın bakalım, Mafia II'de yazıya sığmayan, başka hangi özellikler olacak...

- Oyunu save etmek için Vito'nun evini kullanmak zorunda olacağız fakat birkaç bölümde oyunu dışarıda da save etmek mümkün olacak.
- Araba yarışları oyunda yer alacak ancak ilk oyundakilerden farklı özelliklere sahip olacak.
- Kullandığınız arabanın yolda benzini bitebilecek; bu yüzden benzin istasyonuna gitmeniz gerekecek. Ayrıca, hasar gördüğünde aracınızı yıkama istasyonlarına götürerek "sıfır km" yapabileceksiniz.
- Polisle başınız derde girdiğinde bir evin bahçesine veya kuytu bir köşeye saklanarak peşinizdeki aynasızlardan kurtulabileceksiniz.
- Oyundaki her türlü nesne, araç veya insan deformasyona uğrayabilecek.
- Dış mekanlarda third person kamera kullanılacak, iç mekanlarda ise omuz kamerasına geçiş yapılacak ve bu kamerayı sağ veya sol omza almak mümkün olacak.
- Normal yolların yanında otoban tipi, çevre yolları da oyunda bulunacak ve bu yollar sayesinde hedefimize daha hızlı ulaşabileceğiz.
- Oyun söylentilere göre 2009'un ilk çeyreğinde piyasada olacak.



takip ediyorsa durum değişir tabii ki zira polis arabalarından kurtulmak ilk Mafia'ya göre çok daha zor olacak.

Artık mafyanın bir üyesi olarak daha önemli işlerle uğraşıyor Vito. Henüz fazla tecrübesi olmadığı için bir seferliğine, bulunduğu ailenin ileri gelenlerinden biri Vito'ya sonraki görevinde yardım ediyor. Bu görevde, Vito'nun, arkadaşının ve mafya ailesinden olan elemanın, uzun süredir borcunu ödemeyen yaşlı bir adama mafyanın ne demek olduğunu öğretmeleri gerekiyor. Yaşlı adamı bir parkta kısıran Vito, adama yavaş ama kendinden emin adımlarla yaklaşıyor ve ailenin önemli ismi, silahını çıkartıp adamın suratına dayıyor. Karısı ve çocukları olduğunu söyleyen ve sürekli yalvaran adama mafyanın yanıtı, "Bunları daha önce düşünecektin" oluyor. Parktaki tüm sesi kesen silah sesi, sanılanın aksine mafyanın eseri değil; yaşlı adamın cebinden yavaşça çıkarttığı silahın tınısı kaplıyor havayı. Vito ve arkadaşı, yaşlı adamı boş verip yaralıları hemen arabaya taşıyorlar; onları yakalamak isteyen sayısız polislin parka dolmasına aldırmadan...

Her ne kadar yaralı arkadaşınızı kurtarıyormuş gibi gözükseniz de bu aleyhinize işleyen bir durum aslında. Sonuçta görev başansızlıkla



YASAKLARLA DOLU YILLAR



Kaçınız 50'li yılların içki yasağı ile ünlü olduğunu biliyor? Bu yasağın iptali, içki yasağına nefretle bakan mafyanın sonu olmadı. O dönemin ünlü suçlularından Lucky Luciano, ABD'de bir hapisanede tutuklu olarak ünlü suçlularla çok farklıydı. ABD'nin İkinci Dünya Savaşı'nda Almanlar'a karşı üstünlük sağlayabilmesinde rol oynadığı için Luciano'nun Sicilya'daki ilişkilerini sürdürmesine izin veriliyordu ve savaş bittikten hemen sonra da İtalya'ya dönmesi sağlanarak, "kirlili işlerini" idare etmesine resmen izin verildi. Luciano'nun Türkiye'den Marseille'ye ve oradan da ABD'ye kadar uzanan suç ağının oyuna yansıyıp yansımayacağını çok merak ediyoruz.

sonuçlanmış ve bir de üstüne önemli bir isim yaralanmış. Bu, spesifik bir örnek fakat bundan daha genel durumlarda da yanlış davranışlarınız aile içerisindeki durumunuzu olumsuz etkileyecek. Mesela, aile sizi bir üyesi olarak kabul ettikten beş dakika sonra, bir arabaya binip önünüze çıkan ilk polis arabasını yoldan çıkartmaya çalışırsanız, bu anlamsız davranışınız ailenin gözünden düşmenize neden olabilecektir.

Bir arabadan daha hızlısı, o arabanın önündeki arabadır>

Sanki bir konuyu atladım diyordum ki hatırladım: Oynanış sistemi! Mafia II'nin %50'si arabalarla, %50'si ise yayaarla geçecek. Yani şöyle; arabalara binip insanları ezebileceğiz, arabalara binip önümüzdeki arabayı dürtükleyeceğiz, arabalara binip hız yapacağız ve sonunda ortada araba kalmayınca arabadan inip yaya olarak halledeceğiz işlerimizi. "Her türlü araba, en ufak ayrıntısına kadar hasar görebiliyor" diyor yapımcılar. Bu açıklama ile oyundaki her aracı paramparça yapabileceğimizi anlıyoruz. Arabaları önceki oyunda olduğu gibi yanlarına yanaşıp çalabileceğimizi düşünüyoruz ama yapımcılar orada da bizi durduruyor. "Eğer arabanın içinde birisi varsa, önce bu kişinin sizden iri olup olmadığına baksanız iyi edersiniz çünkü ona bulduğunuz an sizi yere yıkabilir" açıklaması, araba çalarken ne kadar dikkatli olmamız gerektiğinin altını

çiziyor. Oyundaki kilitli araçları çalmanın ise iki yolu olacak: Dilerseniz arabanın camını kırıp içeri sızabileceksiniz, dilerseniz kapısını zorlayarak açabileceksiniz. Bu zorlama işlemi de bir mini oyunla karşınıza çıkacak.

Kaç sayfadır size oyunu anlatıyorum ama aslında hiçbir şey anlatamadım zira Mafia II o kadar kapsamlı bir şekilde hazırlanıyor ki oyun dipsiz bir kuyu gibi olacak. Eğer vaat edilenler ve şu ekran görüntülerinde görülen sahneler gerçekleşirse Mafia II, oyun dünyasında bir devrim olabilir. Belki 1930'larda yaşamadık, belki o dönem hakkında pek az şey biliyoruz ama bunların hiçbirisi Mafia II'ye karşı yabancılık hissetmemize neden olmamalı.

Vito, hiçbir şey olmamış gibi arkasına baktığında, bir ailenin hüznünü gördü. Kendi acısını veya çekeceği acıların onun için önemli değildi. Bu insanların bile kalbinin olması onu çok farklı bir dünyaya itmişti; karanlık ama bir yönden de canlı...

Vito, küçüklüğünü hatırladı birden. Annesinin, babasının onun için yaptıkları gözünün önüne geldi. Çektikleri tüm acılar Vito'ya daha iyi bir yaşam sunmak içindi fakat bu uğurda memleketlerini terk etmeleri bile yetmemişti. Hayat acımasızdı ve Vito ile ailesine iltimas geçmiyordu.

Tüm bunları, kalbinin en derin noktasında hissetti Vito. Bir şeylerin parçası olmak onun için önemli olmuştu ama her şeyden daha önemlisi, onu ve ailesini yıkan "hayat", "güç" ile satın alabileceğini öğreniş olmasaydı; mafyanın hayat üzerindeki ezici gücü ile her istediğini yapabiliyordu...

Dört milyon metrekareyi kaç günde dolaşabilirsiniz? Peki ya 100'den fazla aracı bir günde kaç kez kullanabilirsiniz? Peşinizdeki bir devriyeyi en hızlı şekilde, kaç saniye içerisinde atlatılabiliyorsunuz? Bu sorulara cevap vermek size zor geliyorsa Mafia II'yi beklemeniz gerekiyor.



OYUN DÜNYASINDAKİ İNSANLIK AYIPLARI

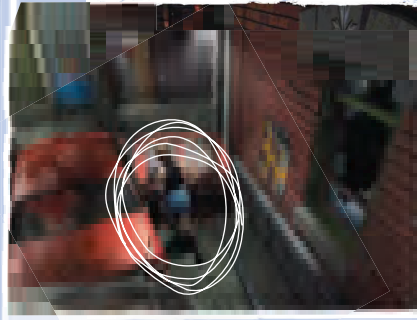
Üç - dört kareden oluşan, ne olduğu belirsiz oyun karakterlerini çoktan unuttuk. Şimdilerde, karşımızda ekranlarımızın içine sıkıştırılmış olan sanal karakterler var ve bu karakterlerin hayallerini "biz"den biri olabilme ihtimali süslüyor. Hepsini bizim gibi akıcı bir şekilde konuşmak, doğal ve yerinde tepkiler vermek ve vücutlarını kıvrak bir şekilde hareket ettirmek istiyor ancak yapımçıları bir türlü bu zavallıların dileklerini yerine getiremiyorlar. Üstüne bir de, hemen hemen her oyunda, onları gözümüzde küçük düşürüp alay konusu yapıyorlar. Nasıl mı? Gelin, hep beraber görelim... END



ANATOMİK AYIPLAR



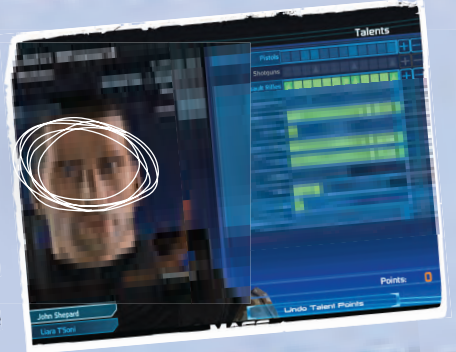
Yağdan tutam tutam olmuş, kalıp halindeki saçlar: Oyun karakterleri hiç mi yıkanmıyor sevgili okurlar; karakterlerin saçlarının yağ kokusu burnumuza gelecek neredeyse. Özellikle, futbol oyunlarındaki karakterlerin, o yapışık, kalıp halindeki saçlarını görünce ekrana şampuan döküşüm geliyor. Şu saç telleri biraz daha doğal modellenemez mi yani?!



Duvarlara doğru düz koşu yapan bacaklar:

Hadi eller, gözler ve ağız, sanal dünyaya gerçekçi bir şekilde aktarılması zor olan uzuvlar. Peki bacaklara ne demeli? Neden oyun kahramanlarının bacakları önlerinde engel olmasına karşın hareket etmeye devam ediyor? Koşarken önündeki duvara çapıp düşmesi gerekirken, çoğu oyun kahramanı, burnunu duvara yaslayarak şuursuzca koşmaya devam ediyor. Bu bacaklara bir "Dur" diyemediniz mi yapımcı tayfası? Gariplerimin zaten birkaç darbelik enerjileri var; onu da duvarlara karşı koşarken harcıyorlar. Üzülüyorum; elimde değil!

Boş bakan, hareketsiz, donuk gözler: Aksiyon dolu bir TPS oyunu oynuyoruz; karakterimizin önünde şiddetli bir patlama oldu ve etrafa cesetler fırladı. Kamerayı şöyle bir kahramanımızın suratına çeviriyor ve gözlerinin içine bakıyoruz. "Nereye bakıyorsun hocam mal mal? Gözünü kırp da iki saniye rahatla!" diyesi geliyor insanın zira bu gözlerde ne bir ışık, ne de bir hayat belirtisi var. Biz treniz, kahramanımız da bir öküz adeta ancak bir öküzün gözleri bile bu denli donuk bakışlar atamaz etrafına. Ne günahı vardı bu kahramancağızın?! Bizimkiler kadar olmasa da biraz canlı, hareketli gözleri olamaz mıydı? Zaten çok zor şartlar altında, bir sürü düşmanla başa çıkmak zorunda; en azından daha gerçekçi gözlerle sahip olsaydı!



Yapışık parmaklı, eklemsiz, kepçe eller:

Su ve patlama efektleri için ellerindeki imkanları son damlasına kadar harcayan yapımcılar, zavallı oyun kahramanlarını sakat bırakıyorlar sevgili okurlar. Şu ana kadar kontrol ettiğimiz üç boyutlu oyun karakterlerinin hepsi doğuştan "yapışık parmaklılık" hastalığına sahipti. Peki neden bu cezaya çarptırılıyorlar? Zavallılar, parmaklarını hareket ettiremediklerinden, fincandan su içerken bile fincanı sanki kepçeyle kaldırıyorlarmış gibi görünüyor ve alay malzemesi oluyorlar. Çok yazık...

Sanki konuşmuyormuş da geviş getiriyormuş gibi görünen ağız: Herhangi bir oyunu heyecanla oynuyor ve ara videolarla senaryodaki diğer karakterlerin bir - Kahramanımız, senaryodaki diğer karakterlerin bir - ikisiyle hararetli bir diyalog içinde; karşısındakilere keskin laflar atıyor ancak o da ne?! Kahramanımızın karizmatik sesini duyabiliyoruz ama ağız konuşuyormuş gibi hareket etmiyor. Bir açılıp, bir kapanıyor sadece; sanki geviş getiriyor. Biraz önce artistik hareketlerle bizi büyüleyen ve "insan olma" erdemine yaklaşmayan karakterimizin ağızını sözcüklere göre oynatmak bu kadar zor bir iş mi? Ayıp, ayıp...

Yere düşünce 180 derece dönen bel: Hiçbirimizin başına gelmesini istemem ama "Yüksek bir yerden yere düştük" diyelim. Kaçımızın beli 180 derece döner arkadaşlar?! Bir gariplik olmazsa, hiçbirimizin! Peki, oyun kahramanlarının bellerinde omur yerine lastik mi var? Sanırım, var; yoksa neden her yüksekte düştüklerinde ortaya Picasso tablosu gibi manzaralar çıksın ki...

SOSYAL AYIPLAR

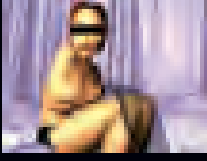
Oyun içi videolarda 100 metreden düşüp ölmeyen ama oyunda, beş metreden düşüp ölen karakterler: En nefret ettiğim şeylerden biri vaat edilenlerin yerine getirilmemesidir. FaFu her ay oyun dünyasında dönen kandirmacaları Yalancı Çoban bölümünde sert bir şekilde açığa çıkarıyor ancak bu kandirmacalar, sadece yapımcıların yaptıkları açıklamalarla sınırlı değil maalesef. Sessiz sedasız piyasaya çıkan bir aksiyon oyunu, giriş videosuyla vaat verebiliyor mesela. Video başlar başlamaz oyunun kahramanı atlıyor, hop-doğal olarak heyecanlanıyor ve beklenti içine giriyoruz ancak o da ne?! Bu karakterin giriş videosundaki karakterle alakası yok! Bırakın akrobatik hareketler yapmayı, beş metreden düşüncü ölüyor bu! Bu sosyal ayıbın sorumlusu, hiçbir şeyden haberi olmayan bu sanal karakter olmasa gerek. Madem kazık yutmuş gibi modellediniz karakteri, ne demeye insanın aklını karıştıran, etkileyici giriş videoları hazırlarsınız?! Eğer canımız aksiyon filmi izlemek isteseydi sinemaya giderdik. Ayıp, çok ayıp...

Olmadık yerlere sıkışıp ölen karakterler: Kendi boyumuzun 10 katı büyüklüğündeki canavarları yere sermişiz, bir sürü bulmacayı birkaç saniye içinde çözmüşüz ve tüm bunları, çoğu oyunda bir hile kadar etkili olan save / load hamlesini yapmadan başarmışız. Tam o anda hiç de yüksek olmayan bir taşın üzerinden kazara düşüyoruz. Neler oluyor yahu?! Kahramanımız, deli danalar gibi dönüyor. Elimizden hiçbir şey gelmiyor ve trajikomik bir şekilde can veriyor zavallı oyun karakteri. Otopsi yapılırsa vallahi sonsuza dek bulunamaz ölüm nedeni zira ortada bir neden yok. Ancak illa ki bir neden ararsanız yardımcı olabilirim: 1. Cinnet 2. Yapımcıların ayıbı.

Bir anda belden aşağısı yerin altına gömülen karakterler: Bunu bir ayıp olarak mı, yoksa bir alt mesaj olarak mı değerlendirmek gerek; emin değilim. Sevgili okurlar; kanlı, canlı, sağlıklı bir oyun kahramanının sizce neden belden aşağısı bir anda yerin altına gömülür? "Belinize, uçkuruza hakim olun!" mesajı mı bu? Yoksa "Bakın, öyle yüce bir karakter ki zaman zaman süper kahramanları gibi özel güçler sergileyebiliyor" tarzı bir yaklaşımla ortaya çıkmış olan bir vuku mu? Her ne olursa olsun, bir anda Küçük Hüsammettin kimliğine bürünen oyun kahramanları istemiyoruz!

İBRET HİKAYELERİ

İşte ünlü oyun kahramanlarından ibret verici hikayeler...



L.C.

"Neler çektim ben neler... Vücutumda övünebildiğim tek bölge göğüslerimdi. Gözlerim sabit bir noktaya bakmaktan şaşı, yere düşünce dönen belim ve bacaklarım ise felç olmuştu. Şap dudaklarımı doğru

düzgün hareket ettiremediğim için, o muhteşem İngiliz aksanım güme gidiyordu. Bu kadar zorluk çekmeme rağmen bana bir gün olsun şefkat gösteren olmadı. Buradan beni her zaman seks objesi olarak göstermeye çalışan yapımcılara beddualarını gönderiyorum."



G.F.

"Beni belki konuşurken ilk defa görüyorsunuz sevgili oyunseverler zira Half-Life serisinin ününe ün katmama rağmen nankör yapımcılarım bir gün olsun konuşmama izin vermediler. Daha da kötüsü, (Half-Life 2'de third person kameraya geçiş yapanlar çok iyi bilir.) benim sadece ellerim var sevgili oyuncular; vücudumun geri kalanını

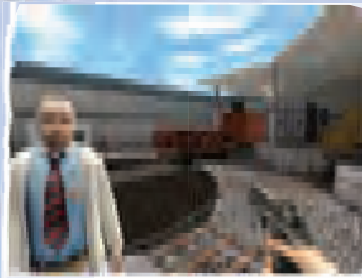
çizmeye tenezzül etmemişler. Ben böyle düşüncesizlik, böyle terbiyesizlik görmedim. Sıkıysa bensiz bir devam oyunu yapınlar; bakalım para kazanabilecekleri mi..."



R.G.

"Dünyanın en başarılı futbolcularından biriyim ama gelin görün ki PES6'da beni görenler başarı falan dinlemiyorlar; basıyorlar kahkahayı! Nasıl olur da beni dişleri dökülmek üzere olan, yaşlı bir kadın gibi çir-

kerler?! O surat ne öyle?! Tüm karizmamı yerle bir ettiler yahu! Neyse ki gerçek halimi insanlar görüyor; oradaki gibi ucube olmadığımı biliyorlar. İyi ki sanal bir karakter değilim; buradan çirkin modellenmiş tüm sanal karakterlere sabır diliyorum."



Kafasına şarjör boşaltıldığında tepki vermeksizin konuşmaya devam eden karakterler:

Oyuna yeni başlamışız; senaryonun detaylarını öğrenmek için birkaç ara video izledikten sonra, bize oyun boyunca

yardım edecek olan yan karakter ile yol alıyoruz. Yan karakter bize olan bitenle ilgili bilgi vermeye başlıyor. İşte bu noktada her Türk genci gibi silahımızı çıkarıp dostumuzu öldürmeye çalışıyoruz. Yok artık, daha neler! Kafasına tüm şarjörü boşalttık ama "Bana mısın?" demedi, konuşmaya devam ediyor. Tepki vermiyor, "Niye ateş ediyorsun arkadaşım?!" diye sormuyor. Bu ne vurdumduymazlıktır? İnsan merak edip sormaz mı; "Bir sorun mu var aramızda? Sorun varsa konuşarak halledebiliriz" demez mi? Özürlü doğmalarına neden olduğunuz yetmezmiş gibi sanal dünyaya hapsolmuş olan bu gariban karakterleri neden bir de sosyal özürlü yapıyorsunuz ey yapımcılar?! Onların da bizim gibi doğal tepkiler vermeye hakları yok mu?!



SPOR OYUNLARINDAKİ SEYİRCİLER

İşte video oyun tarihinin en acıklı grubu...

Bir kitle düşünün ki bir gün olsun, gün yüzü görmesin. Bir kitle düşünün ki üstünden dozer geçmiş gibi tribünlere -He-Man çıkartmaları- gibi yapıstırılın; diğer tribündeki ikiz, hatta üçüz kardeşinden ayrı kalsın; maç boyunca -gerçekten- bir oturup bir kalksın; profilden bakıldığında varoluşunu yitirsin; futbolcular poligon ziyafeti çekerken onlar yiyecek piksel dahi bulamasın; görsel bir krizde ilk olarak onlar işten çıkarılın ve Sabri'nin ya da benzer bir futbolcunun abanmasıyla top içlerinden geçip gitsin... Bir kitle düşünün ki hep arka planda kalsın ve yağmur, kar ve benzeri efektlere dirensin... Tüm zorluklara rağmen "Bir umuttur yaşatan insanı, aldım elime sazımı" diye hep bir ağızdan haykırınsın...

Onlar, spor oyunlarındaki seyirciler... Onlar, video oyun dünyasının arka sokaklarında kaderlerine terk edilmiş olan vatandaşlarımız... Onlar, biz sıcak yatağımızda uyurken, takımlarını desteklemek için tribünde bekleyen fleto savaşçılar... Onlar, aramızda bıraktıklarımız...

Onlara bir şans verin. Yardım elinizi uzatın... **Fırat**



Öldükten sonra çiftetelli oynayan düşmanlar: Gerilim dolu bir bölümdeyiz; önümüzde azılı ve korkunç bir düşman var ve tüm gücüyle bize saldırıyor. Boncuk boncuk ter döktükten ve büyük bir çaba sarf ettikten sonra düşmanı yere indiriyoruz. Tam yolumuza devam edeceğiz ki... Eh, bu kadarı da fazla! Öldürdüğümüz düşmanın kolu - başı ayrı oynuyor; çiftetelli oynuyor adeta. Sinirlerimiz bozuluyor ve yerdeki cesede kafa - göz dalıyoruz. İh! Değişen bir şey yok; sanki ölümden zevk alırcasına oynamaya devam ediyor düşman. Anlayacağınız, yapımcıların ölüye bile saygısı yok sevgili okurlar.



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Bekle beni Crom, geliyorum!!!



OK ATARKEN OMUZ KAMERASINA GEÇİŞ YAPARSANIZ ATIŞLARINIZ DAHA İSABETLİ OLACAKTIR.

Age of Conan: Hyborian Adventures (AoC: HA), belki de bu senenin en çok beklenen MMORPG'si. Açıkçası, elimize geçtiği andan itibaren, oyunu gece gündüz oynayıp bu yazıyı yazmak büyük bir keyif oldu benim için. AoC: HA, o kadar iyi bir yapım ki anlatmaya nereden başlayacağımı bilemedim. Karakter yaratımından, müziklerine; benzersiz oynanış sisteminden, atmosferine kadar oyunun her özelliğinden emek akıyor adeta.

En iyisi için en başından başlamak... AoC: HA'nın giriş demo'su direkt sizi sarıyor; bu demo'da Conan'ı, Aquilonya'nın tahtına otururken görüyoruz. Yani oyun Conan'ın maceradan maceraya koştuğu zamanlarda değil, 40'lı yaşlarında, krallık tahtına oturduğu dönemde geçiyor. Aquilonya, o dönemin en güçlü ve ileri krallıklarından biri ve ülkenin sınırlarında krallığı yıkmak isteyen güçler birlik oluşturmakta. Conan, krallığının gücünün limitleri olduğunun farkında. Bu yüzden düşmanlarını alt etmek

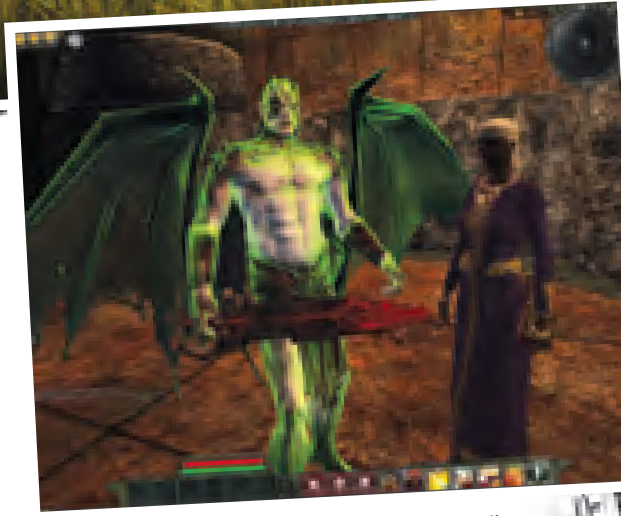
için destek arayışına giriyor ve tüm dünyadan maceracıları çağırıyor; oyun da bu şekilde başlamış oluyor.

Oyunun başında üç farklı milletten birini seçiyoruz: Stigyalılar, Kimmeryalılar ve Aquilonyalılar. (Kimmeryalılar'ı Kuzey Avrupalılar'a, Aquilonyalılar'ı Romalılar'a ve Stigyalılar'ı ise Mısırlılar'a benzetebilirsiniz. Kimmeryalılar'ın tarihteki Kimmerler'le bir alakası yok, haberiniz olsun.)

Stigyalılar büyüye odaklanıp asla savaşçı olmazken, Kimmeryalılar büyü işine hiç bulaşmıyorlar. Aquilonyalılar ise hem büyücü, hem savaşçı olabiliyorlar: tüm ırkların sınıf seçme konusunda birtakım sınırlarının olduğunu da belirtiyim. Yani bir Aquilonyalı, Bear Shaman olamıyor.

Oyunun karakter yaratma ekranı oldukça ayrıntılı. Özellikle, karakterinizin yüzüyle çok detaylı bir şekilde uğraşabiliyorsunuz. Yani dilerseviz kendinize çok benzeyen bir karakter yaratabilirsiniz.

Sınıflara gelince... Savaşçı ve iyileştirici sınıflardan bu oyunda, savaşçı sınıflarının çoğunlukta olduğunu görebilirsiniz çünkü iyileştirici olarak oyunda level almak gerçekten zor. Buna karşın büyücüler, hele hele Demonogist'ler çok yüksek zarar verme potansiyeline sahipler. Şöyle bir örnek vereyim: Benim Bear Shaman olarak beş kez vurarak öldürebildiğim bir rakibi, Demonogist tek büyü ile alt edebiliyor. Üstelik, yanına bir yaratık olarak manasını arttırabiliyor; bu



yaratık onunla beraber savaşıyor. (Oyunun bütün sınıfları ilgili kısa açıklamaları, Sınıflarla İlgili Kısa Bilgiler isimli kutuda okuyabilirsiniz.)

HANGİ SUNUCUDA BAŞLASAM?> AoC: HA'da karakter yaratmadan önce, akıllara ilk gelen soru "Hangi sunucu ile oyuna başlasam?" oluyor doğal olarak. Oyunda PvP, PvP/RP ve PvE sunucuları var. Yani oyuncuların savaştığı, oyuncuların oyundaki atmosfere uygun hareket ederek savaştığı ve yalnızca yaratıklarla savaşıp oyuncuların birbiriyle savaşmasına izin verildiği alanlarda savaşların açık olduğu üç sunucu... PvP sunucuları sıradan oyuncular için tam bir kabus çünkü oyunda PvP herkese ve -şehirliler hariç her yerde- açık. Yani, şehrin dışında bir quest

ALTERNATİF



LORD OF THE RINGS ONLINE

Bu oyuna alternatif olarak World of Warcraft'ı değil de Lord of the Rings Online'i göstermek daha doğru olur. Gerek atmosferi, gerekse son derede derin evreniyle LotR, Age of Conan'a en iyi alternatif.

PERFORMANS REHBER

Age of Conan: Hyborian Adventures'ı diğer MMORPG'lerle karıştırmamanızı öneririz. Online bir oyun olmasına karşın gerçek bir sistem canavarı olan AoC: HA, medium / high ayarlarda rahatça çalışabilmek için oldukça sağlam bir sisteme gereksinim duyuyor. Oyunu düzgün oynayabilmek için en az Core 2 Duo bir işlemciye (Tercihen 3 Ghz), 512 MB'lık bir ekran kartına (İyi bir fps

oranı için en az 8800 serisinden bir kart), 2 GB RAM'e (Vista için 4 GB) gibi bileşenlere ihtiyacınız olacak. Öte yandan, oyunun sabit diskinizde kallavi bir alan kapladığını bir kez daha belirtelim. (Yamayla birlikte yaklaşık 25 GB.) Son olarak oyunun henüz DirectX10 desteğinin olmadığını belirtelim. (Oyunun henüz Shader Model 4.0 desteği bulunmuyor.)

Oyunu her ne kadar Shader Model 3.0 ile çalıştırabiliyor olsanız da kimi yerlerde oyunun bu modda çalışırken sorun yarattığını duyduk. Şayet grafiklerde (özellikle ağaçlarda ve su efektlerinde) bozulmalar yaşarsanız oyunu Shader Model 2.0 ile çalıştırın. Son olarak oyunun DirectX10 ve Shader Model 4.0 desteğinin de yolda olduğunu belirtelim.

YOLCULUKLARINIZDAN DAHA FAZLA KEYİF ALMAK İSTİYORSANIZ MUTLAKA BİR BİNEK EDİNMELİSİNİZ.

yapmak için dışarı çıkıyorsanız bilin ki o bölgeye girdiğiniz andan itibaren, sizden daha yüksek seviyedeki oyuncular başınıza çökecek. Öyle ki bırakın görev yapıp seviye atlamayı, sürekli olarak ölmekten şehre bile zar zor döneceksiniz. Eğer bir lonçayla beraber toplu halde bir PvP sunucusuna girmiyorsanız ve PvP alanlarında görevleri beraber yapmayacaksınız sakın bir PvP sunucusuna girmeyin. Oyundan hiçbir keyif alamayacağınız gibi çok zor seviye atlarsınız. Eğer aklınızda canlanmadıysa World of Warcraft'ın ilk günlerindeki Hillsbrad'i ve Plague Lands'i hatırlayın. Oyun oturdukdça, oyuncuların çoğu ileri seviyedeki bölgelerde olacağından PvP sunucularında düzenin zamanla oturacağını düşünüyorum.

Tüm sunucularda PvP için instance'lar mevcut. İki farklı oyunun oynandığı instance'lara girerek PvP hevesinizi alabilirsiniz. Bu instance'ların birinde, rakip takımın kurukafasını kapmaya çalışırken, bir diğerinde rakip takımdan mümkün olduğu kadar çok adam öldürmeye çalışıyorsunuz.

OYUNA GİRDİM, ŞİMDİ NE YAPMALIYIM?>

İşe, hemen arkanıza dönüp suyun dibindeki sandığın içindekileri almakla başlayabilirsiniz. Sakın herkesin yaptığı gibi direkt ilerlemeye çalışıp arkadaki bu ödülü kaçırmayın. Oyundaki ilk görev, mini bir instance ve bu görevde yalnızca siz varsınız. Göreviniz ise bir kızı kurtarıp şehre varmak. İşte bu noktada oyunun benzersiz dövüş sistemiyle tanışıyorsunuz. Hem sizde, hem de düşmanlarınızda öne, sağa ve sola olmak üzere üç yöne bakan kalkanlar bulunuyor. Bu kalkanları, uzay filmlerindeki ya da oyunlardaki güç kalkanlarına benzetebilirsiniz. Rakibiniz dinamik olarak kalkanlarını istediği yönde kullanabiliyor. Yani, bu üç kalkandan ikisini sağa birini öne ya da üçünü birden öne alabiliyor. Böylece, darbenin geldiği yönden daha az zarar alıyor. Aynı

sistemi derseniz siz de kullanabilirsiniz. Fakat savaş dinamik olduğundan ancak tek düşmanla uğraşırken kalkanın yönlereyle ilgilenebiliyorsunuz. Bu sistemin bir başka yararı, sizin aktif olarak savaşın içinde olmanızı sağlaması. Yani, bir yeteneği kullanmak için o yeteneğe atanan tuşa basıp beklemiyor veya otomatik olarak saldırıyorsunuz. Eğer 1 (sol), 2 (orta) ve 3 (sağ) tuşlarına basıp saldırı yönünüzü belirlemezseniz karakteriniz öylece duruyor. Bu yüzden savaşlarda çok iyi bir şekilde konsantre olmak ve gözünüzü ekrandan ayırmamak durumundasınız. Bu arada, yapay zeka da boş durmuyor elbette ki. Eğer hep aynı yönden saldırırsanız düşmanınız kalkanlarını o yöne çekiyor. Bir diğer deyişle karşınızdaki rakibiniz sizin hareketlerinizi takip ediyor. Bunun yanında, yakın dövüş hareketlerinizi takip ediyor. Bunun yanında, yakın dövüş giren sınıflarda özel yetenekleri kullanmak için de gene istediğiniz yeteneği seçip yönlere için atadığınız üç tuştan birine basmanız gerekiyor. Özetle, dikkatinizi toplayıp savaştan her şey düşünülüş. Şunu da belirtmeliyim ki eğer büyücüsünüz bu kalkan sistemini yalnızca savunmada kullanabiliyorsunuz ancak edişe etmenize gerek yok çünkü büyüleriniz tam bir yıkım makinesi olduğu için sadece savunma taktikleri başarılı olmanız için yetiyor.

Oyunda, herkesin en önemli göstergesi tabii ki sağlık barı ve buna bütün sınıfların dikkat etmesi gerekiyor. Bunun yanında savaşçı sınıfların, koşarken ya da savaşırken hızla tükenen stamina barına; büyücülerin de büyü güçlerini kullandıkça tükenen mana barına özellikle dikkat etmeleri gerekiyor. Tüm oyunlarda olduğu gibi AoC: HA'da da iksirler mevcut ama bunlar öyle "pat" diye sizi iyileştirmiyor; zaman içerisinde yavaş yavaş sağlığınıza yerine getiriyor. Yani, tam ölmek üzereyken bir iksir içmek işe yaramıyor. Ayrıca, oyunda bandaj bulunmuyor; bunun

FORUMLARDAN ALINTILAR

- PC ve Xbox 360 kullanıcıları oyunu aynı server'larda oynayacaklar. 14 yaşındaki sinir bozucu bir Halo bebesiyle oyunu aynı yerde oynamak istemem doğrusu...
Kez 1984 - GameSpot
- Conan dünyasında geçen ve WoW gibi gerçekçilik katili oyunun karşısında bir kahraman gibi yükselen bu oyunun karşısında eğiliyorum.
Toppled - Age Of Conan Resmi Forumları
- Oyunun çıplaklık ve şiddet içeren sahneleri beni çok rahatsız etti.
Leak of Knowhow - IGN
- Beni WoW'dan koparacak oyun sonunda geliyor.
Gelly - GameSpot
- Wow yüzünden bir iş kaybettim. Sanırım, Age of Conan yüzünden yeni girdiğim işten de atılacağım.
Gebelus - Age of Conan Resmi Forumları
- Oyunu sırf Kral Conan'a ulaşmak için oynayacağım.
Dubius - GameSpot
- Yapımcıların gerçekçilik takıntısı işe yaramış; Age of Conan atmosferiyle tüm MMORPG'lerin en iyisi.
Huss28 - IGN

M.N. REHBER

İlk 20 level'da ne yapmanız gerektiğini burada bulacaksınız. Açıkçası, bu rehberi yazmak çok kolay olmadı. Yine de gerekli şeylerin anlatıldığı hızlı ve özet bir rehber oldu. Yazının çeşitli kısımlarında da belirttiğimiz gibi, sonraki sayılarımızda oyunun ayrıntılarını bolca anlatacağız.

LK 5 LEVEL

Hemen ileri gitmek yerine geri dönüp suya dalın. Suyun içindeki sandığı bulun ve içindekileri alın. Sonra geri gidip zincirli kadını kurtarmak için onunla konuşun. Sonra sağa doğru gidip oradaki adamı öldürün ve anahtar alın; ardından kızı serbest bırakın. Dümdüz gitmeden önce, hem sağda ki, hem de soldaki boşluklara girip oradaki mini boss'ları öldürün. Birinden mutlaka daha iyi bir silah düşecektir. Daha sonra yolu takip edin; zaten yapabileceğiniz fazla bir şey yok. Yol sizi önce köle tacirine, sonra Piktler'e ve sonunda şeytani bir yaratığa götürecektir. Anahtar alıp geri dönün ve köle tacirini öldürdüğünüz yerdeki kapıdan girin. İşte, Tortage'nin girişindedir.

5 - 10 ARASI

Burada direkt şehre giremiyorsunuz çünkü kölelerin şehrin içinde dolaşmaları yasak. Önce bileğinizdeki zincirleri kırdırmanız lazım. Bunun için geldiğiniz yoldan geri dönüp demirciyle konuşun ve hemen sondaki ocaktan ona taş getirin. (Tüm quest yerlerini haritadan takip edebilirsiniz.) Daha sonra bileğinizdeki zincirleri kırdırın ve şehre girip hana giderek ilk gece görevinizi alın. Bundan sonrası seçtiğiniz sınıfa göre değişiyor. Tüm gece görevlerini gündüz görevlerini de eş zamanlı olarak yapmayı ihmal etmeyin. Zaten bir yerde tıkanacaksınız; o tıkanığın yer, oyunun sizi Acheronian Ruins zindanına gönderdiği yer olacaktır. Çünkü burası 10. seviye. Bu noktadan sonra White Sands'e de gideceksiniz.

10 - 20 ARASI

Acheronian Ruins ve White Sands görevlerinin yanında, gece ve gündüz görevleri sizi 17. seviyeye kadar getirecek. Bu seviyeye gelmeden Tortage Underhalls'a girmenizi tavsiye etmem. Çünkü içerideki yaratıkların hem seviyeleri, hem de spawn hızları oldukça yüksek. Ayrıca 20. level'a doğru Black Ones ve The Great Black One'i kesmek için White Sands'e gitmeniz gerekeceğinden, bu görevi erteleyin ve en az 20. level olmayı bekleyin. Eğer beklemek istemiyorsanız, yanınıza bir arkadaşınızı almadan bu görevi kesinlikle gitmeyin. Tek kişilik görevde son boss 19. level, fakat ona gitmeden önce bir sürü küçük boss kesmeniz gerektiğinden, en az 20. level olmadan bu son göreve kendinizi atmayın. Zaten görev size fazladan bir level kazandıracaktır.



AQUILONYA TOPRAKLARINDAKİ BİNEKLERDEN İKİSİ...



yerine durup dinlenebiliyorsunuz. Dinlenmek kısa sürede tüm barlarınızı dolduruyor.

Oyunun en keyifli kısmı, herkesin sınıfına göre özel yeteneklerinin bulunmasının yanında- bazı yeteneklerin tüm sınıflara açık olması. Örneğin, -savaşların dışında- herkes gizlenerek görünmez olabiliyor. Yani, kafayı takıp bu yeteneğe puan yatırırsanız bir thief kadar görünmez olabiliyorsunuz. Ya da tam tersi; görünmezleri fark etme yeteneğine puan yatırabilirsiniz. Ayrıca, tüm sınıflar bir yerlere tırmanabiliyor. Oyunda tırmanılabilen yerlere çıkmak ya da ahşap merdivenlerden inmek için tırmanma yeteneğiniz olmalı. Bu yetenek bazı zindanlarda size kısa yol kullanma imkanı verebiliyor. Evet, oyunda kangurular gibi

zıplamak sizi ancak biraz daha yüksek bir yere çıkartabiliyor; başka bir deyişle zıplayarak savaşma dönemi artık kapandı. Tabii ki rakibinizin etrafında dönme ve kalkanlarının arkasına geçmek hala işe yarıyor. Yeteneklerden sonra 10. level'la birlikte, asıl sınıfınıza ait yetenek ağaçları (feat.) açılıyor. Her level aldığınızda, -genel yetenekler dışında- sınıfınıza has yeteneklere de puan yatırarak karakterinizin savaş stiline karar veriyorsunuz. Yani, oyun aslında 10. seviyeden sonra bir adım daha ileri gidiyor. İleride feat.'lere yatırdığınız puanları değiştirmek isterseniz minik bir para karşılığında bir NPC'de bu isteğinizi gerçekleştirebilirsiniz.

AoC: HA'da öldüğünüzde üzerinizde mini bir debuff beli-

riyor. Yani savaşma yeteneğiniz biraz azalıyor ve bu debuff tam 30 dakika üzerinizde kalıyor. Eğer tekrar ölürseniz aynı debuff'tan bir tane daha ekleniyor. Bunu üzerinizden kaldırmak için öldüğünüz yere gidip mezar taşınıza tıklamalısınız. Fakat küçük bir debuff olduğundan gitmeye zahmet etmeyebilirsiniz. Öldüğünüzde size en yakın dilme taşında yeniden diriliyorsunuz. Üzerinizden herhangi bir eşya eksilmiyor ya da kıyafetleriniz, zırhlarınız zarar görmüyor.

Oyunda para birimleri altın (gold), gümüş (silver), bakır (copper) ve tenek (tin-kalay) olarak ayrılıyor. Bu para birimlerinin her biri, 100'er kat olarak artıyor; yani bir altın 100 gümüş, 1000 bakır ve 10000 tenek ediyor. Eğer bir at sahibi olmak isterseniz doğal olarak paraya ihtiyacınız olacak. Temel eğitim bir gold olsa da daha yüksek eğitim ve at almak için yaklaşık 200 gold civarında para gerekiyor ve inanın para gökten yağmıyor. Binek hayvanlarının çeşitliliği ise göz kamaştırıcı; oyunda neredeyse 15 civarında farklı renkte ve tipte at bulunuyor. Atların üzerine mamut ve diğer binek çeşitlerini de ekleyince çeşitlilik tavan yapıyor.

OK ATMAK FPS'LERDEKİ GİBİ Mİ?> AoC: HA piyasaya çıkmadan önce okçulukla ilgili yapılan açıklamalar birçok oyuncuyu meraklandırmıştı. Ok atmak FPS'lerdeki gibi mi olacaktı yoksa otomatik mi ateş edecektik? Okçular ok satın almak zorunda kalacak mıydı? Funcom, bu konuda çok enteresan bir sistem geliştirmiş: İsterseniz tıpkı büyücüler ve savaşçılar gibi savaşabiliyor ya da omuz kamerasından FPS moduna geçebiliyorsunuz. Bu modda ok daha uzağa ve daha isabetli bir şekilde atabiliyorsunuz. Ama nişan almanın zor olduğunu söylemeliyim çünkü FPS oyunlarının genelinde olduğu gibi rakiplerinizi büyük ve dar koridorlarda kovalamıyorsunuz. (Ya da tetiğe basar basmaz kurşun atamıyor-

sunuz.) Hedefler uzakta, küçük ve çok hareketliler. Üstelik, siz FPS moduna girince etrafınızda olanları da görmüyorsunuz. Ancak belirtmeliyim ki FPS moduna geçmeden ok attığınızda oyun sizin attığınız okları konik bir açıda hesaplıyor ve böylece, isabet oranınız düşüyor. Açıkçası, bu modda ilk vuruşu yapıp düşman dibinize gelinceye kadar onu yumuşatmanız, en iyi taktik gibi görünüyor. Hatta bu şekilde kritik vuruşlar bile yapabiliyorsunuz.

AoC: HA'da FPS'lerde olduğu gibi bir hit box sistemi yok. Yani düşmanınızı neresinden mihladığınız bir önem taşıyor; tek önemli olan nokta onu vurmanız. Aslında oyunu FPS olmaktan çıkarıp RPG türüne dahil eden en önemli ayrıntı bu. Zaten hit box sistemi, bu oyunun havasını bozardı zira kafasına ok yemiş oyuncuların etrafta koşturup durmaları bu oyunun mantığına uymazdı. Bu arada, "ok" demişken oyunda ok satın almanıza gerek yok çünkü oklarınız sınırsız. Böylece hem daha çok aksiyonun içinde kalıyorsunuz, hem de paranız cebinizde kalıyor.

ATMOSFER> Atmosfer, AoC: HA'nın her şeyi. Oyunda atmosfere son derece özen gösterilmiş ve bu özeni daha oyuna girer girmez fark edebiliyorsunuz. Oyunun atmosferini özgün kılan özelliklere gelince... Tüm ırkların insan olması atmosferi orijinal kılan, önemli bir etken. Yani karşınızdaki düşman ırklar da insanlardan oluşuyor fakat yeri geldiğinde yaratıklara, fantastik ve vahşi hayvanlara karşı da dövüşüyorsunuz. Oyunda yaratılmış olan dünyanın her özelliği bir

TEKNOLOJİ

Peki, içeriği bu kadar iyi olan bir oyun biz oyunculara nasıl ulaştı? Öncelikle Funcom'un kullandığı oyun / grafik motoru aslında 1996'dan beri üzerinde çalışılan bir motor. Oyunun motoru DirectX10'a tam desteği ancak Ağustos ayından itibaren vermeye başlayacak. Bu aslında oyunun bir eksiği ama bu tip geniş oyunlarda güncellemeler hep zamanla gelir. Bir MMORPG'nin tam anlamıyla oturması da en az 3-4 ayı bulur. Oyun 7.1 Surround sesi de destekliyor; açıkçası oyunu bu tip hoparlörlerle oynadığınızda, oyunun keyfini daha da iyi çıkartıyorsunuz. Sekiz adet karakter yaratmanıza izin veren oyunun sunucuları, 5000 oyuncuya kadar destek veriyor. Yine de bu motorun büyük savaşlarda nereye kadar zorlanacağını hep beraber göreceğiz. Son olarak oyunun henüz Xbox 360 için piyasaya sürülmediğini de belirtelim.



mantık içerisinde kurgulanmış; bu yüzden çok uçuk tasarımlar görmemiz mümkün değil. "Mantık"tan kastım oyunun gerçekçilik temellerine oturtulmuş olması. Hatta fazla gerçekçi... Bu aşırı gerçekçiliği, oyunun yaş sınırında da anlayabiliyorsunuz. "Yaş sınırı" demişken oyundaki şiddet ve cinsellik öğelerine değinmeden geçemeyeceğim. Özellikle, göğüs göğşe dövüşen karakterlerin bitirici hareketleri (fatality) kafa uçurmak, göğşe balta saplamak ve kan fışkırtmak gibi şiddet dolu animasyonlardan oluşuyor. Ayrıca, etrafta parçalanmış vücutlar görebiliyorsunuz. Yamyamlarla boğuşuyor, kasap gibi insan parçalamış yaratıkların inlerine giriyorsunuz. Hatta rakiplerinizi öldürürken ekrana kan bile sıçırıyor. Bir de üstüne oyundaki bayan karakterlere asılabiliyorsunuz. Hatta ilk görevlerinizden birini bir genelev patroniçesinden alıyorsunuz. Oyunun şiddet oranı sadece hareketlerinize yansımıyor. Girdiğiniz diyaloglar bulunduğu sunucuya göre İngilizce, Almanca vs. olabiliyor ama dili Türkçeye çevirdiğiniz anda terbiyesiz konuşmalarla karşılaşabilirsiniz. Conan'ın yaşadığı evreni son derece gerçekçi bir biçimde yansıtan bu konuşmalar, aslına bakarsanız çok keyifli.

Şunun altını çizmeliyim ki BU OYUNDA TAVŞAN KESMİYORSUNUZ! İlk görevlerde şehrin etrafındaki haydutlarla boğuşuyorsunuz. Hatta son derece vahşi olan Pikt yerlileriyle bol bol yakınlaşıyor ve onları kılıçtan geçiriyorsunuz. Size verilen toplama görevleri bile yüzeysele değil; kazaya uğramış bir gemiden malları

kurtarmak ya da saldırıya uğramış ve yağmalanmış malları geri getirmek zorunda kaldığınız anlamlı görevleriniz oluyor çoğu zaman. "Konuşmalar" demişken oyunda ilk 20 level'ı alacağınız Tortage şehrindeki tüm görevler seslendirilmiş. Tortage dışına çıktığınızda görevleri yalnızca text'leri okuyarak ve karakterlerin animasyonlarıyla alıyorsunuz ama bu durum benim gözümde bir eksi özellik değil.

Oyunda illa ki Pamuk Prenses gibi sürekli olarak iyilik yapmak zorunda değilsiniz. Hatta görevlerdeki tercihleriniz aldığınız başka bir görevle kesişip onun listenizden silinmesine bile neden olabiliyor. Bu seçimi görevi veren kişiyle konuşurken yapabiliyorsunuz. Örneğin, biri için gidip konuşmanız ve ikna etmeniz gereken bir adamı, bir başkası bambaşka bir sebepten öldürmenizi isteyebiliyor. Eğer gidip öldürürseniz öteki görev başarısız oluyor. Oyundaki tüm karakterler genelde kendi çıkarılarını düşünen tipler; oyun boyunca iyi ve nazik birine rastlamak zor. Zaten zamanla iyiyile kötüyü birbirinden ayırıyorsunuz. Oyundaki NPC'lerden görev alırken yaptığınız seçimler görevi ve yapacaklarınızı etkiliyor. İngilizce bilmeyenler için de bir ipucu verelim: Seçeneklerde 1'e basarsanız çoğunlukla o görevi alıyorsunuz. Fakat oyunun atmosferine balta vurmamak ve oyundan maksimum tadı alabilmek için görevleri ayrıntılı bir şekilde okumanızı tavsiye ederim. Göreceksiniz ki görevlerdeki olay örgüleri sizi şaşırtacak kadar dallanıp budaklanabiliyor ve oyun bir roman gibi sizi sarabiliyor. Bunun yanında, çok ilginç ve şaşırtıcı görevlerle de karşılaşabiliyorsunuz. Örneğin, bir köle size bir görev verdiğinde, ona karşılığında ne vereceğini soruyorsunuz. O da köle tacirinin bakmayı henüz akıl etmediği bir yerde, büyük bir inci tanesi sakladığını söylüyor. Kölenin, inciyi neresine gizlendiğini artık siz tahmin edin...

SINIFLARLA LG L KISA B LG LER

Yazıda da belirttiğim gibi oyunda dört ana sınıf bulunuyor: Warrior, Rogue, Mage ve Priest. Warrior'un altında Guardian, Dark Templar ve Conquerer yer alıyor. Rogue'un altında Barbarian, Assassin ve Ranger var. Mage'in altında Demonologist, Herald of Xotli ve Necromancer bulunuyor. Priestler'in altında ise Bear Shaman, Priest of Mitra ve Tempest of Set yer alıyor.

LORD OF THE RINGS ONLINE

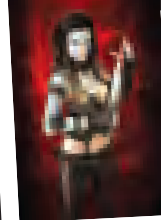


Guardian: Savaşta en önde durup elinde kalkarıyla düşmanı karşılayacak veya boss'larda sopayı yiyecek olan sınıf işte bu! Warrior sınıfı tüm zırhları giyebiliyor.

Dark Templar: Yine en ön safta tank görevini görebilen ve en fazla heavy armor (en yüksek full plate) giyebilen karakter sınıfı Dark Templarlar. Bu sınıf aynı zamanda kendini ve grup arkadaşlarını iyileştirebilen ya da düşmanlarının yaşam enerjisini çeken büyüler yapabilen bir savaşçı.

Conquerer: DPS Warrior'un bu oyundaki karşılığı; kendini savunmaktan çok düşmana zarar vermeye yönelik yeteneklere sahip olan savaşçı tipi.

ROGUE



Barbarian: Çok ağır zırhlar giyemeyen fakat savaşta büyük zararlar verebilen bir sınıf.

Assassin: Bu sınıf hafif zırhlar giyebilmesine karşın, büyük zarar verme potansiyeline sahip. Özellikle görünmezliği avantajlı bir şekilde kullanan bir savaşçı tipi.

Ranger: Okçu olan Ranger aynı zamanda tuzak kurabilme yeteneğine de sahip. Üstelik rakibi yakınına geldiğinde de çaresiz değil.

MAGE

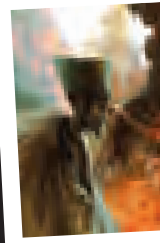


Demonologist: Tam alıştığımız büyücü tipi; büyüü atıp keyfine bakıyor. Alan etkili büyüleri de var. Aynı zamanda yanında bir scubus da ona yardım ediyor.

Herald of Xotli: Hem savaşabilen, hem de büyü kullanabilen farklı bir mage tipi.

Necromancer: Yaratık çağırabilen ve aynı zamanda karanlık büyülere de sahip olan bir Mage.

PRIEST



Bear Shaman: Dövüşebilmesinin yanı sıra iyileştirici büyülere de sahip olan bir sınıf. İyileştirici sınıflar içerisindeki en iyi zırhlı da bu sınıf giyebiliyor.

Priest of Mitra: Alıştığımız türde bir Priest. Bu sınıf, tamamen iyileştirici büyüler üzerine odaklı bir savaşçı tipi fakat kendini savunabileceği büyüleri de var.

Tempest of Set: İyileştirme gücünün yanında, büyüleriyle kendini de savunabilen bir Priest.

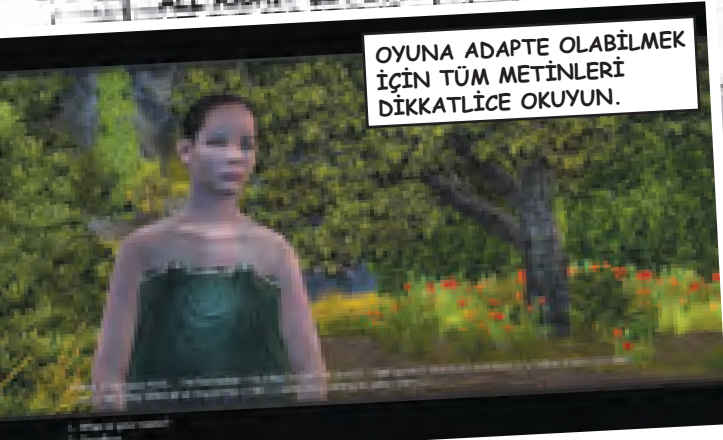
PEKİ, TEK KİŞİLİK MOD NASIL?>

AoC: HA'da, tek kişilik mod, hem oyuna alışmak, hem de atmosferi daha iyi korumak için oyuna yerleştirilmiş. Gündüzleri herkesle beraber etrafta koşuşturup zindanlara girerken, gece görevlerinde tek kişilik moda geçiş yapıyor, kendi kaderinizi ve geçmişinizi öğrenmenize yarayacak bir dizi maceraya atılıyorsunuz. Bu maceralar seçtiğiniz sınıfa göre değişiyor. Yani herkes aynı yollardan geçmiyor.

Gece görevlerinin bir başka özelliği, görev dizisine ve atmosfere katkıda bulunması. Diyelim ki bir görevde gidip birilerini dinlemeniz gerekiyor. Eh, çatıya çıkmazı gerektiren bu görev sırasında 20 kişinin birden, aynı çatıda, aynı kişiyi dinlemesi görevin gerçekçiliğini azaltırdı. İşte bu yüzden, bu gizli görevi gece, tek başınıza yapıyorsunuz. Gündüzden geceye ve geceden gündüze geçiş yapmak için hanı kullanıyorsunuz. ☺

GECE GÖREVLERİNİ TEK KİŞİLİK MODDA OYNUYORSUNUZ.

UYUNA ADAPTE OLABİLMEK İÇİN TÜM METİNLERİ DİKKATLİCE OKUYUN.



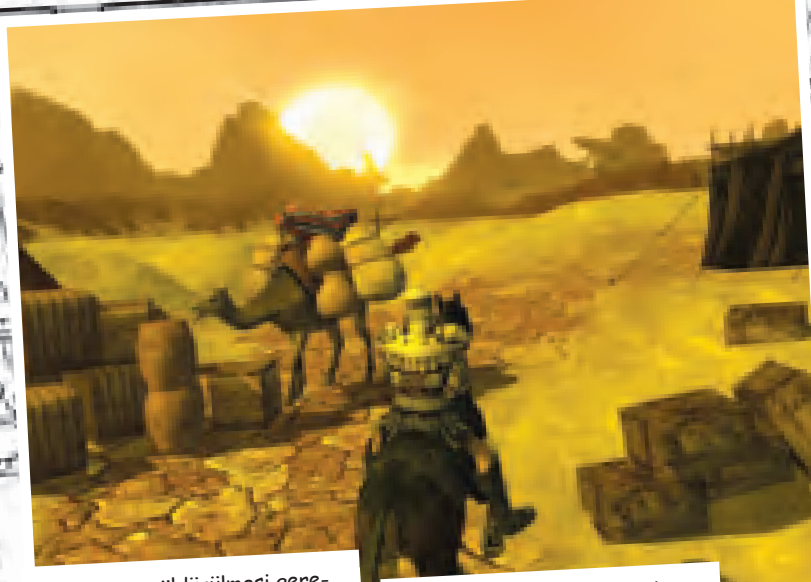
Handa size görev verenler bazen bu zaman geçişlerini yapmanızı sağlıyor ama hancı bu geçişi her zaman yapmanıza olanak tanıyor. Tek kişilik görevleri bitirince, bu geçişler de işlevini kaybediyor; yani bir daha geceye (tek kişilik görevlere) geçiş yapamıyorsunuz. Oyundan alacağınız keyfi kaçırmamak için bu görevler dizisinin, iyi işlenmiş bir senaryoya bağlı olduğunu belirtmem sanırım ki yeterli olur. Bir diğer deyişle, oyun tamamıyla tek kişi oynanamıyor. Zaten oyunu oynamak için bir online hesap açtırmanız ve sunuculara bağlanmanız gerekiyor; tek kişilik görev modundayken bile oyundaki sohbet sistemine bağlı kalıyorsunuz ve böylelikle arkadaşlarınızla haberleşebiliyorsunuz.

GÖREVLER > Yukarıda da belirttiğim gibi görevler atmosfere uygun bir biçimde (metinlerle ve animasyonlarla) veriliyor. Ama atmosferi kafaya fazla takmıyorsanız, her şeyi O tuşuna basarak görebilirsiniz. Görevlerde harita her şeyiniz ve tüm ipuçları harita ekranında veriliyor. Görev verenler, görevin sonucunda kime gideceğiniz, görevin nerede olduğu, görev için öldürmeniz gereken yaratıkların ya da bulmanız gereken eşyalar gibi her türlü bilgi haritada mevcut. Üstelik, harita hem bulunduğunuz bölgeyi, hem de tüm AoC dünyasını ayrıntılı bir şekilde önünüze seriyor. Funcom burada enfes bir iş yapmış ve oyuncuların uzun süredir add-on'larla boğuşarak sahip olmaya çalıştıkları tüm yararlı özellikleri oyuna eklemiş. Böylelikle, hiç kimseye, "Şu nerede, buraya nasıl gidilir, bu görev nasıl yapılır?" gibi sorular sormanıza gerek kalmıyor. Haritadan her şeyi takip ediyorsunuz; hepsi bu kadar. Öyle ki zindanlarda bile harita açık kalıyor ve size yol gösteriyor. Eğer bir şey toplamanız gerekiyorsa oyun ekranında parlıyor. Üstelik, dilediğiniz görevi izlemeye alıp görevdeki gidişatınızı anbean görebiliyorsunuz. Kısacası, oyunun görev ve harita sistemine verilen emek meyvelerini fazlasıyla vermiş.

ZİNDANLAR > Gelelim oyundaki zindanlara... Görevi aldınız ve "hoop" bir zindanın önüne geldiniz; zindana girmeden önce size "Normal mi, yoksa epik mi?" sorusu soruluyor. Normal zindanlarda herkes var; yani tıpkı bir açık alan gibi herkes içeride koşuşturuyor. Bunun en büyük avantajı görev yapmak için yanınızda gelecek adam aramak zorunluluğunun ortadan kalkması. Zaten herkes içeride ve siz de bu karambolde o görevi yapıveriyorsunuz. Karşılaşacağınız en

PUÇLARI

- Tırmanma yeteneğinize en az 30 puan ayırın. Bu yetenek Roguelar'ın olmazsa olmazı, haberiniz olsun. İhmal etmeyin.
- Bandaging yeteneği, sizin savaş dışında sağlığınızın çabuk dolmasını sağlar; hatta dinlenirken daha da çabuk dolar. Eğer oyununuzu hızlı bir şekilde oynamak istiyorsanız bu yeteneğe önem verin.
- Oyunda düşmanlar gruplar halinde gelebiliyor. Onları tek tek ayıklamak istiyorsanız, sabırlı olun. Birakın dolaşmaya çıksınlar.
- Savaşlarda önce büyücülerini kesin. Savaşta arkanızı dönüp kaçmak işe yarayabilir; eğer çok sıkıştırsanız arkanızı dönüp kaçın. Eğer petiniz varsa, kaçarken onu düşmanların üstüne salın.
- Demonist olan bir karakterle oynarken, -önden pet saldırı da- düşmanlar öncelikli olarak size gelir. Yani savaşta pete tanklatma imkanınız yok, haberiniz olsun.
- Yiyecekler stamina ya da mana'nızı bir süreliğine arttırır. Bulduğukça kullanın.
- İksirler sizi hemen iyileştirmez, zamanla iyileştirir. Bu yüzden son anda içip ziyan etmeyin.
- Ölekseniz ölü; ölmek büyük bir kayıp değil. En fazla uzun bir süre koşarsınız.
- Eğer şehirden çok uzağa gitmişseniz, ışınlanma büyünüzü kullanarak geri dönebilirsiniz. Bu büyüye her karakter sahiptir.



büyük sorun öldürülmesi gereken bir boss'un spawn olmasını beklemek olabiliyor ama adam arayıp oyunu bilmeyen biri ile ya da sorumsuz insanlarla grup olup saatlerinizi harcamak yerine görevi bu şekilde bitirmek, sanırım herkesin tercihi olacaktır. Eğer "epik" seçeneğini tercih ederseniz zindana bir grupla girmenizi tavsiye ederim. Çünkü yaratıkların sağlık puanları çok yükseliyor ve üç vuruşta öldürdüğünüz bir yaratık için on kat daha fazla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Buna karşın görevin verdiği ödüller ve kazandığınız tecrübe puanı "normal"e göre çok daha fazla oluyor. Eşyalar ise -eğer bir gruptaysanız- alışlageldik need & greed (herkese açık) ya da round robin (sıralı eşya toplama) sistemine göre dağıtılabilir. (Bildiğiniz gibi need & greed sisteminde eşyaya ihtiyacı olanlar N'yi, olmayanlar G'yi seçiyor ve atılan otomatik zara göre eşya, kazanana gidiyor.) "Grup" demişken gruplar en fazla altı kişiden oluşabiliyor ki bu gayet tatminkar bir sayı; Funcom bu noktada da süper bir iş çıkartmış.

TASARIM VE MÜZİKLER

> Şehir ve bölge tasarımlarının oyunun atmosferine katkısı çok büyük.

Oyunda, tüm şehir tasarımları bulunduğu bölgenin karakteristiğiyle uyumlu ve gerçekçi. Mesela, Tortage'in sokakları ne kadar basık ve sıkıysa, büyük şehirlerin sokakları o kadar geniş ve planlı. Başka bir örnek vermek gerekirse büyük şehirlerde soylu sınıfı, halktan bir surla ayrılmış durumdayken Tortage'da herkes neredeyse iç içe; bu şehirde kaotik bir ortam söz konusu. Barda içen birinin sarhoş olduktan sonra dışarı çıkıp limandan denize çışını yaptığını görmemiz mümkün mesela. Yıkık tapınaklar, sazdan kulübeler, yüksek burçlu şehirler, topraktan evler, kullanılmaktan eskimiş yollar... Özetle, oyundaki tüm ayrıntılar sonuna kadar düşünülmüş.

Ne var ki oyundaki su efektleri biraz problemlidir; suyun üzerindeki yansıma çok fazla. Bu yüzden suyun içinden bir şey almak ve suda öldürdüğünüz rakibinizin üzerindeki yağmalamak zor. Dalabileceğiniz yerde eşyaları alabiliyorsunuz ama alacağınız şey(ler) sığ bir yerdeseyse "Boşuna uğraşmayın" derim. Karakterlerin kıyafetleri, sınıflara göre son derece uyumlu bir şekilde hazırlanmış. Kadınların kıyafetlerinin çüretkar olduğu ise tartışılmaz. Özetle, AoC: HA'da gerek bölüm, gerekse şehir tasarımları



OYUNDAKİ ZİRH
TASARIMLARI PEK ÇOK
MMORPG'İNİN AKSİNE SADE.



8

saat
Oyunun başından
günde yalnızca sekiz
saatliğine kalktım.
O süre içinde de
tahmin edeceğimiz
gibi uyudum.

14

GB
AoC: HA,
-yamarları hariç-
bilgisayarınızda tam
14 GB yer kaplıyor.

10

GB
14 GB'lık oyun-
un yamarları, 10
GB'lık rekor seviyede
bir alan kaplıyor.

42

oyuncu
Başlangıç kasabası
olan Tortage'da gün-
düz 11:13'te listeye
baktığımda gördüğüm
online oyuncu sayısı
tam 42'ydi.

rı başarılı ve atmosferin oyuncu üzerindeki etkisini artırıyor. Karakter animasyonları da en az bölüm ve şehir tasarımları kadar başarılı. Mesela, çoğu oyunun aksine bu oyunda, karakter modelleri birbirinin içine girmiyor ve bu oyunun gerçekçiliğini / "tokluğunu" artıran çok önemli bir ayrıntı. Ayrıca, düşmanlarınız onları öldürüş şeklinize göre farklı şekillerde yere düşüyorlar. Rakipleriniz kılıçla öldürüyorsanız farklı, ateşle yakıyorsanız farklı, şimşekle çarpiyorsanız farklı ölüyorlar. Yani standart bir ölüm animasyonu yok. Bu da oyunun tekrar etmesini ve monotonlaşmasını önüyor.

Oyunun müzikleri ve ses efektleri kusursuz. Uzun zamandır bu kadar iyi oyun müzikleri ile karşılaşmamıştım. Üstelik, tekrar eden müzikleri bile hiç sıkılmadan, defalarca dinleyebilirdim. Hatta bu oyunu yazarken bile, oyunun müzikleri hala kulaklarımda çınlıyor. Ses efektleri de müzikler kadar başarılı; her darbenin, büyüün, düşmanın ve hayvanın sesi -olması gerektiği gibi- farklı ve gerçekçi.

EŞYALAR > Oyunda sahip

olduğunuz tüm eşyaları açık arttırmada satabiliyorsunuz. Bu noktadaki en önemli ayrıntı, hiç kimsenin üzerinde pırl pırl parlayan, abartı tasarıma sahip olan zırhların bulunmaması; yani, herkes bildiğiniz savaşçı zırhları içerisinde dolaşıyor. Ancak 40. level'dan sonra eşya üretmeye başlıyorsunuz. Ayrıca, oyunda bir banka ve posta servisi mevcut. Dilerseniz eşyalarınızı bankada saklayabiliyor ya da alt karakterlerinize postalayabiliyorsunuz.

DİĞERLERİ > Age of Conan: Hyborian Adventures sayfalarına sığmayacak kadar geniş ve derin bir oyun. Açıkçası, kapak konumuzu yazmak için geçirdiğim bu ilk 20 küsur level oyunun yalnızca giriş aşamasını oluşturuyor. Oysa şehir yapımı, kuşatmalar, büyük PvP'ler vs. gibi daha anlatılacak bir sürü şey var ve bu ayrıntıları sizinle Online bölümümüzde gelecek aylarda paylaşacağız. Oyundaki tüm öğeler arasındaki denge ve uyum başarılı bir şekilde sağlanmış. Her şeyden öte, oyun gerçekçi ve sert. Asla çizgi filmlere veya bol

fantastik öğelerin içine atıldığı, saplama oyunlara benzemiyor. Hyboria evreninin başarılı bir şekilde işlendiği AoC: HA, oyuncuları, her daim savaşların yaşandığı, sert ve acımasız bir dünyanın içine çekiyor.

Funcom, Anarchy Online'da çuvalladıktan sonra Age of Conan: Hyborian Adventures ile çok kaliteli bir iş ortaya çıkartmış. Oyuna ilgili söyleyebileceğim tek şey, bu oyunun mükemmelce yakın olduğu. Fakat hem yaş sınırı, hem de içerdiği şiddet öğeleri nedeniyle World of Warcraft'inki kadar geniş bir kitleye hitap etmeyeceği de bir gerçek. Ancak her şeye rağmen, daha şimdiden oyunun tüm sunucuları dolu; hatta bazı sunucular kapasitesinin üstünde çalışmakta. Özetle, eğer MMORPG türüne ilginiz varsa mutlaka bu oyunu mutlaka satın alın. Hayal kırıklığına uğramayacağınızı şimdiden garanti ediyoruz. ☺

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

ARTI Etkileyici atmosfer; özgün, eksiksiz görev ve dövüş sistemi; yüksek kalitede grafik, ses ve müzikler
EKSİ Oyunun yeni olmasından kaynaklanan birtakım bug'lar ve bir - iki ufak tasarım hatası

YAPIM Funcom
DAĞITIM Funcom, Eidos Int.
TÜR MMORPG
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.ageofconan.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)
2008'in en çok beklenen MMORPG'si olan Age of Conan: Hyborian Adventures, bizi hayal kırıklığına uğratmadı ve tüm beklentilerimizi -şimdilik- karşıladı. Fakat oyunun ileri seviyeleri ile ilgili bir yorum yapmak için henüz erken.

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

9.2

NASIL TEST ETTİK?

Oyunun erken giriş izni veren kopyası elimize geçer geçmez yamaya bıraktık ve oynamak için ertesi günü bekledik. Açıkçası şirketimizin güçlü İnternet altyapısı olmasaydı bu denli büyük bir yamayı nasıl indirirdik bilemiyoruz. Bu aşamadan sonra oyunu bilgisayarına kurduğum ve tüm sınıflardan birer karakter yaratmaya karar verdim. İlk yarattığım karakter bir Bear Shaman'dı ve PvP sunucusundaydı. Karakteri 10. seviyeye kadar getirdikten sonra White Sands'te çatır çutur kesilince, yaptığım hatayı anlayıp bir PvE sunucusuna döndüm. Karakter yaratırken yaptığım denemelerde Demonogist'in gücünü fark edince bu karaktere dört elle sarılıp onunla ilerledim. Oyunun tek kişilik görevini bitirip Tortuga'dan çıkmamsa biraz işkenceydi. Oradan hemen çıkmak istiyordum ama bir yandan da görevleri yaparken çok keyif alıyordum; bu yüzden fazla şikayet etmedim. Ayrıca sıklıkla gündüze geçip oradaki görevleri de yaptım; zindanlara girdim. Oyunda nadiren grup kurabildim. Herkes ya guild'yle bir yerlere gidiyordu ya da tek başına takılıyordu. Ama bazı görevlerde, hele hele boss'larda grup kurmak işinizi daha da kolaylaştırıyor. Sonuçta Tortage'den çıktım ve bir Stigyalı olarak kendimi çöle verdim. Ama bir yerde çok fazla durmayıp -Taranthia dahil- (Çok büyük şehir çooook...) mümkün olduğu kadar çok yere gittim. Eh, nihayetinde de kendimi yazıya verdim.





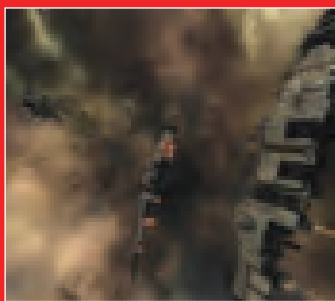
GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARNOR



Galaksinin derinliklerinde bir turn daha...

Bir oyununun beğenilmesinin hemen ardından başlayan eklenti paketi yağmurlarına alışkınsınız. Söz konusu olan strateji oyunlarıysa bu yağmur sağanak şeklinde geliyor. Çoğunlukla, basit bir görev editörü programıyla hazırlanmış campaign'lerden

alternatif



EVE ONLINE

Evet, Eve Online bir MMORPG ancak detaylı oyun yapısı ve diğer özellikleriyle Galactic Civilizations serisine çok benziyor. Yani, TotA oynarken canınız online oyun çekerse soluğu hemen Eve Online'da alabilirsiniz.

ibaret olan bu paketler, bana hep sofradaki porselen tabakların yanına yerleştirilen plastik çataları anımsatmıştır. Alışık olmadığımız -ve korkarım asla alışma fırsatı bulamayacağımız- şey ise bu paketlerin, birkaç yeni görev ve göstermelik bir ırktan daha fazlasını içermesidir. Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor (TotA), bize hoş bir sürpriz yapıyor ve yemek takımımızı elmas işlemeli gümüş çatalarla tamamlıyor. Evet, TotA mükemmel bir oyunun mükemmel ötesi eklenti paketi olarak bizi selamlıyor. Çok iyi hazırlanmış, sıra tabanlı oynanış sistemi, detaylı oyun yapısı ve gelişmiş diplomasi seçenekleri ilginizi çekiyorsa bu oyunu kesinlikle oynamalısınız. İyi oyunlar... Heyecanlı ve sabırsız dostlarımızı oyun mağazasına yolladık; şimdi, oyunu alıp almamak konusunda hala şüphesi olanlar, lütfen beni takip etsinler.

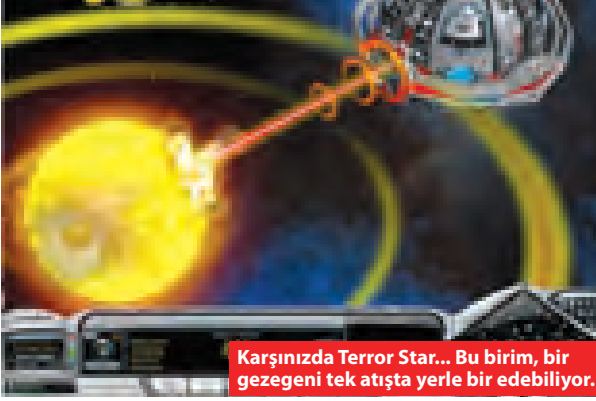
Galactic Civilizations II, 2006 yılında oyuncularla buluştuğu zaman fazla rakibin olmadığı bir türde beğeni ile

karşılanmıştı. Güç delisi ve zalim Drengin İmparatorluğu'nun sebep olduğu kaos için doğru hızla yuvarlanan bir galakside, fraksiyonumuzu akıllıca yöneterek hayatta kalmaya ve gelişip güçlenmeye çalışıyorduk. Galactic Civilization II'yi, "detaylı taktik seçeneklerine sahip olan bir yönetim simülasyonu" olarak düşünebilirsiniz. Oyunda, bir yandan teknoloji geliştirip ticaret yaparken, diğer yandan da türlü diplomatik oyunlara başvurmak gerekiyordu. Bir senelik aradan sonra, Galactic Civilizations'ın ilk eklenti paketi olan Dark Avatar piyasaya sürüldü. Açıkçası TotA'nın, oyuna irili ufaklı pek çok şey eklemiş olan Dark Avatar'dan daha detaylı olacağını hiç tahmin etmiyordum. Oysa, TotA'nın her köşesinde ayrı bir detay saklı.

Arnor'un şafağı...> Oldukça güç durumda ve yorgun olan Terran ittifakı (Bkz: Galactic Civilization Tarihi), Arnor ırkından geriye

kalan son kişiyi bulur. Arnorlar, Drengin İmparatorluğu'nun serbest bıraktığı Dread Lord'larını uzun zaman önce yenilgiye uğratmış olan kadim bir ırktır. Son Arnor, Dread Lord'larını ortadan kaldırmak için galaksinin dört bir yanına dağılmış olan kristalleri yok etmek gerektiğini söyler. Gittikleri her yere yıkım götüren Dread Lord'larını geldikleri yere geri gönderebilmek için nihayet bir umut doğmuştur. TotA'nın senaryosu bilim kurgu fanatiklerine biraz hafif gelebilir. Ancak, detaylı oynanış sistemi ve son derece zengin oyun atmosferi sayesinde senaryo, kağıt üzerinde durduğundan çok daha etkileyici bir hal alıyor.

Teoride yalnızca bir eklenti paketi olan TotA'nın içeriği, başlı başına pek çok oyundan daha zengin. 12 uygarlıktan birini seçerek oyuna başladığınızda, teknoloji ağacınızdaki orijinalliği hemen fark edeceksiniz. Oyundaki 12 uygarlığın tümü de tamamiyle kendine özel olarak tasarlanmış teknoloji ağaçlarına sahip. Galactic Civilization'da teknoloji ağacı, oyun tarzınız demek. Oyun içerisindeki

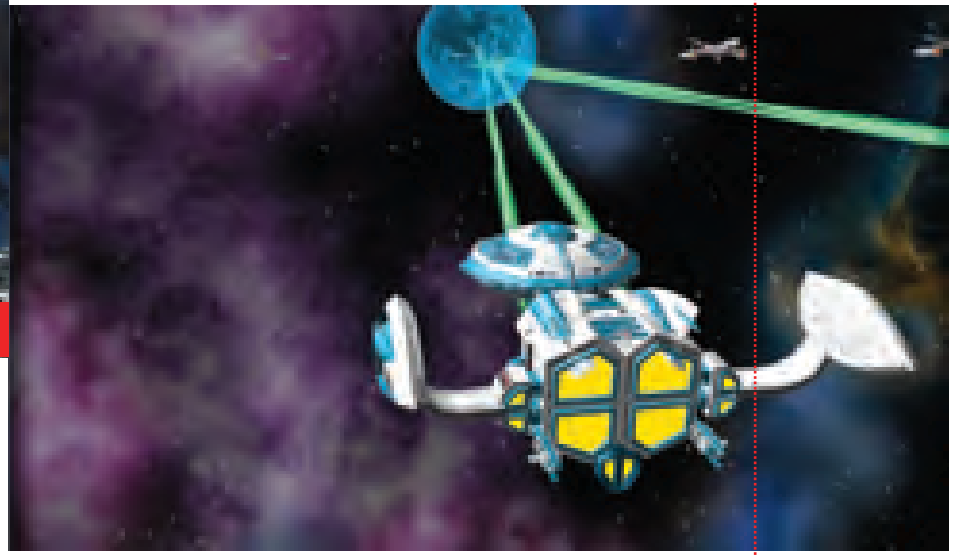


Karşınızda Terror Star... Bu birim, bir gezegeni tek atışta yerle bir edebiliyor.

bütün hedef ve yatırımlarınızı, (hatta diplomatik yaklaşımınızı) teknoloji ağacınıza uygun bir biçimde yürütmeniz gerekiyor. Bu sayede farklı uygarlıklarla oynarken, farklı deneyimler yaşıyorsunuz. Her uygarlığın teknoloji ağacı, o ırkın kültürel yapısı ve yaşam tarzı göz önüne alarak tasarlanmış. Örneğin, Savaşçı Korath Uygarlığı'nın teknoloji ağacı, askeri teknolojiler üzerine kurulu; Krynin ise çok güçlü diplomasi yeteneklerine sahip. Diğer yandan, kendi uygarlığınızın kadar rakiplerinizin de güçlü yanlarını ve zayıf noktalarını bilmeniz gerekiyor. Böylesine farklı oynanış özelliklerine sahip olan 12 uygarlığın meydana getirdiği stratejik derinliğin, TotA'yı benzersiz kıldığını rahatça söyleyebiliriz.

İrklar arasındaki tek fark teknoloji ağaçlarından ibaret değil; her uygarlığın kendine özel üniteleri bulunuyor. Teknoloji ağacınızda yaptığımız seçimlerin üretebileceğiniz birimleri de etkilemesi, kendi uygarlığınız içinde de farklı seçimler yapmanıza imkan veriyor. Teknolojisine yatırım yaparak ürettiğiniz üniteler, oyun stilinizi doğrudan etkiliyor. Oynayışınızı doğrudan etkileyen bir başka faktör ise; Terror Star adındaki ünite. Terror Star, oldukça yavaş ilerleyen ancak bir gezegeni tek atışta tamamen ortadan kaldırabilen dev bir silah. (Evet, Death Star'dan hemen hemen hiçbir farkı yok.) Terror Star üretmek için teknoloji yatırımlarınızın büyük bir kısmını bu yönde değerlendirmeniz gerekiyor. Daha sonra da, Terror Star'ın yanına bir donanma ekleyerek istediğiniz gezegenin üzerine göndermeniz gerekiyor. Siz tüm kaynaklarınızı bu üniteyi üretmek için tüketirken, düşmanlarınız da öylece beklemiyorlar. Bu durum, Terror Star'ı eğlenceli bir oyuncaktan çok, akıllıca kullanılması gereken stratejik bir güç haline getiriyor. TotA'da zafere giden bir başka yol ise, ascension adı verilen kristallerin yakınlarına üsler kurarak bu kristalleri toplamaktan geçiyor. 1000 ünite topladığınız anda zafere ulaşıyorsunuz.

Kazdıkça derinleşiyor> TotA'nın devasa evreninde, akıllıca tasarlanmış görevleri yerine getirmek için epey ter dökceksiniz. Oyuna ismini veren Twilight of the Arnor, aynı zamanda oyunla birlikte gelen yeni campaign'in de ismi. Arnor'ların ve Dread Lord'ların kaderlerinin, elde edeceğinizi başarılarla bağlı olduğu bu campaign, zekice tasarlanmış görev-



GALACTIC CIVILIZATIONS TARİHİ



Her şeyden ve herkesten nefret eden Drengin İmparatorluğu, Terran ittifakının savunmasında zayıf bir nokta ararken, Dread Lords adındaki kadim ve vahşi bir uygarlığı serbest bırakır. Terran ve Arcean güçleri, büyük bir savaşın

ardından Dread Lords'un ilerleyişini durdurmayı başarır. Drengin, tam bu esnada saldırıya geçer ve savaştan bitip düşmüş olan ittifak güçlerini tek tek ortadan kaldırır. Bu sırada insan ırkı, Drengin'in sahip olduğu artifact'leri kullanarak Dread Lords'u bir süreliğine de olsa hapsetmeyi başarır. Ancak Drengin'in galaksi hakimiyetine karşı duracak hiçbir güç kalmamıştır. Bir süre sonra Drengin, kendi içerisindeki Korath'la anlaşmazlığa düşerek ikiye ayrılır. Bu ayrılık ve Arnor'un keşfedilmesi, ittifakın belki de son şans olacaktır.

lerden oluşuyor. Yapay zeka, -böylesine karmaşık bir strateji oyunu için- gerçekten etkileyici kararlar alabiliyor. Zayıf noktalarınıza saldırmaktan çekinmiyor, sıkıştığında "Ver abi, elini öpeyim" diyerek ateşkes teklif edebiliyor. Görevlerin oldukça derin olmasının yanında, galakside keşfedilecek yüzlerce gezegen var. Kısacası oyunda keşfedilecek şeyler birkaç günde bitecek gibi değil.

TotA, oldukça detaylı bir senaryo ve ünite editörüyle birlikte geliyor. Editörleri kullanarak tamamiyle kendinize has bir uygarlık yaratmanız mümkün. Eğer sizin için bu da yeterli değilse, ship editor imdadınıza yetişecektir. Pek çok parça ve aksesuar içinden seçimler yaparak kendi gemilerinizi yaratabilirsiniz. Galactic Civilization serisi, mod yapımcıları tarafından aktif bir biçimde desteklendiğinden sürekli oyuna ekleyecek eğlenceli bir şeyler bulabiliyorsunuz.

TotA, yenilenmiş bir grafik motoruna sahip. Oyundaki kaplamaların farklı birimler (Grafik ve hesaplama işlemleri, CPU, RAM ve GPU arasında paylaştırılıyor.) tarafından paylaşılması sağlayan yaratıcı bir teknoloji sayesinde, grafikler çok daha iyi görünüyor. Üstelik, azalan hafıza ihtiyacı sayesinde, eskisinden daha da sistem dostu bir oyunla karşı karşıyayız. Sesler ve müzikler de beni hayal kırıklığına uğratmadı. Uzun boşluğunda ilerlerken çalan müzikler kulağa hoş geliyor. Eh, daha ne diyeyim ben...

TotA, bin düşünüp bir hamle yapacağımız; detaylı ve muhteşem bir oynanabilirliğe sahip bir baş yapıtı. Bu tür bir derinlik ilginizi çekiyorsa Galactic Civilization serisinde tam da aradığınızı bulacaksınız. Eğer Galactic Civilization II ve Dark Avatar'da henüz oynamadıysanız, yıllarca sürecek bir uzay macerasına bir an önce atılmalısınız; bekle-düğünüz her an sizin için büyük kayıp. 🍷

Sıradan bir saldırı gemisini bile en ince detayına kadar inşa edebilirsiniz.



GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARNOR

ARTI Yenilenmiş grafik motoru, farklı teknoloji ağaçları, ünite çeşitliliği, taktiksel derinlik, editör yazılımları

EKSİ Multiplayer desteği yok

YAPIM Stardock Entertainment
DAĞITIM Stardock Entertainment
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.galciiv2.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Twilight of the Arnor, belki de oyun tarihinde en gelişmiş eklenti paketi. Görüp görebileceğiniz en detaylı strateji oyunlarından biri olan bu oyun, gerçek bir strateji klasiği.

9,5

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

12

uygarlık
Twilight of the Arnor'ın ana senaryosunda tam 12 oynanabilir uygarlık bulunuyor.

6

yazılım
Oyunla birlikte altı adet editör yazılımı geliyor.

60

Dolar
Galactic Civilizations ve iki eklenti paketinin, oyunun resmi sitesindeki toplam fiyatı sadece 60 Dolar.

7

saat
Seriye tamamen yabancı olan birinin oyuna ısınabilmesi için yaklaşık yedi saat gibi bir süre gerekiyor.



REQUIEM: BLOODYMARE

Binlerce kişi, aynı arenada, korkudan titrerken...

“LFG to kill escaped prisoners?” “Anyone?” “LFG FOR ESCAPED PRISONERS QUEST!!!!” “NO ONE?” “WTF!! This game sucks; I’m off!”

İngilizce yazdım çünkü bu oyunda bu cümleleri bolca duyacaksınız. Eğer yukarıdaki cümleler sizin için hiçbir şey ifade etmiyorsa, görevleri tek başınıza yapmaya, satılan eşyaları kaçırmaya ve oyundaki muhabbetten uzak kalmaya hazırlıklı olun. (Nasıl da sempatik bir giriş yaptım; maşallah!)

Peki, neden bu cümleler sarf ediliyor? Aslında Requiem’e özel değil cümlelerle anlatılmak istenenler; genel olarak tüm

MMORPG’lerde aynı durum söz konusu: Zor bir görevi yapmak için bir grup aranır ve bir şekilde kurulur; göreve çıkılmadan grup dağılır veya daha iyimser bir senaryoda görev sırasında grup kurulabilir, ne istediğiniz eşyayı ilk denemede yerine getirilemez. Hele ki bahsi geçen oyun, daha yeniyse işte o zaman, tam anlamıyla “eller havaya” durumu söz konusu. Ne görevleri bilen birileri vardır ortalıkta, ne görev için grup kurulabilir, ne istediğiniz eşyayı satın alabilirsiniz; “ne...” diye uzar gider bu liste.

Bunları neden anlattım; açıklayayım. Requiem: Bloodymare’de tüm bu bahsettiğim olumsuzluklarla tek tek karşılaştım; oyunu oynamak için çaba sarf ederken, diğer online oyuncuların saçma sapan davranışlarıyla karşılaştım ve nihayetinde, herkesi katlederek Ethehia’nın kralı oldum! (Olurum, ne var?! Gücünüze mi gitti?!)

“Fazla DNA’sı olan var mı?”>

Savaş yüzünden garip bir hale gelmiş bir gezegende, insan ırkının yanında farklı ırklar da bulunmakta ve bu ırkların tümü Temperion savaşçıları olarak gezegendeki yaratıklara karşı savaşmaktadır. Nasıl? Beğendiniz mi? Şahane bir senaryo bana sorarsanız. Bir MMORPG’de aradığımız türden, müthiş bir derinliğe

sahip, psikolojik çözümlenmeler ve Tarkovsky edebiyatıyla süslenmiş, müthiş bir hikaye. (!)

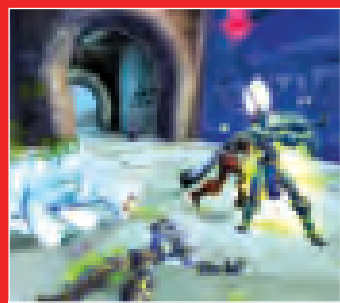
Tamam dalga geçmeyi kesiyorum; zaten MMORPG’lerde senaryo değil; yaratıkların, item set’lerin ve instance’ların çeşitli olup olmaması önemli.

Kore halkını hedef olarak hazırlanan Requiem: Bloodymare, klasik MMORPG formülünü sonuna kadar kullanıyor. Bin türlü yaratığı Ethehia’ya yayıyor, üç farklı ırkı oyunculara sunuyor ve ardından da yan gelip yatıyor. Şunu açıkça ve gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki Requiem: Bloodymare tam bir WoW kopyası, tam bir Lineage devşirmesi ve tam bir “şablon MMORPG”.

Bir senesini WoW’a adanmış, öncesinde Lineage oynamış ve bir süre

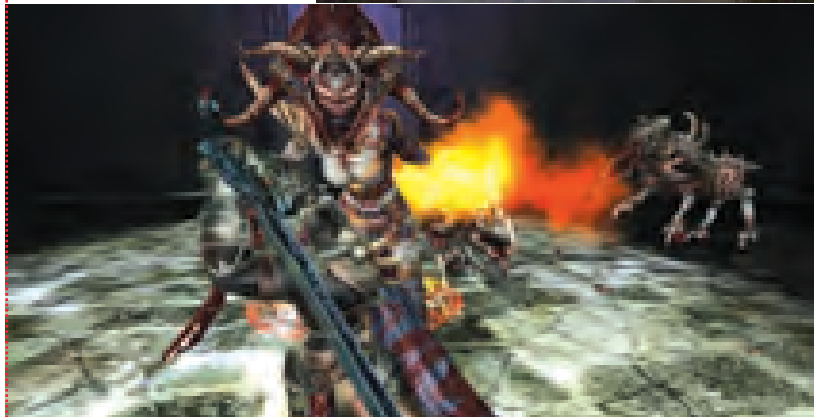
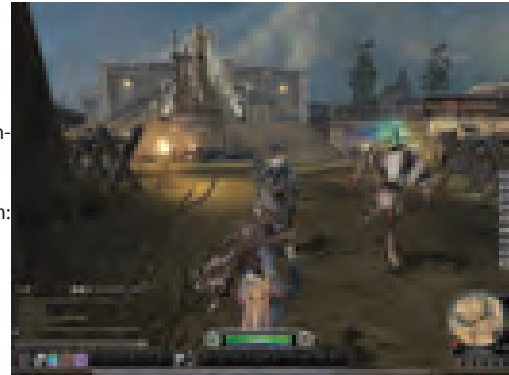
LotrO ve Tabula Rasa ile vakit geçirmiş biri olarak, bu oyunun MMORPG türüne hiçbir yenilik getirmediğini söyleyebilirim. Ha nedir; klasik “MMORPG bağımlılığı” formülünü uyguladığı için yine deli danalar gibi 18 tane yarasa kuyruğu bulmaya çalışıyor, yine birbirine bir şeyler götürmekten aciz NPC’lerin

alternatif



WORLD OF WARCRAFT

Hala, zaman zaman WoW başında geçirdiğim günleri düşünüyorum. Güzel günlerdi gerçekten. Eğer bolca boş zamanınız varsa ve MMORPG’lere meraklıysanız seçiminiz kesinlikle WoW olmalı.





INVENTORY

Boss savaşlarında item'larınızın elinizin altında olması şart.



kuryeliğini yaparken zevk alıyorsunuz ama bir WoW oyuncusu veya MMORPG türüne adım atmak isteyen yeni bir oyuncu bu oyunu oynamamalı bence.

"Nereden düştük bu cehenneme..." > Yarattığım soğuk havayı yumuşatmak adına bir girişimim olacak; bakalım ne kadar başarılı olacağım... Evet, ırklarla girelim. Turan, Bartuk ve Krukena, seçebileceğiniz üç ırk oluşturuyor. Turanlar insanlar, Bartuklar çok güçlü insanlar, Kruxenalar ise modifiye olmuş insanlar olarak oyunda yer alıyor. (Hepsi insansa bu kavga niye?! - Elif) Turan ırkı çok dengeli bir ırk ama büyüye karşı pek dayanıklı değil. Bartuk tam bir tank sınıfı lakin bu ırkın da büyüyle arası pek iyi değil. Krukena ırkı ise yakın dövüşte başarısız ama sinsi işlerde uzman. Karakter sınıflarında da her ırk, her sınıfı seçemiyor. Örneğin, Krukena illa ki Rogue veya Soul Hunter (Warlock diye düşünün.) olabiliyor. 10. seviyede yapılan bu tercihi, 30. seviyede yapılacak olan bir diğer tercih bekliyor. Diyelim ki Soul Hunter ilginizi çekti ve 20 seviye boyunca ruh avcılığı yaptınız. Şimdi Defiler mi olacaksınız, yoksa Dominator mı? Eğer Defiler'i seçerseniz, düşmanlarınız tuzaklarla ve zaman içerisinde yavaş yavaş zarar veren büyülerle öldürmek zorundasınız. Dominator tarafına yönelerseniz, birçok yaratık çağırıp siz arka planda yan gelip yatarken onları savaşırabilirsiniz. (Mantiği anladınız.)

Klasik MMORPG öğelerini geçip, Requiem: Bloodymare'in kendine has özelliklerine gelelim. İlk konumuz "Possession Beast System"; yani "Sinirlendiğimde Bambaşka Biri Oluyorum Sistemi". Bu sistemden yararlanmak için öncelikle, 23. seviyeye ulaşip Possession Beast görevini almalısınız. Bu görevi tamamladıktan sonra ilk Possession Beast'inize kavuşacak



PUSULA

Quest takibinin zorlaştığı anlarda ekranın sağ alt köşesine bakın.

ÜSTÜN MMORPG TESTİ

İncelemeyi okumak yetmez; sayısız psikoloğun katkılarıyla hazırlanmış bu testi cevaplamalı ve Requiem'e hazır olup olmadığınızı mutlaka test etmelisiniz.

Sual 1: MMORPG ne demekti?

- a) Mantıken Matematiği Olanaksız Rol Parçalama Güdüsü (P.O.S.T.A.L. gibi aynen.)
- b) Sevgilimin baş harfleri
- c) Sanal arkadaşlıkların kurulduğu, son derece sanal bir eğlence ortamı

Sual 2: World of Warcraft oynarken neler hissediyorsunuz?

- a) Oynamadığım şeyler hakkında yorum yapmayı sevmem; ykıl karşımdan sefil!
- b) Hiçbir şey hissetmiyorum çünkü oyunun karşısında 36. saate yaklaşıncaya bünye iflas edebiliröörer... (Yere düştü adam.)
- c) Herhangi bir oyunu oynarken hissettiğim şeyleri; ne azı ne fazlası. Çok düz bir insanım ben, evet.


Sual 3: "Amaçsızca yaratık öldürme", "sürekli seviye atlama", "sadece üç kelimeden oluşan ama karakterinize büyük özellikler veren sanal bir eşyayı elde etme" düşünceleri kulağımıza nasıl geliyor?

- a) Saçma. Deli saçması! İnanamıyorum adeta!
- b) Şu an zevkten titriyorum. Sanırım testi bırakıp birkaç yaratık keseceğim en yakınımdaki MMORPG'de.
- c) Açıkçası pek de umrumda değil. Yani olsa da fena olmaz ama... Olmasa da olur. Anlatabiliyor muyum?

Sonuç: "a" seçenekleri çoğunluktaysa lütfen online oyunlardan uzak durun. Eğer "b" seçenekleri çoğunluktaysa en yakındaki "doğal ortam"a girip orada bir süre yaşayın ve bilgisayardan, internette uzak durun. Test boyunca eliniz "c" şıkkına gittiyse, eee, valla biz de bilemedik ki ne desek... (Test çözmediğimize beceremediğimiz gibi, yaratmayı da beceremiyoruz.)

ve zor durumlarda yardımınıza koşan bir yaratığa sahip olacaksınız. Ancak, konuyla ilgili önemli bir nokta var; bu yaratık sizin yanınızda dolaşmayacak; siz, bizzat o yaratığa dönüşeceksiniz. (Yaratıkları tek tek kullanabildiğiniz gibi, birbirleriyle karıştırarak yeni kombinasyonlar oluşturabiliyor ve "Hardcore Bar" olarak tabir edilen bar tamamıyla dolduğunda, elinizin altındaki yaratığa dönüşebiliyorsunuz.)

Bu enteresan özelliğin yanında, "DNA System" adında bir başka ilginç sistem oyuna renk katıyor. Her karakterin beş adet DNA geliştirme hakkı var ve bu DNA'lar ile karakterlerin yetenekleri güçlendirilebiliyor. Üstelik, beş DNA'yı bünyesine ekleyen bir karakter, bonus olarak altıncı bir DNA alma hakkına sahip oluyor. Requiem: Bloodymare'in bahsetmek istediğim son özelliği, oyunun gece yarısında "Nightmare Saati"ne geçiyor olması. Nightmare Saati aktif olduğu zaman, çeşitli yaratıklar daha güçlü hale gelerek Ethehia'da dolanmaya başlıyor. Bu yaratıklar çeşitli görevler için önemli olduğundan, bazı görevleri yapmak için Nightmare Saati'ni beklemek gerekebiliyor.

İçerdiği bu üç farklı özelliğin yanında iştah uyandırıcı hiçbir şey sunmayan Requiem: Bloodymare, Age of Conan'ın çıktığı şu günlerde, WoW'un hükümdarlığını sürdürdüğü şu saatlerde ve Warhammer Online'in beklenmekte olduğu şu yılda maalesef sıradan ve vasat olmanın ötesine geçemiyor. Piyasadaki tüm MMORPG'lerden sıkıldıysanız ya da bu oyunla ilgili bir şeyler size ilginç geldiyse Requiem: Bloodymare'i deneyin. Ancak, canınız şöyle güzel bir MMORPG çekiyoorsa o MMORPG neden WoW ya da Age of Conan olmasın... 

REQUIEM: BLOODYMARE

ARTI Karakterlerin başka yaratıklara dönüşme özelliği, DNA sistemi, özel Nightmare Saati

EKSİ Klişe senaryo, klişe oynanış sistemi, türe hiçbir yenilik getirmemesi, WoW taklidi olması

YAPIM Gravity Interactive
DAĞITIM Gravity Interactive
TÜR MMORPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.playrequiem.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Her özelliği ile vasat olan Requiem: Bloodymare, MMORPG fanatiklerinin yüzünü güldüremeyen, sıradan bir yapım.

6,5

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

1

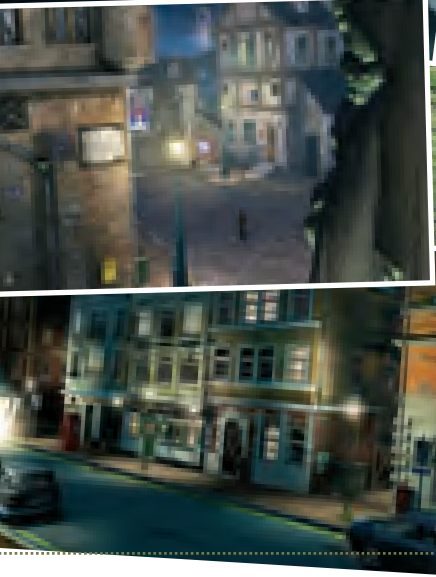
saniye
Öldükten sonra tekrar dirilmeniz için sadece bir saniye gerekiyor. Yani, uzun yollar kat edip cesedinizi almak zorunda değilsiniz; direkt olarak en yakındaki konaklama mekanında hayata dönüşüyorsunuz.

60

seviye
Karakterler en fazla 60. seviyeye kadar geliştirilebiliyor. Ardından gelsin item avı...

6

çanta
Aynı WoW'da olduğu gibi bu oyunda da eşya taşımak için çantalara ihtiyacınız var ve en fazla altı çanta elde edebilirsiniz.



alternatif



BROKEN SWORD 4: THE ANGEL OF DEATH

Tıpkı Belief & Betrayal gibi, tarihin efsanevi gizemlerinden birini konu alan Broken Sword 4, renkli karakterleri ve akıllıca tasarlanmış zorlu bulmacalarıyla, "adventure klasikleri" arasındaki yerini almış bir başarıdır.

BELIEF & BETRAYAL

Vatikan'ın sırları asla tükenmez

Bencilliğimin tavana vurduğu talihsiz anlarda; tüm firmaların işi gücü bırakıp kaliteli adventure oyunları yapmaya soyunduğu ütopyik bir dünya düşünüyorum. Zira günümüzde çıkan her 10 adventure oyunundan altısı vasat, üçü ise vasatın altında. Belief & Betrayal, durumun böylesine içler acısı olduğu bir piyasada, vasatın biraz üstünde, orta şekerli bir yapıdır.

Jonathan Danter'dan, tasasız bir zihnin anatomisi...> Belief & Betrayal (B&B), third-person kamerayla oynanan, point-and-click tarzında bir adventure oyunu. Ana karakter Jonathan Danter, bir dergide çalışan hırslı bir gazetecidir. Kardinal'le önemli bir röportaj yapmak için çıkacağı Miami yolculuğuna hazırlanırken, Scotland Yard'dan gelen bir telefon Jon'un planlarını altüst eder. Ne olduğunu anlayamadan, apar topar Londra'ya götürülen Jon'a, yıllar önce ölüm haberini aldığı amcasının aslında, yakın bir zamana kadar sağ olduğu ancak kısa bir süre önce vahşice öldürüldüğü söylenir. Jon'un amcası Frank, yıllarca Vatikan Gizli Servisi'nde çalışmış önemli bir ajandır ve Frank'in büyük bir gizemi çözmek üzereyken öldürülmüş

olabileceğinden şüphelenilmektedir. Müfettiş, "Bir de kendin araştır istersen" diyerek Jon'u amcasının dairesine yollar. Beklenmedik gelişmelere, daha da beklenmedik olanlar eklenir ve Jon kendisini, binlerce yıllık sırların dahil olduğu büyük bir komplonun içinde bulur.

B&B, ilginç bir senaryoya sahip. Hıristiyanlığın büyük sırlarından birinin etrafında dönen olaylar, ister istemez merak uyandırıyor. Ancak yapım, senaryonun hakkını veremiyor zira derinlikten yoksun karakterler, sıkıcı diyaloglar ve vasat seslendirmeler oyunun atmosferini ciddi bir biçimde baltalıyor.

"Karakterler" demişken... Oyundaki karakterlerin derinlikten yoksun olmasında Jon'un çok büyük etkisi var. Öyle ki karakterimiz Midnight Nowhere'de, hafızasını kaybetmiş bir halde ceset torbasından çıkar çıkmaz espriler yapmaya başlıyor. Mesela, daha önce hiç görmediği iki silahlı adamla aynı odadayken, "Hadi el sıkışıp barışalım" diyor. Tarihin en büyük sırlarından biri kendisine açıklanırken "Ya, aslında benim eve gidip uyuyasım var" diyen de bu adamdan başkası değil.

Kısacası Jon'un oyun boyunca yaptığı absürt espriler, oyundaki karanlık ve gizemli havayı anında dağıttı.

Ancak B&B, asıl bulmacaları ile benim için tam bir hayal kırıklığı oldu. Oyunda ciddi anlamda kafanızı çalıştırmazınız gerektirecek hiçbir bulmaca yok. Her şey, bir yerlerden bulduğunuz eşyaları, başka bir yerde kullanmanızdan ibaret. Inventory'nize şöyle bir baktığınızda, neyi nerede kullanacağınızı kolayca tahmin edebilirsiniz. Oyunun sonlarına doğru karşınıza çıkan çark ve disk bulmacaları ise absürtlük derecesinde basit. Yapımcılar da bulmacaların fazla olduklarını fark etmiş olmalılar ki eşya toplama işini anlamsız derecede zorlaştırmışlar. "Anlamsız" diyorum zira bazı objeleri incelemek istediğinizde, Jonathan "Aman boş ver" deyip geçiyor ancak ikinci veya üçüncü kez bakmaya çalıştığınızda objeyi almaya karar veriyor. Hatta bir çöp yığınını kurcalaması için, defalarca tıklayıp Jon'u ikna etmeniz gerekiyor. Bu arada oyunda, eşya inventory'nizin yanı sıra, önemli bilgileri ve fikirleri kaydeden bir "fikir inventory'si" mevcut. Buradaki düşünceleri eşyalar üzerinde kullanarak uygulamaya geçirebiliyorsunuz.

B&B, görsel açıdan da vasat. Render'lı arka planların önünde, üç boyutlu modellenmiş karakterler görüyoruz ancak karakterlerin modellemeleri, PsOne günlerine rahmet okutacak kalitede. Üstelik, oyunda çok ciddi grafik bug'ları mevcut; bazı sahnelerde karakterlerin kaplamaları tuhaf şekiller alarak birbirine giriyor. Örnek vereyim: Yakın çekim bir diyalog sahnesinde, Jon'un kafası birkaç saniyelikliğine tamamen yok oldu. Baş dönüğünde ise karşısında oturan polis müfettişi tuhaf bir biçimde genişleyerek, odanın yarısını kapladı. Bunun gibi uç noktadaki görsel hatalara oyunda sıkça rastlıyorsunuz.

Tüm bu eksiklikler ve hatalar yüzünden Belief & Betrayal'dan sadece birkaç saat içinde sıkılıyorsunuz. Avrupa'yı dolaşıp, yeni mekanlar keşfetmek ve senaryoyu takip etmek çok kısa bir süre keyif veriyor; hepsi bu. 🍷

JUDAS



Türkçe'deki ismiyle Yahuda İskariyot, 30 gümüş karşılığında Ferisiler ile anlaşarak İsa'ya ihanet eden 13. Havaridir. Ferisiler (Yahudi din adamları), İsa'yı tutuklamak için askerlerle birlikte geldiklerinde, Yahuda, İsa'yı öperek hedef göstermiştir. İncil'de, İsa'nın çarımha gerilmesinin ardından Yahuda'nın pişmanlık duyarak 30 gümüş sikkeyi rahiplere verdiği ve ardından kendisini bir ağaca asarak intihar ettiği anlatılır. Neden mi anlattım tüm bunları? Çünkü Belief & Betrayal'da Judas ile ilgili bir sürprize rastlayacaksınız. Daha fazlasını açıklayamam; oynayın, görün!

BELIEF & BETRAYAL

ARTI Mekan çeşitliliği, zaman zaman merakınızı tetikleyen senaryo

EKSİ Vasat seslendirmeler, kısa oyun süresi, sıkıcı ve basit bulmacalar, grafik bug'ları

YAPIM **Artematica**
DAĞITIM **Lighthouse Interactive**
TÜR **Adventure**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.beliefandbetrayal-game.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

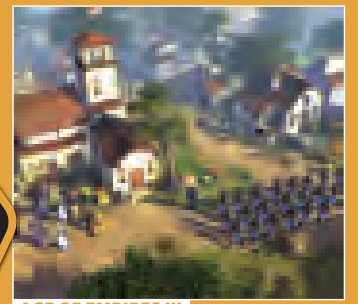
Belief & Betrayal, ilgi çekici bir senaryoya sahip olsa da basit ve kalitesiz bulmacaları, kötü grafikleri ve kısa oyun süresi ile tatsız - tuzsuz bir macera sunuyor.

6,5

MİNİMUM 1.2 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 1.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



alternatif



AGE OF EMPIRES III

"Strateji oyunu" denilince akla gelen ilk isimlerden birisidir Age of Empires. Her ırkın birbirinden farklı ve son derece dengeli özelliklere sahip olması, AoE III'ün oyunun en büyük artlarından. Anlayacağınız bu oyun, Fate of Hellas'ın büyük ve onu her alanda aşan ağabeyi.

FATE OF HELLAS

This is -wait for it- Spartaaa!

StarCraft II'den sonra başka bir strateji oyunu çekilmiyor canım. Protoss Mothership üretip düşman üssünü harabeye çevirmek varken, oturup da Spartalılar'la, Makedonyalılar'la veya Persler'le mi uğraşacağım? Çok saçma gerçekten.

Belki bir dereceye kadar buna da razı olablirdim ama basit bir Age of Empires kopyasına ayıracak zamanım olduğunu sanmıyorum. (Bir köşede GTAIV, bir diğer köşede Collector's Edition UT3'üm dururken, hiç olmaz.)

Ama bana dersenez ki "Ben bir strateji tutkunuyum; adam üreteyim savaşa yollayayım, başka bir şey istemem!", o zaman size Fate of Hellas'ı sunmaktan büyük onur duyarım.

"Helot'larımı ezen fil hanginizin?"

Persler Spartalılar'a savaş açıyor, Spartalılar karın kaslarını ortaya çıkartıyorlar ve büyük bir mücadele mevzu bahis oluyor. Olay bundan ibaret; daha fazlasını bekliyorsanız lütfen başka bir oyuna geçiş yapınız.

Aynı 300 adlı filmde olduğu gibi, Spartalılar'ın kahramanca savaşına tanık olmak üzere maceramıza başlıyoruz fakat ilk dakikadan, sevgili düşmanlarımız Pers'ler,

kafamızı kırıyor. Bunun en büyük nedeni oyunun fazlasıyla zor olması. Peki, oyun neden zor? Bunun da en büyük nedeni yapımcıların tembel olmasından ileri gelmekte. Oyunu tasarladıktan sonra denemedikleri için yapay zeka kendi imparatorluğunu ilan etmiş ve buna bağlı olarak en kolay zorluk seviyesinde bile başarılı olmak için fazlasıyla dikkatli olmanız gerekiyor. Problem aslında şu: Askerleri üretmek için çok para; askerleri ayakta tutmak için bir araba dolusu yemek ve askerleri güçlendirmek için bir kasaba dolusu silah gerekiyor. Bunları bulup zar zor bir ordu kuruyorsunuz ve "hop"; bir grup asker geliyor, ordunuzu biçiyor ve her şeye yeni baştan başlıyorsunuz.

Üssü hem savunup, hem de bir ordu kurmak gerçekten zor. İşin daha da sinir bozucu tarafı, yapay zeka çok şahane işler yaptığı için sizi zorlamıyor; sadece düzenli olarak, fazlasıyla güçlü gruplar yolluyor ve siz de sürekli savunmada kaldığınız için bir adım ileriye gidemiyorsunuz. Zor işler bunlar; çok zor...

ESKİ YUNAN'DA SPARTA

Sparta, Atina ve İonya ile birlikte Yunanistan'ın en büyük şehir devletlerinden biriydi. Atina, diplomasisi; İonya, edebiyatı; Sparta ise askeri gücü ile ön plana çıkıyordu.

"Aaa, biri kalkanını düşürmüştü!"

> Strateji oyunlarıyla yatıp kalkan bir insansanız veya en azından beş adet strateji oyunu oynadıysanız Fate of Hellas'ta olan biten her şey size son derece tanıdık gelecektir fakat yine de oyunun getirdiği birkaç yenilik var ki bunlardan bahsetmeden geçemeyeceğim. Öncelikle, yaratacağınız askerleri silahlandırmak tamamıyla sizin kontrolünüzde. Bu silahları da ya öldürdüğünüz düşmanlardan ya da kendi binalarınızdan temin ediyorsunuz. Ardından, Equip Warrior seçeneği ile tamamıyla kendi imalatınız olan bir asker, dilediğiniz sayıda üretebiliyorsunuz. Tabii ki bu sayıyı da bulduğunuz veya ürettiğiniz silah adedi belirliyor.

Aynı silahlar gibi, düşman askerlerinin kullandığı her türlü aracı (at, savaş arabası, mancınık, pergel vinç, damperli kamyon vb.), yine ilgili askerleri ortadan kaldırarak ele geçirebiliyorsunuz. (Özellikle, atları kullanmak epey işe yarar.)

Düşmanlarınıza kafa göz dalmak yerine daha sinsice bir saldırı planı hazırlamanın yolu da Helot'larınızla tuzak kurmaktan geçiyor. Tuzaklar, büyük düşman birliklerini kolaylıkla ortadan kaldırmaya olanak tanıyan sistemler lakin bunların kullanımı da bir hayli zor. (Örneğin, bir kanyona kurduğum "kaya düzeneği"nin içindeki kayalar düşmanlara denk getirene kadar göbeğim çatladı.)

Bu yenilikler dışında son derece sıradan bir strateji oyunu olan Fate of Hellas, grafik alanında gayet iyi bir iş çıkartıyor ilginçtir ki. (Gerçekten şaşırdım.) Karakterler güzel modellenmiş, animasyonlar gayet akıcı, haritalar renkli ve dolu dolu. Ara videolar biraz uyduruk ama o kadarı bile bu oyun için yeterli. Ortada Age of Empires III, Kane's Wrath ve WH40K Soulstorm gibi güzide strateji oyunları varken, Fate of Hellas'ı oynamak ister misiniz, bilemiyorum ama illa ki "Spartalılar'ın neler hissettiğini göreceğim; Persler'in filleri savaş alanında kullanacağım; Makedonyalılar'ın savaş arabalarını izleyeceğim ve Mısır ordularını yöneteceğim" diyorsanız, yolunuz açık olsun. 🍌

FATE OF HELLAS

ARTI Şık grafikler, düşmanların silahlarını ve araçlarını kullanabilme ve üniteleri tasarlayabilme olanağı

EKSİ Aşırı zor olması, strateji türüne yenilik getirmemesi

YAPIM World Forge
DAĞITIM Dreamcatcher Interactive
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.jowood.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Alsan Interactive

Fate of Hellas, Age of Empires III'e alternatif olabilecek kadar kaliteli değil ama bir köşeye fırlatılacak kadar da kötü değil.

6.1

MİNİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



John, "ünlü" mektubu bu masada okuyor.

alternatif



BENEATH A STEEL SKY

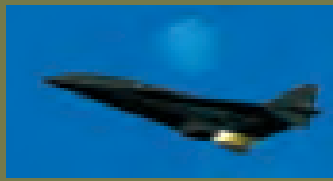
Aurora'ya inat, size freeware bir oyun tavsiye etmek istedim. 1994 yılında piyasaya sürülmüş olan ve birkaç sene önce freeware mertebesine ulaşan Beneath A Steel Sky, size unutamayacağınız bir cyberpunk macerası yaşatacak.

AURORA: THE SECRET WITHIN

Soğuk çorba tadında bir macera...

20'li yaşlarına merdiven dayamış hemen hemen her PC oyuncusu, 90'larda zirveye çıkmış olan adventure klasiklerini hasretle anar. Adventure oyunlarına bir şekilde bulaşmış olan herkes, Lucas Arts ve Sierra isimlerini duyduğunda iç çeker. Bu dönemi basit bir nostalji etiketi yapıştırarak irdelemeye çalışmak korkunç

51. BÖLGE



Nevada Çölü'nde yer alan 51. Bölge, Amerikan Ordusu için çok gizli uçak projelerinin yürütüldüğü bir üs olsa da adı pek çok efsaneye karışmıştır. Çeşitli teorilerden en popüler olanı, Roswell olayından sonra uzaylılarla temas kuran Amerikan Hükümeti'nin, dünya dışı teknolojiler hakkında araştırmalar yapmakta olduğudur. Aurora ise; gerçekten üretilip üretilmediği henüz bilinmeyen çok hızlı bir uçağın ismi.

bir haksızlık olur. Zira, laf olsun diye yazılmış, uyduruk senaryolara sahip olan üç boyutlu oyunların (Senaryo açısından fazla gelişme kaydedemediklerini söyleyebilir miyiz?) henüz emeklemeye başladığı o dönemde; adventure oyunları, hem görsellik, hem de içerik açısından benzersiz bir derinliğe sahipti. Detaylar, başka bir yazının konusu. Zaten, Day of the Tentacle, Monkey Island, Myst, Blade Runner, Sanitarium, Grim Fandango gibi isimleri duymak bile sizi 15 dakikalığına alıp başka bir boyuta götürüyorsa siz de o dönemi yaşamış olan şanslı oyunculardan birisiniz demektir.

Adventure oyunları, 2000'lerin başlarında popülerliğini yitirmeye başladı. Büyük şirketler, artan geliştirme maliyetleri nedeniyle, "adventure piyasası"ndan bir bir çekildi ve "hard-core" oyunlara odaklandı. Bir süre için sesi soluğu çıkmayan ve adeta komaya giren adventure türü, küçük bütçeli Avrupa firmaları tarafından yeniden keşfedilecekti; devasa stüdyolarda, yapımı milyonlarca Dolar tutan iddialı oyunlar geliştirme şansına sahip olmayan bu firmalar, biraz da meydanı boş bulmanın verdiği güvenle, seri halde adventure oyunu üretmeye başladılar. Küçük bir ekiple ve Call of Duty 4'ün tek bir haritasını hazırlamaya dahi yetmeyecek kıt bir bütçeyle hazırlanan oyunları düşük fiyatlara satarak kar eden bu firmaların, türe olan katkıları tartışmaya açık. Yakın sayılabilecek bir geçmişte; The Longest Journey, Secret

Files, Syberia ve Still Life gibi başarılı yapımları oynamış olsak da küçük firmalardan çıkan oyunların türe bir şey kattıklarını söylemek çok zor.

Garson! Çorbama vasat adventure oyunu kaçmış! Aurora'nın bu oyunlardan biri olduğunu söylediğim zaman zihninizde bir resim oluşacaktır. Aurora TSW, kutusunu eline alır almaz keyfinizi kaçıran oyunlardan biri. 2008 yılında piyasaya çıkan bir oyunun kutusunun arkasında, "Odaları üç boyutlu inceleme olanağı" gibi bir ibare gördüğümüz anda bunun iyiye işaret olmadığını anlıyorsunuz. Okumaya devam edip "Üç boyutlu ara sahneler" ibaresini gördüğümüzde ise ciddi bir biçimde endişelenmeye başlıyorsunuz. Konu mu? 1940'ların Amerika'sında yaşamını sürdürmeye çalışan çulsuz dedektif John Pleggi, "Alisson" imzalı bir mektup alır. Mektupta kendisinden,

51. Bölge yakınlarında kaybolan çiftçi Billy Reid'i bulması istenmektedir. İşin peşine düşen John, bu gizemli olayın ardında UFO'ları bulmayı beklerken zaman yolculuğunu mümkün kılan Aurora projesinin varlığını keşfeder. Bu noktadan sonra senaryo gitgide yavan bir hal alıyor ve bozuk para gibi harcanıyor.

Aurora, görsel açıdan vasat sayılabilecek bir oyun. Yarı amatör tasarımcıların ellerinden çıkmış gibi görünen ve önceden renderlanılmış olan hareketli mekanlar içinizi sıkıyor. Karakter animasyonları ise kütükten hallice; etrafınıza baktığınızda oyundan çıkıp duvar kağıdınızla hasret gide a bunda vasat grafikler kadar, "olmayan atmosfer" de rol oynuyor. Sıkıcı diyaloglar için herhangi bir seslendirme dahi yapılmamış. Bulmacalar mı? Anlamsız, yavan, vesaire, vesaire...

Türe hiçbir şey katmayan Aurora, vaat ettiği Noir atmosferinin yanına dahi yaklaşmıyor. Bu oyunu değil oynamak; oynamaya değip değmeyeceğini düşünmek dahi büyük bir zaman kaybı. ☹

AURORA: THE SECRET WITHIN

ARTI 3D ara sahneler (!)

EKSTİ Bir oyunu oyun yapan tüm kriterler

YAPIM **Blumial Studios**
DAĞITIM **Tri Synergy**
TÜR **Adventure**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.blumial.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

İtalyan yapımcı Blumial Studios'tan, neresinden tutsanız elinizde kalan, vasat ötesi bir "yazılım"; bu oyunu oynamamanız için şiddet uygulayabiliriz.

2

MİNİMUM 1.4 Ghz İşlemci, 128 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

Düzenli, hareketsiz ve ruhsuz bir oda...



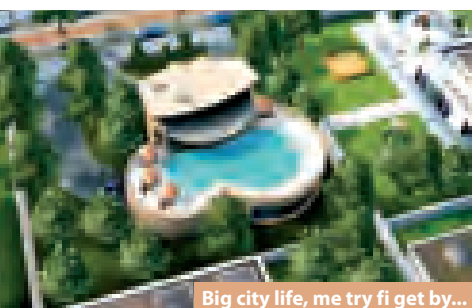
Kah çıkarım gökyüzüne seyredirim alemi;
kah inerim yeryüzüne seyredir alem beni.

CITY LIFE EDITION 2008

Bu oyun, adamı anarşist yapar

Eli kırbaçlı Fırat Bey'e buradan sormak istiyorum: Alınmda Belediye Başkanı mı yazıyor?! Hayır! Ama kararımı verdim: 40 yaşına bastığım anda, Marmaris Belediyesi Başkanlığı için adaylığımı açıklayacağım. Imperium Romanum'dan, Europa Universalis: Rome'dan sonra şimdi de City Life Edition 2008... Bu hızla şehir kurma ve strateji oyunlarını incelemeye devam edersem kısa süre içinde Başbakanlık yarışına bile girebilirim. Ne de olsa LEVEL okurlarının oyları cebimde! (Değil mi yoksa?)

City Life piyasaya ilk sürüldüğü zaman, sosyal tabakalar arası yönetim sistemi epey ilgi çekmiş ve piyasadaki diğer şehir kurma oyunları arasında farklı bir yer edinmişti. "2008 paketi" için de özelliklerini koruduğunu söyleyebiliriz fakat şunu eklemek lazım: Oyun bir önceki versiyonu olan World Edition'dan çok farklı değil. Bu paketle gelen önemli değişiklikler şöyle sıralanabilir: Campaign modu için yeni haritalar, 10 yeni senaryo seçeneği, 60 adet yeni bina, detaylı grafikler, uydudan fotoğraf çekme... Ancak



Big city life, me try fi get by...

söyleminin altını tekrar çizmek isterim: Oyun kesinlikle büyük yenilikler içeriyor.

SimCity ve City Life oyunları "şehir simülasyonu" türüne girse de iki oyun arasında büyük farklılıklar olduğunu düşünüyorum (sözüm SimCity Societies'ten dışarı). SimCity'de, bir şehri, tüm altyapısı ile kuruyor ancak hayatın akışına dokunmuyorduk. City Life'ta ise altyapı işlerini es geçip şehri sosyal tabakalara bölerek halk yönetimine odaklanıyoruz; yani oyun, "tanrı simülasyonu" türüne yakın.

Sosyal tabakalar > Oyundaki yerleşim birimleri, iş ve eğlence merkezleri bağlı olduğu sosyal tabakalara göre düzenlenmek zorunda. Sosyal sınıflar; Have Nots, Fringes, Blue Collars, Suits, Radical Chics ve Elites olmak üzere altıya ayrılıyor. Her tabakanın geçinebildiği ya da anlayamadığı gruplar var. Örneğin; Have Nots, Fringes ve Blue Collars ile iyi geçinebiliyor; hatta aynı yerleşim merkezlerinde dahi ikamet edebiliyor. Fakat Suits, Radical Chics ve Elites ile kesinlikle anlayamıyor ve bu sınıflar bir araya geldiğinde sorun çıkıyor. Bu yüzden şehrin kurulumunu tabakalar arasındaki iletişimi gözeterak yapmak zorundasınız. Anlaşamayan sınıflar birbirlerine çok yakın olursa çatışma çıkacaktır. Halk arasında çıkan bu çatışmaları polis bastırabiliyor fakat en kötüsü bu çatışmaların isyana dönüşmesi ki bu tip durumlarda polis kuvvetleri yetersiz kalıyor ve S.W.A.T ekiplerine başvurmak zorunda kalıyorsunuz. Eğer bir sınıfın mutlu olmasını sağlarsanız, o sınıf bulunduğu yerden memnun olacak ve diğer sınıfların alanlarına girmeyecektir. Şehrin bir

bölgesinde belli ağırlıkta bir sosyal sınıf varsa bu grup, aynı sınıftan daha fazla insanı oraya çekecektir. Yeni açacağınız bir bölgeye -örneğin- Fringes sınıfının yerleşmesini istiyorsanız, bu bölgede Fringes'e hitap eden iş imkanları yaratmalı ve eğlence merkezleri kurmalısınız. Böylece, bu bölgelere istediğiniz sınıftan insanı çekebilirsiniz.

Oyunda, insanlar sınıf atlayabiliyorlar; Blue Collarslar, Suits'e; Fringes ise Radical Chics'e dönüşebiliyor. Bunu yapmak için, sınıf atlamasını istediğiniz kesimlere iş imkanı ve basit eğitim hakları vermeniz gerekiyor. Bu fırsatlar sağlandıktan sonra insanlar zamanla sınıf atlıyorlar. Ayrıca, daha sonra, -örneğin- Suits ve Radical Chics sınıfları için bir eğitim merkezi açarsanız bu merkezler tüm vatandaşlar için kullanılabilir.

İşsizlik, -doğal olarak- insanları mutsuz eden etkenlerden... Bir işyerinin üzerine

tıklandığınız zaman, o işyerinin etki alanını görebilirsiniz. Sadece bu alanın içindeki insanlar, bu işten faydalanabiliyorlar. Tabii ki trafik uygun olursa... Trafik çok yoğunsa insanlar işlerine geç kalıyor ve başka işler aramaya başlıyorlar. Çalışmayan işyerleri de size "eksis vergi" olarak geri dönüyor.

City Life, kolay oynanış, kafa karıştırmayan basit -ve yeterli- alt menüleri ile oldukça eğlenceli bir yapım. Daha önce piyasaya çıkan paketleri sevenler, City Life Edition 2008'de sevecek oynayacaklardır. Bu arada... OYUNUZU BANA VERİN! (Yuh! Gir ulan içeriye! - Fırat)

Not: Ey LEVEL İstanbul ahali! Alıyorum Amiga 500'ü, Apache joystick'leri kolumun altına, oraya geliyorum! Sensible Soccer'de kol şov yapıp sizi köklerinize döndürmem gerek! Kolalar ve pizzalar sizden... (Hehey Nuret! Biz burada Sensible talimi yapmaya başlayalım üç ay oldu. Gel de köklerini kazıyalım senin! Pizzalar senden! - FaFu)

CITY LIFE EDITION 2008

ARTI Rahat ve kolay oynanış sistemi, hoş ve renkli görsellik

EKSİ Yeterli sayıda yenilik içermemesi

YAPIM Monte Cristo Games
DAGITIM Paradox Interactive
TÜR Simülasyon
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.paradoxplaza.com
TÜRKİYE DAGITICISI Yok

City Life Edition 2008, son derece rahatlatıcı bir oyun; kız arkadaşınızın bile seveceğini garanti ederim. Tek kötü yanı, büyük yeniliklere sahip olmaması.

8

MİNİMUM 2,5 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2,5 Ghz İşlemci, 512 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



www.level.com.tr
www.level.com.tr
www.level.com.tr
www.level.com.tr

artık her gün
güncelleniyor

LEVEL - Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi



ATLAS

ATLAS

HAZİRAN AYI
TÜRKİYE
KARAYOLLARI
ATLASI

1 Haziran 2008 - 1 Haziran 2009 / 150 TL / 150 TL / 150 TL / 150 TL



Selçuklu Yolu

KAZAKISTAN - ÖZBEKİSTAN

1000 yıllık yolculuk

TROPİKAL ORKİDELER
Kokulu Tannıçalar

ZAMANA KARŞI
San Francisco

EGİTİM
Karanlıktan Gelen Su
Doğanın Düşleri

EK

TÜRKİYE KARAYOLLARI ATLASI

HAZİRAN SAYISI İLE BİRLİKTE
BAYİLERDE!



Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

GTA IV GÜNLÜĞÜ

"Hot-dog mu yeşem yoksa hamburger mi; karar veremiyorum. (Çok düşünmene gerek yok çünkü Niko acıkmıyor. - Elif) Ya da bir şey yemeyip yeni arabamla biraz turlasam mı? Fakat hava gayet güzel; neden motosikletime binmeyeyim, değil mi? Şimdi tek başına gezmek de olmaz; kız arkadaşımı arayayım. Saat 14.32; hatun büyük ihtimalle boştur. Fakat son buluşmamızdan beri işler pek iyi gitmiyor. Belki de onun aramasını beklemeliyim. Bu sırada da yeni makineli tüfeğimle ortalığa dehşet saçayım; polislerle eğleneyim. Burası özgürlükler ülkesi, Amerika!"
Anladığınız üzere bu ay GTA IV'e gömüldüm. Buna rağmen bu bölümü yetiştirebildiğim için kendimle gurur duyuyorum. **END**

BÜYÜK KAPIŞMA

Microsoft açtı ağzını, yumdu gözünü

Microsoft yetkililerinden Aaron Greenberg, geçtiğimiz günlerde Sony'ye verdi, verdiğini ve PS3'ün Avrupa'daki düşük satışlarının nedeni olarak, Sony'nin verdiğini hiçbir sözünü tutamamasını gösterdi. "2005 yılının E3 fuarında Killzone 2'yi oyunculara göstererek, PS3 oyunlarının böyle olacağını ve Killzone 2'nin gecikmeden piyasada olacağını söylemişlerdi. Aradan üç yıl geçti ve Killzone 2 bir kez daha ertelendi. Biz ise bu sırada Gears of War'u piyasaya sürdük; hatta Gears of War 2 bile Killzone 2'den erken çıkacak." diyen Greenberg daha da ağır konuşarak sözlerine devam etti: "GDC 2007'de Sony, PS3 Home ile online ortamda rüzgar gibi eseceğini söylemişti. O rüzgar nerede, gerçekten merak ediyorum. Peki ya achievement'lar nerede? Tüm oyunlarda görülebilecek olan arkadaş listelerine ne oldu? Video satın alınabilecek online mağazalar açılmadan kapandı mı?" Greenberg dur durak bilmeden sözlerine devam etti. "Peki ya CELL Chip'yle bağlantı sağlayacak olan diğer aparatları gören oldu mu? Blu-ray, nasıl oldu da ortaya daha iyi oyunlar çıkartmadı? 1080p oyun arşivi nerede kaldı? Ve madem Blu-ray büyük bir adımdı; neden Blu-ray savaşını kazanınca PS3 satışlarında bir yükselme olmadı?"

Bu sözlerin ardından söyleyecek tek bir şey kalıyor aslında: "Doğru söze ne denir?"



BAYONETTE, MADWORLD VE FAZLASI

Sega ve Platinum Games ortaklığı

Bir "sanat eseri" olarak tanımlanan Okami'nin yapımcı şirketi Clover Studios kapandı. Neyse ki Clover kapandı diye firmanın ardındaki isimler kendilerini ahşap boyama, gece elbiselerinden çanta yapma gibi işlere vermediler ve Platinum Games adı altında birleştiler. Resident Evil'in yaratıcısı olan Shinji Mikami'nin başkanlığında çalışmalarını yürüten firma, geçtiğimiz ay SEGA ile işbirliği yaparak dört oyunun dağıtımını için anlaşma imzaladı. Bu oyunlardan ilki, Devil May Cry'nin yaratıcısı olan Hideki Kamiya'nın liderliğinde hazırlanan Bayonette. Dişi bir karakteri başrole oturtan Bayonette, fazlasıyla Devil May Cry'a benziyor (yayımlanan fragmandan anlaşıldığı üzere) ama bu durumla ilgili olarak kimsenin bir sorunu olacağını sanmıyorum. Açıklanan ikinci oyun

Nintendo DS için hazırlanmakta olan Infinite Line. Aksiyon / RPG türünde yapılan oyun, iki galaksi arasında mekik dokuyan bir kaptanın maceralarını konu alacak. MadWorld adındaki yapımcı ise açıklaması açıklanan oyunlar arasında en ilginç olanı. Sadece siyah - beyaz (ve zaman zaman kırmızı) grafiklerden oluşan oyunu, "Killer 7'in daha komiği" olarak yorumlayabiliriz. Sadece Wii için piyasada olması beklenen MadWorld, düşmanlarınızı duvarlara çivileyebileceğiniz, ortadan ikiye bölebileceğiniz veya kafalarını çöp kapaklarıyla kopartabileceğiniz, epey "sevimli" bir oynanışa sahip olacak. Shinji Mikami'nin önderliğindeki son oyun hakkında ise henüz bir açıklama yok fakat olayın ardından Mikami olunca istemeden, "Yeni bir korku oyunu mu geliyor?" sorusu soruluyor.



GUITAR HERO WORLD TOUR

Gitarların egemenliğine son!

Rock Band'ın başarısını artık ben bile kıskanıyorum; Activision niye kıskanmasın? Herkesin bir grup kurarak Rock Band ile çılgınca eğleniyor olması, Guitar Hero lisansına sahip olan Activision'ı değişik yollara itti ve "Rock Band Hero" olarak adlandırabileceğimiz bir Guitar Hero World Tour ortaya çıkmış oldu. Bu yılın sonlarında piyasada olması beklenen GHWT, alışık olduğumuz gitarın yanında mikrofon ve bateri seti de içerecek. (Evet, Rock Band'in aynı.) Bu orijinal (!) fikrin yanında, şarkı yaratma gibi hoş bir özellik de oyuna eklenecek. Aslında daha çok "şarkı modifiye etme" olarak düşünülebilecek bu özellik sayesinde, bir parçanın vokalleri dışında her tarafıyla doldurabileceksiniz. Kendi yazdığımız sololarla oynayabilecek ve parçayı bateri setinin üç adet davul, iki adet zil ve bir adet pedaldan oluşacağı bilgisinden başka, Van Halen, Sublime, Linkin Park ve The Eagles'ın orijinal parçalarının oyunda bulunacağını öğrendik; şimdilik bu kadar.



ROCK REVOLUTION

Müzik ruhun (ve ceplerin) gıdasıdır



"Çalalım, oynayalım" kervanında bir Konami eksikti, o da geldi tam oldu. Firma şu sıralar Rock Revolution adında bir oyun üzerinde çalışıyor fakat oyun devrim yapmaktan çok uzak. Çünkü oyun Rock Band'in adeta bir kopyası gibi. Piyasadaki en gerçekçi bateri setini hazırlamakta olduklarını iddia eden oyun ekibi, bu setin altı davul ve bir pedaldan oluşacağını vurguluyor. (Ziller nerede; bilemiyorum.) Oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonlarında bateri, mikrofon ve gitarların kullanılacağı; Wii versiyonunda WiiMote'un aktif ulaşacağı; DS'te ise Stylus Pen ile müzik yapılacağı, elimize bilgiler arasında. Başta 40 adet parçanın sayısının dahil olacağını söyleyen Konami, bu parçaların sayısının PS3 ve Xbox 360 versiyonlarında online olarak artırılabilirliğini de belirtiyor. Yalnız oyundaki tüm parçalar "cover" parçalardan oluşacak ki bu durum biraz can sıkıcı. Göze çarpan gruplar arasında ise Blitzkrieg Bop, Chop Suey, Run to the Hills, Cum On Feel the Noize ve Joke and the Thief gibi garip müzik grupları bulunuyor.

ŞEFİN LİSTESİ

Tüm ay boyunca GTA IV oynadığımı söylemiş miydim?

PS2

Amplitude

Bir zamanlar hiç durmadan oynadığım Amplitude'de hala başarılı olabiliyor muyum diye test ettim ve sonuç olumlu çıktı. Guitar Hero ve türevi oyunların atası olan Amplitude'ü unutmamanızı öneririm.

PS3

Sony XMB

Bu ay PS3'te sadece menü ekranına baktım. Sonra kapattım. Sonra açıp tekrar baktım ve yine kapattım... Bunun nedeni ise hemen yan tarafta yazıyor.

Xbox 360

GTA IV

Bazen durup şehri izledim; insanların hayatlarını sürdürmelerini, trafikte sıkışıp kalmalarını, polislerin bir köşede durup donut yemelerini... Bazen de oyunu oynadım; hiç gözümü kırpmadan, ekranla bütünleşik bir şekilde...

PSP

FFVII: Crisis Core

Açıkçası henüz bu oyunu hakkını verecek derecede oynamadım. Hele şu GTA IV aradan geçen da...

VE DİĞER BAŞLIKLAR

- SCEA'nın sitesinde, God of War ekibinin online oyun programcısı aradığı haberi yayımlandı. Yani GoW 3, online oyun modları içerebilir.
- PS3 sahipleri de BioShock oynayabilecek! Gerçi, bu halen bir söylenti ama 2K Games'den gelen bir habere göre bu yılın sonlarında PS3'e birtakım 2K damgalı FPS'ler hazırlanıyor.
- Spyro'nun ve onun akıl hocası olan Ignitus'un, Elijah Wood ve Gary Oldman tarafından seslendirileceği Spyro: Dawn of the Dragon, bu sonbaharda PS2, PS3, Xbox 360, Wii ve DS için piyasada olacak.
- MK vs. DC haberini ilk duyduğumda, "Fatality'lere ne olacak?" diye sormuştum kendi kendime. Bu soruyu milyonlarca oyuncu daha sormuş olacak ki Ed Boon bu konuda bir açıklama yapmak durumunda kaldı. Buna göre, DC karakterleri birer simge olduğu için bu karakterlerin uzuvlarını kopartamayacağız ama yine de hoşumuza gidecek birçok Fatality oyunda yer alacak.
- Call of Duty 5'in İkinci Dünya Savaşı'nı konu almayacağı kesinleşti. Activision'dan gelen açıklamaya göre yeni oyun, Ortaçağ'da geçecek. Taş ve sopalarla... Yalan söylüyorum elbette ki. CoD 5, aynı CoD 4 gibi modern çağı konu alacak.
- Face Breaker'ı hazırlamaya başladıklarından beri EA'nın Fight Night serisinden koptuğunu düşünmüştüm ama meğerse durum çok farklıymış. 2009 yılında PS3 ve Xbox 360'a çıkacak olan Fight Night 4, (Fight Night 3'te olduğu gibi) Mike Tyson ve Muhammed Ali gibi ünlü isimleri içerecek.
- id Software, Doom 4'ün hazırlık aşamasında olduğunu doğruladı. Oyunun PC ile birlikte konsollara da uyarlanacağından eminim.
- 16 pist, daha gerçekçi grafikler, ekranı dörde bölme imkanı gibi özellikler içeren MotorStorm 2'nin PS3 Home ile ilgili de birçok özelliği bulunacağı açıklandı.
- Heyecanla beklenen Prototype'ın 2009'un Nisan ayına ertelendiği açıklandı.
- Prototype ile ilgili açıklamayı duyan Sony de bu fırsattan yararlanıp Killzone 2'nin 2008 sonundan, Şubat 2009'a ertelendiğini basın mensuplarının yüzüne bir tokat gibi çarptı.
- EA'nın Tony Hawk'ı tahtından indirme projesi olarak görülen Skate'in devamı olan Skate 2, PS3 ve Xbox 360 için hazırlık aşamasında.

KONSOL İNCELEME YAZAN ELİF AKÇA

CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

*Çocuk olmak ile deli olmak
arasındaki ince çizgi...*

Xbox 360



alternatif

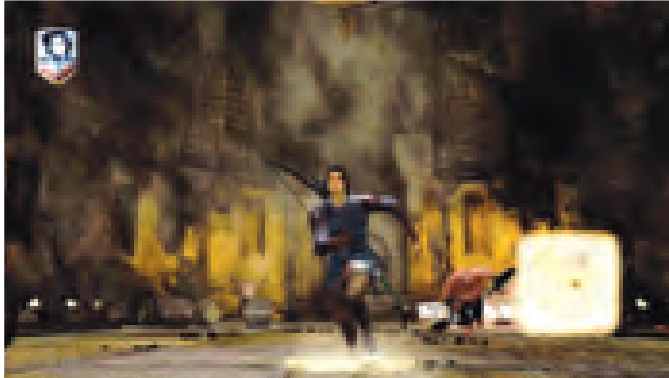


LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

Geçen yıl yeni nesil konsollar için piyasaya sürülen bu oyun, Star Wars serisinin tüm filmlerini kapsıyor. Hoş bulmacaları ve şirin grafikleri ile The Complete Saga, Chronicles of Narnia: Prince Caspian'ın oyuncuya veremediği her şeyi fazlasıyla veriyor.

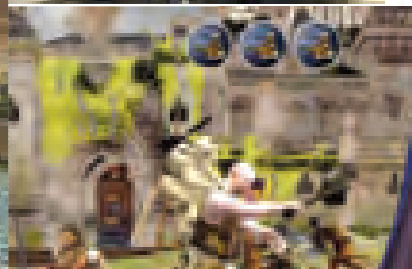
Narnia dünyasının yaratıcısı ve Tolkien'in yakın arkadaşı C. S. Lewis, kabrinde huzur içinde yatadursun; biz oyunumuza gelelim. Bir film uyarlaması olan Chronicles of Narnia: Prince Caspian (CoN: PC), serinin ilk filmi The Lion, the Witch and the Wardrobe'un 1300 yıl sonrasını konu alıyor. "Nasıl 1300 yıl olur; e yine aynı Pevensie Kardeşler var!" diye tepki vermeniz doğal çünkü size dünyamızdaki bir yılın, Narnia'da 1500 yıla tekabül ettiğini baştan söylemedim; suç bende, özür dilerim. İlk filmde ve oyunda -ve benim küçükken okuduğum kitapta- bir gardirobun içine girmek suretiyle Narnia semalarına açılan Pevensie Kardeşler (Hatırlarsanız "Ergen Cadı" Sabrina adlı dizide de evdeki gardirobun böyle garip işlevleri vardı.), bu defa altın bir boynuz sayesinde ("Yüzünden" de diyebiliriz; bakış açısına göre değişir.) fantastik bir dünyaya, Narnia'ya ışınlanıyorlar. Ancak oyunumuz, sevgili Pevensie Kardeşler ile başlamıyor zira CoN: PC, filmin senaryosuna paralel bir şekilde ilerlese de senaryonun işleyişinde, monotonluğu kırmak adına birtakım değişiklikler var. Bu değişiklikler, senaryonun tekdüzelikliğini kırıyor da oyunun monotonluğunu kırıyor mu? Maalesef, hayır.

Ben Traveller's Tales'ı LEGO Star Wars serisi ile bağrıma bastım zira bu seri, "Suyu çıkmış bir isim, nasıl yepyeni bir hale getirilebilir?" sorusuna akıl almaz derecede yaratıcı bir cevap veriyordu. Hoş, firma üzerinde çalıştığı LEGO Batman ve LEGO Indiana Jones ile oyun dünyasına kazandırdığı bu yaratıcı fikrin de suyunu çıkarmak üzere ama konumuz bu değil. Konumuz, CoN: PC'nin oynanış sistemi ile LEGO Star Wars serisinin oynanış sisteminin hemen hemen aynı olması. Bu oyunda da ekranda kontrol edebileceğimiz birden fazla karakter (En fazla dört karaktere sahip oluyorsunuz; bazı bölümlerde bu sayı üçe ya da ikiye düşebiliyor.) bulunuyor. Bu karakterlerin kendilerine has özellikleri oyuna adventure tadı katıyor. Mesela, karşınıza ufak bir gedik çıktığında cüce arkadaşımızı alıp bu gediğin içine girebiliyor ve yolumuza devam etmemizi sağlayacak anahtar, kapı kolu gibi saplama adventure objeleri ile etkileşime girebiliyoruz. Fakat ne hikmetse ben bir



SALDIRI TAKTIĞİ

Hemen arkadaki fişçıyı alıp fırlatmak yerine düşmana direkt baltanızla saldırın.





türlü bu oyundan LEGO Star Wars serisinden aldığım zevki alamadım. Demek ki neymiş; oynanış sistemini alıp başka bir temaya ya da senaryoya "kopyala / yapıştır" yapmak işe yaramıyormuş. Özellikle de bir uyarlama oyununda, böyle kolaya kaçmalar ters tepiyormuş. Anladınız mı Traveller's Tales ekibi?

Dünyanın ilk işe yaramayan anahtarı> "CoN: PC, 2005 yılında piyasaya çıkan The Lion, the Witch and the Wardrobe'dan, büyük meydan savaşlarıyla ayrılıyor" diyebilirim. Zira iki oyun arasındaki -görsel öğeleri ve oynanış sistemindeki minik eklentileri saymazsak- ilk göze çarpan fark, PC'ye eklenen, onlarca fantastik yaratığın -frame rate problemi olmaksızın- aynı anda dövüştüğü büyük muharebeler. Fakat bu büyük savaşlar o kadar donuk ve sönük ki kalabalığın arasına sürekli olarak A tuşuna basarak daldığınızda enerji kaybetmeksizin etrafınızdakileri birkaç saniye içinde dağıtabiliyorsunuz.

Hem de sinir bozucu kontrol ve kamera sistemi- ne rağmen... Peşin peşin söyleyeyim, oyunda kamera açısını değiştirme görevini üstlenen sağ stick hiçbir işe yaramıyor çünkü kamerayı ancak 0,1 mm sağa - sola hareket ettirebiliyorsunuz. Kamera hareket etmediği

gibi, uzun menzilli silah kullanabilen karakterleriniz de (Mr. Tumnus ya da Oreius gibi) hedef alma konusunda son

C. S. LEWIS



Çocuklar için yazılmış olan Chronicles of Narnia serisinin, İrlandalı yazarı C. S. Lewis, aslında bir edebiyat öğretmeni idi. Öğretmenlik kariyerine Oxford'daki Magdalen Üniversitesi'nde başlayan ünlü yazar, daha sonra Cambridge Üniversitesi'nde de görev yapmıştır. Öğretim görevlisi olduğu 30 yıl içinde çalıştığı üniversitelerdeki ilk "Orta Çağ ve Rönesans Edebiyatı Profesörü" sıfatını alan C. S. Lewis'ün Chronicles of Narnia serisinin dışında dinle ve fantastik öğelerle ilgili birçok eseri var. Space Trilogy'yi yazarken, yakın arkadaşları Tolkien ile ettiği sohbetlerden etkilendiği, hakkında çıkan söylentiler arasındadır.

derece kabızlar. Tabii ki asıl suçlu, yapımcılar; karakterlerin bir günahı yok.

Oyun boyunca sürekli olarak tekrar eden çeşitli bulmacaları çözüp, karşınıza fırlayan düşmanları biçip birtakım anahtarlar, gücünüzü artıran kalkanlar ve saldırı yeteneğinizi geliştiren silahlar topluyorsunuz. Anahtarlar, üzerlerinde kaç anahtara ihtiyaç duyulduğu belirtilen sandıkları açabilmenizi sağlıyor ve bu sandıkların içinden birtakım heyecansız ve sö-

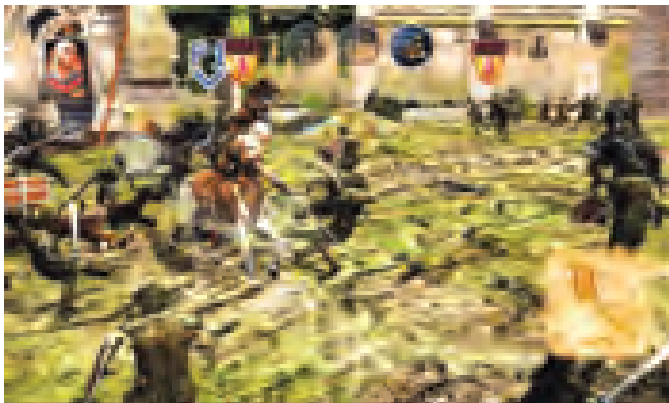


nük ekstralar çıkıyor. Bu arada, bulmacalar için "sürekli olarak tekrar eden" sıfatını kullandığımı fark etmişsinizdir; bir bölümde beş - altı defa aynı tipte bir bulmacayı çözmek durumunda kalabiliyorsunuz. Kısacası, oyunda bulmaca çözümleri, bulmaca ezberliyorsunuz.

Karakterleriniz normal silahları kullanabildikleri gibi yerdeki fiçileri, kayaları ve diğer büyük objeleri kaldırıp düşmanlarına fırlatabiliyorlar. Fakat çıldırtan kontrol sistemi nedeniyle yerdeki objeleri kaldırmaya mecaliniz kalmıyor; paşa paşa kılıcınızla, baltanızla dalıyorsunuz düşmanlara.

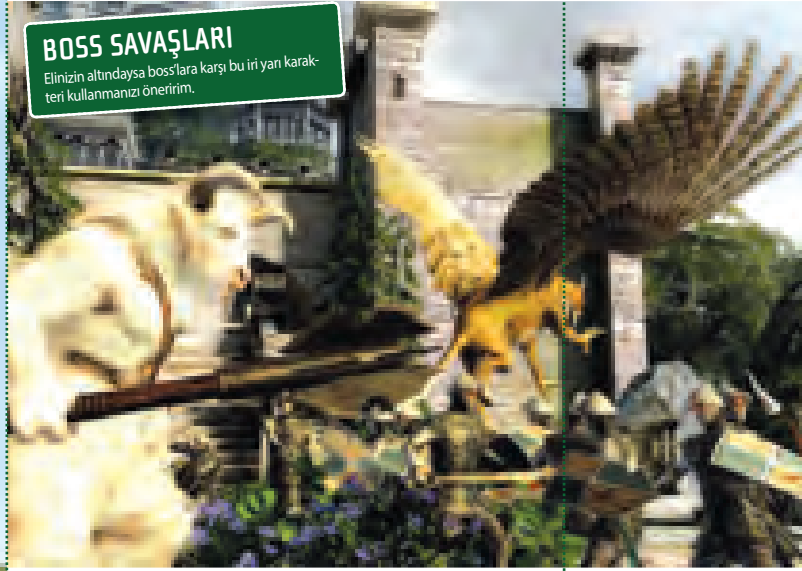
"Düşmanlar" demişken... Oyunda, 80'li yılların arcade oyunlarındaki gibi şuur-suzca üzerine atlayan ezik düşmanların yanında boss'lar da bulunuyor. Ancak bu boss'lar da -"yapay zekasızlık"tan nasibini almış olacak ki- diğer etkisiz düşmanlar gibi sizi biraz olsun zorlamıyor.

Ayak baştan kokar> Düz mantıkla yola çıkarsak bir film oyununun görsel ve işitsel efektlerinin vasatın üzerinde olması gerekir; haksız mıym? Ne var ki CoN:

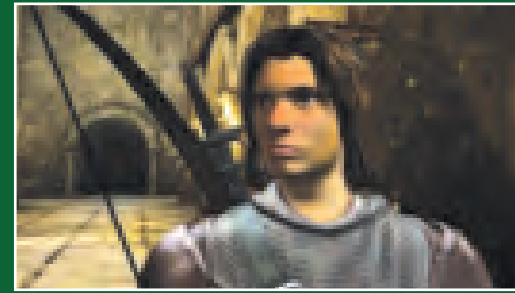


BOSS SAVAŞLARI

Elinizin altındaysa boss'lara karşı bu iri yan karakteri kullanmanızı öneririm.



PRINCE CASPIAN



Dört küçük Pevensie, ilk kitapta, filmde ve oyunda yardım ettiği Aslan'ın (Evet, eserdeki aslanın ismi Aslan; bu isim C. S. Lewis'in Osmanlı İmparatorluğu'na yaptığı bir gönderme.) yerini bu defa Caspian adındaki bir prens alıyor. Caspian'ın despot amcası, ağabeyini (yani Caspian'ın babasını) öldürdükten sonra tahta oturur ve Narnia'yı en kötü şekilde yönetir. Caspian da doğal olarak babasının ölümü ile ilgili gerçekleri öğrenince tahta geri oturmak için kolları sıvar.

PC'nin hem grafikleri, hem de ses ve müzikleri vasatın oldukça altında. Özellikle, baştan savma hazırlandığı belli olan ara videolar, insanı TRT'deki Anadolu'dan Görünüm programı gibi depresyona sokuyor. Bozuk plak gibi tekrar eden müzikler ve yine 80'lerdeki oyunları hatırlatan ses efektleri de bu depresif havanın üzerine tuz - biber ekliyor.

"Her fantastik kitaptan / filmde iyi bir oyun çıkar" fikrinden yapımçıların bir an önce kurtulmaları gerekiyor zira Harry Potter serisinin oyunları gibi diğer birçok film / kitap uyarlaması, firmaların isimlerini lekeliyor. "Pazarlama stratejisi yapacağım; paraya para demeyeceğim" mantığıyla yola çıkan her uyarlama oyunun sonu aynı: Çoluk çocuğun birkaç saatlik eğlencesi olmak...

CoN: PC'yi illa ki oynamak isterseniz yanınıza bir - iki arkadaşınızı alın ve durmaksızın geyik yaparak bu oyunu oynayın. Birbirinizin kafasında meyve fiçileri kırın, birbirinizi salak düşmanlardan korumuş gibi yapın; kısacası, bu oyunu tek başınıza oynamayın!

20

karakter

Oyun boyunca Narnia serisinden hatırlayacağınız 20 farklı karakteri kontrol edeceksiniz.

7

platform

Chronicles of Narnia: Prince Caspian, Xbox 360 da dahil olmak üzere toplam yedi platform için hazırlandı.

10

saat

Sallana sallana oynasanız bile bu oyun taş çatlasa 10 saat sürer.

CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

ARTI Eğlenceli multiplayer mod

EKSİ Vasat grafik, ses ve müzikler; tekrar eden bulmacalar, problemleri kamera ve kontrol sistemi

YAPIM Traveller's Tales

DAĞITIM Disney Interactive Studios

TÜR Aksiyon / Adventure

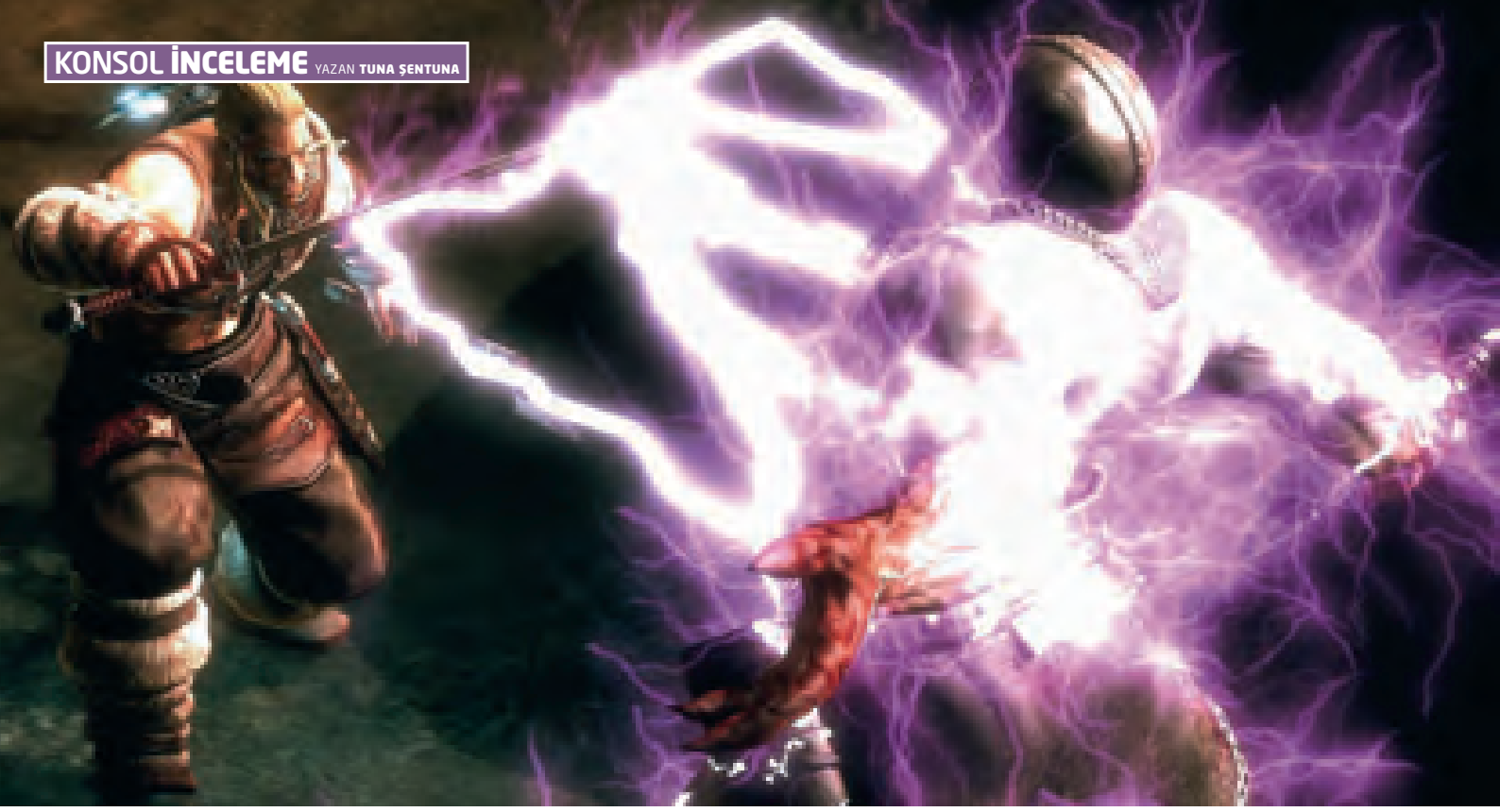
DIĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PSP, DS, PS3, Wii

WEB disney.go.com/disneyinteractivestudios/caspian

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Star Wars'un eğlenceli oynanış sistemini Chronicles of Narnia: Prince Caspian'a monte eden Traveller's Tales, bir oyunu kaliteli kılan diğer özellikleri es geçmiş. Ortaya da sadece küçük oyuncuların zevk alabileceği, birkaç saatlik, uyduruk bir oyun çıkmış.

4,9



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Xbox 360

İskandinav mitolojisine göre bu bir oyun değil, bir efsane

Oh çayır, çimen... Hava da pek güzel; şöyle güneşin altına uzanayım iki dakika. Evet, uzanmaya çalışıyorum, çalışıyorum ama olmuyor. O zaman yürüyeyim biraz. Hop hop, ağır olun arkadaşlar! (Ayaklarımla konuşuyorum.) Nereye koşuyorsunuz beyler? Yürüsek yetiyordu. Ha, yürüyemiyoruuz... O zaman koşalım bari. (Nereye, ne yetiştirmeye çalışıyorsak?) Huff, huff, amma koştuk yahu. Biraz duralım şu köşede. Hava da karardı hem. Fakat hemen sol tarafım halen günlük güneşlik? Meridyene mi denk geldim, ne yaptım? Hop, sola bir adım atayım. Evet, pırl pırl. Sağa geçeyim. Karabasan! Bunun bir nedeni olmalı. Sanırım başım az sonra belaya girecek. Silahlarımı çıkartayım iyisi m... E zaten elimdeler? Reflekslerim çok gelişmiş olmalı. Peki, neden kambur duruyorum? Tilki gibi bir şey oldum; iki büküm. Sinsi sinsi koşayım bari tam olsun. İyi koştum vallahi bugün; en az üç gün yatarım. Ama önce, şu arkasında "X" işareti belirmiş olan zebaniyi ikiye

böleyim. "Pıt". Bölündü evet. Bunu nasıl yaptım, ne zaman bu konuda bu kadar ustalaştım bilmiyorum. Hah güneş de açıyor zaten yavaştan... Hava da pek güzelmiş; şöyle güneşin altına uzansam ya iki dakika...

Mevsim bahar...> Bahar aylarında olmamıza rağmen şu an üşüyorum. Üşüdüğüm her saniye Viking DVD'sini Xbox 360'ıma iteleyip Midgard'ın havasını soluyasım geliyor. Yemyeşil ovaları, masmavi gökyüzü, cıvı cıvı öten kuşları ve sevimsiz düşmanlarıyla bir başka güzel Midgard.

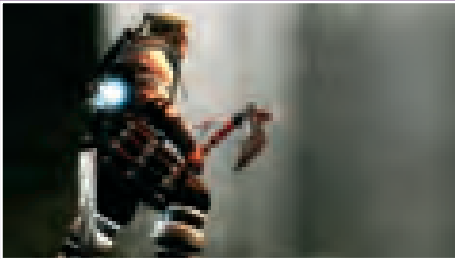
Ne yalan söyleyeyim, Viking'in görsel olarak bu denli başarılı olmasını beklemiyordum. Oyun belki çığır açacak nitelikte özelliklerle donatılmamış ama şu an Viking oynamak istiyorsam bu isteğimin asıl nedeni oyunun grafikleri. Ancak oyunun görselliğini övdüm diye bir MGS4 veya GTA IV beklememek lazım; "sıradan" olarak nitelendirilebilecek bir oyun için bir hayli güzel gözüküyor

her şey; hepsi bu. Animasyonlar güzel, ortam rengarenk, güneş pırl pırl... Sanırım tatile gitmeliyim sevgili okurlar; bu ruh hali hayra alamet değil.

Oyunun kahramanı benmişim gibi konuşuyorum, değil mi? Oysaki Skarin'in (Bu ismi her telaffuz ettiğimde çaya koyduğumuz sakarin geliyor aklıma.) hikayesini anlatmam gerek. Skarin güçlü, kuvvetli bir Viking askeri. Kendisi, büyük bir savaşta yer alıyor ve tüm arkadaşları gibi o da ölüyor. Bildiğiniz gibi her Viking erkeği ölü doğar, ölü büyür ve sonunda bir savaşta yaşama döner çünkü Vikingler savaşmak için yaratılmışlardır! İşin özü, Skarin bir savaşta ölüyor ama Freya onu yeniden hayata döndürüyor. Buradan Freya'nın bir reenkarnasyon uzmanı olduğunu anlıyoruz. (Ya da Tanrıça.) Artık Freya'nın istediklerini yapan ve Freya'nın kesinlikle tahammül edemediği yeraltı kraliçesi Hel'e karşı savaşan Skarin, elinden asla düşürmediği kılıcı ve baltasıyla Hel'in ordularının arasına kendini atıyor ve oyun başlıyor. (Buraya God of War'un giriş müziğini koyunuz.)

Basit ama etkili> A ve X tuşlarınıza yanınıza aldınız mı? Bu tuşlara çok ihtiyacınız olacak; benden söylemesi. A tuşu düşmana kılıcınızla saydırmanıza olanak tanıyor; diğer tuşumuz X ise daha güçlü ama yavaş bir saldırıya imza atmanızı sağlıyor. ("Tuşların anlatıldığı oyun incelemelerine hayır!" diyen en az bir milyon kişi bulabilirim ama kendime engel olamadım.) Skarin, bir samuray kadar fazla harekete sahip değil ama basit saldırılar bile, oyunda istediğiniz

"BAĞIRSAK" DEDIĞİN, BÖYLE SÖKÜLÜR!



Viking: BfA'da düşmanlarınızdan türlü şekillerde kurtulabilirsiniz. Mesela...

- Onları kılıçlarınızla delik deşik edebilirsiniz! (Şaşırdınız değil mi?)
- Her düşmanı ikiye bölebilirsiniz!
- Arkalarından yaklaşıp sinsi saldırmak onlara büyük zarar verebilirsiniz.
- Eğer Fenrir's Bite adındaki özel harekete sahipseniz düşmanlarınızın arkasından yaklaştığınızda ekranda beliren "X" ibaresiyle X tuşuna basabilir ve düşmanınızı tek hamlede ikiye bölebilirsiniz.
- Arkasından yaklaştığınız düşmanın birkaç arkadaşı varsa ve onlar da sizi fark etmediyse X tuşuna basmaya devam ederek ortadaki tüm düşmanları, onları sizi fark etmeden öldürebilirsiniz.

- Düşman askerlerinin sizi takip etmesini sağlayıp onları Viking'lerle dolu bir kasabaya çekebilirsiniz. (Böylece Viking dostlarınız onları bir bir pataklayacaktır.)
- Buna benzer bir düşünceyle, çeşitli kafeslerde tutulan veya bir kazığa bağlanmış olan askerleri serbest bırakarak onları düşmanlarınızın üstüne salabilirsiniz.
- Buz gücünüzü kullanarak onları buza çevirip kırabilirsiniz.
- Ve en güzelini sona sakladım; düşmanlarınızın sizi takip etmesini sağlayarak onları denizde boğabilirsiniz. Evet, kahramanımız dahil olmak üzere oyundaki hiçbir canlı yüzme yeteneğine sahip değil ve suyun boyu aşan kısmına gelince boğulma tehlikesi geçiriyorsunuz. Eğer zamanlamayı iyi tutturursanız düşmanlarınız boğulurken kıyıya çıkabilir ve kısa sürede onlardan kurtulabilirsiniz.

Hel askeri
228 Hel yaratığının saldırısına uğradım ve kaçmayı başardım! İnanmıyorsunuz, değil mi? Zaten yalan söylemişim...

6

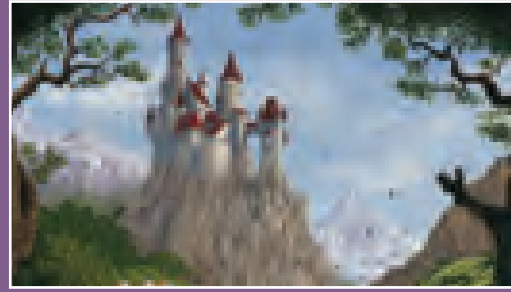
Hel askeri¹
Fenrir's Bite hareketi ile tam altı adet Hel askerini art arda, parçalara ayırdım. Size de aynı hareketi yapmak isterseniz uygun koşulları beklemeli ve "X" ibaresini gördüğünüz an saldırmalısınız.

5

Hel askeri²
Peşime taktığım beş yaratığı Midgard'ın azgın sularına bıraktım. Bu arada ben de öbür dünyayı boyladım.

1887

Hel askeri³
Sanırım tüm oyun boyunca yaklaşık 1887 düşmanı ikiye böldüm, bu kadar sayıda düşmanın kafasını vücudundan ayırdım ve bu sayının iki katı kadar da kol koparttım. Vay be; ben neymişim...



Eğer bir oyun oynuyorsanız ve o bir mitolojiyi konu alıyorsa, o zaman nerede olduğunuzu da bilmeniz gerekir diye düşünüyorum. Elimizdeki örnekte, Skarin olarak Midgard'dayız. Peki, Midgard nedir? İskandinav mitolojisinde Dünya'ya Midgard denilmiştir. (Aslında Miðgarðr ama okuyabilecek misiniz bilmiyorum.) Midgard bir kıtayı simgelemekte ve etrafı kesinlikle aşılabilir sularla çevrilidir. İnatla suların ardında ne olduğunu merak edenleriyse Jörmüngandr adındaki dev yılan (bir bölümü ejder) beklemektedir. Bu yaratık o denli büyüktür ki Midgard'ı tamamıyla çevrelemekte ve kendi kuyruğunu yakalayabilmektedir. Resimde ise Midgard'ın bir sanatçı tarafından resmedilişine tanık olmaktadır. Gördüğünüz kale, orada ne işe yaramaktadır ve nasıl ayakta durmaktadır, kesinlikle anlayabilmiş değilim. İnşaat aşamasında kaç işçinin yamaçtan yuvarlandığını düşünmek bile istemiyorum...

yalunu şaşırp dağlara, ovalara saçılıp gitmiyor (Gitse bile hemen toparlayabiliyorsunuz.), adam gibi zıplayamadığı için metrelerce yükseklikten düşmüyor vs... Kahramanımızın her yaptığı hareket, uyum içerisinde ve bu da sizi oyunun başında tutmaya yetiyor.

"Tam üç saattir koşuyorum!" > Tam dört adet devasa haritada sürekli bir yerlere koşturuyor, Viking askerlerini kurtarıyor ve nihayetinde kendimize bir ordu kuruyoruz. Bu orduyla da devasa bir savaşa katılıp, haritadaki Hel kalesini indiriyoruz. Viking'i ilginç yapan ve bu yapımın yeni nesil bir oyun olduğunu gösteren bir özellik de burada karşımıza çıkıyor: Haritada dolanırken zaman zaman bir noktadan diğerine giden, yaklaşık 300'e yakın Hel askeri görebiliyorsunuz ve bu askerlerin her biri, farklı şekillerde hareket ediyor. Yani, kopyala / yapıştır gibi durmuyor bu askerler; - tıpkı Yüzüklerin Efendisi'ndeki Orc'lar gibi- hepsi o dünyanın somut ve gerçekçi bir parçası. İşte bu gürhün aynısı, haritanın sonundaki büyük savaşlarda da yer alıyor ve işin içine sizin askerleriniz de girince, ekranda gerçek bir meydan muharebesi vuku bulmuş oluyor.

Viking: Battle for Asgard'ı sevmemin asıl nedeni, oyunun Gothic'i andırıyor olması. Sürekli yeşillikler içerisinde olmamızın yanı sıra, oyundaki görevlerin yerine getiriliş şekli de Gothic'inkine benziyor. Açıkçası, böyle bir oyunda karakterimi daha fazla geliştirebilmek isterdim. Ana görevlerin dışında yan görevler oyunda yer alabilirdi. Ayrıca, düşmanlar biraz daha zeki olabilirdi; böylelikle 20 tanesini birden rahatça öldüremezdim ve oyundan daha fazla zevk alırdım. Yine de garip bir şekilde bu oyunu sevdim ben. Bence siz de Midgard'ı boş bırakmayın ve Freya'nın, Hel'in Doom Lord'larıyla (He he!) olan mücadelesine bir yerden katılın. 🎮

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

ARTI Yeşille sarının, mavinin ve gökkuşağının diğer renklerinin bulunduğu canlı grafikler, bahar havası

EKSİ Süper zekalı (!) düşmanlar, monoton hikaye, karakter geliştirme seçeneklerinin bulunmaması

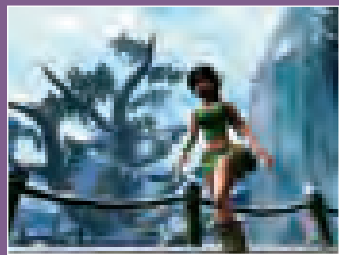
YAPIM Creative Assembly
DAĞITIM Sega
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.sega.com/viking
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Aksiyon oyunlarını seviyor musunuz? Peki, içinde Vikingler ve fantastik bir dünya olan aksiyon oyunlarını? Cevabınız "Evet" ise buyurun, sizi Midgard'a alalım.

7,5



alternatif



KAMEO: ELEMENTS OF FIRE

Kameo, Xbox 360'ın ilk oyunlarından bir tanesiydi ve bu oyunda da aynı Viking'de olduğu gibi tonlarca yaratıkla dövüşüyorsunuz. Oyun biraz eskimiş olabilir ama bence hala zevkli. Üstelik fiyatı da gayet hesaplı.

noktaya varmanızı sağlıyor. Kısa bir süre sonra LB tuşunun da işin içine girdiği yeni hareketlere sahip oluyorsunuz fakat bu hareketler göstermelik zira oyunun genelinde ilk anlattığımız iki temel saldırı tipini kullanıyorsunuz.

Büyükçe hiçbir alakası olmadığı için yere göktaşları yağdırma gibi bir lükse de sahip olmayan Skarin'in bu konuyla ilgili tek yeteneği buz, ateş ve elektrik güçlerini silahına işleyebilmek. Skarin, düşmanlarını öldürerek kırmızı enerji küreleri (GoW?) topluyor ve böylece az önce bahsi geçen üç güçten (buz, ateş, elektrik) birini belirli bir süre aktif hale getirebiliyor. Bu güçlerden en çok işe yarayan buz olduğunu da söylemeden geçemeyeceğim. (Özellikle, Demon Lord'lara karşı. Overlord da olabilir. Legion Lord belki de...)

Hoplayıp zıplayabilen, çıkıntılara

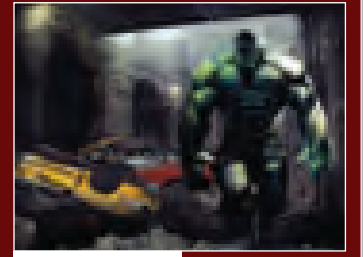
tutunabilen, sarmaşıklara tırmanabilen ve geniş mesafelerin üzerinden kuş gibi uçan sevgili Skarin, bana bu hareketleriye Kratos'u anımsattı. "Aaa, sanki ben daha önce bunu yaşamıştım" diyordum ki bir Hell Lord'un (Tamam, budur!) kafasında beliren "B" ibaresi bana her şeyin bir "esin ürünü" olduğunu gösterdi. B tuşuna bastıktan sonra, aynı GoW'daki gibi bir tuşlara basma mini oyunu ekrana geldi ve ben Dark Lord'un kafasını kılıcımınla deşerken sürekli A tuşuna bastım. Ama işin iyi tarafından bakmak lazım; karbon kağıdı kullanılmış olmasını görmezden gelerek bu mini oyundan zevk almak mümkün. Yine beni şaşırtacak bir şekilde, Skarin'in genel olarak tüm hareketleri bayağı esnek. Yani bir yerden yanlış adım atmıyor, kılıçlarıyla combo yaparken





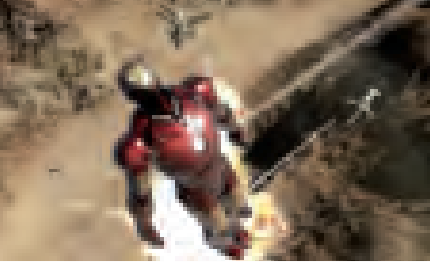
Iron Man ile uçmak belki de oyundaki en eğlenceli aktivite.

alternatif



THE INCREDIBLE HULK

Marvel kahramanları peş peşe beyazperdeye aktarılırken, bu kahramanların başrolde olduğu oyunlar ı da benzer bir zamanlamayla piyasaya çıkıyor. Iron Man sizi hayal kırıklığına uğratacağı için siz en iyisi işe The Incredible Hulk ile başlayın.



IRON MAN

İşleyen demir pas tutmaz

PlayStation 3



Bu zırhın içinde bir insanın olduğunu bir türlü kabullenemedim.

Deliller gibi beklediğim bir hafta sonuydu. Hem filminin, hem de oyununun aynı zamanda çıkıyor olması, Iron Man'ın tüm hafta sonumu ele geçireceğinin işaretiydi. Vizyona girdiği günün hemen akşamında Iron Man'ı izlemeye gittim. Bir sonraki gün, 1963 yılında Iron Man'ın insanlarla tanıştığı meca olan Tales of Suspense dergisinin 39. sayısını bir nefesten yeniden okudum. (Evet, ciddi bir çizgi roman fanatığıyım.) Ve nihayet tüm bu ön hazırlıkların sonucunda PS3'te Iron Man oynamaya başladım. Gelgelelim, Iron Man tüm bu hazırlıklarına ve hayranlığıma büyük darbeler indirdi.

Bir Iron Man, bir de Temel Reis...

Iron Man, gerçek adıyla Tony Stark karakteri, 1963 yılında Stan Lee ve Larry Lieber tarafından -Don Heck ve Jack Kirby'in de ustaca çizimleriyle- hayata geçirildi. Gerçek hayatta herhangi bir süper gücü bulunmayan ama buna karşılık zengin, zeki ve başarılı bir iş adamı olan Tony Stark, tutsak düştüğü teröristlerin elinden kurtulmak için hapis kaldığı hücrede zekasını kullanarak bir zırh geliştiriyor. Bu zırh ona Iron Man

kimliğini kazandıran süper gücü sağlıyor ve günümüze kadar sayısız değişikliğe uğrayarak farklı model isimleriyle Tony Stark'ın özel koleksiyonundaki yerini alıyor.

Söz konusu "Iron Man" olunca, oyunun en fazla öne çıkan özelliği de kuşkusuz Tony Stark'ın zırhları. Burada oyunun hakkını verelim; sadece bu muhteşem zırhları denemek için bile oyunu saatlerce oynayabilirsiniz. Filmdeki Mark I, II ve III zırhları oyunda da kullanılmış. Classic, Extremis, Hulkbuster ve Classic Mark zırhları ise yine tüm konsol versiyonlarında kullanılabilir. Bunun yanında PS3 versiyonunda Ultimate, Xbox 360 versiyonunda ise Silver Centurion zırhı birer ekstra olarak oyunculara sunulmuş. Ayrıca oyunda, bu zırhlar için başarılı bir upgrade sistemi bulunuyor.

Oyundaki bölüm tasarımları tamamiyle açık uçlu bir yapıda; yani görebildiğimiz her yere çok kısa bir süre içinde uçarak ulaşabiliyorsunuz. Jetlerle yüksek irtifada savaşırken, aniden yere hızlı bir iniş yapıp tankları sağa - sola fırlatmaya başlayabiliyorsunuz. Yere her iniş yaptığımızda, filmde de kullanılan ve orijinali bir Iron Man çizgi roman kapak çiziminden (Vol. 4 Sayı #76)

alınan karizmatik pozunuzu vermeyi de ihmal etmiyorsunuz.

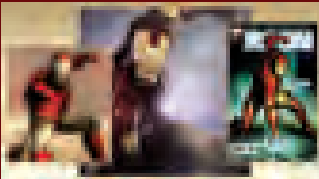
Silahlara gelince; elinizin altında repulsor laser, uni-beam projector, pulse bots ve muhtelif füzelerden oluşan, ileri teknoloji bir donanım bulunuyor. Kendi silahlarınızı kullanmanın dışında, size atılan bir füze havada yakalayıp sahibine geri fırlatabiliyor ya da uçan bir mekanik cismi kollarınızın arasına alıp Daire'ye ritmik bir şekilde basarak parçalara ayırabiliyorsunuz.

İşin rengi değişiyor> Ne yazık ki oyunu yarım saat oynadıktan sonra Iron Man'ı havada düzgün tutmaya, bir de üstüne hedefleri tutturmaya çalışmak sıkıcı bir hal almaya başlıyor. Kameraya hakim olayım derken aksiyonu kaçırıyorsunuz. Spider-Man gibi son derece karışık hareketlere sahip olan bir karakterin oyun kontrolleri bile oldukça daha rahattı. Kontrollerdeki ve kamera açılarındaki zorluklar bu oyunun en önemli eksilerinden biri.

Kontrollerdeki sinir bozucu hatalara alışsanız bile, bu kez de sürekli birbirini tekrarlayan görevler gözünüze batmaya başlıyor. Bunun üzerine bir de hiç bitmeyecekmiş gibi akın akın üzerinize gelen düşmanları, tankları ve füzeleri gördüğünüzde, yarım saatin sonunda oyunu alıp bir kenara fırlatıyorsunuz. Koskoca Iron Man'ı ne hale getirmişler...

Iron Man ve Tony Stark ile duygusal bağı olanlar ve Iron Man çizgi romanının sadık takipçileri dışında bu oyunu -içim kan ağlayarak- kimseye önermiyorum. Filmi izleyin, çizgi romanları okuyun ama sakın Iron Man'ın adını lekeleyen bu oyuna bulaşmayın. 🚫

HANGİSİ GERÇEK?



Iron Man'ın oyun uyarlaması, sinema filminin ve orijinal çizgi romanın bir sentezi olarak kurgulanmış. Oyunun başlan-

gıcı ve sonu sinema filmi ile aynı; araya ise çizgi romandan alınan öğeler serpiştirilmiş. Iron Man okuyucuları, kahramanımızın büyük düşmanlarından olan Whiplash, The Melter ve Madame Masque gibi karakterleri kolaylıkla tanıyacaklardır. Bu arada sinema filminin ve oyun başlangıcı Afganistan'da geçiyor ancak gerçek hikaye -1963'te, dönemin gerektirdiği şekilde- Vietnam'da başlıyordu.

IRON MAN

ART Geliştirilebilir zırh seçenekleri, geniş mekanlar

YAPIM Secret Level

DAĞITIM SEGA

TÜR Aksiyon

DiĞER PLATFORMLAR Xbox 360, Wii, PC, PSP, PS2

WEB ironmanthegame.marvel.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

EKST Başarısız kurgulanmış olan uçuş kontrolleri, hedef alma problemleri, monoton görevler

Oyunun kontrol, kamera ve savas sistemi daha öznel bir şekilde tasarlanmış olsaydı, her şey çok daha farklı olabilirdi. Iron Man gibi renkli bir karakteri konu alan bu yapımın, büyük bir fırsatı kaçırdığı bir gerçek.

5



alternatif



NBA STREET HOMECOURT

NBA Ballers: Chosen One'a göre çok daha rahat bir kontrol sistemi, daha gerçekçi karakter animasyonları ve daha eğlenceli / dinamik bir oynanış sistemi ile piyasaya çıkan NBA Street Homecourt, sokak basketbolundan beklediğiniz her şeyi size veriyor.

NBA BALLERS: CHOSEN ONE

Yok artık LeBron James!

Ortaokuldayken, her gece rüyamda uçarak smaçlar bastığımı ve büyük basketbol maçlarında yıldız olduğumu görürdüm. Ancak ertesi gün, gördüğüm rüyadan etkilenecek solluğu potanın altında alır, hem basketbola, hem de boyumun bodur olmasına lanet okurdum. (Annemin anlattığına göre aynı sinir krizini, iki yaşınday-

ken, oturduğumuz sitenin basketbol sahasında da yaşamışım.) Neyse ki Street Hoop, NBA Live serisi gibi yapımlar vardı; rüyalarımı -nispeten- bu oyunlar ile gerçeğe dönüştürebiliyordum. Kısacası, basketbol oyunları benim için her zaman egomu tatmin etmemi sağlayan birer deşarj araçları olmuştu. Ta ki beni "recharge" eden NBA Ballers: Chosen One'a kadar...

Başarısız bir son saniye üçlüğü> "Senaryoya dayalı bir basketbol oyunu" tanımlı kulağa ne kadar hoş geliyor, değil mi? Kendi karakterinizi yaratıyor, özelliklerini belirliyor, onlarca takma isim seçeneğinden birini seçiyor ve gerçek anlamda, varınızla - yokunuzla bir kariyere başlıyorsunuz. Ben de böyle temiz ve güzel hislerle başladım NBA Ballers: Chosen One oynamaya. Hoş, "karakter yaratma" ekranındaki grafikler biraz işkillendirmişti beni ama "Yok canım" dedim kendi kendime; bir basketbol oyunu ne kadar kötü olabilirdi ki...

Xbox 360

Sonra Chuck D çıktı karşıma. Hem de "modellenmemiş" bir şekilde; kanlı - canlı... Hip-hop'i sevmesem de "Vay" dedim; "İnsanı havaya sokmayı biliyor bu adamlar". Chuck D'nin girişinden sonra teke tek mücadele ile kariyerimin ilk maçına çıktım. Fakat daha maçın başlarında kameranın bana yerleri yumruklatacağını anlamıştım zira top, rakibin eline geçtiğinde rakibiniz hızlı bir şekilde potaya yönelirse tek yapabileceğiniz şey basketin sesini duymak... Oyunun kamera açıları, topu mu takip ediyor, rakibi mi takip ediyor, yoksa beni mi takip ediyor; anlayamadan şiddetli bir baş dönmesiyle yere yığıldım. (Şaka yapıyorum; yıkılmadım, ayaktaım, dertlerimle baş başayım.) Tam kamerayı kabullenmeye başlamışken sevgili basketbolcumu doğru düzgün hareket ettiremediğimi fark ettim. Doğaldır zira böyle bir kontrol sistemi, en detaylı ve zor dövüş oyununda bile yoktur. (Sanıyorum ki Midway, Mortal Kombat vs. DC Universe'ün dosyaları ile NBA Ballers: Chosen One'inkileri karıştırmış.) En basit artistik hareketi sergilemek bile dert NBA Ballers: Chosen One'da. (UEFA Euro 2008'i bile geçti oyunun kontrol sistemi.) Sorunlu bir kamera ile gereğinden fazla zor olan kontrol sistemi bir araya gelince ortaya "tutuk" bir oyun çıkıyor haliyle.

Sunum iyi, ortam iyi, grafikler fena değil ama bu oynanış / kontrol sistemi ve 90'lardan kalma karakter animasyonları ile NBA Ballers: Chosen One, en fazla "bakımlı ama çirkin" sıfatını hak ediyor. (Street Hoop'tan beri müptelası olduğum özel hareket barının bile suyunu çıkarmışlar.) Kısacası, senaryoya dayalı, az sayıda moda sahip olan arcade bir basketbol oyununun bu denli sinir bozucu, sıkıcı ve zor olmaması gerekiyor.

Böyle blok olmaz; bu olsa olsa kel kafaya Osmanlı tokadı olur.

NBA BALLERS: CHOSEN ONE

ARTI Etkileyici menüler, müzikler, videolar; yeni ve eski birçok ünlü NBA yıldızı

EKSİ Sorunlu kamera, gereğinden fazla zor olan kontrol sistemi, "tutuk" oynanış yapısı

YAPIM Midway
DAĞITIM Midway
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR PS3
WEB www.nbaballers.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Eğer "NBA" isminin yer aldığı her şey varım" diyorsanız bu oyunu deneyin ancak kontrol ve kamera nedeniyle hayattan sağumanız halinde sorumluluk kabul etmiyoruz.

5,9

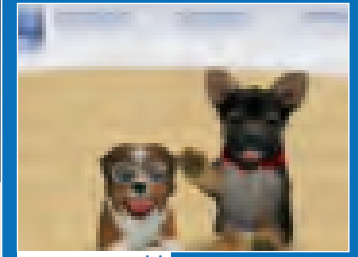


Bu kadar sevimlilik insanın kanına dokunuyor.



Zeus ve Roxanne'i izleyenler bu sahneyi hatırlayacaklardır.

alternatif



NINTENDOGS SERİSİ

Nintendo DS'in başarılı oyunlarından biri olan Nintendogs, The Dog Island'a alternatif olmakla kalmayıp, "İyi bir köpek oyunu nasıl yapılır?" dersi verebilecek kadar da nitelikli bir yapım. DS sahipleri kaçırmasın.

THE DOG ISLAND

"Evde besleyebilir miyim?" diye sormayın; kalbinizi kırarım

PlayStation 2

Köpekler iyidir, sevimlidir. En tipisiz görünebile insanın içine anlamsız bir sıcaklık zerk eder. Onlarca tür köpek; seç - beğen - al... Üstelik köpekler yalnızca yanımızda gezdireceğimiz süs aksesuarları da değildir. (Evet, toplumsal bir mesaj gönderdim biraz önce.) Onlar, evlerimizi de korur. Üstelik, yabancılar karşısında her daim bir "göz korkutma" aracıdır bu yaratıklar. Kimisi tuttuğunu koparır, kimisi de size "ekmek" çıkarır. Kediler gibi içten pazarlıklı, nankör değildir köpekler. Kuşlarınki gibi dünyayı umursamaz, "kaçtı kaçacak" bir halleri de yoktur. Onları sever; onlarla oynar, gezer, tozarsınız... Eğlenceli hayvanlardır köpekler. Bu yazıyı hazırlamadan birkaç saat öncesine kadar ben böyle düşünüyordum. Ta ki aslen bir Wii oyunu olan The Dog Island'ı PS2'de deneme şansı bulduğum ana kadar. Bildiğiniz her şeyi unuttu çünkü bu oyunu oynadıktan sonra kim olduğunuzu bile hatırlamak istemeyeceksiniz.

İti an...> Oyunun tamamına nüfuz etmiş sıklığına inat, The Dog Island çok güzel bir açılış videosuyla başlıyor. Bembeyaz bir fonun önün-

de envaiçesit köpek, fondaki eğlenceli müziğin ritmine kaplırıp sevimli hareketler yapıyor, pozlar veriyor. Sade ama bir o kadar da keyifli bu açılış izlerken insan "Herhalde gösterişten uzak, basit ama süper eğlenceli bir oyun oynayacağım" gibi düşüncelere kapılıyor. Yok, efendim; yalan! Her şeyden önce, evet; oyunumuzda bir köpeği yönetiyoruz. Kesinlikle ilginç bir fikir! Fakat sonra anlıyoruz ki bu konsept yalnızca Wii'de işleyebilecek cinsten çünkü The Dog Island Wii'nin sunduğu oynanış sistemi olmadan hiçbir şey ifade etmeyen bir oyun.

Her neyse efendim; profilimizi yaratıp oyuna başladığımızda, hangi cinsten bir köpek olacağımızı (İlk oynayımda Bulldog'u seçtim.), cinsiyetimizi ve kardeş sayımızı kararlaştırıp kendimizi bir köpek barınağında buluyoruz! O ne be? Bu köpekler şapka takıyor, gözlük kullanıyor! Kiminin mesleği bile var; üstelik bu köpekler sizin, bizim evlerimiz gibi evlerde yaşıyorlar! Durun daha bitmedi; ciddi bir senaryosu da var oyunun. Oynadığım hikayede biz, annemiz ve kardeşimizle (Kız kardeş aldım kendime tabii ki; gerçekçiliğe önem veririm.) yaşayan delikanlı bir kuçu kuçuyuz ve kardeşimizin yakalanmış olduğu amansız hastalığın tek çaresi olan doktoru evimize getirmek için The Dog Island'a doğru yola çıkıyoruz. Ama dikkatli olmamız lazım çünkü babamız da bu uğurda yolculuğa çıkmış ve bir

daha geri dönememiş. "İşte böyle..." derken kendimizi, rotasını The Dog Island'a çevirmiş olan bir kaptanın gemisinde buluyoruz. Yok, dayanamayacağım; vallahi patlatacağım kahkahayı! HAHAAH! Hafız olaya bak; oynanış sistemi dandik, grafikler dandik, sesler dandik, hatta ortada "oyun" namına bir şey yok ama adamlar oturup Küçük Emrah varı bir senaryo yazmışlar! Hahaha! Gülmekten çatlayacağım sanırım; oy karnım...

...çomağı hazırla!> Son paragraftan sonra halen bu yazıyı okumaya devam ediyorsanız sizinle oynanış sistemi hakkında konuşmayı uygun görüyorum. The Dog Island, maalesef oynanış sistemi ile de paçayı kurtaramıyor. Kontrol sistemi PS2'nin gamepad'ine uzak olan bir oyunu PS2'ye adapte etmek ne kadar akıllıca bir davranış, bunu bilemem ama gördüğüm o ki bu deneme iyi bir sonuç vermemiş.

Köpeğimizi iç mekanlarda ve dar alanlarda izometrik kamera ile yönettiğimiz The Dog Island, oyuncuya koklama, kazma ve havlama dışında fazla bir aktivite sunmuyor. Geriye kalanlar sadece bir avuç mini oyundan ibaret. Haliyle, insan 30 dakika sonra sıkılıyor ve oyunu bir kenara fırlatmak istiyor. Fakat dediğim gibi, bu sıkıcılığın en büyük nedeni The Dog Island'ın PS2'de emanet gibi durması. Oyunun kontrollerinin haddinden fazla basitliği; bölümlere yedirilmiş, zevksiz mini oyunlar ve oyunun genelindeki "Grafikler ve sesler önemli değil; nasıl olsa oynanış sistemiyle yırtarız" anlayışı, The Dog Island'ın PS2'ye yakışmamasının en büyük nedenleri.

Açıkçası, The Dog Island'ı oynamadan evvel, oyunun mini oyunlarla dolu, "çerez" kıvamında bir yapım olduğunu sanıyordum. Fakat hayal kırıklığım büyük oldu. Bırakın PS2'yi, Wii'de bile bu oyun oynanmaz. ☹

THE DOG ISLAND

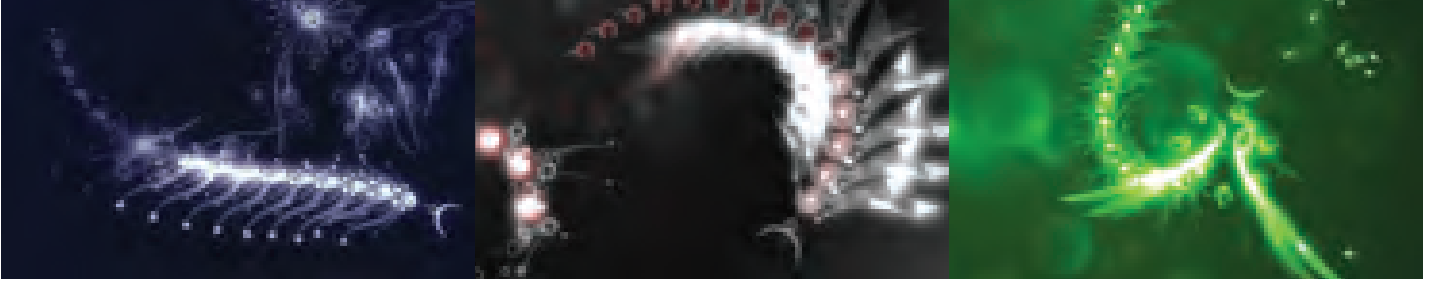
ARTI Birbirinden "cins" köpek cinsleri

EKSİ Başarısız grafikler, sesler, müzikler, diyaloglar, oynanış sistemi

YAPIM Yuke's Media Creations
DAĞITIM Ubisoft
TÜR Platform
DİĞER PLATFORMLAR Wii
WEB www.ubisoft.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tigon

Öyle bir oyun ki bu, yıllardır size arkadaşlık eden köpeğinize karşı beslediğiniz güzel duygularınızı tekrar gözden geçirmenize neden olabilir.

4



fIOW



Her şey bir şeyle başladı? Sahi ya, neyle başladı?

Bazen öyle beklenmedik zamanlarda, öyle beklenmedik oyunlar karşınıza çıkıyor ki şaşkınlıktan feleğimi şaşırıyorum. Ayrıca, bu sürpriz yapımlar sayesinde, yeni nesil oyunlar için harcanan milyonlarca Dolar'ların, emeklerin ve son teknoloji görsel efektlerin, özgün bir fikir karşısında ne kadar anlamsız ve aciz kaldığını görüyorum. İşte fIOW da bu "özgün fikirli" oyunlardan biri. İlk bakışta oyun tek bir mekan, iki kontrol tuşu ve arka fondaki bir - iki ses efektinden başka bir şey ifade etmiyor oyuncuya. Fakat fIOW'un oyuncuyu kendine çeken bir tarafı var: Değişik, rahat, basit ama buna rağmen

hipnotize edici bütünlüğü. Kontroller, tabir-i caizse "su gibi akıcı" ve rahat. Grafikler ise harikulade... Gösterişinden değil elbet, insanı çatlatacak derecedeki sadeliğinden... Ve oyuncuyu her daim "su altında" tutmayı başaran, buğulu ve büyütlü sesler... Tüm bu saydığım, birbirleriyle muhteşem bir uyum içinde olan özellikler o kadar harika bir işçilikle kotarılmış ki bu basit oyun, en komplike oyundan bile daha kaliteli duruyor.

fIOW'da, ekosistemde hayat mücadelesi veren bir yaratığı kontrol ediyoruz. Ne kadar çok organizma sindirirsek o kadar büyüyor, değişiyor ve bizden büyüklere kafa tutacak konuma gelebiliyoruz. Tabii ki diğer organizmalarla başa çıkmak için hızımızı ayarlamamız ve nereden saldıracağımızı bilmemiz gerekiyor. İlk başlarda yiyeceğimiz tek hücrelerin yerini bir süre sonra bizimle aynı büyüklükte, hatta bizden büyük

organizmalar alıyor. İndiğimiz her basamakta daha büyük ve daha korkunç organizmalara rastlıyoruz. Üstelik, karşılaştığımız canlıların bize verdikleri tepkiler de ilerleyen bölümlerde değişiyor; karşılaştığımız tehlikeler artıyor.

Özetlemem gerekirse siz siz olun, kısa oyun süresine rağmen çok ucuza edinebileceğiniz bu "küçük ama etkili" oyuna karşı kayıtsız kalmayın çünkü Spore'a kadar (Eylül'de piyasaya çıkacak.) bu tür bir oyun oynama şansınız şimdilik yok. 🎮

YAPIM **SuperVillain**

DAĞITIM **SCEA**

TÜR **Arcade**

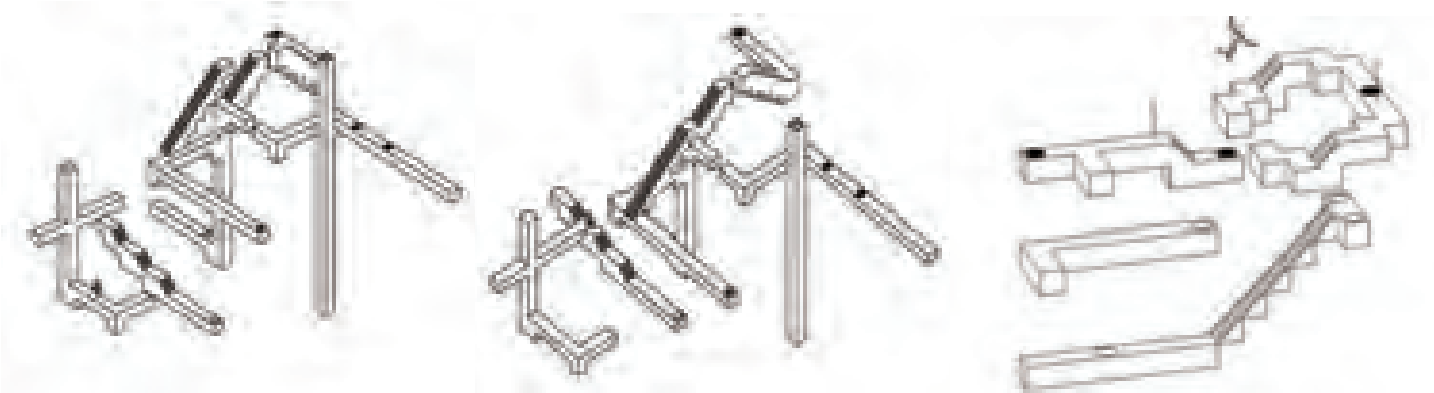
DİĞER PLATFORMLAR **PC, PS3**

WEB www.us.playstation.com/PSP/Games/fIOW

TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Hipnoz etkisi yaratan bu basit ama özgün oyun, rahat kontrolleri ve orijinal grafikleriyle dikkat çekiyor.

8,2



ECHOCHROME



Bazıları bağımsız sever...

Neredeyse yaptıkları her işle bizleri şaşkırtan Japonlar, gün geçmiyor ki yeni ve değişik bir fikirle kapımızı çalıp, bizleri kendilerine hayran bırakmasınlar. Echochrome da Japonlar'ın "kırık"lıklarına çok güzel bir örnek. Peki, nedir Echochrome'u piyasadaki onca süper grafikli, karmaşık kontrollü, yeni nesil oyundan ayıran? Onu özel kılan ne? Gelin bu sorunun cevabını hep birlikte bulalım.

Grafik sanatçısı Maurits Cornelis Escher'in meşhur perspektif çalışmalarına dayanıyor Echochrome'un oynanış sistemi. Yani

bir nevi göz yanıltması, aldanma, üçüncü boyut ile ikinci boyutun dansı... Alakasız şekillerin birbirleri ile muhteşem uyumu... Sizin kamera kontrolünüze göre ilerleyen, bağımsız bir karakter... Daha önce karşılaşmadığımız birçok özellik Echochrome'da mevcut.

Oyunda birtakim çubukların, merdivenlerin ve deliklerin bulunduğu ince, beyaz bir platformda, çöpten daha topluca bir karakteri platformun bir ucundan diğer ucuna ulaştırmaya çalışıyoruz. E, bu mudur olay? Hayır! Mesela, diyelim ki karakterimizin önüne bir boşluk geliyor; hemen kameramızı, o boşluğu yan tarafımızdaki merdivenlerle kapatan bir bakış açısına alıyoruz. Böylece adamımız merdivenlerden inip hedefine yaklaşıyor. Ya da diyelim ki aşağı karakterimizin

aşağı inmesi gerekiyor fakat ekrandaki merdiven yol üzerinde değil. Hemen kameramızı uygun bir perspektife ayarlayıp bu merdiven ile aramızdaki boyut farkını ortadan kaldırıyor ve aşağı inebiliyor.

Echochrome ile ilgili değil yarım, 10 sayfa bile yazsam eminim ki oyunu oynayana kadar nasıl bir şey ile karşı karşıya olduğunuzu tam olarak anlayamazsınız. Bu yüzden, "sığ" olmaktan her halıyla uzak, bir sanat eseri tadındaki Echochrome'u mutlaka deneyin. 🎮

YAPIM **Japan Studio**

DAĞITIM **SCEA**

TÜR **Puzzle**

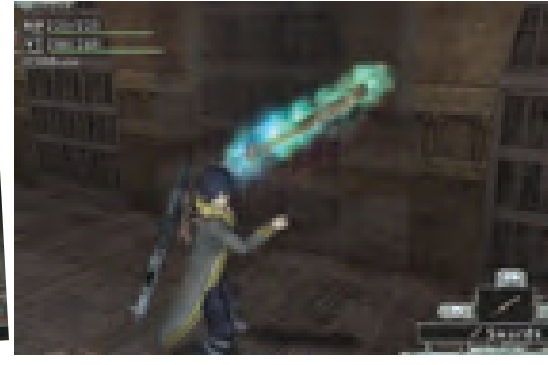
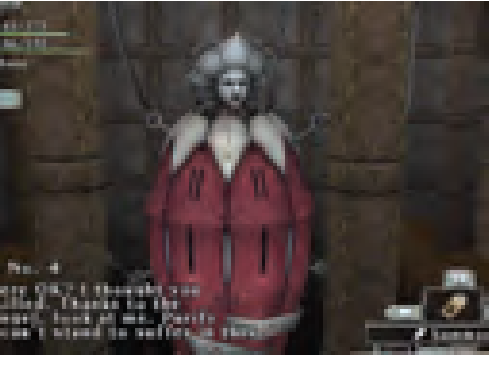
DİĞER PLATFORMLAR **PC, PS3**

WEB www.us.playstation.com

TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Algılarınızın pasını silen, beyninizi çalıştıran ve aynı zamanda da çok eğlenceli olan Echochrome, bir oyundan öte, bir sanat eseri.

8,9



BAROQUE

Gotik kızları da sevmem

Merhaba sevgili LEVEL okuru. Biliyorum, o kadar güzel oyun dururken, Kısa Kısa'daki kötü oyunlar ilginizi çekmiyor ama biz de canınızı sıkmak, keyfinizi kaçırmak için ısrar eden manyaklar değiliz; size hemen hemen kimsenin duymadığı, bilmediği bazı sıklardan bahsedeceğim. Ve evet, sadece bu sayfaları okumaya vakit ayırırlar bu sıklardan haberdar olacaklar.

İlk bahsetmek istediğim konu, "Alo Kısancım, Destek ve Terapi Hattı" Evet... Hiç duymamıştınız, değil mi? Bu, devlete, vatandaşlarımıza sunulmasını önerdiğim bir yardım hattıdır. Alo İntihar Hattı gibi, kıskaç hanımlarımızın, beylerimiz kıskaçlık krizi geçirdiklerinde derhal arayıp destek ve terapi alabileceği bir kamu hizmetidir. Mesela, evlenip "evinin adamı" olmasını hayal ettiğiniz; sizi, peri masalı gibi bir düşünle, arkadaşlarınızın, komşularınızın,

dostlarınızın, akrabalarınızın önünde teslim alacak ve evinin kraliçesi, imparatorluğunun imparatoriçesi yapacak; babasının holdinginde genel müdür olan sevdiceğiniz, gidip, tarçına bulanmış ballı dudakları ile "33" yapan güzel kızları ısıtıp, onların o kıvrık kıvrık bedenlerini avuçlayarak erkekliliğini dilberlerin alevlerinde mi dövüyor? Siz de sürekli olarak sevgilinizin "tasmalı fino" gibi peşinizden koşmasını arzu eden; adam tapulamacı, yangından mal kaçırmacı, bencil bir kadın olarak kıskaçlık krizleri mi geçiriyorsunuz? Peki ne olacak şimdi? Bir yanda bu ilişkiyi mahvedip çocukcağızı terk etme seçeneği, diğer yanda içinize attığınız kıskaçlıkla ömrünüzü yiyip bitirme tehlikesi... Arıyorsunuz Alo 900 KIS-KANÇ hattını; uzman terapistimize verip veriyor, atıyor, tutuyor, ağlayıp sızlıyor, gerekirse tepinin

cırlıyorsunuz. İçinizi döküp gazınızı aldıktan sonra da güzel ilişkinize kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Böyle harikulade bir hizmet...

- Alo merhaba, ben çok kısancım!
- Anlıyorum hanımefendi...
- Ama öyle böyle değil, gerçekten ağır vakayım!
- Peki, sizi bir dakika bekleteceğim; lütfen ayrılmayın.
- Neden bekletiyorsunuz? Kimle konuşacaksınız? Hatta başka biri var, değil mi? Onunla ilgileneceksiniz. Beni umursamıyorsunuz; biliyorum. Aptal değilim ben!

YAPIM **Somon fûme, parmesan ve biraz soya sosu**
DAĞITIM **Kendinize saklayın; dağıtmayın**
PLATFORM **Wii**

1

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K8 FANTASY ALL-STARS

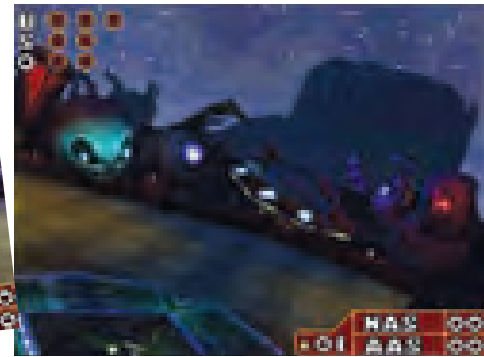
Bir süper kahramana aşık olmak

Sevgili erkek arkadaşlarım; bilmem, hiç fark ettiniz mi ama hepimiz bir süper kahramanla aşk yaşıyoruz zira her kadın bir süper kahramandır. Kadın zaten doğuştan bir süper kahramandır. Onun süper yeteneklerinden şüphe edenlerin ve onu küçümseyenlerin aşk acısıyla yataklara düştüklerini bilmeyen yok. Kadın süperdir çünkü o bir bakar, hepimiz aşık oluruz; o bir konuşur, hepimiz susarız; o ister, köpeği oluruz; o istemez, toz oluruz. Onun Süper X ışını bakışları, kazağımızın ya da gömleğimizin üzerindeki kadın saç tellerini anında tespit eder; onun süper burnu, yatağımıza sinmiş olan kadın kokularını hemencecik alır. Ve onu oyuna getirmeye çalışmak, ancak sonumuzu getirir çünkü sahip olduğu "mindrick yeteneği", bize, onun duymak istediklerini söyler. Yeni bir kıyafet almış ya da saçını yeni yaptırmış olan bir kadına "Kötü olmuş"

denildiğini duydunuz mu? Bu mindrick değil de nedir? Force neymiş, Jedi kimmiş? Darth Vader bizim kadınlarımızla bir karşılaşsın, sıkıyorsa! Kılıcını, pelerini bırakıp gider arkadaşımız. Şu patetik hayatlarımızda kadından daha süper bir canlı gördük mü ki bir süper kahraman arayışına giriyoruz? Kadın bütün ilişkileri ayakta tutan güçtür. O; özverili davrandığı, bize katlandığı ve insanüstü bir çabayla bizleri sevdiği için erkeklerin bir ailesi, bir ilişkisi, bir kız arkadaşı ve bir aşk hayatı olur. Yoksa hepimiz yalnızlığa mahkum oluruz. Zavallıyız arkadaşlar hepimiz. O yoksa bir hiçiz hepimiz. Saygıyla eğilip onun huzurundan çekiliyorum.

YAPIM **Yapmayın gözünüzü seveyim**
DAĞITIM **Bir tatlı huzur almaya geldik**
PLATFORM **DS**

1





BATTLE OF THE BANDS

Doğum günü kutlanmadığında kızmayan sevgili

Sevgili LEVEL'ci okurlarım, canlarım, çiğparelerim; bir derdimi daha Kısa Kısa bahanesiyle sizlerle paylaşmak istiyorum. Sanki bir oyun eleştirisi okuyormuş gibi yaparak çevrenize fark ettirmeden beni sessizce okursanız çok memnun olurum. Burada kaleme oyun eleştirisi dışında metinler aldığımı duyan kıskanç rakipler, tahammülsüz yetişkinler falan olabilir etrafta; ellerine koz vermeyelim lütfen.

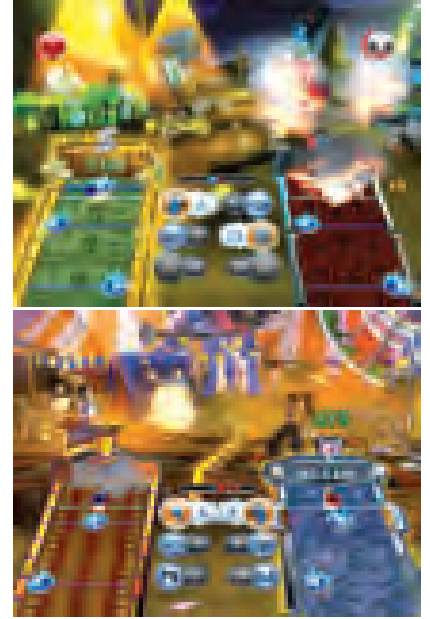
Bakın, ben, bu doğum günü - yıl dönümü falan kutlama meraklısı sevgili milletinden bıktım, usandım; adeta tiksindim. Ve harıl harıl, doğum günü kutlanmadığında sinir krizleri geçirmeyen, ilişkisini sorgulamayan, aşkını sonlandırmayan bir sevgili arıyorum. İki gönül arasındaki bağ, bir doğum günündeki ritüele bağlı ise varsın, olmasın. Eksik kalsın o aşk hayatımda. Seri tokatlarla adam edilesi insanlar hayatımda eksik olsun arkadaşım! Oysa ne güzeldir, doğum gününü kutlamadığınızda sorun çıkarmayıp ilişkisine olduğu gibi devam eden bir dilber,

değil mi?

Ayrıca, doğum günü nedir arkadaşım?! Birinin şımarması, saçmalaması, her türlü ukalalığı yapması için ona tahsis edilmiş olan özel bir izin günü müdür? Yani, "Yaşantım rezil bir esaretten farklı değil. İçimde pis bir canavar saklıyor ve 364 gün onla yaşıyorum. Gerçek kimliğim ve karakterim, şımarık, ukala, bencil olandır. 364 gün boyunca ezilip hor görülerek esaret altında yaşamamın acısını bir gün şımararak çıkarmak istiyorum" gibi bir alt mesaj yattıyor doğum günü şımarıklıklarının altında; bilmem, farkında mısınız? Oysa, şımarıksan 365 gün şımar; seni öyle de seven çıkar arkadaşım! Kendin ol! Efendi ol! Adam ol! Allah aşkına yorma beni doğum günü insanı!

YAPIM **Frambuazlı pasta severim**
DAĞITIM **Ama kreması az olsun**
PLATFORM **Wii**

1



POKEMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF TIME

Oyun seven erkeği küçümseyen kadınlar

Simdi kafadan, "Kadınlarımızın %99'u..." diye sallasam, sonra gerçek bir araştırma yapılsa, yanılmaktan korkarım. Evet sevgili LEVEL'ci güzel arkadaşlarım, bizleri geleceğe taşıyacak ve medeniyetimizi galaksiye yayacak olan kadınlarımız kendilerini aşmış; sanata, ilime, bilime, fezaya, yıldızlara, nebulalara yönelmiş ve ilim, bilim ve sanat aşkı ile dolmuştur. Ve hatta, son 10 yılda, erkeklerden dahi daha fazla futbola ilgi gösterip erkeklerinin beğenisini kazanmak için futbol sevgilerini paylaşmaya başlamışlardır. Erkek arkadaşları, boş zamanlarında televizyonlardaki maç yayınlarını ve ardından maçlar hakkındaki yorum programlarını ve tekrar yorum programlarını ve yine yorum programlarını ve yeniden yorum programlarını ve bir daha yorum programlarını izlemek için tüm

hafta sonunu ve hafta içini harcarken, ses çıkarmazlar ama oyunlardan iki satır bahseden bir adamla karşılaştıkları zaman hemen kin kusup tehdit vari tavırlarla "Ya oyun, ya ben" seçeneğini ortaya koymayı çok iyi bilirler.

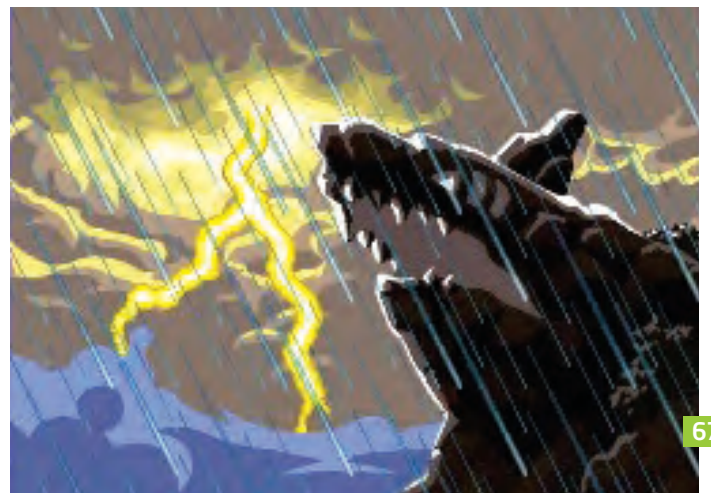
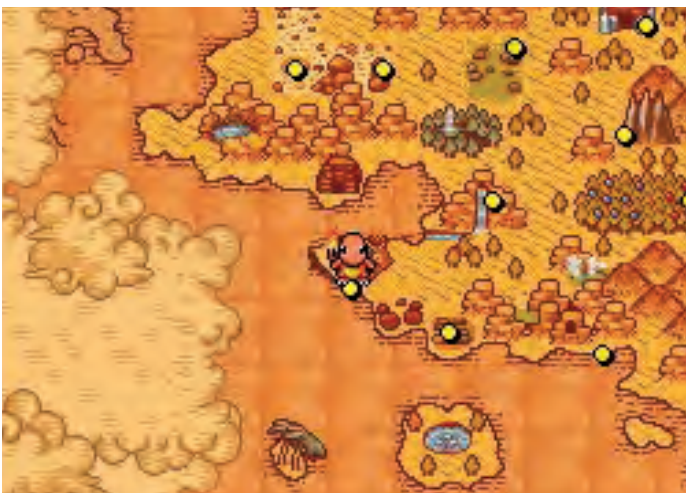
Buradan oyun seven tüm erkekler bir dost tavsiyesinde bulunmak istiyorum: Evet, gerçekten sevgilinizin gözünde bir zavallı, büyük bir iş adamı ya da eşsiz bir sanatçı olabilirsiniz; hiç fark etmez. Sevgiliniz oyun keyfinize laf mı etti? Sevgilinize tekme basıp oyununuza devam edin sevgili arkadaşlarım! Şu dünyada kaç yıl boyunca dırdır, mızımız, naz çekmeye dayanabilirsiniz ki? Dünya kadın kaynıyor; yenisini bulursunuz. Daha güzelini bulursunuz ama oyun keyfini her zaman yaşayamazsınız. Unutmayın, her oyun eşsizdir ama

dünyada 3 milyar kadın var.

- Recai, bana tek taş almanı istiyorum. Necla'nın kocası almış; hava atıyor. Onunkinden daha büyük bir tek taş almalısın. Kadını onurlandır Recai!
- Bebeğim, kapıyı kapatarak uzaklaş!
- Sana aşkı sunarak lütfettim Recai; karşılığını öde, çabuk!
- Bölüm sonu canavarı gibi kadınmışın be! Düş yakamdan, beni oyunlarımla yalnız bırak!

YAPIM **Seçim yapmak zorunda kalacaksınız**
DAĞITIM **Ya kadın, ya oyun**
PLATFORM **DS**

1



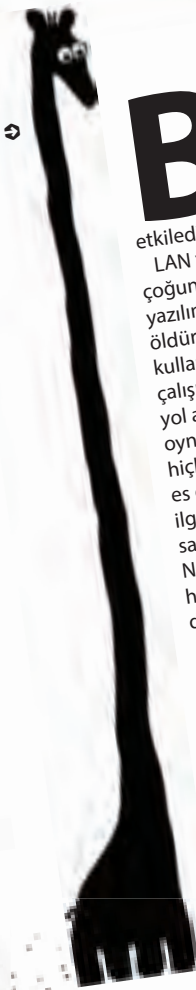


OYUNCULUĞUN ÇARPIK EVRİMİ

Böyle mi olacaktı?!

“Profesyonel oyunculuk” adına milli takımlar kuruluyor, olimpiyatlar yapılıyor, yüz binlerce Dolar’lık ödüller dağıtılıyor... Kazanan takımın ya da bireyin milli marşı çalınıyor. Fakat ters giden bir şeyler var sanki; profesyonel oyunculuk kavramı fazla mı şişiriliyor yoksa? Binlerce Dolar’lık ödülleri kaptan bir StarCraft oyuncusu, bir Total War oyuncusundan daha mı başarılı? ⇨





Bir zamanlar, bir grup gencin amatör uğraşı olan oyunlar, -hepimizin bildiği gibi- artık koca bir endüstri dalı haline geldi. Oyuncular da belli kategorilere dahil ediliyorlar: Casual gamer, power gamer vs... Bu kategorilere "profesyonel oyunculuk" kavramını da rahatlıkla ekleyebiliriz ancak, bu kavramı sorgulamaya başlamadan önce rekabete dayalı olan oyunların, oyunculuğu nasıl etkilediğinden bahsedelim.

LAN ya da internet üzerinden oynanan oyunlar -bir diğer deyişle "multiplayer oyunlar"- çoğunlukla oyun oynama kavramını sarsan bir süreç yaşıyor oyunculara. Türkiye'de korsan yazılım kullanımının yaygın olması ve dolayısıyla oyunlara kolayca ulaşılabildiği, tüketim bilincini öldüren ve oyun oynamanın keyfini yok eden etmenlerden sadece biri. Orijinal yazılım kullanımının yaygın olmaması sebebiyle oyun firmaları ülkemizde herhangi bir pazarlama çalışması yapmıyor. Bu da oyuncunun tüketim bilincinin ve oyun algısının daralmasına yol açıyor. Oyunları son derece hızlı tüketmeye alışkın olan oyuncular da bir şekilde oyun oynamanın hem analitik zekayı geliştiren, hem de keyif veren taraflarını ıskalyorlar. Tıpkı hiçbir ara videoyu izlemeksizin Metal Gear Solid oynamaya çalışanlar ya da diploması ekranını es geçerek sadece "skirmish" atan Total War oyuncuları gibi... İnternet kafe duman altı, daracık ilginç: Sinire kesmiş, bağıra çağıra oyun oynayanlar mı istersiniz, yoksa duman altı, daracık salonlarda PES oynayanlar mı... İnternet kafeler, Türk oyunculuğunun kalbinin attığı yerler. Ne var ki aynı zamanda, oyunculuğun ve tüketim bilincinin günbegün öldüğü yerler. Hırsa dayalı oyunların oynandığı ve rekabetin keyfine varmaktan çok, salt gövde gösterisine dayalı turnuvaların çevrildiği garip sosyalleşme alanları internet kafeler.

Oyun algısı

Oyunları salt birer eğlence aracı olarak konumlandırmak, sektörün yanlış algılanmasına neden olan bir diğer etmen. 2000'li yılların başında, İngiltere Ticaret Bakanlığı, yatırım yapacağı sektörleri belirlerken ilk sıraya "creative industries" adı verilen, yaratıcı fikirlerle dayanan sektörleri koymuştu. Yaratıcı iş dallarının zirvesinde ise -filmlerin ve dizilerin yanında- oyunlar yer alıyordu. Aynı şekilde, iç savaşın çıkan Çek Cumhuriyeti, yarattığı oyun sektörü ile ekonomisini iki yıl içinde ayağa kaldırdı. "Oyun" kavramına bu açıdan baktığımız zaman, bir oyun sektörüne sahip olmadığımız için, oyunculuk kültürüne de sahip olmadığımızı söyleyebiliriz. Eh, böyle saçta, böyle tarak... Oyunu üretmek ve oynamak ve bu eylemlerden keyif almak, vizyon gerektirir. Bildiğiniz gibi bir kasaba, kent olmadan önce birtakım aşamalardan geçer; altyapı sorunları

OYUNCULUK ÜZERİNE ÇAĞRISIMLAR

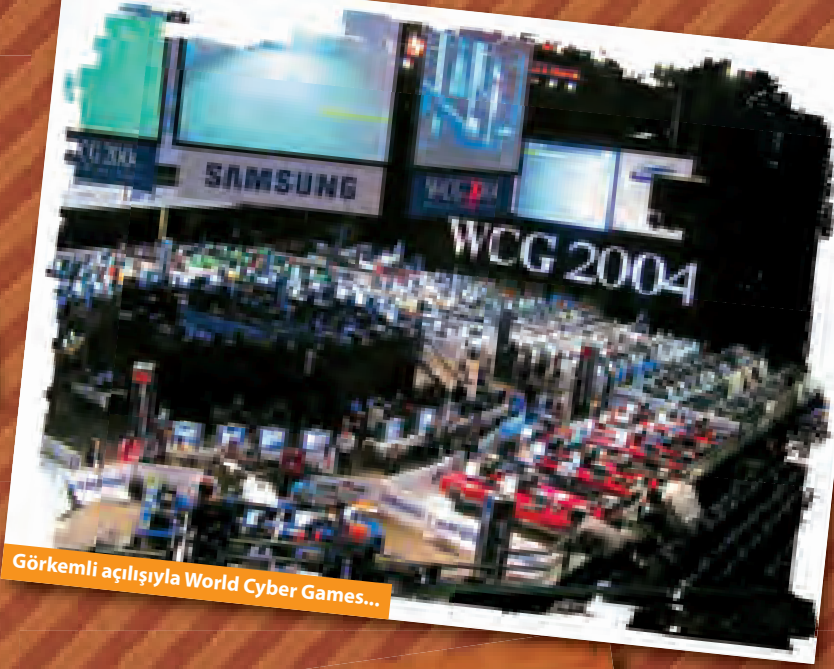
Yıl 1992, İstanbul...

Bir çift göz, abilerinin içinden oyun seçmeye çalıştığı kataloğa hayran hayran bakmaktadı: "Nasıl oluyor da ekrandakileri biz kontrol edebiliyoruz? Eğer filmleri sadece izleyebiliyorsak müziği sadece dinleyebiliyorsak bu bambaşka bir şey olmalı! O evdeki alet benim olmalı, olmalı..."

İstanbul'a yapılan bir akraba ziyaretinin ardından kafada oluşan sorular ve bu soruların yanıtlarının aranmaya başlamasıyla açığa çıkan bir tutku... Herkes hobilerini, boş zamanlarını dolduran birer harç malzemesi olarak görürken, fark ettim ki benim hobim, hayat tarzım haline gelmiş. "Oyun" denilen kavramdan bir hayat tarzı oluşturup bu tarzı kemikleştirmekten bahsediyorum. Artık, oyunların ne hale geldiğini anlatmak için sektörün

milyar Dolar'lar ile döndüğünden bahseder olduk. (Ancak günümüzde "sektör malı" diye tanımladığımız oyunlar da bir zamanlar birkaç hevesli gencin hobisiydi, unutmamak gerekir ki.) Fonda sıcak ve samimi sohbetler ile oyun geceleri yaşadık çoğumuz, işlerin bu raddeye geleceğini pek hesaba katmadan. Aslında bunu öngörebilirdik zira alt metinlerle geleceğin çok gönderme yapıldı: Önce oyunu karakterin gözünden gördük ve sonra yavaş yavaş, gördüklerimiz gerçeğe yaklaşmaya başladı. Kulağında hikayelere büyümüş olan bir nesil olarak o hikayelere yön verir olduk. Bize anlatılan hikayeler, hikayelerimiz oldu ancak bir süre sonra hikaye dinlemek, cüzdanımızı epey yormaya başladı; kapitalizm, oynanan oyunu fark etmişti.

İster inanın, ister inanmayın; bu, belirli aralıklarla kurulan bir internet kafe.



Görkemli açılışıyla World Cyber Games...

çözülür, okul sayısı artar, parklar yapılır vs... Kasabada yaşayan insanlar da bu gelişim sürecinde belli aşamalardan geçmek durumundadır; ilk başlarda yalnızca toprakla uğraşan halk, daha sonra endüstriyle tanışır. Ve kasaba, tüm bu aşamalardan sonra modern bir kente dönüşür. Tıpkı bu örnekte olduğu gibi oyun üretmek, pazarlamak ve oynamak için ciddi bir altyapıya ve vizyona ihtiyaç vardır. Hiçbir oyun çabuk tüketilmemelidir. Oyun, çoğu zaman ağır oynanmalı ve senaryo, sindirilmelidir. Ne yazık ki -salt keyif almak ve öykü dinlemek olmalıdır. Ne yazık ki -salt hız dayalı ve anlamsız oyun dinamiklerine sahip olan- bazı popüler multiplayer FPS / RTS oyunları ile oyun oynama kavramının içi boşaltılmış ve oyuncunun taktik zekası devre dışı bırakılmıştır. Dolayısıyla, keyif ve eğlence unsurları terk edilmiş ve oyuncu hırs duygusu ile baş başa kalmıştır. Kısacası, bir "turnuva oyuncusu" olmak asla "iyi oyuncu olmak" demek değildir; hatta zaman zaman oyuncu olmayı anlayamamaktır.

Profesyonel oyunculuk

90'lı yılların sonlarına doğru, PC oyunculunun zirve yapması ile hem oyunlar, hem de donanım firmaları adeta gemi azya aldı ve bu dönem, PC oyunculunun altın çağıydı. Oyunların pahalı donanımlara gereksinim duymasını herkes kabullenmeye başlamıştı. İnsanlar PC'lerinde oyun oynamak için yüzlerce, hatta binlerce Dolar'lık donanımlar satın alıyorlardı. Firmalar ekran kartı, işlemci ve ses kartı gibi bileşenler bir yana; oyuncu mouse'u, oyuncu klavyesi ve oyuncu kasası gibi çevre ekipmanları ile oyuncuların akıllarını çeliyordu. Bu hamleler, oyunculuga bambaşka anlamlar kazandırdı. Turnuvalar, donanım firmaları tarafından organize edilmeye başlandı; popüler oyuncuların adları markalaştırıldı ve ortaya yepyeni bir meslek çıktı: Profesyonel oyunculuk. Sadece oyun oynayarak şana, şöhrete ve paraya kavuşan bu oyuncular, rekabete bambaşka anlamlar yüklediler. Ne var ki çoğu açıldan getirisi olan profesyonel oyunculuk, sadece hız ve reflekse dayalı olan ve oyuncuyu tek bir yerden test eden dinamikleriyle oyun ve oyunculuk kavramları içinde sırttan bir resme dönüştü. Ama iki dakika içinde üs kurup saldırmaya çalışmak ile aylar süren bir diplomasi, ticaret ve savaş trafiğinin içinden ülkeyi çıkarmak arasında oyunculuk açısından büyük farklar var. Oyun oynamak oyuncuyu hırslandırmak ve sinirlendirmekten çok tatmin etmeli ve ona keyif vermeli.

OYUNCU SESLERİ

Bir internet kafeye girip oyun oynayanlara şu soruyu sorduk: "Neden oyun oynuyorsunuz?" Cevaplar hayli ilginçti.

"Aslında eğlenmek için oynuyorum ama mouse'un saçmalaması yüzünden ölmek beni çok sinirlendiriyor." (Counter Strike oynarken yenilince feryat figan bağırarak bir oyuncu)

"Gündelik yaşamdan uzaklaşmak için oynuyorum ama bu oyunlar beni kaçmak istediğim şeylerin içine daha beter sokuyor." (arkadaşlarıyla LAN üzerinden StarCraft oynayan bir oyuncu)

"Daha fazla düşman istiyorum ama bu oyunda aynı anda sadece dört düşman geliyor." (hırsıyla Quake 4 oynayan bir oyuncu)

"Evde hanımın dırdırını dinlemek istemediğim için internet kafeye gelip oyun oynuyorum." (Knight Online yüzünden eşiyile yaşadığı problemlerden bahseden bir oyuncu)

"Buraya rahatlamaya geliyorum ama şu bağırıp çağıranları gırtlaklayacağım bir gün!" (çevresine sinirli bir şekilde bakan bir oyuncu)

"Gidin başımdan! Sadece üç frag'im kaldı!" (ortamdaki en asabi oyuncu)

"Usta, şu arabayı nasıl çalacağım?" (GTA öğrenmeye çalışan bir oyuncu)

"Barlarda içki içmeye param yetmiyor." (tutumlu davranmaya çalışan bir oyuncu)

"Oyunlar popüler kültürün yeni hikaye anlatıcıları." ("Oh" dedirten oyuncu)



En ünlü profesyonel oyuncu: Jonathan Wendel.

Ortada kalan oyuncular

Madalyonun diğer yüzündeki oyuncular, sessiz sedasız bir şekilde, en zor oyunları oynamaya devam ediyorlar. Dikkat edecek olursanız, hangi türde olursa olsun, rekabetin söz konusu olduğu oyunların hemen hemen tümü, hız odaklı oyunlar. StarCraft, Quake ya da Counter Strike gibi oyunlar elbette ki maharet gerektiren oyunlar. Ne var ki söz konusu "strateji" olduğu zaman, profesyonel oyunculuk kavramının yanlış evrimleşmiş olduğunu görüyoruz. Bir Total War oyuncusunu ele alalım: Bu oyuncu aynı anda hem diplomatik ilişkiler yürütmek, hem ticari hesaplar yapmak, hem de farklı savaş taktikleri kurgulamak zorundadır. Bir Europa Universalis oyuncusu için de aynı şeyler geçerlidir; hamlelerini ağır ağır düşünerek yapmak zorundadır. Aksi halde, başarılı olamaz. İşte, yazınına başında sorduğumuz soru tekrar karşımıza çıktı: Binlerce Dolar'lık ödülleri kapana bir StarCraft oyuncusu, bir Total War oyuncusundan daha mı başarılı? Bir tarafta oyun oynamayı bir meslek olarak gören ve başarılı olabilmek için hızlı bir şekilde hareket eden bir oyuncu profili var; diğer tarafta ise oynadığı oyunun içine giren ve tadını tam anlamıyla çıkararak, bilinçli ve amatör bir oyuncu profili...

Sadece oyun oynamak

Ortaya çıkacak olan üründen çok salt ticarete odaklanılan her işte olduğu gibi işin içine para kazanma hırsı girdiği zaman oyunlar da anlamını yitirmeye başlıyor. Tıpkı profesyonel oyunculğun, "oyun oynamak"tan çıkıp salt hız odaklı anlamsız bir aktiviteye dönüşmesi gibi... Kim bilir, belki biz; ağır ağır, sakın bir şekilde ve keyif alarak oyun oynamayı seven oyuncular için özel bir organizasyon düzenleriz... 🎮

OYUN TURNUVALARININ TARİHÇESİ

Nereden nereye...

Video oyunları, bu güne kadar her zaman heyecan ve rekabetin nesnesi oldu. Bundan tam 25 yıl önce, 1983 yılında kendilerine "Twin Galaxies" diyen bir arkadaş grubu, oynanan tüm Arcade oyunlarındaki rekorların kayıtlarını tutuyordu. Hem kendi aralarındaki, hem de kurulan diğer takımlarla olan rekabetlerini meşrulaştırmak adına Amerikan Ulusal Video Oyun Takımı'nı kurdular. Takım birçok turnuva organize etti; bu turnuvalardan en çok ses getireni 1987 tarihinde düzenlenen Video Game Masters Tournament'dı ve bu organizasyon, Guinness Dünya Rekorları için düzenlenmişti. Böylelikle ulaşılan en yüksek skorlar, tarihe kazınacaktı.

Daha sonra sahneye Nintendo çıktı; firma, 1990 yılında tüm A.B.D.'yi dolaşarak büyük bir turnuva organize etti. Bu gösterişli etkinliğin finali ise California'da, Universal City Stüdyoları'nda gerçekleştirildi. Tam 90 finalist vardı ancak mahşer yerini andıran bu mekandan sadece üç kazanan çıktı. "11 yaş ve altı" kategorisinde Jeff Hanson; "12 - 17 yaş" kategorisinde Thor Aackerlund; "18 yaş ve üstü" kategorisinde ise Paul White, Nintendo'nun bu büyük turnuvasının kazananları oldular. Kendilerine birer altın Nintendo kartuşu hediye edildi.

1985 yılından beri, A.B.D.'nin ev eğlencesi sektöründeki alışveriş ihtiyacını karşılayan firma Blockbuster, 90'lı yılların başlarında kendi oyun turnuvasını organize etmişti. Turnuvanın en büyük destekçisi ise ünlü GamePro dergisiydi. (Oyun turnuvalarının ve oyun dergilerinin işbirliği tam 18 yıllık bir geçmişe sahip.) Bu organizasyonun katılımcıları sadece A.B.D., Kanada, Birleşik Krallık, Avustralya ve Şili vatandaşlarıydı. Turnuvada, NBA Jam ve Virtua Racing gibi oyunlar oynandı.

Televizyonlarda yayımlanan ilk oyun müsabakası ise Avustralya'da bir eğlence programı olan A*mazing'de, yine 90'lı yılların başında gerçekleşti. Programda iki çocuğa Nintendo oyunları oynattırıldı.

1997 yılına kadar gayet alçakgönüllü bir şekilde devam eden oyun turnuvaları, bu yıl içinde amacını biraz aşmaya başladı. Oyun sektöründe tanınan bir adamın vaadi, tüm basının ilgisini oyun turnuvalarının üzerine çekti. John Carmack'ın ünlü "Ferrari iddiası" tam bu yıla denk geliyor. 97 yılının Mayıs ayında organize edilen Red Annihilation oyun turnuvasında Carmack, kazanana kırmızı bir Ferrari 328 GTS'ini hediye edeceğini açıkladı ve ödül, Dennis "Thresh" Wong'a gitti. Aynı yılın Haziran ayında ise bir başka ünlü organizasyonun ilki gerçekleştirildi. Günümüzde "Elektronik Sporların Babası" denilen Angel Munoz, Cyberathlete Professional League olarak adlandırdığı oyun turnuvasını duyurdu. Dünyanın en önemli oyun turnuva-

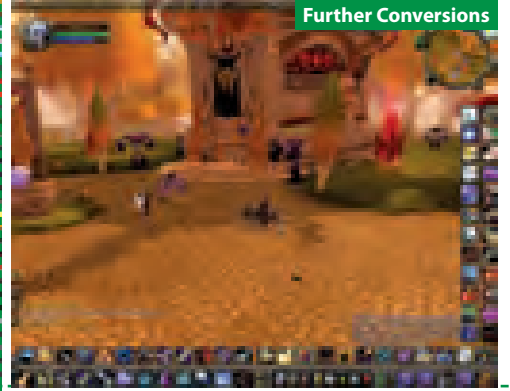
larından biri olarak gösterilen CPL şimdi iyice gelişmiş durumda. Uluslararası müsabakalara sahne olan CPL, büyük toplantı merkezlerinde ve binlerce oyuncunun katılımıyla organize ediliyor. CPL finalleri, internet üzerinden canlı olarak izlenebiliyor. 2005 yılında "dünya turu" formatında organize edilmeye başlanan CPL'in ödül bütçesi ise yaklaşık 1.000.000 Dolar. Hatırlayacak olursanız ünlü oyuncu Jonathan "Fatal1ty" Wendel, adını bu organizasyonun büyük finalinde duyurmuştu. Wendel, finalde, (Teke tek Painkiller oynanmıştı.) büyük ödül olan 150.000 Dolar'ı cebine koydu. Aynı organizasyonda Sander "Vo0" Kassjager ise "en çok turnuva kazanan katılımcı" olarak "En Değerli Oyuncu" ödülüne layık görüldü.

2000 yılında hepimizin yakından tanıdığı World Cyber Games, Güney Kore'nin başkenti olan Seoul'de başladı. Quake III, Starcraft, FIFA 2000 ve Age of Empires II gibi oyunların yer aldığı, 17 ülkeden 174 katılımcının boy gösterdiği bu turnuvada ödül bütçesi 20.000 Dolar'ı buluyordu. 2006 yılında WCG'nin ödül bütçesi 462.000 Dolar'a kadar yükseldi. Ayrıca, organizasyonun sadece bütçesi gelişmedi; katılımcı sayısı da arttı. Turnuvaya katılan oyuncuların sayısı 700'e kadar ulaştı.

Bundan birkaç yıl önce ülkemizde de oldukça ünlü olan, çoğunuzun oynadığı Trackmania Nations da saydığım diğer turnuvalar gibi ses getiren bir organizasyon olan -ve 2003 yılında ilki organize edilen- Electronic Sports World Cup için özel olarak geliştirilmişti. 37 ülkeden, 358 katılımcının yarışlarına sahne olan bu organizasyonun ödül bütçesi ise 150.000 Pound'du. ESWC de yıllar içinde büyüdü ve organizasyonun bütçesi 400.000 Pound'a, katılımcı sayısı ise -57 ülkeden katılım gösteren- 547 yarışmacıya kadar çıktı.

2006 yılında düzenlenmeye başlanan Major League Gaming ise konsol oyunlarına odaklanan bir turnuvaydı ve şovun yıldızı Halo 2'ydi. MLG'nin bir diğer önemi ise televizyondan canlı olarak yayımlanan ilk konsol turnuvası olmasıydı. Halo 2 Pro Series event'leri USA Network tarafından canlı olarak yayınlandı.

Profesyonel oyunculuğun ekseninde döndüğü bu turnuvalarda en iyi oyuncular, isimlerini markalaştırabiliyor ve hayatlarını gerçek anlamda oyun oynayarak kazanıyorlar. Milyon Dolar'lara varan ödüller ve büyük donanım firmaları ile yapılan pazarlama çalışmaları ile profesyonel oyuncular, çok büyük paraları ceplerine indiriyorlar. Adını duyurmuş olan oyuncular, popüler oyun turnuvalarına ünlü bilişim firmalarının sponsorluğu altında katılıyorlar. Hatta bu büyük firmalardan bazılarının eSports takımları bile var. Bu firmalar bünyelerindeki takımların her türlü giderlerini karşıladığı gibi, takımları için özel donanımlar da üretiyor.



WORLD OF WARCRAFT GÜNLÜK QUEST REHBERİ

Gündelikçilikte iyi para var

Rehberde yer alan günlük quest'leri tamamlarsanız hem ün, hem para, hem eşya, hem de honor puanları kazanabilirsiniz. Yer darlığından dolayı rehberde tüm quest'leri yazmadık ama en kolay şekilde, en çok para getiren quest'lere yer vermeyi uygun gördük. Bazı noktalarda ününüz artıkça yeni quest'ler açılacaktır. Aşağıdaki quest'ler toplam iki saatinizi alacak ve size ortalama 100g kazandıracak ve ününüze ün katacaktır. Eğer canınız sıkılıyorsa bu quest'leri tamamlayarak kısa yoldan kara geçebilirsiniz.

kapısının önündeki altı yaratığı kesin ve kapının önünde duran "Emissary of Hate cesedi"nin üzerine bayrağı dakin. Burada Emissary of Hate'in tekrar ortaya çıkmasını beklemenize veya onu kesmenize gerek yok; ölüsünün üstüne bayrak dikmeniz yeterli.

The Air Strikes Must Continue

Müthiş kolay bir grup görevi... Battlemage Arynna, sizi limandaki Ayren Cloudbreaker'ın yanına gönderecek. Orada bir kuşa binip bombalama görevine gidecek ve 2 Pit Overlord, 3 Eredar Sorcerer ve 12 Wrath Enforcer öldüreceksiniz.

Isle of Quel'Danas

Buradaki görevler, hem kolay olması, hem de Shattered Sun Offensive ünü kazandırması açısından çok önemli.

Arm the Wards

Görevi Captain Theris Dawnhearth'tan alıp hemen, haritanın solunda yer alan Wretched Fiends'i ve Wretched Devourers'ı keserek dört adet Mana Remnant elde edin. Daha sonra "güvenli bölge"de bulunan binaların etrafındaki herhangi bir "kırmızı kristal" üzerinde bunları kullanın.

Further Conversions

Vindicator Xayann'dan görevi alıp haritanın solundaki Arcane Sentries'le savaşın. Onları yener yenmez, Attuned Crystal Cores'ı kullanarak kendi safınıza çekin. Yalnız, etraftaki yaratıkları çekmemeye dikkat edin; yoksa işiniz uzar.

The Battle Must Go On

Harbinger Inuuro'dan görevi ve bayrağı alıp güneye doğru inin, köprünün sol tarafında kalan boyut

Know Your Ley Lines

Diğerlerine göre biraz daha zor bir görev ama gideceğiniz yeri bildikten sonra işiniz kolay... Astromancer Darnarian'dan aldığınız kristali Portal: 48, 44; Shrine: 61, 62; Bloodcrystal: 42, 35 koordinatlarında kullanın.

Chruhsh the Dawnblade

Magister Ilstar'dan görevi alıp haritanın soluna doğru yola çıkın. Hemen hemen her yerde öldürmeniz gereken düşmanlar bulunuyor. Dawnblade Summoner'ı, Blood Knight'ı ve Marksman'leri kesin. Herkes onların peşinde olduğundan bu düşmanlar zor bulunabiliyor. Ayrıca, birbirlerine yakın durduklarından iki tane den fazlasıyla aynı anda uğraşmamaya dikkat edin.

Keeping the Enemy at Bay

Bu görev, The Air Strikes Must Continue görevini aldığınız yerden alınıyor. Önce, düşmana destek olmak için gelen gemileri bombalayın; sonra, bir gemiye inip düşmanları kesin. İlk inilen gemi

genellikle çok dolu oluyor. Bu yüzden diğerlerine inmekte fayda var.

Sunfury Attack Plans

Her zaman yanınızda bulunması gereken bir günlük quest... Shattrath'da kuşa binmeden önce bu görevi alabilirsiniz. Yolunuz Nether Storm'a düşer ve orada Blood Elf keserseniz, quest'i onlardan alabilirsiniz.

Görevi bitirdiğinizden sonra alma şansına sahipsiniz.

Gaining the Advantage

Eğer "mining", "skinning" veya "herbalism" yeteneğine sahipseniz, her an yanınıza bulunması gereken ikinci quest... Quest'in gerektirdiği Nether Residue, bu üç yetenekten birini kullanırken otomatik olarak çıkıyor; yani ekstra çaba sarf etmenize gerek yok. Bitirdiğinizden sonra almayı unutmayın.

Terokkar Forest Fires Over Skettis

Yalnızca beş dakikanızı alacak bir bombalama görevi... Terokkar Forest'ta bulunan kalenizden görevi alıp Skettis'e gidin ve yumurtaları kullanın. Rotanızı belirleyerek her defasında görevi aynı şekilde bitirebilirsiniz.

Blade's Edge Mountains Banish More Demons

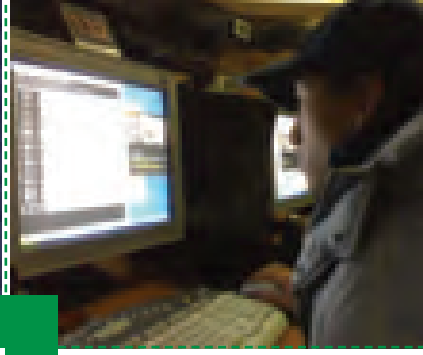
Kronk'tan görevi alıp bir taş kullanarak kapıyı açın ve demon'ları bu kapının yanında öldürün. Birçok oyuncunun aynı anda bu görevi yapmasından dolayı bu görevi bitirmek zamanınızı alabilir ama kolay bir görevdir. BURAK



Young Shin (en sağdaki) ve Dream Execution ekibi...



Bendeniz, kelimle War Rock oynarken...



K2 NETWORK

Röportaj

Buz gibi bir Şubat akşamı... K2 Network Direktörü Young Shin ile hafta içi, Pazar akşamı için randevulaştık. Elbette ki İstanbul'un tipiye yakalanacağını tahmin edememiştik. Buluşma yerimiz, Kanyon Alışveriş Merkezi'ydi. Mekanın mimarisini bilenler bilir; Kanyon'un orta bölümü açıktır. Hava iyiyse yaşarsınız. Ne var ki o gün hava kötüydü; hem de çok kötü...

Türk oyunculuğu ile özel olarak ilgilenen Young ile konuşmak için can atan bendeniz, sarınıp sarmalandım ve Mecidiyeköy'deki evimden (Söz, "Hayırlı olsun"a geleceğiz FaFu! Valla... - Fırat) Kanyon'a doğru yola çıktım. Zorlu bir yolculuğun sonunda Kanyon'un yukarıda bahsettiğim açık bölümünde Young'ı beklemeye başladım. Los Angeles gibi ılıman iklimli bir şehirde yaşayan Young, donmuş bir şekilde birkaç metre ötemde belirdiği zaman onu şöyle karşıladım: "You have come to the wrong place. Welcome to Philedelp-

hia!" (Ardından bir röportaj klasiği olan, "gülüşmeler" geldi. Daha doğrusu "kahkahalar".)

Sıcak bir mekana geçip kahvelerimizi aldık ve sohbetimize başladık:

LEVEL: Var olan oyun firmaları ülkemizi fazla önemsemiyorlar, bildiğiniz gibi. Elbette ki bunun -yıllardır tartıştığımız- farklı nedenleri var. Peki K2 Network, hem Gamers First oyun portalını, hem de War Rock'ı Türkçe dil desteği ve Türk oyuncularına özel hizmetler ile piyasaya sürmeye nasıl karar verdi?

Young Shin: Türkiye'de, oyunculuğun kalbi internet kafelerde ve "online oyunlar"da atıyor. Türk oyuncusu, rekabet etmeyi seven bir yapıya sahip. Knight Online'in, World of Warcraft'ın ve Counter-Strike'in Türkiye'de en popüler oyunlar olduğu yadsınmaz bir gerçek. War Rock'ı Türk oyuncularının beğenilerine sunmamızın en önemli nedeni bu.

L: Türk oyuncularının War Rock'ı neden tercih etmeli? Bildiğiniz gibi, bizim oyuncumuz alıştığı oyunları oynamayı tercih eder. İnternet kafelerde halihazırda oynanmakta olan oyunların popülerliğini kırabilecek misiniz?

YS: Bildiğiniz gibi, War Rock, tamamıyla ücretsiz olarak indirilip oynanabilen bir oyun. Amacımız oyunculara oyun satmak değil; tamamıyla yeni bir deneyim yaşatmak. War Rock, "gerçekçilik" ve "eğlence" unsurlarını aynı anda barındıran bir oyun; hem derin bir oynanışa sahip, hem de bağımlılık yapıcı. Oyunda beş farklı piyade sınıfı (Her birinin özel item ve silah grubu bulunuyor.), onlarca farklı kullanılabilir araçlar ve farklı modlar için farklı haritalar yer alıyor. Tüm bu özellikler, "free to play" mantığı ile oyunculara yepyeni bir deneyim yaşatmak için...

L: Peki War Rock'ın bir FPS olmasının nedeni nedir? Bildiğimiz kadarıyla, online FPS oyunlarında -diğer türlerdeki online oyunlara göre- daha fazla teknik problem yaşanıyor. Tüm bu problemleri göze alıp online bir FPS oyunu yapmaya nasıl karar verdiniz?

YS: FPS türünün dünyadaki en popüler oyun türü olduğunu söylememize gerek yok herhalde. Askeri tarzdaki FPS'ler, sunduğu oynanabilirlik özellikler ile uzun ömürlü olabiliyor. FPS türünü tercih etmemizin nedeni budur. Online FPS'lerde sık sık teknik problem yaşandığı tespitiniz doğru. Biz de client - structure yapısında oldukça problem yaşadık. Bildiğiniz gibi, War Rock'ın fazla sayıda kişiye ulaşabilmesi için sistem gereksinimlerini minimumda tuttuk. Böylece veri akışı stabil kalabilecekti. Buna rağmen problemler yaşayınca peer-to-peer sistemine geçip hemen hemen tüm aksaklıkları giderdik. Kullandığımız bu sistem, oyuncuların bağlantı hızlarının sabit bir seviyede kalmasını sağlıyor. Böylece yavaş bağlantıya sahip olan oyuncu, hızlı bağlantıya sahip olan oyuncuyu yavaşlatmıyor.

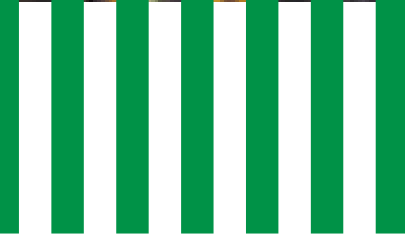
L: Türkiye'ye özel olan hizmetler dil desteğiyle sınırlı kalmaz umarız ki...

YS: Elbette ki hayır; Türkiye'deki oyuncularımıza her türlü teknik desteği vereceğiz.

L: (Young'ı biraz zorluyoruz.) Türkiye'ye özel harita paketi isteriz...

YS: Neden olmasın? Olabilir.

Ardından tüm ekip (War Rock'ın yapımcıları Dream Execution'ı da yanımıza alarak) internet kafeye gidip War Rock oynamaya karar veriyoruz. İstikamet, Beşiktaş... Uzun ve eğlenceli bir oyun seansından sonra saatın epey geç olduğunu fark ederek sohbeti "Tekrar görüşmek üzere..." noktasına getiriyoruz. Dışarı çıkıyor ve Barbaros Bulvarı'ndan aşağıya doğru yürümeye başlıyoruz. Lapa lapa kar yağıyor ve ben, Dream Execution ekibine bir senaryo fikri veriyorum. Hemen çalışmalarına başlayacaklarını söylüyorlar bana. Gülüşüyoruz, "En kısa zamanda görüşmek üzere" diyerek. Onlar San Francisco'ya (Game Developer Conference), ben ise Mecidiyeköy'e...

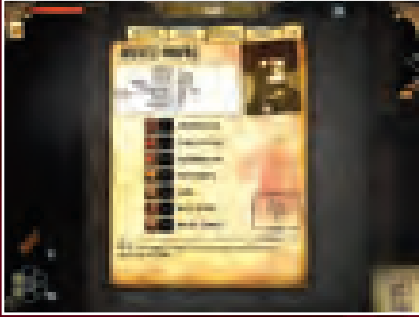


BAĞIMSIZ



Larva Mortus

Her evin kilerinde bir zebani yatar



Yine alışkın olduğumuz şölen başlıyor. Yine yüzlerce yarattığı geldikleri yere yollamak için harekete geçiyoruz ve yine ekran karşısında geçen saatleri dikkate almıyoruz.

Tam anlamıyla "çerez oyun" olarak nitelendirilebilecek Larva Mortus, bu tipteki oyunların arasından kaliteli sunumuyla hemen sıyrılıyor. Arayüzünden, hikaye anlatımına; oynanış sisteminden, grafiklerine kadar Larva Mortus, her yönüyle son derece başarılı.

19. yüzyılın sonlarında, karanlık güçlerin, dünyayı ele geçirme girişimine "Dur" diyen bir ajanın, her türlü korku filminde mevcut olan, çeşit çeşit yaratığa karşı savaşını konu alıyor oyunumuz. Ajanımızın, bu kötü güçleri durdurmak için dünyanın dört bir yanını dolaşması gerekiyor. Her bölüm için dünya haritasından bir bölge seçiyor ve ardından görevi yerine getirmek için seçtiğimiz bölgeye salıveriliyoruz. İzometrik kamera ile oynanan oyun, Shadowgrounds Survivor'ı andırıyor. Karakterimiz oyuna bir kılıç ve bir adet tabancayla başlıyor fakat ilerleyen bölümlerde, -her oyunda olduğu gibi- yepyeni silahlara kavuşuyor. Yeri

geliyor dinamikleriyle düşmanlarını havaya uçuruyor, pompalı tüfeğiyle yaratıkların suratlarını kurşunla dolduruyor, ateş püskürtücüsüyle yakıyor, yıkıyor ve sonunda ulvi görevinde başarılı oluyor.

Oyunun ilk bölümleri, sonraki bölümlere nazaran biraz sıkıcı ama ilerleyen bölümlerde silahlarınız çoğaldıkça ve karakteriniz geliştikçe (Birçok farklı alanda karakterinizi geliştirebiliyorsunuz.) işler çok daha zevkli bir hale geliyor. Ayrıca, karakterinizle birlikte düşmanlarınız da geliştiği için ekranda tam bir kaos oluyor. İkiye bölünen zombiler, parçalara ayrılıp size tekrar saldıran örümcekler, hayaletler ve daha fazlası bir an olsun başınızdan eksik olmuyor ve sonunda, bir ev dolusu yarattığı temizledikten sonra, kendinizle gurur duyuyorsunuz. (Niyese...) Kısacası, Larva Mortus'u şiddetle tavsiye ediyorum. ☺

YAPIM Rake in Grass
WEB larvamortus.rakeingrass.com
FİYAT 19.95 Dolar

9,1

The Amazing Brain Train

Koydum beynimi bir trene, gidiyorum zekavete...

Zihninizde iki tane çalı canlandırın. Bir tanesinin arkasına bir maymun giriyor. Ardından, diğerinin arkasına bir başka maymun... Bir saniye sonra ilk çalının arkasına iki maymun daha giriyor ve diğer çalının arkasındaki maymun çıkıyor; yerine önce bir, ardından bir tane daha maymun giriyor. Çok geçmeden ilk çalının arkasındaki iki maymun ikinci çalının arkasına geçiyor. İkinci çalının arkasından bir maymun çıkıyor ve önce ilk çalının arkasına iki tane, ardından ikinci çalının arkasına bir tane maymun giriyor. Ve en sonunda, ekranda şu soru beliriyor: İlk çalının arkasında toplam kaç maymun var? Haydi bakalım, çıkın işin içinden!

Bunun gibi birçok farklı mini oyundan oluşan Brain Train, anladığınız üzere algılarınızı, dikkatinizi ve zekanızı sınıyor. Üstelik, diğer zeka oyunları gibi bir bulmaca tipinde başarısız olduğunuz zaman, "Ölümlere göre... Embesilsiniz!" gibi gıcık ibareler de belirmiyor ekranda. (Bazen çok moral bozucu olabilir bu ibareler.)

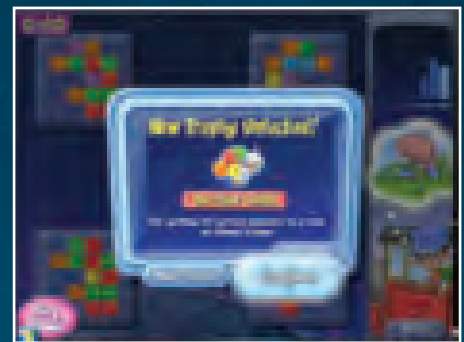
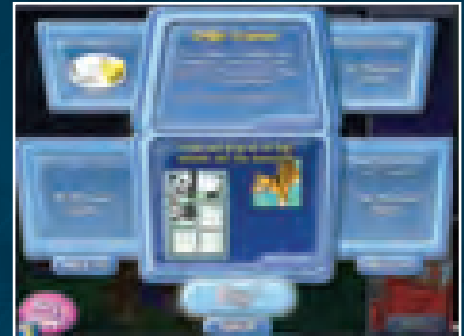
Quest, Practice ve Test modlarından birini seçerek oyuna başladıktan sonra, art arda birçok farklı bulmaca sizi bekliyor. Size tavsiyem, direkt olarak Quest moduyla oyuna başlamanız zira bu modda karşınıza, sırayla çok çeşitli bulmacalar çıktığı için

bir bulmacayı çözemeseniz dahi ikinci veya üçüncü bulmacada başarılı olup toparlanabiliyorsunuz. Bir trene sahip olduğunuz bu modda, treninizle haritada yer alan birçok farklı hayvanın arasında mekik dokuyorsunuz. Bu hayvanların çeşitli ihtiyaçları oluyor ve onları yerine getirmek için rayların izin verdiği ölçüde çeşitli noktalara ulaşmaya çalışıyorsunuz. Bir noktadan diğerine gitmek içinse biraz önce söz ettiğim çeşitli bulmacalarda başarılı olmanız gerekiyor.

Bahsettiğim "çalı oyunu" nun yanında oyun boyunca, klasik dört işlem oyunları, bir küpün işaretli tarafını seçeneklerden bulma oyunu, "çizilmiş olan şekli aklında tut ve bir daha çiz" oyunu ve buna benzer birçok farklı mini oyun karşınıza çıkıyor. Facebook'taki Who Has the Biggest Brain eklentisine iyi bir rakip olarak düşündüğüm Brain Train'i, zeka oyunlarına meraklı olanlar mutlaka denemeliler. ☺

YAPIM Grubby Games
WEB grubbygames.com/tabt/
FİYAT 19.95 Dolar

8,3



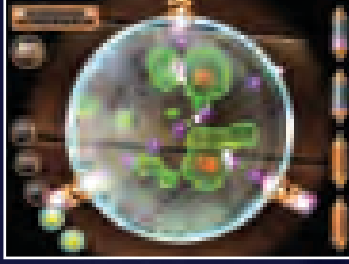
BEDAVA

Dr. Blob's Organism

Mikroskop altında virüs avı

Düşünün ki mikroskopunuzun altında bir organizma var ve bu organizma bölünüp sürekli olay çıkartıyor. Eh, siz de bu tavra karşı boş duracak değilsiniz ya; silahlarınızı kullanarak ona savaş açmalısınız o zaman. İşte bu fikirle ortaya çıkan Dr. Blob's Organism, birçok farklı bölümde, bölünen parçaları belirlenmiş bir bölgenin dışına çıkınca size zarar veren bir organizmanın ortadan kaldırılmasını konu alıyor. İlk başta, "ciuv ciuv" diye ateş eden, basit bir silaha sahipsiniz fakat daha sonra bu silahınız güçleniyor, silahlarınızın sayısı artıyor ve asi organizmaya karşı çok güçlü saldırılar gerçekleştirebiliyorsunuz.

Fark ettiğiniz üzere gayet basit bir oynanış sistemi söz konusu. Zaten oyunun da derin ve detaylı olmak gibi bir amacı yok. Tam bir, "kafa dağıtma" oyunu Dr. Blob's Organism. Eğer oyuna bu gözle bakarsanız epey keyif alabilirsiniz fakat uzunca bir GTA IV seansından



sonra bu oyunu oynamak pek anlamlı olmayacaktır. Haberinizi olsun. ☹

TÜR Aksiyon
YAPIM Digital Eel
WEB www.digital-eel.com

7

Voxelstein 3D

Wolfenstein'a farklı bir bakış

//Oyundaki pikselleri saydım resmen!" cümlesindeki isyan ne kadar net, değil mi? Bu isyandan bahsi geçen oyunun grafikleri üzerinde pek uğraşmadığını gayet açık bir şekilde anlayabiliyoruz.

Voxelstein adındaki bu oyunda ise durum farklı zira bu kez pikseller bizim dostumuz. Oyun aynı Wolfenstein 3D fakat ekrandaki pikseller biraz fazla belirgin. Ama

bu kötü bir şey değil zira oyunda pikselleri kullanmamız gerekiyor. Nasıl mı? Örneğin, oyuna başladığımız anda, arkasında durduğumuz parmaklıklar, bir kapıyı oluşturuyormuş gibi gözüküyor fakat kapı açılmıyor. Yapmamız gereken şey, elimizdeki bıçakla parmaklıkları piksellerine ayırmak. Beş dakika kadar uğraştıktan sonra parmaklıkları kesiyor ve oyuna adım atmaya başlıyoruz. Oyunun geriye kalan kısmında da pek bir şey değişmiyor. Farklı silahlar buluyor, çeşitli "zeka problemlerine sahip" düşmanlarla karşılaşıyoruz ve piksellerden oluşan bu Wolfenstein dünyasında yolunuzu bulmaya çalışıyoruz. Açıkçası, oyun çok iyi değil fakat özgün bir oynanış sistemine sahip; bu yüzden denemeye değer. ☹

TÜR FPS
YAPIM Ken Silverman
WEB Yok

6,9

Football Challenge 2008

PES'e rakip geldi!

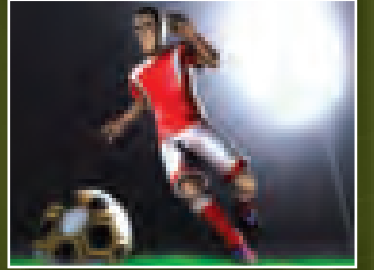
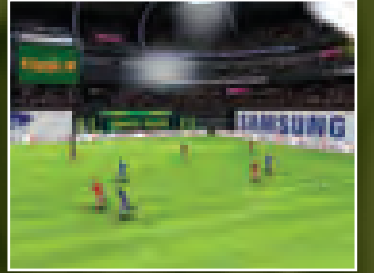
Futbol oyunlarından anlamayan bir insan olarak böyle bir spot atabilirdim (Attım da.) ama bu bir latife. Football Challenge 2008'in PES'e veya FIFA'ya rakip olamayacağını bilecek kadar suurlu bir oyun editörüyüm.

Sport1.de sitesinin istatistiksel birtakım araştırmalar için piyasaya sürdüğü FC2008, yarattığınız takımla oyunda gerçekleştirdiğiniz başarıların kayıtlarını tutuyor ve bunu sport1.de veritabanına işleyerek diğer oyuncular arasında sizi sıralamaya sokuyor. Dilerseniz bu seçeneği es geçerek oyunu offline olarak da oynayabiliyorsunuz ama bunu yapmak isteyeceğinizi pek sanmıyorum zira oyunun oynanış sistemi çok zayıf. Mesela, pas atmak için bir tuşa bile sahip değilsiniz; bir futbolcunun bir diğerine topu verebilmesi için "şut" çekmesi gerekiyor. (Fantezi Futbol - Elif) Oyuncu değiştirme, şut ve kontrol tuşlarının yanında hiçbir tuşun kullanılmıyor olması skandal niteliğinde bir hata kısacası. Yapay zekayı hiç işin içine katmıyorum bile. Sonuç

olarak, her ne kadar futboldan pek anlamasam da bu oyunun kötü olduğunu çok açık bir şekilde belirtebilirim. ☹

TÜR Spor
YAPIM sport1
WEB www.sport1.de

5,1



Driving Speed 2

"GT5 Prologue'u oynamadım" diye üzülmemin

//İşte size mükemmel bir yarış oyunu! Öylesine eğlenceli ki gözlerinizi bir saniye bile ekrandan çevirmek istemeyeceksiniz." Açıkçası bu cümlelerin gerçek olmasını isterdim fakat Driving Speed 2 bu övgüleri hiç hak etmiyor. Gaza basıp fren yapmaktan ve tatsız, sıradan pistlerde çirit atmaktan ibaret olan Driving Speed 2, birtakım 3D ve kodlama bilgisine sahip olan insanların hevesle yarattıkları fakat bunu neden yaptıklarından haberlerinin olmadığı bir yapım. Zaten piyasada tonla yarış oyunu var; bari biraz değişik bir şey yapın da insanlar sizden bahsetsin; yarattığınız oyunu övsünler; önünüz açılsın. Yok; illa ki dört tane klasik araba, dört tane standart pist yaratacaksınız ve kontrolleri zor yapacaksınız ki sağa - sola sürekli çarpalım ve sonunda delirerek oyunu kapatalım.



Açıkçası, bedava olmasına rağmen bu oyunu oynamak isteyeceğinizi pek düşünmüyorum. M3 Challenge'ı deneyin; kesinlikle çok daha fazla eğlenirsiniz. ☹

TÜR Yarış
YAPIM Wheelspin Studios
WEB www.wheelspinstudios.com

5,2

En Ateşli GPU'lar

Her şey senin için Nomad!

Yıl 1998... 2 MB RAM'li S3 Trio, "3D Yavaşlatıcı" ekran kartının yanına yüzlerce Dolar'lık 4 MB Diamond Monster 3Dfx kartını taktıktan sonra, oyunlarımın geldiği hale inanamamıştım. Bu öylesine bir değişimdi ki ödediğim her bir banknot için firmaya teşekkür mail'i atmıştım. Tamam, belki öyle bir şey yapmamıştım; belki günlerce harçlıksız gezmişim ama Quake 2'deki tüm o ışık oyunlarını görmek, bana her şeyi unutturmuştu. Aradan yıllar geçti; donanım çılgınlığı bir çığ gibi büyümeye devam etti. İnsanlar PC'lerinde oyun oynayabilmek için tüm maaşlarını ekran kartlarına yatırır oldular. Kısacası, doğru ekran kartını seçmek artık çok zor. Bu yüzden size bir GPU dosyası hazırlamaya karar verdik. Eğer yakın zamanda bir PC almayı ya da ekran kartınızı yenilemeyi düşünüyorsanız, aşağıdaki GPU modellerinden birini tercih etmenizi öneriyoruz. En azından Nomad'i 30 fps'de hareket ettirmenizi istiyorsanız... ©

TEST SİSTEMİ

| | |
|-----------------|---|
| İşlemci | Intel Q6600 Core 2 Quad 2.4 Ghz (3.6 Ghz'e overclock edildi.) |
| Anakart | Gigabyte GA-X48T-D06 (Intel X48 Chipset) E1 BIOS |
| Hafıza | Corsair PC-3-14000 DDR 3 1800 Mhz 4 GB RAM |
| HD | Seagate 250 GB 7200 RPM |
| PSU | ePower Technology EP-1200P10 xScale 1200W PSU |
| Kasa | Lian Li PC-B25B Mid-Tower ATX |
| İşletim Sistemi | Windows Vista Ultimate 32 Bit |

GEFORCE 9800 GTX 512 MB

Hybrid SLI uyumlu olan kart, çift olarak kullanılabilecek şekilde soğutuluyor. Full HD desteğine de sahip olan kartın çekirdek hızı 675 Mhz. Eğer gözünüz yükseklerdeyse PCI Express slot'unun üzerindeki örümcek ağını üfleyp paranızı bu karta gömebilir ve yüksek fps'nin tadını çıkarabilirsiniz.

Test Kriterleri: Call of Duty 4 1920x1200, 4xAA; F.E.A.R. 1920x1200, 4xAA (Soft Shadows özelliği açık.); Crysis 1680x1050 (Tüm ayarlar high'da.).

3D Mark 06'da 9800 GTX, varsayılan ayarlarda (1024) 14615 puan, 1920x1200, 4xAA'da ise 8452 puan aldı.

| | F.E.A.R. | CALL OF DUTY 4 | CRYSIS |
|--------------|----------|----------------|--------|
| Min. fps | 23 | 43 | 20 |
| Max. fps | 31 | 79 | 34 |
| Ortalama fps | 28 | 62 | 27 |

GEFORCE 9800 GX2 1 GB

Belirtmeliyiz ki bu kartı aldıktan sonra cüzdanınızı sadece paraşüt olarak kullanabileceksiniz. Kart üreticilerinin aynı kart üzerine iki adet 9800 GPU koyarak piyasaya sürdükleri kartlar, ATI'nın 3870 X2'sine bir cevap niteliğinde. nVidia'nın ikinci nesil PureVideo HD teknolojisini destekleyen bu kart, HD videoları görüntülerken CPU'yu oldukça rahatlatıyor. 9800 GX2, Shader Model 4.0'ı da destekliyor. Kartın çekirdek hızı ise 600 Mhz ancak bu sayıyı iki ile çarpmanız gerektiğini unutmayın.

Test Kriterleri: Call of Duty 4 1920x1200, 4xAA, 16xTrilinear Anisotropic Filtering; F.E.A.R. 1920x1200, 4xAA (Soft Shadows özelliği açık.); Crysis 1680x1050, 16x Q AA (Tüm ayarlar high'da.)

3D Mark 06'da 9800 GX2'yi iyice zorlamak istedik ve ayarları 1600x1200 HDR / Shader Model 3.0, 8xAA ve 16xAnisotropic Filtering'e çektik. Kart, bu ayarlarda 5217 puanda kaldı.

| | F.E.A.R. | CALL OF DUTY 4 | CRYSIS |
|--------------|----------|----------------|--------|
| Min. fps | 41 | 87 | 21 |
| Max. fps | 89 | 150 | 59 |
| Ortalama fps | 69 | 139 | 43 |

NVIDIA HYBRID SLI TEKNOLOJİSİ

NVIDIA GEFORCE BOOST

Oyun performansına gözle görülür bir şekilde katkı sağlayan bu teknoloji sayesinde, Hybrid SLI teknolojisini destekleyen anakart modelleri üzerindeki (onboard) GPU'yu aktif hale getirebiliyor ve harici ekran kartınızla birlikte çalışabilmesini sağlıyorsunuz. Bu teknolojiyen yararlanabilmek için hem harici GPU'nuzun, hem de anakartınızın Hybrid SLI destekli olması gerektiğini tahmin etmişinizdir herhalde.

NVIDIA HYBRID POWER

Bu teknolojiyi destekleyen bir GPU'yu, yine bu teknolojiyi destekleyen bir anakarta taktığınız zaman sisteminizin güç kullanımında gözle görülür bir azalma ve dengelenme söz konusu oluyor. Oyunlar gibi yüksek güç gerektiren uygulamalarda, ekran kartının paneli üzerinden Boost Performance'a tıklıyorsunuz ve sistemin performansı gözle görülür derecede artıyor. Buna karşılık internet, müzik, ya da ofis araçları gibi gündelik uygulamalarda ise Save Power seçeneğiniz bulunuyor. Bu seçeneği aktif hale getirdiğiniz zamansa kullanılan güç 230W seviyesinden, yaklaşık olarak 130W'ya kadar geriliyor.

NVIDIA HYBRID SLI ÜRÜNLERİ

Hybrid SLI destekli anakartlar:

| | GEFORCE BOOST TEKNOLOJİSİ | HYBRID POWER TEKNOLOJİSİ |
|------------------------|---------------------------|--------------------------|
| GeForce 8200 [onboard] | Var | Var |
| nForce 780a SLI | Var | Var |
| nForce 750a SLI | Var | Var |

Hybrid SLI destekli GPU'lar:

| | GEFORCE BOOST TEKNOLOJİSİ | HYBRID POWER TEKNOLOJİSİ |
|------------------|---------------------------|--------------------------|
| GeForce 9800 GX2 | - | Var |
| GeForce 9800 GTX | - | Var |
| GeForce 8500 GT | Var | - |
| GeForce 8400 GS | Var | - |

RADEON HD 3870 512 MB

Çekirdek hızı 777 Mhz olan HD 3870, bellek frekans hızıyla bir adım öne çıkıyor: 2252 Mhz. Elbette ki bu yüksek hızın nedeni kartın üzerinde GDDR 4 kullanılması; bu bellek tipi sayesinde kartın bellek frekansı, -rahatlıkla- 2 Ghz'ın üzerine çıkabiliyor. Ne yazık ki bu gücün bir bedeli var; anakartınız PCIe 2.0 destekliyor dahi olsa bu ekran kartı harici çıkış gücüne ihtiyaç duyuyor. Çift DVI çıkışı kullanan HD 3870'ten HDMI çıkışı da almak isterseniz bir "DVI to HDMI" dönüştürücü kullanmalısınız. Makul fiyatıyla dikkat çeken bu kartın performansı hiç fena değil.

Test Kriterleri: Call of Duty 4 1920x1200, 4xAA; F.E.A.R. 1920x1200, 4xAA (Soft Shadows özelliği açık.); Crysis 1680x1050 (Tüm ayarlar high'da.).

3D Mark 06'da HD 3870, varsayılan ayarlarda (1024) 10469 puan, 1920x1200, 4xAA'da ise 7212 puan aldı.

| | F.E.A.R. | CALL OF DUTY 4 | CRYSIS |
|--------------|----------|----------------|--------|
| Min. fps | 24 | 40 | 15 |
| Max. fps | 35 | 82 | 30 |
| Ortalama fps | 29 | 64 | 22 |



ATI RADEON TEKNOLOJİLERİ

ATI HYBRID CROSSFIREX

AMD 780 çipsetli anakartlar ile Hybrid CrossFireX teknolojisini destekleyen Radeon GPU modelleri bir arada kullanıldığı zaman elde edebileceğiniz bu teknoloji, onboard GPU ile harici GPU'nuzun ortaklaşa çalışabilmesini sağlıyor. Oldukça kullanışlı olan bu sistem, 3D uygulamalarda gözle görülür derecede bir performans artışı sağlıyor. Windows Vista ile tam uyumlu olan Hybrid CrossFireX, oyunlardaki fps oranından memnun olmayan ve kısıtlı bütçeye sahip olan oyuncular tarafından tercih edilmesi gereken bir teknoloji.

ATI POWERPLAY

GPU kullanımınız için üç farklı güç seçeneği sunan bu teknoloji, ortalama daha fazla güç gerektiren uygulamalarınız için yüksek, gündelik uygulamalarınız için orta ya da düşük seviyede güç kullanabilmenizi sağlıyor. nVidia'nın Hybrid Power teknolojisinden farklı olarak, bu teknolojiyen yararlanırken bir onboard ve harici ekran kartını aynı anda kullanmanıza gerek yok. Hangi GPU aktif durumdaysa sistem, o GPU'nun ihtiyacına göre gücü otomatik olarak düzenliyor.

ATI HYBRID CROSSFIREX VE POWERPLAY ÜRÜNLERİ

Hybrid CrossFireX platformunu oluşturmak için gerekenler:

| AMD 780 Çipsetli Anakart | Windows Vista | Radeon HD 2400 Serisi GPU |
|--------------------------|---------------|------------------------------------|
| | | Radeon HD 3400 Serisi GPU |
| | | Mobility Radeon HD 3400 Serisi GPU |

Powerplay destekli ürünler:

| EKRAN KARTLARI | |
|---|--------------------------|
| Masaüstü | Radeon HD 3800 |
| Notebook | Radeon Mobility HD 2000 |
| | Radeon Mobility HD X1000 |
| | AGP Serisi Kartlar |
| ANA KARTLAR | |
| ATI Radeon Xpress | |
| ATI Radeon Xpress 1250 Serisi (Intel için) | |
| ATI Radeon Xpress 1100 Serisi (AMD için) | |
| ATI Radeon Xpress 1100 (Intel Notebook'lar için) | |
| ATI Radeon Xpress 200M (Intel ve AMD İşlemciler için) | |

RADEON 3870 X2 1 GB

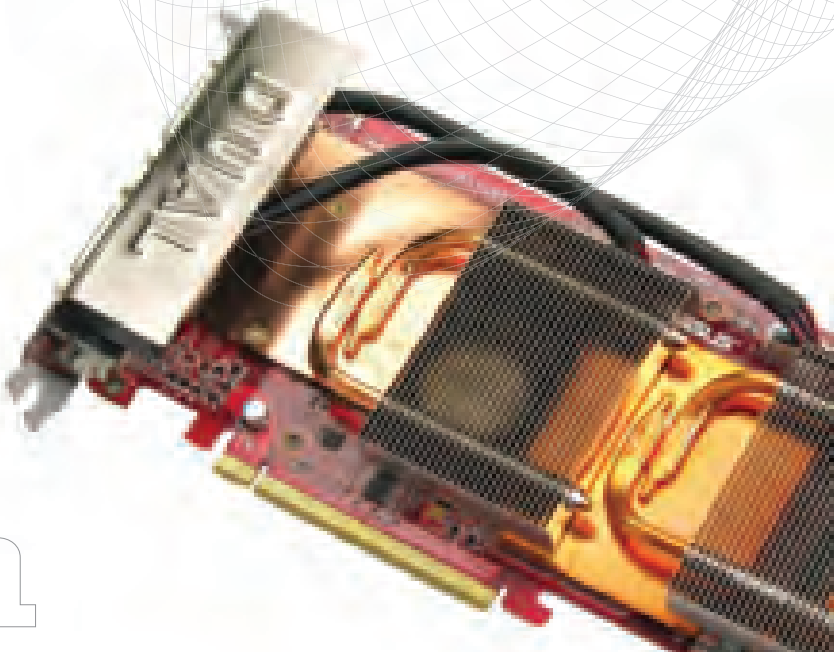
Gelirim son bütçe düşmanı, performans canavarı GPU'muza... Üzerinde iki adet 3870 GPU bulunan kartların performansları resmen tavan yapıyor sevgili okurlar. CrossFireX ve PowerPlay teknolojisine sahip olan kartın DirectX 10.1, Shader Model 4.0, Open GL 2.0 desteği de bulunuyor. Bu GPU'ya sahip bir kartı CrossFireX olarak kullandığınız zaman tam dört grafik işlemciye ve 2 TeraFlop'luk bir grafik işleme gücüne sahip oluyorsunuz.

Test Kriterleri: Call of Duty 4 1920x1200, 4xAA; F.E.A.R. 1920x1200, 4xAA (Soft Shadows özelliği açık.); Crysis 1680x1050 (Tüm ayarlar high'da.).

3870 X2'ye, 9800 GX2'ye uyguladığımız işlemlerin aynısını uyguladık ve GPU'yu 3D Mark 06'da biraz terletmek istedik.

Ayarları 1600x1200 HDR / Shader Model 3.0, 8xAA ve 16xAnisotropic Filtering'e çektik. Kart bu ayarlarda 6000 puan aldı.

| | F.E.A.R. | CALL OF DUTY 4 | CRYSIS |
|--------------|----------|----------------|--------|
| Min. fps | 45 | 90 | 18 |
| Max. fps | 92 | 161 | 48 |
| Ortalama fps | 71 | 142 | 40 |



Gigabyte GA-X48T-DQ6

Denize sıfır anakart

Son zamanlarda, anakart dünyasında köklü değişiklikler oldu. "Extreme" diye anılan ve biz oyunculara hitap eden high-end modeller adeta havada uçuşmaya başladı. Japon malı kapasitörler, üzeri bakır soğutma boruları ile kaplı mosfet'ler ve demir alaşımı bileşenler sayesinde bu yeni anakartlarla overclock yapmak için artık bir donanım gurusu olmaya gerek yok. İki aydır ekran kartları için kullandığımız ürün inceleme sayfamızda bu kez gelişen anakart modellerine değinmek istedik ve Gigabyte'ın en son modellerinden olan -fabrikadan daha yeni çıkmış, tazecik- GA-X48T-DQ6 modelini test masamıza yatırdık.


X48 yonga setine sahip olan bu anakart, Intel Core 2 Extreme, Intel Core 2 Quad, Intel Core 2 Duo, Intel Pentium Extreme Edition, Intel Pentium D, Intel Pentium 4 Extreme Edition,

Intel Pentium 4 ve LGA soketli Celeron işlemcilerinin tümünü destekliyor. Piyasaya daha sonra çıkacak olan yeni 45 nm'lik işlemciler içinse ufak bir BIOS güncellemesi yetiyor. Kartın üzerinde bulunan tonlarca bağlantı arabiriminden bahsetmek yerine (Ezberledik artık! - FaFu), bu yonga seti ile gelen yeni arabirimlerden bahsedelim: X48 yonga seti ile anakarta PCI Express 2.0 desteği eklenebiliyor. Bu sayede sisteminize daha performanslı ekran kartlarını takabiliyorsunuz. Bu arabirim, ekran kartı - anakart - yonga seti üçgenindeki iletişim için en yüksek hızı sunuyor. Yine harici sabit disklerinizi kartın arka kısmındaki e-Sata port'larına bağlayarak, USB'den kat kat hızlı veri aktarımı yapabilirsiniz.

Ürünün bir başka zenginliği kutu içeriğinde gizli: Kutunun içinden e-Sata port'ları için bağlantı kabloları, arka

USB kabloları, kullanma kılavuzları ve ihtiyaç duyabileceğiniz diğer kablolar çıkıyor. Ürünün kendine has özellikleri ise gerçekten kayda değer: Dinamik enerji tasarruf modu, BIOS'un çökmesine izin vermeyen Quad BIOS, bütün bileşenlerin soğutulduğu Quad Cooling, anakartın -overclock yapılsa dahi- daima kararlı kalmasını sağlayan Quad Triple Pahse ve BIOS'un Windows üzerinden kolayca güncellenmesini sağlayan @BIOS gibi özellikler, Gigabyte'ın bu ürününe ayrı bir değer katıyor.

Zengin özelliklere sahip olan anakartın performansını merak edip hemen testlere başladık. (Elbette ki birkaç overclock denemesi yapmayı da ihmal etmedik.) İşlemci olarak Q6600'ü seçtik ve hızı artırmaya başladık. 2.4 Ghz olan işlemci hızını, tam 3.3 Ghz'e sorunsuz bir şekilde çıkardık; daha üst bir hıza ulaşmak mümkün olsa da günlük kullanım için gayet ideal bir değer olan bu hızda kaldık. Sistem bu hızda gayet kararlı bir şekilde çalıştı. Performans sonuçlarına dönecek olursak, Gigabyte'ın harikalar yarattığını söyleyebiliriz. 3DMark06 ile tam 12871 puan aldığımız kart, PCMark05'te -overclock ile- 10838 puana kadar çıkmamızı sağladı.

Sonuç olarak, Intel'in en son yonga seti olan X48'i kullanan ve endüstrinin en son teknolojilerini barındıran bu kartı biz çok başarılı bulduk. Bu kart ile -BIOS güncellemelerini yaparak- iki yıl içinde çıkacak olan işlemcileri, hatta belki üç yıl sonra çıkacak işlemcileri dahi kullanabilirsiniz. Hatırlayacak olursanız bunun gerçek bir örneği yine Gigabyte'ın daha önceden piyasaya sürdüğü P965-DS3 modeli anakartı ile kanıtlanmıştı; 965 yonga setli bu kart, halen en son çıkan 45 nm'lik işlemcileri dahi çalıştırabiliyor. Kısacası, eğer bahar güncellemesi yapacaksınız ve bütçeniz genişse GA-X48T-DQ6 tam size göre bir kart. 

FİYAT 350 Dolar + KDV İTHALAT Arena

WEB www.arena.com.tr

Corsair Flash Voyager GT 16 GB

KÜÇÜL DE CEBİME GİR

Corsair'in Flash Voyager GT modeli; çok koruması, suya dayanıklılık ve plug & play gibi özelliklerin yanında 10 yıllık bir garanti süresi sunuyor. Ürünün kutusundan USB kablo ve askılık çıkıyor. (16 GB aldınız diye ekstra bir şey beklemeyin.) Aslında Corsair'in bir de Voyager modeli var fakat o modelin daha çok fiyat / performansla yönelik olduğunu, elimizdeki bu modelin ise sadece performans için üretildiğini belirtelim. Önceki sayılarda üstünden araba ile geçtiğimiz, fırına verdikten sonra tavada kızarmış yağa attığımız OCZ ATV Turbo'yu hatırlarsınız. Voyager GT'nin de OCZ ATV Turbo gibi dayanıklılığı ile ön plana çıkan bir ürün olduğunu görünce, bu sefer ısı yerine daha farklı yöntemler kullanmaya karar verdik: Belleği suya

soktuk, duvarlara fırlatarak stresimizi attık, ardından derin dondurucuya koyduk. Voyager GT, tüm bu koşullardan sağ çıkmayı başardı. Vaat edilen performansı ölçtüğümüzde ise ürünün 25 MB/s'lik bir okuma değeri sunduğunu gördük. Ne var ki daha önce incelediğimiz ürün olan OCZ'nin 31 MB/s'lik değeri, beklentilerimizi daha yükseğe çekmemize neden olmuştu. Yazma performansını ölçtüğümüzde ise ürünün, resim dosyalarını 10 MB/s'de yazdığını gördük. Kısacası Voyager GT, iyi bir performans ortaya koyduysa da flash bellek alacaksınız ilk önce OCZ'ye bir göz atmanızı tavsiye ederiz.

FİYAT 129 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend

WEB www.dijitaltrend.com

"ELMA" AĞACININ YENİ MEYVELERİ

Apple "all-in-one" iMac'leri güncelledi. Artık bir iMac aldığınız zaman, güçlü bir Core 2 Duo işlemcinin yanında, iMac sistemleri üzerinde şimdiye kadar görülmemiş olan en güçlü grafik çözümüne de sahip oluyorsunuz. Bundan böyle bu canavarlar 6 MB L2 önbellek, 1066 Mhz veri yolu hızı ve tüm modellerde standart olan 2 GB RAM'e sahip olacaklar. 24 inç'lik iMac modelleri ise artık 3.06 Ghz Intel işlemci ve nVidia 8800 GS ekran kartı ile donatılacak. Yeni iMac'ler beraberinde Mac OS X Leopard yüklü olarak gelecek.

GeForce 9600 GT SLI

SLI'İN LALE DEVRİ

Geçmiş sayılarda 9600 GT'yi incelemiştik. Kartın fiyat / performans oranı gerçekten çok iyiydi ve bunu test sonuçlarında belirtmiştik. Peki, bu karttan iki tane alıp SLI yaparsak ne olur? nVidia'nın SLI modunda en iyi verim alabileceğimiz kartı, gerçekten de 9600 GT mi? Bu sorunun cevabını bulmak için bir çift 9600 GT ve bir düzine oyun harcadık. Kartın özelliklerinin üzerinde fazla durmadan direkt sonuçlarına geçiyoruz ("Yerimi tasarruflu kullanırım" diyorsun, ha? - FaFu). Testlere DX10 destekli Call of Juarez ile başladık. Tek başına, saniyede 20 kare gösterebilen kart, eşini devreye soktuğumuzda ise saniyede sadece 29.9 kareye kadar çıkabildi. Eğer vaatler gerçekleştirilseydi, bu sonucun saniyede en az 35 kare olması gerekirdi. Call of Duty 4 ile devam

ediyoruz: SLI modu burada yavaş yavaş kendini göstermeye başlıyor ama sadece yüksek çözünürlükte, 1920x1200'de ortaya çıkıyor. Saniyede 53.6 kare gösteren sistemimiz, bu çözünürlükte 9800 GTX'i bile geride bırakıyor. Crysis ile testlere devam ettiğimiz zaman ise SLI'nin kendini daha iyi ortaya koyduğunu gördük. 9600 GT SLI, Crysis testindeki bütün kartlara tozunu yutturdu. S.T.A.L.K.E.R.'da da bizi memnun eden sistem, gayet iyi bir sonuç ortaya koydu. Oyunların ardından 3DMark06 testine geçtik. SLI burada, 3870 X2'den sadece 1000 puan geride kalıyor ki bu gerçekten inanılmaz bir başarı. Sonuç olarak, eğer sisteminizde bir 9600 GT varsa ve bütçeniz kısıtlıysa aynı karttan bir tane daha almanızı öneriyoruz.

FİYAT 340 Dolar + KDV

Lian-Li Armorsuit PC-P60

ŞÖVALYE ZIRHI

Lian-Li, bilişim piyasasındaki tek tipte ürün üreten nadir firmalardan biri. Firmanın Armorsuit PC-P60 modeli, "Tower" diye tabir edilen en büyük boyda üretilmiş. Öyle ki ürünü yere koyduğunuz zaman panelere ulaşımınızın kolay olması için, USB ve diğer bağlantı port'ları kasanın en üstüne konulmuş. Ön panelinde üç adet 80 mm'lik fanı bulunan ürünün, arkadaki 120 mm'lik fanını da gördüğünüz zaman soğutma çözümünün gayet iyi kotarıldığını anlıyorsunuz. Ayrıca bu fanların, kullanışlı bir fan kontrolcüsüne bağlı olduğunu da belirtelim. Standart olarak sola doğru açılan ön paneli, daha sonra isterseniz sağa doğru açılacak şekilde de ayarlayabiliyorsunuz. Kasanın

içine baktığımız zaman, kabloların kasa içinde yaratabileceği kalabalığı önlemek için konulmuş olan bağlantı noktalarının olduğunu görüyoruz. Kızaklı sabit disk yuvaları ve ayarlanabilir güç kaynağı yuvası ürünün montajını oldukça kolaylaştırıyor. Yine kasa üzerindeki e-Sata port'u sayesinde, kasanın arkasına ulaşmadan taşınabilir sabit diskinizi sisteme takabilirsiniz. Sonuç olarak kaliteli tasarımı, iyi bir soğutma çözümü sunması, kullanışlı bir fan kontrolcüsüne sahip olması, sessiz çalışması ve ön bağlantıları ile Lian-Li bizden iyi bir not alıyor.

FİYAT 299 Dolar + KDV İTHALAT İthalat Firebal

WEB www.firebal.net

BALKANLARDAN GELMEYEN SOĞUK HAVA DALGASI

Akasa Gemini, 15.4" ve daha altındaki dizüstü bilgisayarlar için üretilmiş bir soğutma donanım. Gemini, standart soğutucuların arasından ürün tasarımı ile sıyrılıyor. Kullanılan malzemenin hafif olması ise ürünün kolay taşınabilmesine olanak tanıyor. Malum, çarşıdan aldığımız 3 kg'lık dizüstü bilgisayar, eve gelene kadar çantasıydı, mouse'uydu, yedek piliydi, kablolarıydı derken 5 kg'ye ulaşıyor. Her neyse... Ürünün altında dakikada 1200 devir yapan iki adet yeni nesil fan bulunuyor. Bu fanlar oldukça sessiz çalışıyor. İsterseniz bu fanları devre dışı bırakabilirsiniz. Ürünün ergonomik tasarımı sayesinde klavyenizi

kullanırken herhangi bir güçle karşılaşmıyorsunuz. Doğrudan USB port'una bağlayıp çalıştırabileceğiniz ürün aynı zamanda, USB çoklayıcı özelliğine de sahip. Bu port'lara ise mouse gibi düşük güç tüketen cihazlar bağlayabilirsiniz. Ürünün, kaymayı engelleyen yapısı ile dizüstünüzün düşüp parçalara ayrılmasını önleyebilirsiniz. Ürünün özellikleri gayet güzel fakat performans konusunda bizi hüsranaya uğrattığını söyleyebiliriz.

FİYAT 29 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim

WEB www.akortek.com



Intel Quad Core Q9300

INTEL ÇEKİRDEK ÇİTLİYOR

Kabuklu yemişleri seviyorsanız Intel'in yeni dört çekirdekli işlemcisini seveceğinizden eminiz. (Çekirdek çitlemeyi sevmeyenlere bu ürünü tavsiye etmiyoruz! - FaFu) 45 nm teknolojisiyle üretilen ilk masaüstü dört çekirdekli işlemci olan Q9300'ün saat frekansı 2.5 Ghz. Teorik olarak $2.5 \times 4 = 10$ Ghz'lık bir işlem gücü elde edeceğinizi söyleyebiliriz. Bakalım ürün bunu pratiğe dökebilecek miyiz? Ama öncelikle işlemcinin özelliklerine değinelim: Yonga seti ile 1333 Mhz hızda iletişim kuran işlemcinin 6 MB'lık ön belleği mevcut. Desteklediği SSE, SSE2, SSE3 ve SSE4.1 komut setleri sayesinde, bu özellikleri destekleyen uygulamalarda yüksek performans alabilirsiniz. Bakalım Q9300 gerçek hayatta da dört çekirdek hızını sağlayabiliyor mu? Bir değişiklik yapıp (!) testlere Crysis ile başlıyoruz. Açıkçası daha ilk testte, performans için önemli olan özelliğin işlemci frekansı olduğu ortaya. Zira çift çekirdekli fakat 3.0 Ghz hızındaki E8400, Q9300'ü bu testte duman ediyor. Half-Life 2: Episode Two'da ise durum daha da vahim çünkü fark 40 fps'ye kadar çıkıyor. Oyunlarda hüsranaya uğradıktan sonra 7-Zip programı ile dosya sıkıştırma testi yapıyoruz. Evet, burada bir fark var. Fakat sadece % 25 gibi komik bir fark bu. DivX ile video encoding işleminde ise değişen bir şey yok: E8400 yine lider. Sonuç olarak eğer overclock yapmayacaksanız E8400 veya biraz daha bekleyip E8XX serisinden daha iyi bir işlemci almanızı tavsiye ediyoruz.

FİYAT 277 Dolar + KDV İTHALAT Armada WEB www.armada.com.tr

DURUN DURAĞIN OLSUN NVIDIA!

nVidia son zamanlarda pek basın açıklaması yayınlamadı. Ancak firmanın web sitesinde yapılan bir güncelleme ile firmanın yeni kartı 9600 GSO gün ışığına çıkmış oldu. 8800 GS'in yeniden adlandırılmış sürümü olan bu kart, 9600 GT'den daha az bir performans sunduğu için GSO olarak adlandırılıyor. Uygun bir fiyat ile piyasaya sürülmesi beklenen kart, DX10'un bütün nimetlerine sahip. Bunun yanında HD video göstermek de bu kart için artık çerez sayılıyor. Üretici firmaların bu kartı çok yakında piyasaya süreceğini kestirmek hiç zor değil; hele ki ATI gibi ezeli bir rakip pusuda beklerken...

Asus Rampage Formula

DAMALI BAYRAĞA TOKAT

PCI Express 2.0, yeni 45 nm işlemciler ve 1600 Mhz FSB ile bu anakartlar sizi performansın doruğuna çıkartabilir. Test için sisteme Conroe kod adlı E6750 işlemciyi taktık. Testlere Call of Duty 4 ile başladık ve toplamda yedi farklı anakartı karşılaştırdık. İlk testte Rampage Formula, 88.7 fps değeri ile 89.2 fps alan Gigabyte X48-DQ6'nın gerisinde kaldı. Crysis'te de değişen bir şey yoktu: X48-DQ6 birinci olurken Asus yine sonlarda kaldı. Enemy Territory: Quake Wars'da ise Asus 119.3 FPS ile sonuncu olurken; XFX, 0.1 puan farkla Gigabyte'in önüne geçti. Rampage Formula'nın bileşenlerinin performansı ise birçok değerinde yine Asus'un ürünü olan P5K3 Deluxe'ün gerisinde kaldı. Toplam sonuçlara baktığımızda high-end bir anakart üretmiş olan Asus'un, bazı P35 yonga setli anakartların bile gerisinde kaldığını gördük. Üstelik piyasadaki diğer X48 yonga seti kullanan rakip anakartların performansları da gayet başarılı. High-end kategorisindeki bir anakartta e-Sata port'u olmaması ve FireWire port'unun yavaş aktarım hızına sahip olması, ürünün düşük puan almasına neden oldu.

FİYAT 310 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr



ASUS'TAN BİR HIRKA, BİR LOKMA

Hepimizin bildiği gibi "anakart" denilince akla ilk gelen markalardan biri Asus. Yeni P5Q serisi anakartlarını tanıtan firma, bu modellerde kendi geliştirdiği EPU'yu, yani Enerji İşlem Birimi adında bir yongayı kullanıyor. Bu yonga sayesinde, anakart bileşenlerine verilen enerji en iyi biçimde kontrol edilerek, enerjinin verimli bir biçimde kullanılması sağlanıyor. Intel'in yeni P45 yonga seti ile donatılmış olacak olan bu anakartları piyasada, P5Q Deluxe, P5Q-E, P5QC, P5Q PRO ve P5Q modelleri ile göreceğiz. Anakartların 45 nm işlemciler için tam destek sunacağını ve PCI Express 2.0 arabirimini kullanacağını da belirtelim.

DVD'den sabit diske teknik

Recep Beltaş sunar servis

Donanım çilesi çeken tüm arkadaşlara tekrar merhabalar. Evet, ben Recep Beltaş... Bu aydan itibaren FaFu'nun yerini almış bulunmaktayım. (Ah, yoğunluk! - FaFu) Yani artık sorularınızı cool_recep'e veya "DVD'den, sabit diske Recep Beltaş"a sorabilirsiniz. Cevaplarımda, herkese faydalı olabilecek tavsiyeler yazdığımı belirtmek istiyorum. Eğer bütün cevapları okursanız daha fazla bilgi edinebilirsiniz. Hep güncel kalmanız dileğiyle...

S: Merhabalar LEVEL ailesi. Sistemim ATI Radeon X550 ekran kartı, 2 GB DDR2 bellek, 3.2 Ghz Pentium 4 işlemci gibi bileşenlerden oluşuyor. Bu sistemle Unreal Tournament 3'ü ve Crisis'i en düşük ayarlarda çalıştırabiliyorum. Ne var ki Rainbow Six: Vegas 2'yi çalıştıramadım. Bu bileşenlerle oyunun çalışmaması normal mi; yoksa ekran kartına bir yama mı yüklemem gerekiyor? Bunu yaparak çalıştırabildiğim diğer oyunların performansını artırabilir miyim? Cevabınız için şimdiden teşekkür ederim. Saygılarımla. *Barış Karakayış*

C: Sevgili Barış, sisteminin oynadığın oyunların gereksinimlerinin altında olduğunu belirtmeliyim. Örneğin, Crisis için çift çekirdekli bir işlemci ve DirectX 10 destekli bir kart şart. Bunun yanında yüksek ayarlar için 2 GB RAM de yeterli olmuyor maalesef. Buna karşın, ATI'nin çıkarmış olduğu ve ekran kartınıza tam uyumlu olan Catalyst 8.4'ü game.amd.com/us-en/drivers_catalyst.aspx adresinden indirimi öneriyorum. Eğer sürücülerin eskiyse bu yeni sürümle sistem performansının -az da olsa- yükseleceğini garanti ediyorum. Yalnız, sen bu yazıyı okurken Catalyst 8.5 çıkmış olursa onu kurmanı öneririm. Yine belirttiğin bu üç oyun için de geliştiriciler çeşitli yamalar yayımladı. Onları da kurarsan daha iyi sonuçlar alabilirsin. Ayrıca, ekran kartın AGP ise birçok oyunun artık AGP ile sorun yaşadığını ve artık PCI Express'e geçiş yapma zamanının geldiğini belirtiyim.

S: Selamlar. Ekran kartı almayı düşünüyorum ve kafamda XFX firmasının, nVidia 8800 GTS Alpha Dog Edition modeli var. Bu kart hakkında neler söyleyebilirsiniz? Aynı fiyata daha kaliteli bir ürün

var mı? Bu kartın avantajları ve dezavantajları nelerdir? Şimdiden teşekkürler. *Cem Taşaroğlu*

C: Merhabalar Cem. Belirttiğin kartın fiyatını araştırdım ve ürünün ülkemizdeki en ucuz satış fiyatının 650 YTL olduğunu gördüm. Açıkçası, bu fiyata çok daha iyi bir kart alabilirsin. Önceki aylarda incelediğimiz ATI Radeon 3870 X2'nin fiyatı, almak istediğin kartla hemen hemen aynı. Bu kartın belleği 1 GB, DirectX 10.1 desteği var ve üzerinde iki adet RV670 GPU bulunuyor. Üstelik kart testlerde, -8800 GTS 512 MB dahil- bütün rakiplerini darma duman etti. O fiyata 8800 GT SLI bile kurabilirken, "Bütçeni Alpha Dog'lara yem etme" derim.

S: Merhaba. "Hayırlı çalışmalar ve bol kazançlar" diyor, lafı uzatmadan sorularına geçiyorum. Intel Celeron 2.0 Ghz işlemci, 512 MB DDR bellek, Radeon 9200 128 RAM ekran kartından oluşan bir bilgisayarım var. Evet,

PC'im epeyce yaşlandı. Yeni oyunları çalıştırırken artık çok zorlanıyorum. Bu yüzden sistemimi yenilemek istiyorum; 1500 - 1750 Dolar'lık bir bütçem var. Bana önerebileceğiniz bileşenler nelerdir? Disk sürücülerinden hangisini tavsiye edersin? *Hackbozkurt Turancı*

C: Merhaba Hackbozkurt. Sistemin ömrünü dolduralı epey olmuş gerçekten. Fakat iyi haber şu ki bahsettiğin bütçe ile sana neredeyse high-end sınıfına girebilecek bir oyun bilgisayarı toplayabiliriz. İşlemci olarak, 3.16 Ghz hızı ve 6 MB ön belleğe sahip olan çift çekirdekli E8500'ü öneriyorum. Bu işlemci ile beraber anakart olarak Gigabyte GA-P35-DS3 modelini kullanabilirsin. Bellek için artık 2 GB yeterli gelmiyor. Bu yüzden en az 4 GB bellek tavsiye ediyorum. Belirttiğin bütçe ile ekran kartı olarak ise 3870 X2 rahatlıkla alınabiliyor. Çift GPU'lu bu canavar, seni en az üç yıl idare edecek güce sahip. "Disk sürücüsü" derken, sabit diski mi; yoksa DVD sürücüyü mü kastettin anlayamadım ama ben her iki ürün grubundan da birer tavsiye vereyim: Sabit disk olarak SATA2 500 GB'lık bir model alabilirsin. DVD yazıcı olarak ise benim tercihim LG H62N'dir çünkü bu ürün de SATA arabirimini kullanıyor. Tüm bu parçaların fiyatı -KDV dahil- yaklaşık 1400 Dolar tutuyor. Kalan bütçe ile bir monitör, en az 500 Watt'lık güç sunabilen bir PSU ve iyi bir kasa alabilirsin. Sana şimdiden hayırlı olsun.

S: Selamlar LEVEL ahalisi. Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum ve son bir buçuk yıldır da derginize aboneyim. Bunca zaman sonra size bu e-mail'i atmamın nedeni ise yeni güncellediğim bilgisayarım. Maksimum oyun performansı için bilgisayarına şu bileşenleri ekledim ("Yeni bilgisayar topladım" da diyebilirim.): Intel Core to Quad Q9300 işlemci, MSI HD 3870 X2 1 GB GDDR4 ekran kartı, 3 GB Kingston 800 bellek, Thermaltake Soprano RS kasa, Thermaltake 750 Watt güç kaynağı ve Asus P5K SE anakart. Özellikle, oyunlardan en yüksek seviyede performans beklediğim için paraya kıydım ancak bir dolu sorun gelip beni buldu. Crisis'te "çok yüksek" standardını kesinlikle yakalayamadım. Oyunu yüksek ayarlarda

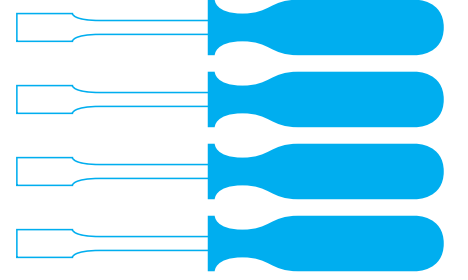
oynamama rağmen, çeşitli yavaşlamalar yaşadım. Colin McRae Rally: DIRT ve Assassin's Creed gibi oyunlarda yavaşlamalar ve çeşitli sorunlarla karşılaştım. Bir arkadaşım bana ekran kartımın PCI Express 2.0 olduğunu ama anakartımın bunu desteklemediğini söyledi. Bilgisayar açılırken ekran kartının belleği 1 GB görünürken, DxDiag'da bu rakam 512 olarak görünüyor. Bunun nedeni ne olabilir? Cevaplarınız için şimdiden çok teşekkür ederim. *Murat Gökhan Küçükbaş*

C: Murat, nereden başlayacağımı bilemiyorum. Epeyce sorun yaşamışsın ve doğrusunu söylemek gerekirse yanlış seçimler yapmışsın. İlk olarak sistemini ele alalım: İşlemci seçimin gayet güzel fakat bu ay yayınladığımız Q9300 testini okuduktan sonra, E8400 veya E8500 gibi modellerin daha mantıklı seçimler olduğunu göreceksin. Neyse, sorunun asıl kaynağı bu değil zira işlemcin fazlasıyla yeterli. Ekran kartı tercihin de gayet yerinde zira dünyanın en hızlı ikinci ekran kartına sahipsin. (Ekran kartın aynı zamanda, fiyat / performans oranında da dünya lideri durumunda.) Geldik sorunlarının

asıl kaynağına: 3 GB Kingston 800 bellek. Böylesi high-end bir sistemde Kingston kullanman, önceki sayılarda incelediğim GEIL Black Dragon veya OCZ Reaper yazılarının gözünden kaçtığını gösteriyor. Üzgünüm ki Kingston belleklerin performansı epey düşük ve bu durum, belleklerin gecikme sürelerinden ve çalışma frekanslarından kaynaklanıyor. Bu tür high-end sistemlerde OCZ, Crucial, G.Skill, Corsair veya Mushkin gibi üreticilerin bellek modüllerini tercih etmelisin. Bellek tercihindeki bir başka sorun ise kapasiteyi 3 GB yapman. Bu durum, belleklerin Dual DDR modda çalışmamasını ve dolayısıyla performansın gözle görülür bir oranda düşmesine neden oluyor. Kapasitenin 4 GB olması gerekirken 3 GB olması (1x1x1 = 3 GB), ciddi uyumsuzluk sorunlarına yol açabilir. Burada doğru tercih 2x2 = 4 GB olmalıydı. Gelelim anakartına... Anakartın bu sisteme göre alt seviye bir ürün olarak göze batıyor. Seçtiğin model yerine daha üst bir anakart alabilirdin. Anakart, sistemdeki en önemli bileşen olduğu için genel performansı

direkt frenleyecektir. Şimdi gelelim sorularına: Crysis'in yüksek ayarları kapalı durumda ise öncelikle Vista kurman gerekiyor çünkü oyunun sistem menüsündeki en üst ayarlar DirectX 10'u temsil ediyor ki DirectX 10 sadece Vista'da mevcut. Ayrıca, en son Catalyst sürücülerini yüklersen ve SP1'li Vista'ya geçersen sisteminin ve ekran kartının performansı oldukça artacaktır. Son olarak, ekran kartın PCI Express 2.0 değil ama sorun bundan kaynaklanmıyor. ☹

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



SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri. Amacınıza en uygun olan donanım bileşenlerini aşağıdaki tablodan rahatça takip edebilirsiniz. (Burada her ay aynı şeyin yazdığından işkilleniyoruz!)

| Donanım Türü | Ofis Uygulamaları | Ev ve Dyon Kullanımı | High-end |
|-----------------|---|---|--|
| KASA | 300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX | 450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX | 750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX |
| ANAKART | Intel 9XX Yonga Seti / AMD 6XX Yonga Seti | Intel P3X / AMD R57X Gbit LAN | Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX / AMD R5780X Yonga Seti |
| İŞLEMCI | Intel Core 2 Duo E4500 [2x2.2 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2x2.6 Ghz] | Intel Core 2 Duo E6750 [2x2.66 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 6XXX | Intel Core 2 Quad Q6XXX - Extreme |
| BELLEK | 1 GB DDR2 800 [1x1024 MB] | 2 GB DDR2 800 [2x1024 MB] | 4 GB DDR2 1066-1200 [2x2048 MB] |
| EKRAN KARTI | GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB | GeForce 9600 GT / Radeon 38XX | HD 3870 X2 / 2 X 9600 GT SLI |
| SABİT DİSK | 250 GB 7200 rpm | 500 GB 7200 rpm | 2 X 1000 GB 7200 rpm (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-S | DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S |
| KLAVYE / FARE | 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

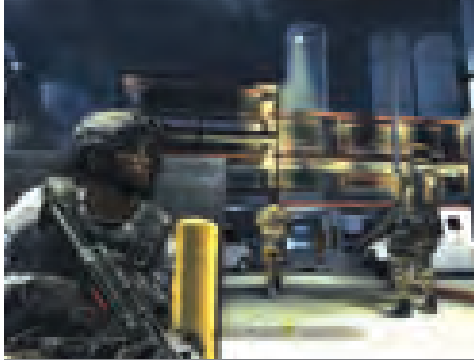


EUROPA UNIVERSALIS: ROME

Aşağıdaki hileleri girmeden önce "-", Alt, +, 2 ve 1 tuşlarına aynı anda basınız.

cash: 5000 Dolar verir.
stability: Stability'i üç artırır.

XBOX 360



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Aşağıdakileri açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları elde edebilmek için, karşılarında yazanları yerine getirmelisiniz.

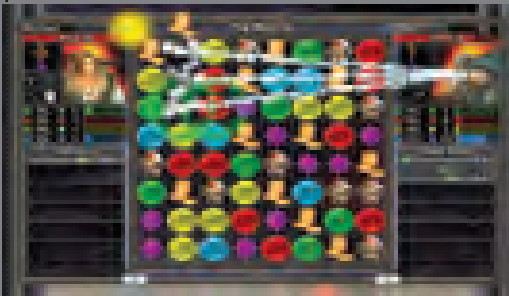
- Completed Pic des Pyrénées (25 puan): Pic des Pyrénées görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- Completed Old Vegas (25 puan): Old Vegas görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- Completed Recreational Center (25 puan): Recreational Center görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- Completed Convention Center (25 puan): Convention Center görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- Completed Theater (25 puan): Theater görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- Completed Nevada Desert (25 puan): Nevada Desert görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- Completed Estate (25 puan): Estate görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- I Like the Sound it Makes (25 puan): 150 teröristi pompalı tüfek ile öldürmelisiniz.



SLEEPING BEAUTY

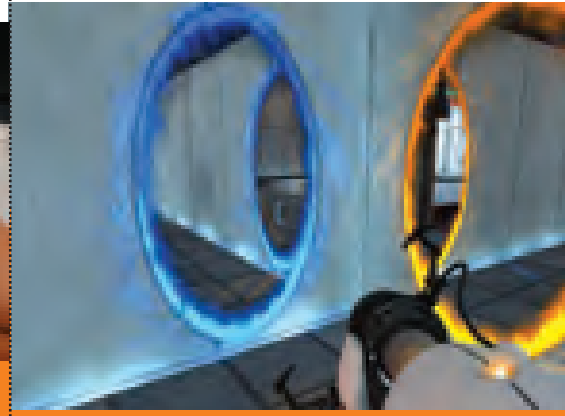
Uykunuz var ama uyuyamıyorsunuz. Aklınıza takılan tüm işlerinizi bitirdiniz; sıcak bir duş aldınız; bir bardak ılık süt içtiniz; hafif müzikler çalan bir radyo istasyonu seçtiniz; sevgilinizi arayıp içinizi ısıttınız; ışıkları kapattınız; hayali koyunları hayali çitin üzerinden atlattınız; sonra ışıkları yeniden açarak içeriye loş ışık verecek bir şekilde ayarladınız; kitap okumayı denediniz; hatta o kitabı bitirdiniz... Ama olmadı, uyuyamadınız. İşte büyük hile, büyük çözüm: Kalkın! Zira ne yaparsanız yapın uyuyamayacak, yataкта kıvrandığınızla kalacaksınız. Bırakın uyku sizi dize getirmeye çalışsın, siz onu değil.

- Weapon Collector (30 puan): Oyundaki tüm kilitli olan silahları açmalısınız.
- Rappel King (20 puan): 25 düşmanı ip ile bağlayarak etkisiz hale getirmelisiniz.
- Novice Hunter (5 puan): İlk Terrorist Hunt görevini herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- Veteran Hunter (20 puan): Beş Terrorist Hunt görevini herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- Extreme Hunter (50 puan): Tüm Terrorist Hunt görevlerini Realistic zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
- Bring it on! (10 puan): Bir Terrorist Hunt görevlerini en zor seviyede tamamlamalısınız.



PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

- Aşağıdakileri açabilmek için önce karşılarında yazanları yerine getirmelisiniz.
- Warlord (10 puan): Xbox LIVE maçını kazanın.
- Ogre Slayer (20 puan): Dugog'ı yenin.
- Bull Slayer (20 puan): Mechataur'u yenin.
- Master Engineer (10 puan): Kalenizi tamamlayın.
- Inspiring Leader (15 puan): Beş arkadaş kazanın.
- Master Craftsman (15 puan): Bir Godlike nesnesi oluşturun.
- Beast Tamer (10 puan): Bir Mount ele geçirin.
- Renowned Hero (10 puan): Beş düşmanı yenilgiye uğratin.
- Legendary Hero (25 puan): 50. Level'a ulaşın.
- Master of Death (35 puan): Lord Bane'i yenin.



PORTAL

Aşağıdaki hileleri, "~" tuşuna bastığınız zaman açılan konsola girebilirsiniz. Hilelerin aktif hale gelmesi için konsola, "sv_cheats set to 1" kodunu girmiş olmanız gerekiyor.

- buddha: Zarar alırsınız fakat ölmezsiniz.
- thirdperson: Kamera açısını değiştirir.
- firstperson: Kamera açısını değiştirir.
- ent_create_portal_weight_box: Bir Weighted Storage Cube yaratır.
- sv_portal_placement_never_fail # (1 ya da 0): Herhangi bir yere portal açar.
- god: Ölümsüzlük.
- noclip: Duvarlardan geçebilir, etrafta uçabilirsiniz.
- sv_gravity # (600 = normal): Yerçekimi gücünün derecesini ayarlayabilirsiniz.
- impulse 101: Tüm silahları açar. (Half Life silahları da dahil.)



TUROK

Aşağıdakileri açabilmek için yanlarında yazan görevleri yerine getirmeniz gerekiyor.

- Sell Your Shotguns 35G: Mother Superior bölümünü, ORO Shotgun'ı kullanmadan tamamlayın.
- Dino Hunter 15G: Hikaye modunda 20 tane Dino öldürün.
- Exterminator 15G: Hikaye modunda 20 tane Bug öldürün.
- Turok Service Ribbon 40G: Hikaye modunu bitirin ve Inhuman zorluk seviyesini açın.
- Turok Campaign Ribbon 60G: Hikaye modunu Inhuman zorluk seviyesinde bitirin.
- Sniper! 40G: Oyunun hikaye modunda 10 düşmanı başından vurun.
- 5, 4, 3, 2, 1... BOOM! 15G: Oyunun hikaye modunda üç askeri Frag Grenade ile öldürün.

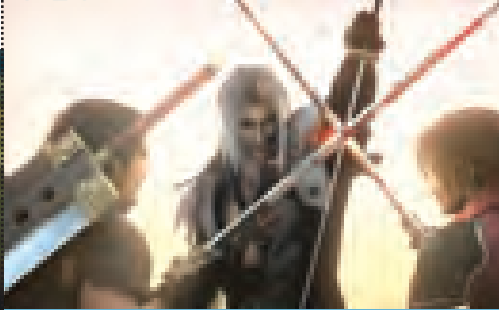


VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Aşağıdakileri açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları alabilmek için, karşılarında yazanları yerine getirmeniz gerekiyor.

- Viking Conqueror Normal (30 puan): Oyunu normal zorluk seviyesinde tamamlayın.
Viking Conqueror Hard (60 puan): Oyunu en zor zorluk seviyesinde tamamlayın.
Dragon Summoner (15 puan): Hugin taşını, Dragon tilsimini bulup doldurun ve bir Dragon çağırın.
Skullbagger 1 (15 puan): Darkwater'da altı kurukafa toplayın.
Savior of Niflberg Normal (25 puan): Liberate Niflberg'i normal zorluk seviyesinde tamamlayın.
Savior of Niflberg Hard (35 puan): Liberate Niflberg'i zor zorluk seviyesinde tamamlayın.
Dragon Master (15 puan): İkinci Dragon taşını tamamlayın ve bir Dragon çağırın.
Skullbagger 2 (15 puan): Holdenfort'ta ve Caldberg'de altışar kurukafa toplayın.
Demon's Nemesis (40 puan): Hel's Harbinger Drakan'ı öldürün.
Redeemer of Galcliff Normal (30 puan): Liberate Galcliff'i normal zorluk seviyesinde tamamlayın.
Redeemer of Galcliff Hard (40 puan): Liberate Galcliff'i zor zorluk seviyesinde tamamlayın.
Dragon Overlord (15 puan): Son Dragon taşını tamir edin ve bir Dragon çağırın.
Skullbagger 3 (15 puan): Thornvik'te dört kurukafa toplayın.
Deadly Axe Juggler (15 puan): Throwing Axes'i kullanarak beş Legion askeri öldürün.
Blinded To Fear (45 puan): Sağlık iksiri kullanmadan 50 Legion askeri öldürün.
The Perfect Killer (20 puan): Legion Champion'ı hiç darbe almadan öldürün.
Killer of Champions (5 puan): 10 Champions'ı öldürün.
Killer of Giants (5 puan): Beş Giants askeri öldürün.
Thirst For Blood (10 puan): 50 Legion askeri öldürün.
Lust For Blood (20 puan): 100 Legion askeri öldürün.
Champion of Champions (25 puan): Legion Champion'ı bulun ve yenin.
Berzerker (35 puan): 200 Legion askeri öldürün.
Slaughter Master (50 puan): 500 Legion askeri öldürün.

PSP



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

New Game+ Modu: Oyunu bir kez bitirmeli ve oyun sonu jeneriğinin sonunu beklemelisiniz.

PS2



ARCANA HEART

Herhangi bir modda aynı karakter ile arka arkaya 10 kez oynayarak oyunun özel resim galerisini



JUMPER: GRIFFIN'S STORY

Aşağıdakileri açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları elde edebilmek için, karşılarında yazanları yerine getirmelisiniz.

- Gladiator (50 puan): 20.000 deneyim puanı elde edin.
Hard Target (50 puan): Oyunu, oyun boyunca ölmeden bitirin.
Impulse 9 (50 puan): Tüm silahları toplayın.
Gnoming (50 puan): Yedi adet nesne toplayın.
Pack Rat (50 puan): Oyundaki tüm nesnelere toplayın.
Solar (50 puan): Dört özel çizgi roman kabını bulun.
The Buffet (50 puan): 45.000 deneyim puanı elde edin.
When it's done (50 puan): Oyunu bitirin.

PS3



DARK SECTOR

Aşağıdakileri açabilmek için yanlarında yazanları yerine getirmeniz gerekiyor.

- Prologue: Birinci bölümü tamamlayın.
Exposure: İkinci bölümü tamamlayın.
Baggage Claim: Üçüncü bölümü tamamlayın.
Moths To The Flame: Dördüncü bölümü tamamlayın.
The Shipment: Beşinci bölümü tamamlayın.
The Bait: Altıncı bölümü tamamlayın.
Industrial Evolution: Yedinci bölümü tamamlayın.
Unnatural History: Sekizinci bölümü tamamlayın.
Threshold Guardian: Dokuzuncu bölümü tamamlayın.
The Dark Sector: Onuncu bölümü tamamlayın.
Dark Sector - Brutal Difficulty: Oyunu Brutal zorluk seviyesinde tamamlayın.
Headhunter: 30 düşmanın başını keserek öldürün.
Incinerator: 30 düşmanı yakarak öldürün.
Electrician: 30 düşmanı elektrik vererek öldürün.
Sharpshooter: 30 düşmanı başından vurarak öldürün.
Researcher Collected 10 weapon upgrades
Master Researcher: Tüm geliştirilmiş silahları toplayın.
Veteran: Multiplayer modda 500 puan toplayın.
Hero: Multiplayer modda 5000 puan toplayın.
Champion: Multiplayer modda, takımınızda en çok puanı toplayan kişi olun.
Comrade: Multiplayer modda, takımınızda 500 puana ulaşmış oyuncu siz olun.
Hero of the people: Multiplayer modda, takımınızda 5000 puana ulaşmış oyuncu siz olun.



GTA IV

Aşağıdaki telefon numaralarını oyun sırasında Niko'nun cep telefonundan tuşlayın.

- 482-555-0100: Sağlığınıza, zırhınıza ve cephanenize yeniler.
362-555-0100: Zırhınızı yeniler.
267-555-0100: Polisler peşinizi bırakır.
267-555-0150: Daha fazla polis tarafından aranmazsınız.
468-555-0100: Hava durumunu değiştirir.
359-555-0100: Annihilator verir.
938-555-0100: Jetmax verir.
625-555-0100: NRG-900 verir.
227-555-0168: SuperGT verir.
227-555-0142: Cognoscenti verir.
227-555-0147: Turismo verir.
227-555-0175: Comet verir.
948-555-0100: Müzik hakkında bilgi verir.



GTA IV

Niko Bellic, bavulundaki düşlerle birlikte Liberty City'ye adım attığında oldukça umutluydu. Telefonda sürekli olarak Amerikan Rüyası'nı gerçekleştirdiğinden bahseden kuzeni Roman, körkütük sarhoş halde onu karşılamaya geldiği zaman Niko bu tatlı düşün, yerini korkunç bir hayal kırıklığına bırakacağından habersizdi. Neyse ki Niko, ortama uyum sağlamakta zorluk çeken bir tip değil. Siz de bu yabancı şehirde zorluk çekmeyin diye bu rehberi hazırladık.

Görevler> GTA IV'ün görevleri, serinin daha önceki görevlerini oynamış olanlara yabancı gelmeyecektir. Ancak yine de, görevlerde deneme - yanılma döngüsü ile fazla zaman kaybetmemeniz için bu rehberi hazırladık. İki parça halinde yayımlayacağımız GTA IV rehberinin bu ilk bölümünde, ilk 50 görevin detaylarını sunuyoruz. Görevlerin devamını ise gelecek ayki rehber bölümümüzde bulabilirsiniz. Liberty City'deki uzun yolculuğumuza hazırsanız, başlayabiliriz.

Not: Oyunda, görevlerden sonra otomatik save sistemi bulunuyor; bu yüzden görev bitimlerinde oyunu save etmek zorunda değilsiniz.

The Cousins Bellic (Ödül: 25\$)

Niko'nun gemiden inmesinden kısa bir süre sonra Roman gelecek. Roman sarhoş olduğu için arabayı sizin sürmeniz gerekiyor. Sarı çizgiyi takip ederek, gitmeniz gereken yeri kolaylıkla bulabilirsiniz. Roman'ın size tüm söyleyeceklerini duymak istiyorsanız arabayı yavaş sürmeye özen gösterin. Roman'ın malikanesine (!) geldiğinizde, yatağa uzanıp oyununuzu kaydedebilirsiniz.

Ayrıca, TV'yi açıp izlemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Şimdi, bidadan çıkın ve haritadaki R sembolüne giderek görevi başlatın.

It's Your Call (Ödül: 30\$)

Roman sizi kız arkadaşı Mallory ve belalı Vlad ile tanıştıracak. Bu noktada, Roman'ın Vlad'e bol sıfırlı bir borcunun olduğunu öğreniyorsunuz ve Roman'a yardım edebilmek için Vlad'den alacağınız bazı görevleri tamamlamanız gerekecek. GPS'i takip ederek mağazaya gidin. Roman mağazaya girmeden önce size bir cep telefonu verecek ve kısa bir süre sonra sizi arayacak. Haritada gitmeniz gereken yere vardığınızda, arabayı Roman'ın işyerinin doğu tarafına park edin.

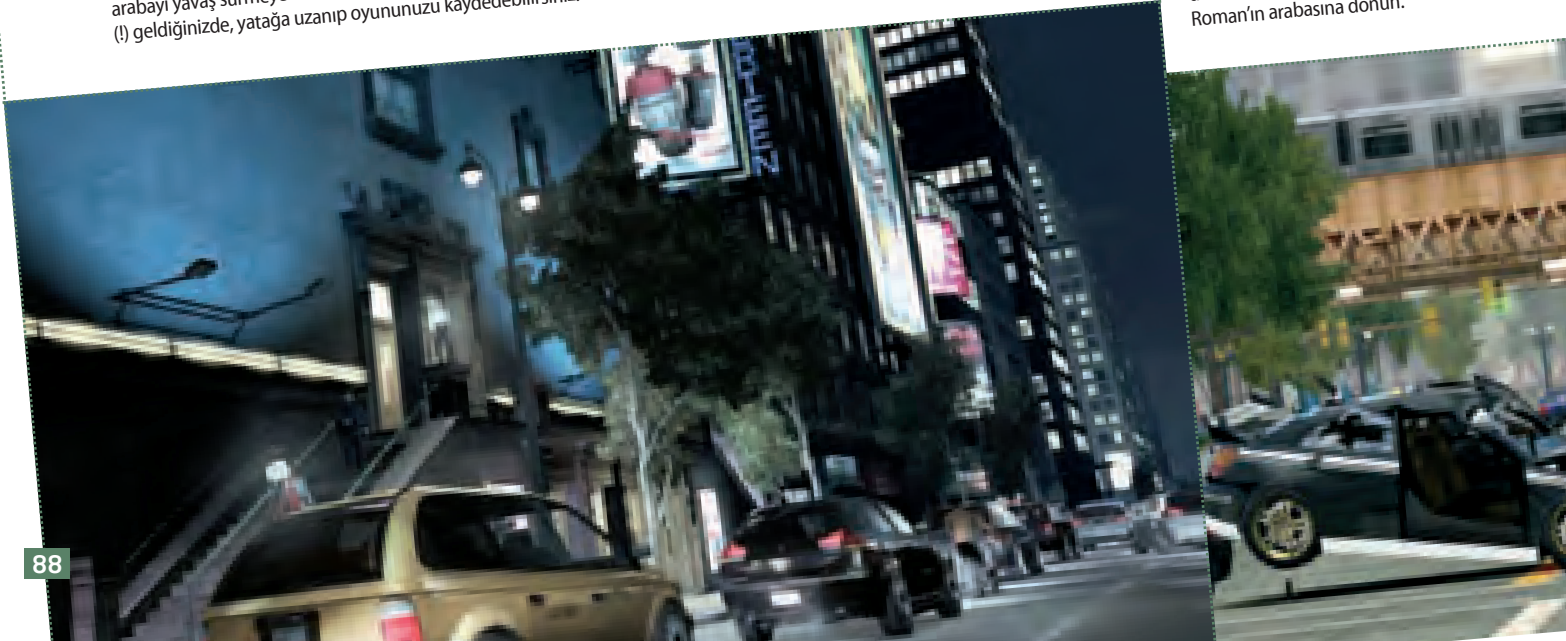
Three's a Crowd

Roman'ın peşine düşen adamlarla ilgilenin. Bu sırada, Mallorie arayacak ve gelip kendisini almanızı isteyecek. Roman'ın arabasına binerek istasyona gidin. Mallorie ve arkadaşı Michelle'i, Michelle'in dairesinin önüne bırakın. Roman'ı arayın. Giyim mağazasına gidin ve kendinize bir kot pantolon alın. Mağaza-

dan çıkmanızdan kısa bir süre sonra Michelle arayacak. Artık Michelle ile ilk randevunuza hazırsınız. Ancak öncelikle Roman'a yardım etmelisiniz.

Bleed out (Ödül: 50\$)

Roman'ın başı yine dertte; blok ve karşı saldırı taktikleriyle iki adamı etkisiz hale getirin. Yerdeki hasmınızı tekmelemek size avantaj sağlayacaktır. Üçüncüsü kaçacak. Roman'ın arabasına binip peşine düşün. Kaçan eleman araçtan inerek bir binaya girecek. Bıçağını salladığı zaman önce blok tuşuna ardından da herhangi bir yumruk tuşuna basın. Bu şekilde elemanın bıçağını elinden alacaksınız. İşini bitirin ve Roman'ın arabasına dönün.





Easy Fare

Roman'ın arabasına binip yoldan Jermaine'i alın. Mastersons St.'ye geldiğinizde, Jermaine bir şeylerin ters gittiğini fark ediyor. Kısa bir süre sonra etrafınız polisler tarafından sarılacak. Düz gidip sağa sapın ve polisler tarafından çıkmaya çalışın. İzinizi kaybettirmek için karmaşık ve dar yolları tercih etmelisiniz. Jermaine'i bıraktığınızda görevi tamamlamış olacaksınız.

Bull in a China Shop

Bezbol sopanızı güle güle kullanın! Çin mağazası işleten bir adamdan, Vlad'in alacağını tahsil etmeniz gerekiyor. Mağazaya gidin; adam parayı ödemeye yanaşmayacak. Batı tarafına doğru ilerlediğinizde bir çöp yığını göreceksiniz. Bir tuğla kapın ve vitrin camlarından birine fırlatın. Adam, mağazadan çıkıp ödemeyi yapmaya razı olacak. Parayı alıp Vlad'in yanına dönün. Vlad'den bir mesaj gelecek; artık "V" sembolünün olduğu yere gidebilirsiniz.

Hung out to Dry

Vlad'in alacaklarını tahsil etmek için bir kez daha göreve çıkacaksınız. Mekana ulaştığınızda, mağaza sahibi kaçmaya başlıyor. Aracına atlayıp uzaklaşmaya çalışacak. Bir arabaya atlayıp peşine düşün. Birkaç kez çarptığınızda pes edecek. Vlad'i arayın.

Clean Getaway (Ödül: 150\$)

Tren istasyonundaki bir arabayı ele geçirmeniz gerekiyor. İstasyona girip rayların yanındaki noktada bekleyin. Trene binin. Merdivenlerden indiğinizde, bir adamla karşılaşacaksınız. "Stun Punch" hareketini uygulayabilir veya zaman kaybetmeden arabaya atlayıp gidebilirsiniz. Şehirde kısa bir süre dolaştıktan sonra, Vlad'den bir



telefon gelecek. Arabayı yıkama servisine götürmeniz gerekiyor. Arabayı yıkattıktan sonra işaretli noktaya bırakın.

Ivan the not So Terrible (Ödül: 200\$)

Arabaya binip Roman'ın işyerine gidin. Ivan kaçmaya başlıyor. Mesafeyi koruyarak takip edin. Bir inşaata girecek. Merdivenleri tırmanarak çatıya çıkın. Vince tırmanarak ilerideki çatıya atlayın. Bunu birkaç kez tekrarlamamanız gerekecek. Ivan başarısız bir atlayışın ardından çatının kenarında asılı kalıyor. Onu öldürebilir veya hayatını kurtarabilirsiniz; seçiminizi Vlad'e bildirin.

Jamaican Heat (Ödül: 150\$)

Arabaya binin ve Little Jacob'ı (LJ) parkın kapısının önünden alın. Dikkatini çekmek için durup kornaya basmanız gerekiyor. Schottler'e gidin. LJ size bir silah verecek. Arabadan indikten sonra işaretli alana gidin. Sağdaki merdivenlerden çıkın. LJ'e saldıran adamları ortadan kaldırın. Paraları ve silahları toplamayı unutmayın. Arabaya dönüp LJ'i kafeye götürün. Kısa bir süre sonra sizi arayıp bir iş teklifinde bulunacak.

Concrete Jungle (Ödül: 200\$)

Apartman bloklarına gidip arabayı işaretli yere park edin. Sola dönerek bir sonraki park noktasına ulaşın. Binadan çıkan üç uyuşturucu satıcısını ezin. LJ'i alın ve Meadows Park'taki noktaya gidin. Bir çatışma çıkacak. Sırtınızı duvara vererek ilk adamı haklayın. Pencerenin yanında siper alarak ikincisini de ortadan kaldırın. Eve girin ve kanepenin arkasında siper alın. Elinizden geldiğince,

başlarına nişan alın. LJ'i kafeye bıraktığınızda görev tamamlanmış olacak. Oyunu kaydedip R sembolüne doğru yürüyün.

Uncle Vlad

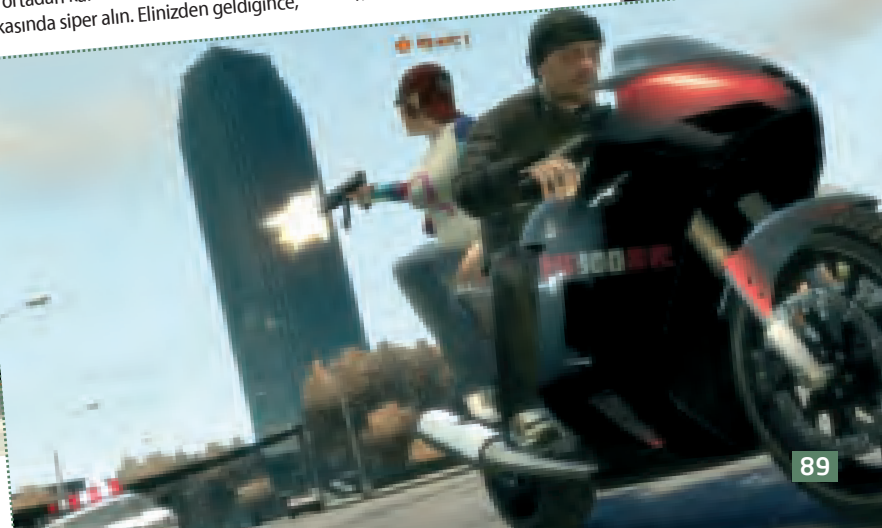
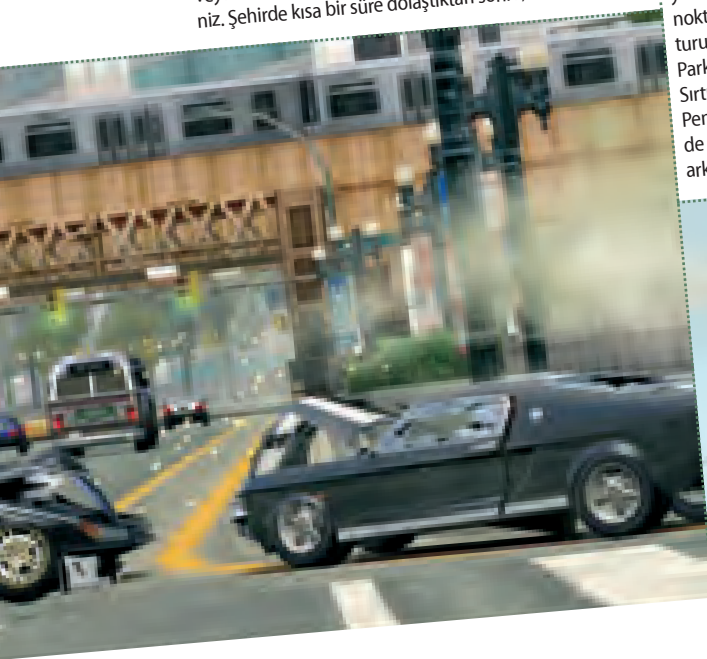
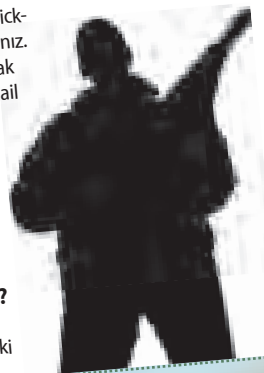
Roman'la birlikte Comrades Bar'a gidin. Roman gönül meseleleri yüzünden oldukça kederli bir durumda. Niko, Vlad'e Mallorie'den uzak durmasını söyleyecek. Tam bu noktada, ortalık biraz karışıyor. Bardaki adamları öldürdükten sonra, Roman ile birlikte arabaya atlayıp Vlad'in peşine düşün. Limana gidecek. Burada bir kaza yaptıktan sonra arabadan inerek koşmaya başlayacak. Ara sahnenin ardından ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz.

Crime and Punishment

Roman sizi arayıp -yine- başının belada olduğunu söyleyecek. Yanına gittiğinizde kaçırılacak ve ayıldığınızda kendinizi bir hücrede bulacaksınız. Bir pick-up'tan, TV çalmanızı isteniyor. Ancak bu iş için bir polis aracına ihtiyacımız olacak. Çıkınca kuzey doğru ilerleyin. Bir polis arabası evin önünde duracak ve içindeki tüm polisler incek. Arabaya binin ve sirenlerinizi açarak pick-up'lara yavaşça yaklaşın. Durduktan sonra inip kontrol edin. TV'lerin olduğu pick-up'ta bir adamla karşılaşacaksınız. İcabına bakın ve araca atlayarak işaretli noktaya ilerleyin. Mikhail Faustin, telefon rehberinize eklenecek. Roman'dan bir telefon gelecek. Haritadaki F sembolüne ilerleyin ve ok işaretinin gösterdiği noktada durun.

Do You Have Protection? (Ödül: 400\$)

Mikhail ve Dimitri arasındaki





➔ konuşmayı dinledikten sonra binadan ayrılmak ve arabanıza binin. Sex Shop'a gitmeniz gerekiyor. Dükkana girdiğinizde sağınızda kalan adamın başına nişan alın (Sadece nişan alın; ateş etmeyin!). Ardından soldaki adamın başına nişan alın. Silahınızın namlusunu yavaşça indirerek bacaklarına nişan alın ve bir el ateş edin. Mağazanın sahibi size ödeme yapacak. Buradan çıkıp silah mağazasına devam edin. Arka sokaktaki kapıdan girin ve bedava SMG'nizi alın. Dimitri arayacak ve Mikhail Faust'in evine dönmenizi isteyecek.

Final Destination (Ödül: 500\$)

Mikhail ve Dimitri'nin başlarının polisler dertte olduğunu öğreniyoruz. Mikhail sizden, casusluk yaptığından şüphelendiği bir alıcıyı öldürmenizi istiyor. Adamın bulunduğu noktaya gidin. Bir tren istasyonuna varacaksınız. Yanındaki adamı öldürün ve rayların üzerinde koşan adamın peşine düşün.

Trenlere dikkat edin. Bir arabaya binip kaçmaya çalışacak. Lastiklerine ateş ettikten sonra peşine düşün. Aracınızla takip ederken ateş açıp onu birkaç kez vurmalsınız. İş bittiğinde Dimitri'yi arayın ve görevin tamamlandığını bildirin.

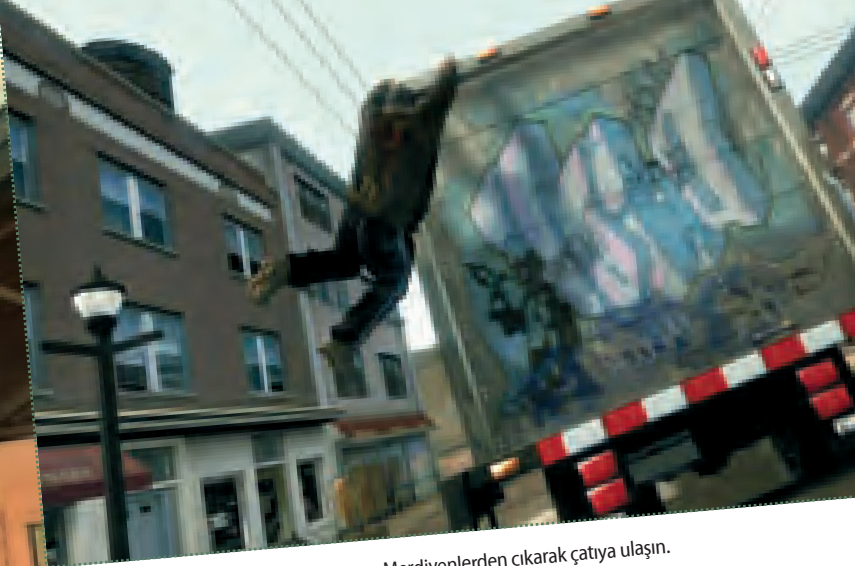
Logging on

Roman sizden internete girmenizi isteyecek. TW@a

gidin ve kasadaki kadınla konuşun. Ardından herhangi bir bilgisayarın başına geçebilirsiniz. İnterneti biraz kuraladıktan sonra e-mail hesabınıza giriş yapın. Gelen e-mail'e olumlu yanıt verdiğinizde, e-mail hesabınızı aktif hale getirmiş olacaksınız. Kafeden çıkıp arabaya binin ve Roman'ı arayın. Brucie, telefon rehberinize eklenecek. Roman kısa bir süre sonra sizi arayıp Brucie'nin bir iş teklifini söyleyecek. Brucie Kibbutz isimli e-mail'i okuyun ve olumlu yanıt verin. Bir araba çalmanız gerekecek. Kafeden çıkıp araba yıkama yerine gidin. Çalmanız gereken arabanın yıkanmakta olduğunu göreceksiniz. Görevliyi etkisiz hale getirin ve arabaya atlayıp teslimat noktasına ilerleyin. Arabanın alacağı hasarlar, görev sonunda kazanacağınız para miktarının azalmasına neden oluyor. Bu nedende dikkatli ve yavaş sürün. Arabayı hasarsız halde teslim ettiğinizde 1000\$ kazanacaksınız. F işaretiyle belirlenen noktaya ilerleyin.

No Love Lost

Mikhail size kızının resmini gösterecek. Firefly Adası'na gidin. Bir arabaya atlayıp hedefinizin olduğu yere doğru ilerleyin. Motosikletli bir şahıs, Mikhail'in kızıyla konuştuğundan sonra yoluna devam edecek. İlk



bulduğunuz (Yakınlarda bir tane göreceksiniz.) motosiklete atlayıp peşine düşün. Bir süre takip ettikten sonra ortaya üç motosikletli daha çıkacak. Kısa bir süre sonra durup motorlarından inecekler. Hepsini haklayın ve Faust'in arayın.

Rigged to Blow (Ödül: 700\$)

Mikhail'in evine döndüğünüzde eşini evde bulacaksınız. Biraz dertleştikten sonra Mikhail ve Dimitri geliyor. Bir kamyonun direksiyonuna geçip onu aramanız gerekecek. Kamyon patlayıcı yüklü; bu yüzden elinizden geldiğince dikkatli sürün. Teslimat noktasına ulaştığınızda, düğmeye basarak bombayı patlatın. Haritadaki DR sembolüne doğru ilerleyin.

The Master and the Molotov

Dimitri size Mikhail'in ölmesi gerektiğini söyleyecek. Eğer Mikhail'i öldürmezseniz sizin başımız derde girecek. Mikhail'in işlettiği kulübe gidin. İçerideki adamları öldürdükten sonra Mikhail'in peşine düşün.

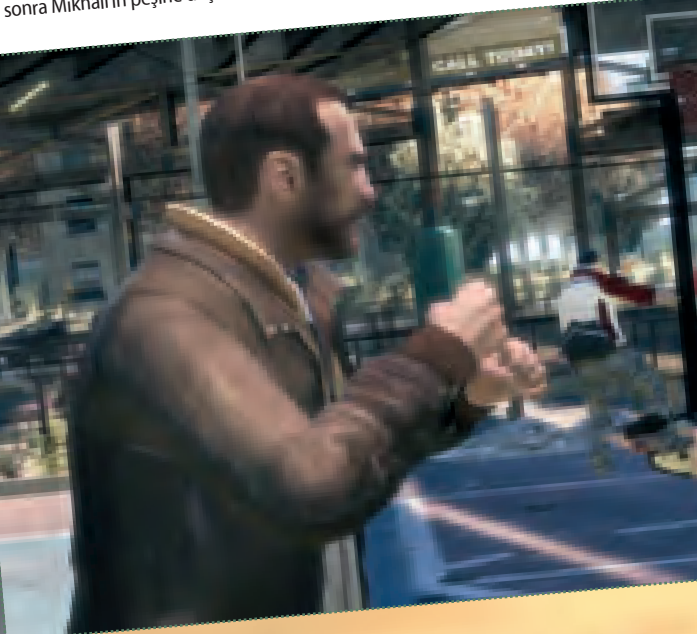
Merdivenlerden çıkarak çatıya ulaşın. Mikhail'i öldürün ve Dimitri'yi arayın.

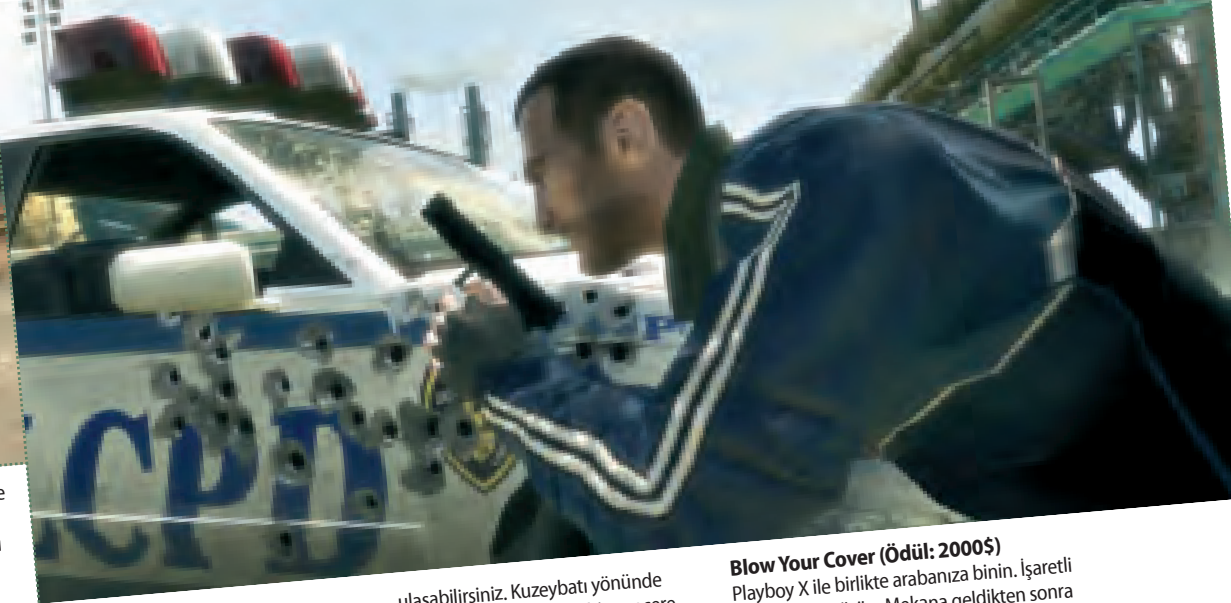
Russian Revolution

Harita üzerindeki B sembolüne doğru ilerleyin. Önce Dimitri, sonra da LJ sizi arayacak. LJ ile birlikte, Dimitri ile buluşacağınız depoya gidin. Burada sıkı bir çatışmaya gireceksiniz. Siper almadan hayatta kalmamız mümkün değil. Siper alarak ilerleyin ve tüm düşmanları öldürün. (Evet, söylemesi kolay.) İlerlediğinizde Dimitri kaçmaya başlayacak. Polislerin de olay yerine ulaşmasıyla ortak iyiden iyiyeye şenleniyor. Dışarı çıkıp LJ ile birlikte sağdaki arabaya binin. Polisleri atlattıktan sonra kafeye dönün. Roman'ı arayın. Sizinle buluşmak isteyecek. Dairenize dönmek istediğinizde, yanğını göreceksiniz. Kuzeye; Bohan'a doğru ilerleyin. Sarı oku takip edin ve yeni evinize "Merhaba" deyip oyunu kaydedin.

Search and Delete

Brucie'yi ziyaret edin ve polis karakoluna gidip bir araba çalın.





Polis aracına bindiğinizde Brucie sizi arayacak. Polis aracındaki bilgisayara bağlanıp Lyle Rivas'ı araştırın. Bulunduğu işaretlenecek. Sizi görünce kaçırmaya başlayacak olan Rivas'ı polis aracınızla takip edin. Arabasını hurdaya çevirdikten sonra arabadan inecek. İşini bitirin ve Brucie'yi arayın.

Easy As Can Be (Ödül: \$3500)

Rivas'ın yaşadığı binaya dönün. Orada, Brucie'nin çalmanızı istediği bir araba var. Arabaya bindiğinizde, otomatik silahlara sahip düşmanlarla dolu arabalar peşinize düşecek. Burada sürücülük yeteneklerinizi konuşturmanız gerekiyor. Keskin bir manevrayla dönüş yaparak arkanızdaki arabanın ön camına ateş edin. Hızlı davranarak, yan sokaktan caddeye çıkmaya hazırlanan arabanın önünü kesin ve aynı teknikle işlerini bitirin. İlerlemeye çalıştığınızda

üçüncü arabayla karşılaşacaksınız. Önce silahlı yolcuyla sonra da şoförü öldürün. Arabanın menzilinize kalmasına dikkat ederek süratli bir şekilde gitmelisiniz. İş bittiğinde, arabayı teslim edeceğinizi noktaya ilerleyin.

Roman's Sorrow

Tüm bu olup bitenlere karşın iyimserliğini yitirmemiş olan Roman, size düşünü gerçekleştirmenin imkansız olmadığını bahsedecek. Size önemli bir şey göstermek istediğini söyleyen Roman'ın dairesine gittiğinizde binanın yanıp kül olduğunu göreceksiniz. Roman, taksi şirketine gitmek isteyecek. Maalesef, orada da benzer bir sahneyle karşılaşacaksınız. Roman, Mallorie'yi arayacak. Bohan'daki daireye ulaştığınızda bir ara sahne izleyeceksiniz.

Escula of the Streets (Ödül: 1000\$)

Manny Escula ile tanışacaksınız. Arabanıza atlayın ve Manny'nin de binmesini bekleyin. Hedefte gösterilen alana park edin. Hedefte arabanızla mümkün olduğunca uzaktan takip edin. Bir depoya girecek. Binanın güneyinde yer alan ara sokağa girin. Yanındaki binaya çıkan bir merdiven göreceksiniz. Bu merdivenden çıkarak depo binasına

ulaşabilirsiniz. Kuzeybatı yönünde içinden geçebileceğiniz bir pencere göreceksiniz. Siper alarak, karşınıza çıkan düşmanları ortadan kaldırmak için Batı yönünde bulunan forklift'in sağında, hedefi göreceksiniz. Uzaktan ateş ederek elemanın işini bitirin. Çıkış kapısının üzerindeki kilide ateş edin. Görevi tamamladığınızda LJ sizi arayacak.

Street Sweeper

Manny sizden bazı dağıtımcıları temizlemenizi isteyecek. İşaretili alana gidin. Üç adamı temizledikten sonra arabanıza binin. Hedefiniz, bir arabanın içinde yanınızdan geçip gidecek. Mesafenizi koruyarak takip edin. Bir süre sonra arabadan inecek; bu fırsatı mutlaka değerlendirin. Görevi tamamladıktan sonra Mallorie'den bir telefon gelecek. Haritada E ile işaretlenen noktaya ilerleyin.

Luck of the Irish (Ödül: 1500\$)

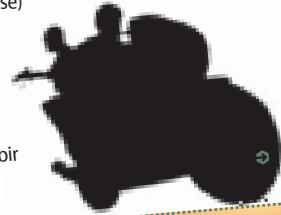
İşaretili noktadaki binaya girdikten sonra merdivenlerden çıkın. Tüfeği alın. Kuzeybatı yönündeki bekleme noktasına gidin. Ortadaki adama nişan alın; bir süre sonra silahını çikarmak için bir hamle yapacak. Önce onu, sonra da yakınızdaki düşmanları öldürün. Geri çekilin ve ikinci partiyi bekleyin. Elizabeta'yı arayıp görevin tamamlandığını bildirin.

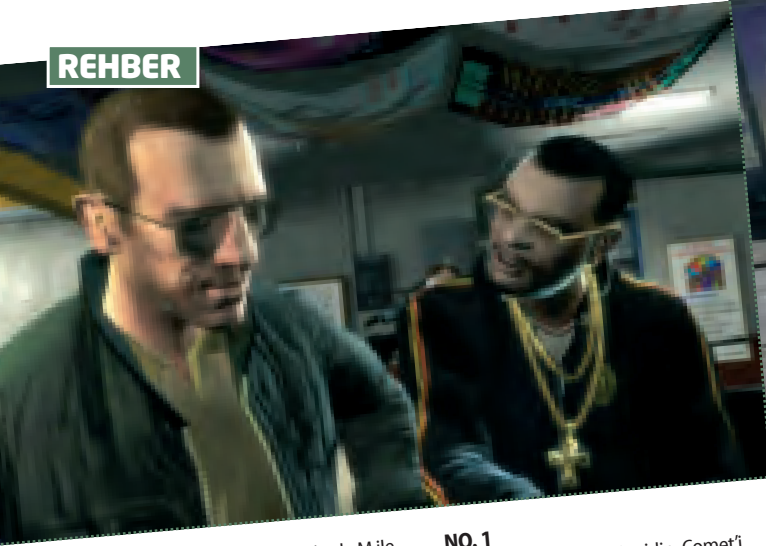
Blow Your Cover (Ödül: 2000\$)

Playboy X ile birlikte arabanıza binin. İşaretili alana doğru sürün. Mekana geldikten sonra arabadan inin ve Playboy X'i takip edin. Durumda bir terslik olduğunu anlar anlamaz odadakileri temizleyin. Koridordakileri de haklayarak devam edin. Yukarı kata çıkın. Burada yapmanız gereken; siper alarak dikkatli bir biçimde Playboy X'i takip etmek. Polisleri öldürün. Binadan çıktığınızda, polis çemberinden çıkmaz gerektirir. Son olarak, Playboy X'in mekanına dönün. Roman sizi arayacak ve iyi haberler verecek. Haritanızda B ile işaretlenen noktaya gidin.

Out of the Closet

Brucie için öldürdüğünüz adamlardan birinin kuzeninin Brucie'ye borcu var. İnternet kafeye gidin ve love-meet.net adresine girin. "French Tom" nick'li kullanıcıyı bulun. Seçiminizi Male olarak yapın. French Tom'u bulduktan sonra "date" butonuna tıklayın. Şimdi çıkıp oyalanmanız gerekiyor. Bir süre sonra, Brucie sizi arayacak. İnternet kafeye dönün ve mail kutunuza giriş yapın. İsterseniz Brucie'nin araba hırsızlığı görevlerinden birini yapabilirsiniz. Eve (safehouse) dönün. Roman size bir mesaj gönderecek. Randevudan önce tamamlamamız gereken bir başka görev var.





➔ Bu göreve başlamak için haritada M ile işaretlenen noktaya gidin.

The Puerto Rican Connection (Ödül: 1250\$)

İşaretili noktaya ulaştığınızda bir tren göreceksiniz. Hedefiniz bu trende bulunuyor. Treni aracınızla takip edin. Hedefiniz, trenin indikten sonra kendisini bekleyen bir arabaya binecek. Aracı takip edin. Bir süre ilerledikten sonra, araçtan inip size ateş etmeye başlayacaklar. İşlerini bitirin. İnternet kafeye dönün, görünüşe bakılırsa; French Tom sizinle tanışmak için sabırsızlanıyor. Elizabeta sizi arayıp çağırarak; E ile işaretli noktaya gidin.

The Snow Storm (Ödül: 2500\$)

Elizabeta'nın başı belada. Arabanıza atlayıp eski hastaneye gidin. Tüm düşmanları ortadan kaldırın. Koridora gidin ve siper alarak karşınıza çıkan düşmanları yok edin. Kola kutusunu ve çelik yeleği alın. Sizi yakalamak için gelen polisleri temizleyin. Purtagory'deki, Pay & Spray mağazasına gidin. Polislerin sizi fark etmemeleri için dikkatli olun. LJ ile buluşun.

Coming out of the Closet (Ödül: 2500\$)

Randevu için kararlaştırdığınız yere gidin. French Tom'un karşısına geçin. Tek tuşa basarak ayağa kalkabilir ve işini bitirebilirsiniz. Brucie sizi arayacak; haritada B ile işaretlenen noktaya gidin.

NO. 1

Brucie ile birlikte Willis'e gidin. Comet'i çaldıktan sonra, işaretili noktaya park ederek yarışa katılın. Yarış kazanmak, tamamen sürücülük yeteneklerinize bağlı. Birinci olduktan sonra Brucie'yi eve götürün. Haritada E ile işaretlenen noktaya gidin.

Have a Heart (Ödül: 3000\$)

Elizabeta'nın arabasına binin. Cesetleri, kirliliği bezi olan bir doktora götürmeniz gerekiyor. Elizabeta'yı arayın. "?" ile işaretlenmiş olan noktaya gidin. Yolda, Brucie'den bir telefon gelecek.

Call and Collect (Ödül: 1000\$)

Officer McReary ile tanışacaksınız. Ona yardım etmeniz karşılığında size bazı konularda yardımcı olabileceğini söyleyecek. Francis, telefon rehberinize ekleniyor. Francis sizden 843-555-0124 nolu numarayı aramanızı isteyecek. Numarayı arayın. Görüş alanındaki bir adam, oturduğu banktan kalkacak ve telefonuyla konuşmaya başlayacak. Konuşması bittiğinde yanına gidip işini bitirin. Üzerinden depolama cihazını (storage device) alın. Francis'in yanına dönün. Haritanızda X ile işaretlenmiş olan noktaya gidin. McReary telefon rehberinize kaydedilecek.

Deconstruction for Beginners (Ödül: 6500\$)

Playboy X için ufak bir iyilik yapmanız gerekiyor. Dışarı çıkıp arabaya binin. Güneye doğru sürün. Yeşil işaretli noktada bir araba bulacaksınız.



Binanın yanındaki asansöre binin. En üst kata çıkın. Nöbetçileri öldürün. Sokağa dönün. Karşıya geçin. Çitin üzerinden atladığınızda, yerden biraz yukarıda duran adamı göreceksiniz; işini bitirin. Rampadan çıkın. Boss'u göreceksiniz. Köşeye doğru ilerlediğinizde bir helikopter gelecek. Dikkatli bir biçimde hareket ederek yakınızdaki düşmanları temizleyin. Ardından gelecek olan ikinci düşman dalgasının da icabına bakın. Son boss, iki binanın arasındaki bir noktada duruyor. Merdivenlerden tırmanmaya çalıştığı zaman işini bitirin. Playboy X'i arayın. Playboy X, sizi bir süre sonra arayarak Dwayne'e yardım etmenizi isteyecek. PM sembolü ile işaretlenen noktaya gidin.

Harboring a Grudge

İşaretilenmiş olan noktaya park edin. Arabadan inin ve Packie'yi takip edin. Bir ara sahne izleyeceksiniz. Aşağı atlamadan önce, mümkün olduğunca fazla sayıda düşmanın işini uzaktan bitirin. Hepsini öldürdükten sonra düşmanları ortadan kaldırın. Sol tarafta doğru ilerlediğinizde, ofstekiler de dışarı çıkacaktır. Garaja girip kamyonu

alın. Sizi takip etmeye kalkışan düşmanları el bombalarınızla susturun. Kamyonu işaretili noktaya bırakın. PM olarak işaretlenmiş noktaya dönün.

Waste not Want Knots (Ödül: 8000\$)

Bu görev için dört kapalı bir arabaya ihtiyacınız olacak. Adamlara yaklaştıktan sonra korna çalın. Gitmeniz gereken nokta Colony Adası'nda yer alıyor. Parayı binadaki ana ofiste bulabilirsiniz. Adamları takip edin, kısa bir süre sonra düşmanlarla karşılaşacaksınız. Onlarla hak ettikleri biçimde ilgilendikten sonra, adamları takip edip binaya girin. İçerideki adamları öldürdükten sonra üst kata çıkıp parayı alın. Geldiğiniz yere dönün ve karşınıza çıkan tüm düşmanları öldürün. Packie ile buluşun ve onu takip etmeye başlayın. Tekneye bindikten sonra haritanızda işaretlenmiş olan noktaya gidin. Karaya ayak bastığınızda görevi tamamlamış olacaksınız. Packie sizi arayıp istemediğiniz soracak. Perseus adındaki





mağazaya giderek, kendinize bir takım elbise, kravat ve ayakkabı (black loafers) alın. PM işaretli noktaya doğru ilerleyin. Ancak bu görevi başlatabilmek için, söz konusu noktaya akşam saatlerinde gelmeniz gerekiyor. Oraya akşam altı gibi gitmenizi tavsiye ediyorum.

Three Leaf Clover (Ödül: 250000\$)

Bu görevde Derrick ve Gerald ile tanışacaksınız. Dört kapılı bir araba ile ikiliye yaklaşın ve kornaya basın. Chinatown'daki bankaya gidin. Bankaya vardığınızda kasaya gidin ve parayı alın. Bankadan çıkarak ara sokağa ulaşın. Polis her yerde sizi arıyor. Üzerinize gelen polisleri öldürün. Derrick ve Gerald'i takip edin. Bu sırada onlarca polis in içabına bakmanız gerekecek. Sonunda, park edilmiş halde bir araba bulacağınız caddeye ulaşacaksınız. Arabaya binin ve izinizi kaybettirin. Dukes bölgesine gitmeniz gerekiyor. Bir Pay & Spray mağazasına uğramak işinizi kolaylaştıracaktır. McReary'nin evine gidin ve arabanızı işaretli yere park edin. Bu görevi tamamladığınız zaman haritadaki tüm köprüler açılmış olacak. GM işaretinin gösterdiği noktaya gidin.

Actions Speak Louder Than Words (Ödül: 9000\$)

Gerry'nin sizin için bırakmış olduğu bombayı alın. Arabanın bulunduğu noktaya gidin. Arabayı, Little Italy bölgesinde bulabilirsiniz. Bombayı araca yerleştirin. Kendi arabanıza binerek, işaretli noktaya park edin. Kısa bir süre sonra, durumdan haberi olmayan düşmanlarınız araca binecek. Mesafenizi ko-

ruyarak onları takip edin. Bir süre sonra, haritanızda sarı renkle işaretlenmiş bir nokta göreceksiniz. Bu noktaya gidin ve Gerry'yi arayıp bombayı patlatabileceğini söyleyin. Sağ kalanların işini bitirin. Adamları öldürdükten sonra, Gerry'yi arayın. Haritada GM sembolüyle işaretlenmiş olan noktaya gidin.

I Need Your Clothes, Your Boots and Your Motorcycle (Ödül: 9250\$)

İşaretli noktadaki motosiklele binip buluşma noktasına gidin. Hedefiniz, motosikletine atlayıp kaçmaya başlayacak. Arka sokaklardan birinde sola dönüş yaptıktan sonra yavaşlayacak. Bu ana kadar onu yakalamaz mümkün değil; bu yüzden herhangi bir kaza yapmamaya özen gösterin. Yavaşladığı noktada ona çarparak, motosikletinden düşmesini sağlayın. İnip işini bitirin. Görevi tamamladıktan sonra, haritada X ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Photo Shoot

Playboy X'in başı yine deritte. Size yeni bir cep telefonu verecek. Bu telefonun dahili bir fotoğraf makinesi var. Playboy X, yeni telefonunuzu kullanarak bir fotoğraf çekmenizi istiyor. Arabanıza binerek işaretli noktaya gidin. Caddenin karşı tarafında, fotoğrafını çekmeniz gereken adamları göreceksiniz. Fazla yaklaşmamaya özen gösterin. Cep telefonunuzu açın ve menüden fotoğraf makinesini seçin. Adamlardan birinin fotoğrafını çekin. Çektiğiniz fotoğrafı,



Playboy X'e gönderin. Eğer yanlış adamın fotoğrafını çekmişseniz, Packie size bir mesaj gönderecektir. Fotoğrafını çekmeniz gereken adam, mavi renkte bir eşofman takımını giyiyor. Fotoğrafı gönderdikten sonra Packie sizden beşini de öldürmenizi isteyecek. Görevi tamamladıktan sonra, haritada D ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Ruff Rider

İşaretli noktaya gidin. Adam motosikletine atlayıp kaçacak. Siz de arkanızdaki motosiklele atlayıp peşine düşün. Ona çarptığınızda motosikletinden düşecektir. İşini bitirdikten sonra Cluckin Bell'e gidin. İşaretli noktaya vardığınızda bu görevi de tamamlamış olacaksınız. Şimdi, haritada "?" sembolü ile işaretlenmiş olan noktaya gidebilirsiniz.

Wrong is Right

Michelle, sizi U.L. Paper isimli bir adamla tanıştıracak ve bu adamın size vermek istediği bir iş var. Broker'a gidin ve işaretli noktaya ulaşın. Bilgisayar kullanın, e-mail kutusundaki mesajları okuyun. Bilgisayarın başından kalkın. Paper, sizden adamı öldürmenizi isteyecek. Kuyumcu dükkanına gidin; hedefiniz olan adam sizi gördüğünde kaçmaya başlayacak. Onu takip edin ve ilk fir-

satta çarparak etkisiz hale getirin ve silahınızla işini bitirin. Hemen Bohan'a doğru ilerleyin. Mallorie sizi arayacak.

Hostile Negotiation

Deponun içine girin ve karşınıza çıkacak olan düşmanların işini bitirin. Burası oldukça kalabalık, sakın olun ve dikkatli ilerleyin. Bir katı temizlemeden, diğerine geçmeyin. En üst kata çıktığınızda, Roman ile birlikte arabaya dönün. Bohan'daki evinize dönün. Roman, Algonquin bölgesinde yeni bir evinizin olduğunu söyleyecek. Bu görevi tamamladıktan sonra, sadece size özel olan ücretsiz taksit servisine kavuşacaksınız. UFULK



TAM SÜRÜM
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
TAM SÜRÜM

Atlantis III: The New World

Başka bir zamanda, başka bir boyutta ve başka bir dünyada mistik bir maceranın tam ortasında bulmacaların içine gömülmek ister misiniz? Atlantis sizi çağırıyor.

"Eski uygarlıklar" daima ilgi çeken bir konu başlığı olmuştur. Eski uygarlıkların içinde en popüler olanı ise hiç şüphesiz gizemli kıta Atlantis'tir. Her ne kadar Atlantis bir kıta olarak bilinse de, Atlantis'in bağlı olduğu bir ana kıta daha olduğu söylenir. Adının, MU olduğu söylenen bu kara parçası, her daim araştırmacıların ilgisini çekmiştir; hatta 1930'larda Atatürk'ün, Türklerin kökenini araştırması için görevlendirdiği Tahsin Bey, araştırmaları sonucunda Mayaca ve Türkçe dilindeki birçok sözcüğün benzer olduğunu tespit edince, Ata'nın bu konuya olan merakı artmıştır. Çıkan soyadı kanunundan sonra Atatürk, Tahsin Bey'e Mayatepek soyadını vermiştir. (Tepe, Maya dilinde "tepe" anlamına gelmektedir). Ata daha sonra, James Churchward'ın MU hakkındaki kitaplarının Türkçe'ye çevrilmesi için onlarca çevirmeni görevlendirmiştir. Ata'nın bu kitap üzerinde aldığı notlar Anıtkabir arşivinde bulunmaktadır. İlginç bilgiler değil mi? İlgilenenler şu an piyasada rahatlıkla bulunabilen Churchward'ın kitabını okuyabilirler.

Kayıp kıta> Öykümüz 2018 yılında Hoggar adındaki (İsim çok kötü!) bilim kadınının, Peru'da çölün ortasında bir mezarlığı araştırmak için yola koyulması ile başlıyor. Fakat -zorunlu- yol arkadaşı Targi ile birlikte bölgeye vardığında, silahlı adamların geçit vermediğini görüyor. İşte tam bu esnada Atlantis III kontrolü oyuncuya bırakıyor. Oyun, "first person adventure" tarzında

hazırlanmış. Yani etrafı karakterin gözünden görüp keşfedeceğiz. Oyunun çevre tasarımı yüksek kalitedeki resimlerden ibaret; bu resimlerin üzerinde çıkan yön oklarına tıklayarak, gidebileceğimiz yönlere ilerliyoruz. Alabileceğimiz ya da kullanabileceğimiz bir eşyanın üzerine geldiğimizde ise fare imlecimiz şekil değiştiriyor. Oyunun kontrolleri oyuncunun hakimiyetini zorlamayacak şekilde hazırlanmış. Oyunda yapılması gereken en önemli şey ise piksel avcılığı. FPA'ların genel sorunu olan "minicik bir eşyanın ekranın bir yerine saklı olması durumu" bu oyunda da kendini gösteriyor. Hayati önem taşıyan eşyaları bulmak için oldukça dikkatli olmak gerekiyor. Örneğin, ilk bulmacayı topaça çözüp boyut kapısını çalışır hale getirdikten sonra köşede duran minik kuşa dikkat etmezseniz, aynı benim gibi odadan nasıl çıkacağınızı ararken saçınızı başınızı yolabilirsiniz. Aslında bu durumu, oyunun bir eksisi ya da zorlayıcı bir yönü olarak düşünmemek lazım çünkü oyunun bu yapısı, sizi hikaye içindeki en ufak ayrıntıya dahi dikkat etmeye zorluyor. Sonra bir bakmışsınız

ki kendinizi hikayeye kaptırıp gitmişsiniz; saat çoktan gece yarısını vurmuş ve yarın gitmeniz gereken bir işiniz ya da okulunuz var! Heyhat!

Faydalı öneriler> Rehberimize oynanışınızı kolaylaştıracak birkaç ipucu ile devam edelim. Oyunda hata yaparsanız ölebilirsiniz; bu yüzden oyunu sık sık kaydetmeniz oldukça faydalı olacaktır. Diğer karakterler ile konuşurken boşluk tuşunu kullanarak diyalogları hızla geçme seçeneğiniz bulunuyor. Fakat bir karakter ile ilk kez konuşuyorsanız, bunu kesinlikle yapmamanızı tavsiye ediyorum. Bunu yaparak, bulmacaları diyalogları için gerekli olan ipuçlarını kaçırabilirsiniz. Ayrıca boyut değiştirdikten sonra bize eşlik edecek karakter olan Psycopomp'a, kafanıza takılan her şeyi sorabilirsiniz. Karşılaşacağınız bulmacalar genellikle rakam bulmacaları; hikaye bilmeceleri ya da belli bir sırayı takip ederek çözülen mantık sorularından ibaret. Dikkat edilmesi gereken tek husus, hikayeyi takip etmek ve bazen araştırılması mantıksız gelen eşyalara bile en azından bir kere göz atmak. Tabii ki oyunun fantastik bir dünyada geçtiğini de hatırlatmakta fayda var. Bu yüzden gördüğünüz tüm eşyaları birbirlerinin üzerinde kullanmayı denemenizi öneririm. **NURETTİN**

Tam çözümü www.level.com.tr'de.

TAM SÜRÜM
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
TAM SÜRÜM

Dark Fall 2: Lights Out

Koskoca Harvard Üniversitesi'ni bitir; İngiltere şartlarında bin türlü zorluğu aşmış mezun ol; sonra, "harita mühendisi" sıfatıyla Londra Belediyesi'ndeki ilk işinde garip garip olaylarla karşılaş... Adventure oyunları hayal gücü konusunda gerçekten sınır tanımıyor sevgili okurlar.

Benjamin Parker bir harita mühendisidir. Pek istemese de işi gereği bir liman kasabası olan Trewarthan'ın kıyı haritasını çıkartmak için yola koyulur. Yıl 1912'dir ve İngiltere halen savaş yıllarının yaralarını sarmaya çalışmaktadır. Böylesine bunalımlı bir ortamda yola çıkan Benjamin, çalışmak için çıktığı Fetch Rock adasında haritalarda görünmeyen bir deniz feneri bulur. Bunun üzerine Benjamin, proje sorumlusu olan Demarion'u arar ama adam kesin bir yanıt vermeden kaçırır. Benjamin, Trewarthan gecelerinin çok karanlık ve sisli olmasına rağmen fenerin ışıklarının açılmamasından şüphelenir. Fener görevlileri nerededirler? Benjamin, Demarion'u tekrar arar ve ondan bu garip olayı araştırmasını ister. Bu noktada kontrol bize geçer.

Gece ve sis> Jonathan Boakes'in bir önceki oyunu Dark Fall: The Journal ile Lights Out arasında hikaye açısından hiçbir bağlantı yok. İlk oyundaki hayalet avcısı kadın bu oyunda da karşımıza çıkıyor fakat o da öyküyü pek fazla etkilemiyor. İki oyun arasındaki tek benzerlik, paylaştıkları korkutucu atmosfer ve oynama şekliinden ibaret.

Lights Out aynı Atlantis III gibi "first person piksel avcılığı" üzerine kurulu bir adventure oyunu. Ekranın hemen altında (çizgi şeklindeki) eşya çantası bulunuyor.

Etraftan topladığınız her şey otomatik olarak buraya gidiyor. Kullanmak istediğiniz bir eşya varsa yapılması gereken tek şey, eşyayı çantadan seçmek ve kullanmak istediğimiz yerin ya da nesnenin üzerinde denemek. Lights Out, ortalama bir adventure oyunundan biraz daha fazla dikkat gerektiren bir yapım. "Oradan bana eklemek çıkmaz" dediğiniz yerlerde bile minicik eşyalar olabiliyor. İşin bir diğer dikkat isteyen kısmı ise bir eşyayı görmek istediğiniz zaman, farenin imlecini tam olarak eşyanın üzerine getirmek durumunda olmanız. Bazı bölümlerdeki özel eşyalara dokununca, zaman içinde yolculuk yapabiliyorsunuz. İ.Ö 2000 ya da uzak geleceğe gidebiliyorsunuz. 1.Ö 2000 yılında bir kayanın içinde 3.5'luk disket bile bulabiliyorsunuz. Kısacası, bu oyunda her şey oyuncunun dikkati ile doğru orantılı olarak gelişiyor.

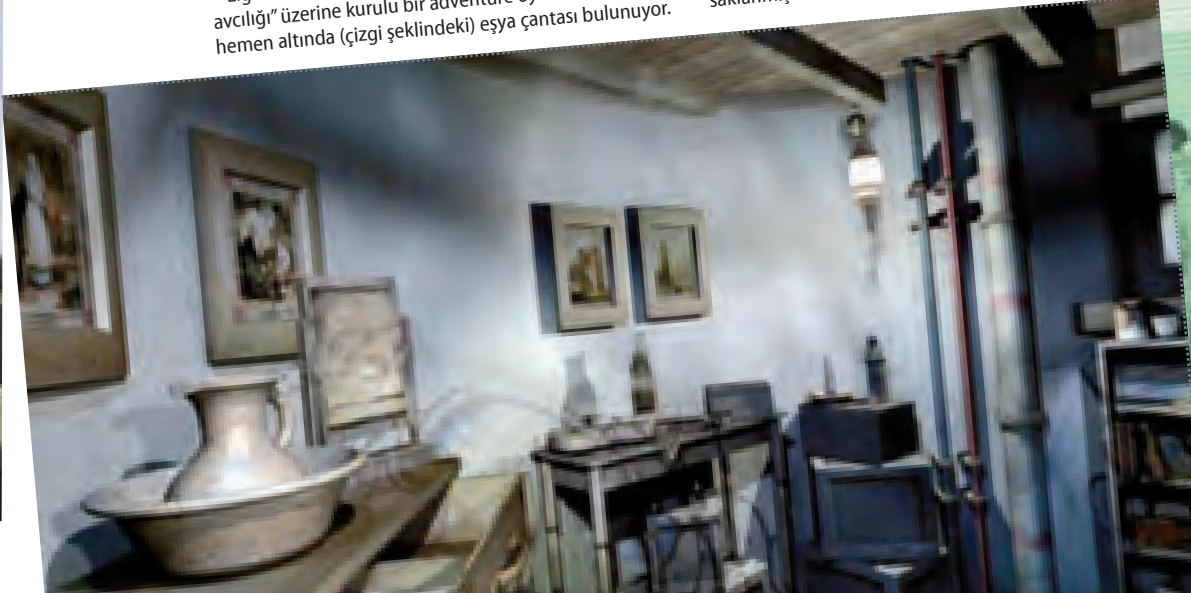
Dikkat gerektiren noktalar> Hikaye boyunca birçok kez karanlık mekanlara girip çıkacaksınız; bu karanlık yerleri lambanızı kullanarak incelemeniz gerekiyor. Bazı bulmacalar ve eşyalar, gölgelerin arasında saklanmış durumda. En karanlık ve kuytu

köşeleri bile didik didik etmeyi ihmal etmeyin. Oyunun temeli çoğunlukla okumak üzerine kurulmuş; oyun boyunca günlük, kitap gibi okunması gereken birçok eşya bulacaksınız. Çoğu ipucu buralarda yazılı halde bulunuyor. Bu günlük ve kitaplardan, deniz feneri çalışanlarının günlük hayatları ayrıntıların takip edebilirsiniz. Metinlerin hemen hemen hepsi de son derece sürükleyici bir üslupla yazılmış. Girdiğiniz her yerde insanlara ait anılar ve eşyalar bulunca hikayenin heyecanı daha da artıyor.

Oyunun bulmacaları çok zor değil. Bir bulmaca ile karşılaşsanız, öncelikle etrafı iyice araştırın. Çözeceğiniz bulmacaya dair bir ipucunu çoğunlukla çevreden bulabiliyorsunuz.

"Save dostumuzdur" atasözünü size tekrar hatırlatmak istiyorum. Nedeni de şu: Örneğin, bir noktadan geçtiniz ve garip bir ses duydunuz. "Ben bunu sonra araştırırım" diyerek başka bir yöne ilerlediniz; ama yanlış karar verdiniz çünkü o olay o an oldu ve bitti. Sesi duydunuz an, olayı incelemek için en iyi an. İş sonraya bırakırsanız maalesef ipucunu kaçırmaya ihtimaliniz oluyor. Fakat bu detayın, oyunu daha gerçekçi kıldığını ve sizi daha derin bir şekilde araştırma yapmaya ittiğini de belirtmem gerekir. **NURETTİN**

Tam çözümü www.level.com.tr'de.

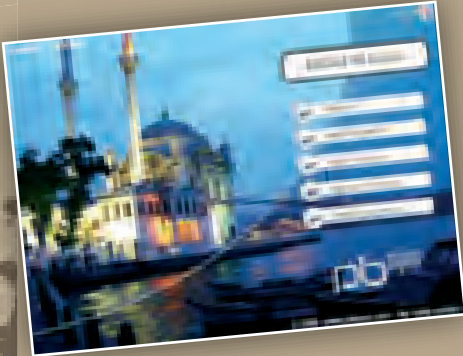


PB BİLİŞİM OYUN STÜDYOSU

12 Mart'ta, ODTU Ön Kuluçka Merkezi için yaptığım sunum sonrasında yanıma, oyun sevdalı iki genç gelmişti. Heyecanlı gözlerle bana bakan bu gençler, PB Bilişim adında bir şirket kurduklarını ve şirket bünyesinde bir de oyun stüdyosu bulunduğunu söylediler. En büyük hayallerinin dünya standartlarında bir oyun geliştirmek olduğunu ve bunun için çalışmalarına başladıklarını da belirttiler. Şu anda, bağımlılık yapıcı, birtakım Flash oyunları geliştirdiklerini de eklediler.

Geçen ay da belirttiğimiz üzere, oyun yapımının temellerini kavramadan ve büyük projelere soyunmadan önce bazı ufak adımların atılması gerekmekte. PB Bilişim'in Programlama Koordinatörü Ercan Baran ve Tasarım Koordinatörü Aykut Pehlivanoğlu bu düsturu benimsemişler ve adımlarını daha sağlam atmaya karar vermişler. Biz de PB Bilişim'i ve şirketin projelerini takibe aldık.

PB Oyun hakkında> PB Oyun, 2007 yılında kurulmuş olan PB Bilişim İnternet ve Danışmanlık Hizmetleri'nin oyun departmanı. Ercan ile Aykut yıllar önce, internet üzerinden bedava oynanabilen, bağımlılık yapıcı küçük oyunlara odaklanmışlar zira büyük oyun projelerine imza atmanın, öncelikle küçük oyunları başarıyla yapabilmekten geçtiğini



düşünüyorlar. Bu tip küçük oyunları yapmak onlara hem tecrübe, hem de uzun vadede maddi altyapı kazandırmış.

İlk oyun denemesi> Boğaz'ın Ruhunu adını verdikleri oyun, PB Oyun'un ilk meyvesi. Oyunun konusu şöyle; korumaya çalıştığınız gizemli kara kutuyu, paraşütçü düşmanlara kaptırmamanız gerekiyor. Bu amaç için savaşırken oyun süresince bize destek veren Bay Güçlü'nün talimatlarını takip edip daha fazla puan kazanmanız da mümkün. Oynanış sistemi gayet basit olan oyun, aslında yeni başlayacak olan bir oyun serisinin ilk bölümü. Ercan ile Aykut, gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olduğu düşünülen GTA IV'ün raflardaki yerini aldığı bu günlerde, Boğaz'ın Ruhu'nun çok daha temel prensipler üzerine kurulu olduğunun elbette ki farkındalar ama GTA ayarında bir oyun yapabilmek için de merdivenin basamaklarını ağır ağır çıkmaları gerektiğini biliyorlar.

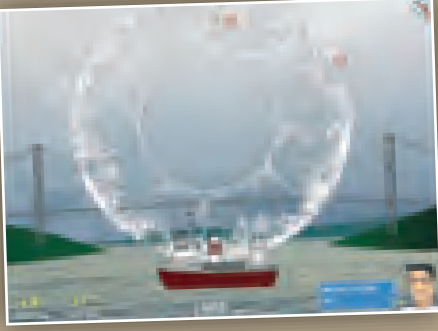
Boğaz'ın Ruhunu, hepimize tanıdık olan ve temeli Commodore 64'e kadar dayanan, ünlü "paraşütçüyü vurma oyunu"nun değişik bir yorumu. Oyunun başlarında, yavaş yavaş aşağıya düşen paraşütçülerin düşme hızı, oyunun ilerleyen seviyelerinde artıyor ve ekrandaki tüm hedefleri yok edebilmek için çok hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Bunun

yanında, Space tuşuna basarak özel gücünüzü kullanabiliyorsunuz. Kalan hak sayınız, denize düşman düştükçe azalıyor ve karşınıza çıkan kanlı kurukafa, zarar gördüğünüzü size haber veriyor. Yukardan gelen hak ve özel güç paketlerini ihmal etmemeniz gerekiyor. Ayrıca, bazı seviyelerde düşmana yardım eden kargo uçacağını da seri atışlarla vurarak daha



fazla puan kazanabiliyorsunuz.

Ercan ile Aykut, Boğaz'ın Ruhu'nda, oyuncular arasındaki rekabet ortamını yaratmayı da unutmamışlar. Oyun sonunda kazandığınız puan ile online skor tablosundaki yerinizi alabiliyorsunuz. Bu arada, daha önce bahsettiğim, oyunda yol gösteren karakter Bay Güçlü, firmanın gelecek oyunlarında da karşımıza çıkacak.



Oyunun yapım süreci> Programlanması sadece iki hafta süren Boğaz'ın Ruhu, Ercan ve Aykut'un oyunun yapım aşamasına karşılaştıkları zorluklar nedeniyle haftalar sonra yayınlanabilmiş. İkili, en çok karakter yaratma aşamasında zorlanmışlar. Nihayetinde ise Marvel, DC Comics gibi büyük firmaların yarattığı karakterleri inceleyip benzer çizim tekniklerini kullanarak ve bayrağımızdan aldıkları kırmızı - beyaz renklerin yanına Türk kimliğini yansıtan türkuazı da ekleyerek Bay Güçlü'yü yaratmışlar. Ardından, uzun bir süre ses efektleri üzerinde çalışmışlar. Oyundaki ses efektlerini ve müziği yüzlerce denemeden sonra yaratmışlar. Oyunun test aşamasına da yapımı kadar önem verilmiş. Test aşamasında çıkan hatalar giderilmiş; oyunun oynanabilirliği ve akıcılığı artırılmış.

Bu aşamalardan sonra oyun yayına sokulmuş ve herkesin oynayabileceği bir şekilde internet ortamına aktarılmış; tanıtım ve reklam için bir Facebook uygulaması haline getirilmiş.

Gelecek program> Bay Güçlü'nün maceralarının devamından önce PB Oyun, bir şans oyunu üzerinde çalışıyor. Bu yapım tamamlandığında, belki dünyanın en basit oyunları arasında yer alacak ama yapımcılar, oyunun son derece bağımlılık yapıcı olacağını söylüyorlar. Bu şans oyunu, Mayıs 2008 sayımızdaki Editörün Gizli Hayatı bölümümüzde sorduğumuz "İyi bir oyuncu doğuştan yetenekli olan mıdır, yoksa en çok pratik yapan mı?" sorusuna

yeni bir boyut getirerek cevap seçeneklerine "En iyi oyuncu en şanslı olandır" şikkını ekleyecek.

En Şanslı Kim? adı verilen bu oyunda, Bul Karayı, Al Parayı oyununda olduğu gibi "dolu" olan şikkı seçerek bir sonraki seviyeye geçeceksiniz. Bu şekilde oyunda ilerleyerek "dünyanın en şanslı insanı" unvanına kavuşacak ve sürpriz hediyeler kazanacaksınız. Oyunun en güzel yanı ise herhangi bir deneyim gerektirmemesi; mouse kullanmayı bilen herkes bu oyunu oynayabilecek. Yani, oyundaki en üst seviyeye beş yaşındaki bir çocuk da gelebilecek, 70 yaşında bilgisayara gönül vermiş bir büyüğümüz de. Oyunda kazanabileceğiniz ödüllere gelince... Aykut ile Ercan, oyun başarılı olduğu takdirde ödüllerin de bu başarıya paralel olarak daha büyük olacağını, hatta başarılı olan oyuncuların otomobil bile kazanabileceğini kulağımıza fısıldadılar. En Şanslı Kim, -en geç- Haziran ayının ortasında yayına girecek.

PB Oyun ile iletişime geçmek> PB Oyun'un amacı sadece kendi bünyesinde oyunlar üretmek değil; bu işi amatör olarak yapan fakat profesyonel kulvara geçiş yapamayan yapımcılara da destek olmak. Bu yüzden, gerek mali konularda, gerekse reklam / tanıtım işlerinde problem yaşayan amatör oyun yapımcılarını, PB Oyun ile irtibata geçmeye çağırıyoruz. Birlikte fikir geliştirebilir, oyunları birlikte yapabilir ve Türk oyun sektörünün gelişmesine katkıda bulunabilirsiniz. Son olarak ekleyeyim: PB Oyun, birkaç sene içinde, bu işe gönül vermek isteyen gençlere ışık tutmak amacıyla yurt çapında eğitimler vermeye başlayacak.

Oyun Atölyesi'ne herkesi bekliyoruz:
atolye@level.com.tr



PB OYUN'UN YAPIMLARINDA KULLANILAN TEKNOLOJİLER

GÖRSEL

Adobe Flash CS3
Adobe Photoshop CS3
Adobe Illustrator CS3

PROGRAMLAMA

Actionscript 3.0
Xml
PHP

MÜZİK

Mac Garage Band

İLETİŞİM BİLGİLERİ

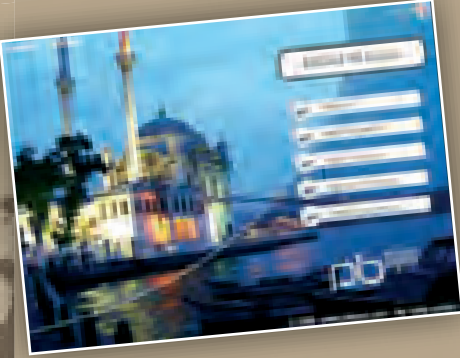
PB Bilişim
İnternet ve Danışmanlık Hizmetleri
Hüseyin Onat Sokak 14 / 1 Aşağı Ayrancı
ANKARA
0312 467 40 70
www.pbbilisim.com

PB OYUN STÜDYOSU BİLİŞİM

12 Mart'ta, ODTU Ön Kuluçka Merkezi için yaptığım sunum sonrasında yanıma, oyun sevdalısı iki genç gelmişti. Heyecanlı gözlerle bana bakan bu gençler, PB Bilişim adında bir şirket kurduklarını ve şirket bünyesinde bir de oyun stüdyosu bulunduğunu söylediler. En büyük hayallerinin dünya standartlarında bir oyun geliştirmek olduğunu ve bunun için çalışmalarına başladıklarını da belirttiler. Şu anda, bağımlılık yapıcı, birtakım Flash oyunları geliştirdiklerini de eklediler.

Geçen ay da belirttiğimiz üzere, oyun yapımının temellerini kavramadan ve büyük projelere soyunmadan önce bazı ufak adımların atılması gerekmekte. PB Bilişim'in Programlama Koordinatörü Ercan Baran ve Tasarım Koordinatörü Aykut Pehlivanoğlu bu düsturu benimsemişler ve adımlarını daha sağlam atmaya karar vermişler. Biz de PB Bilişim'i ve şirketin projelerini takibe aldık.

PB Oyun hakkında> PB Oyun, 2007 yılında kurulmuş olan PB Bilişim İnternet ve Danışmanlık Hizmetleri'nin oyun departmanı. Ercan ile Aykut yıllar önce, internet üzerinden bedava oynanabilen, bağımlılık yapıcı küçük oyunlara odaklanmışlar zira büyük oyun projelerine imza atmanın, öncelikle küçük oyunları başarıyla yapabilmekten geçtiğini



düşünüyorlar. Bu tip küçük oyunları yapmak onlara hem tecrübe, hem de uzun vadede maddi altyapı kazandırmış.

İlk oyun denemesi> Boğaz'ın Ruhunu adını verdikleri oyun, PB Oyun'un ilk meyvesi. Oyunun konusu şöyle; korumaya çalıştığınız gizemli kara kutuyu, paraşütçü düşmanlara kaptırmamanız gerekiyor. Bu amaç için savaşırken oyun süresince bize destek veren Bay Güçlü'nün talimatlarını takip edip daha fazla puan kazanmanız da mümkün. Oynanış sistemi gayet basit olan oyun, aslında yeni başlayacak olan bir oyun serisinin ilk bölümü. Ercan ile Aykut, gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olduğu düşünülen GTA IV'ün raflardaki yerini aldığı bu günlerde, Boğaz'ın Ruhu'nun çok daha temel prensipler üzerine kurulu olduğunun elbette ki farkındalar ama GTA ayarında bir oyun yapabilmek için de merdivenin basamaklarını ağır ağır çıkmaları gerektiğini biliyorlar.

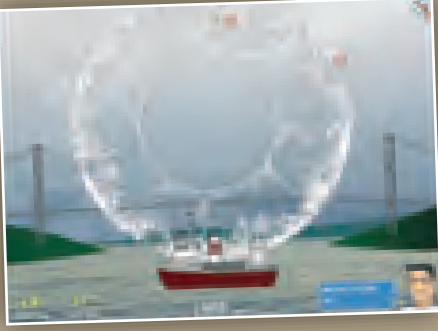
Boğaz'ın Ruhu, hepimize tanıdık olan ve temeli Commodore 64'e kadar dayanan, ünlü "paraşütçüyü vurma oyunu"nun değişik bir yorumu. Oyunun başlarında, yavaş yavaş aşağıya düşen paraşütçülerin düşme hızı, oyunun ilerleyen seviyelerinde artıyor ve ekrandaki tüm hedefleri yok edebilmek için çok hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Bunun

yanında, Space tuşuna basarak özel gücünüzü kullanabiliyorsunuz. Kalan hak sayınız, denize düşman düştükçe azalıyor ve karşınıza çıkan kanlı kurukafa, zarar gördüğünüzü size haber veriyor. Yukardan gelen hak ve özel güç paketlerini ihmal etmemeniz gerekiyor. Ayrıca, bazı seviyelerde düşmana yardım eden kargo uçağını da seri atışlarla vurarak daha



fazla puan kazanabiliyorsunuz.

Ercan ile Aykut, Boğaz'ın Ruhu'nda, oyuncular arasındaki rekabet ortamını yaratmayı da unutmamışlar. Oyun sonunda kazandığınız puan ile online skor tablosundaki yerinizi alabiliyorsunuz. Bu arada, daha önce bahsettiğim, oyunda yol gösteren karakter Bay Güçlü, firmanın gelecek oyunlarında da karşımıza çıkacak.



Oyunun yapım süreci> Programlanması sadece iki hafta süren Boğaz'ın Ruhu, Ercan ve Aykut'un oyunun yapım aşamasına karşılaştıkları zorluklar nedeniyle haftalar sonra yayınlanabilmiş. İkili, en çok karakter yaratma aşamasında zorlanmışlar. Nihayetinde ise Marvel, DC Comics gibi büyük firmaların yarattığı karakterleri inceleyip benzer çizim tekniklerini kullanarak ve bayrağımızdan aldıkları kırmızı - beyaz renklerin yanına Türk kimliğini yansıtan türkuazı da ekleyerek Bay Güçlü'yü yaratmışlar. Ardından, uzun bir süre ses efektleri üzerinde çalışmışlar. Oyundaki ses efektlerini ve müziği yüzlerce denemeden sonra yaratmışlar. Oyunun test aşamasına da yapımı kadar önem verilmiş. Test aşamasında çıkan hatalar giderilmiş; oyunun oynanabilirliği ve akıcılığı artırılmış.

Bu aşamalardan sonra oyun yayına sokulmuş ve herkesin oynayabileceği bir şekilde internet ortamına aktarılmış; tanıtım ve reklam için bir Facebook uygulaması haline getirilmiş.

Gelecek program> Bay Güçlü'nün maceralarının devamından önce PB Oyun, bir şans oyunu üzerinde çalışıyor. Bu yapım tamamlandığında, belki dünyanın en basit oyunları arasında yer alacak ama yapımcılar, oyunun son derece bağımlılık yapıcı olacağını söylüyorlar. Bu şans oyunu, Mayıs 2008 sayımızdaki Editörün Gizli Hayatı bölümümüzde sorduğumuz "İyi bir oyuncu doğuştan yetenekli olan mıdır, yoksa en çok pratik yapan mı?" sorusuna

yeni bir boyut getirerek cevap seçeneklerine "En iyi oyuncu en şanslı olandır" şikkını ekleyecek.

En Şanslı Kim? adı verilen bu oyunda, Bul Karayı, Al Parayı oyununda olduğu gibi "dolu" olan şikkı seçerek bir sonraki seviyeye geçeceksiniz. Bu şekilde oyunda ilerleyerek "dünyanın en şanslı insanı" unvanına kavuşacak ve sürpriz hediyeler kazanacaksınız. Oyunun en güzel yanı ise herhangi bir deneyim gerektirmemesi; mouse kullanmayı bilen herkes bu oyunu oynayabilecek. Yani, oyundaki en üst seviyeye beş yaşındaki bir çocuk da gelebilecek, 70 yaşında bilgisayara gönül vermiş bir büyüğümüz de. Oyunda kazanabileceğiniz ödüllere gelince... Aykut ile Ercan, oyun başarılı olduğu takdirde ödüllerin de bu başarıya paralel olarak daha büyük olacağını, hatta başarılı olan oyuncuların otomobil bile kazanabileceğini kulağımıza fısıldadılar. En Şanslı Kim, -en geç- Haziran ayının ortasında yayına girecek.

PB Oyun ile iletişime geçmek> PB Oyun'un amacı sadece kendi bünyesinde oyunlar üretmek değil; bu işi amatör olarak yapan fakat profesyonel kulvara geçiş yapamayan yapımcılara da destek olmak. Bu yüzden, gerek mali konularda, gerekse reklam / tanıtım işlerinde problem yaşayan amatör oyun yapımcılarını, PB Oyun ile irtibata geçmeye çağırıyoruz. Birlikte fikir geliştirebilir, oyunları birlikte yapabilir ve Türk oyun sektörünün gelişmesine katkıda bulunabilirsiniz. Son olarak ekleyeyim: PB Oyun, birkaç sene içinde, bu işe gönül vermek isteyen gençlere ışık tutmak amacıyla yurt çapında eğitimler vermeye başlayacak.

Oyun Atölyesi'ne herkesi bekliyoruz:
atolye@level.com.tr



PB OYUN'UN YAPIMLARINDA KULLANILAN TEKNOLOJİLER

GÖRSEL

Adobe Flash CS3
Adobe Photoshop CS3
Adobe Illustrator CS3

PROGRAMLAMA

Actionscript 3.0
Xml
PHP

MÜZİK

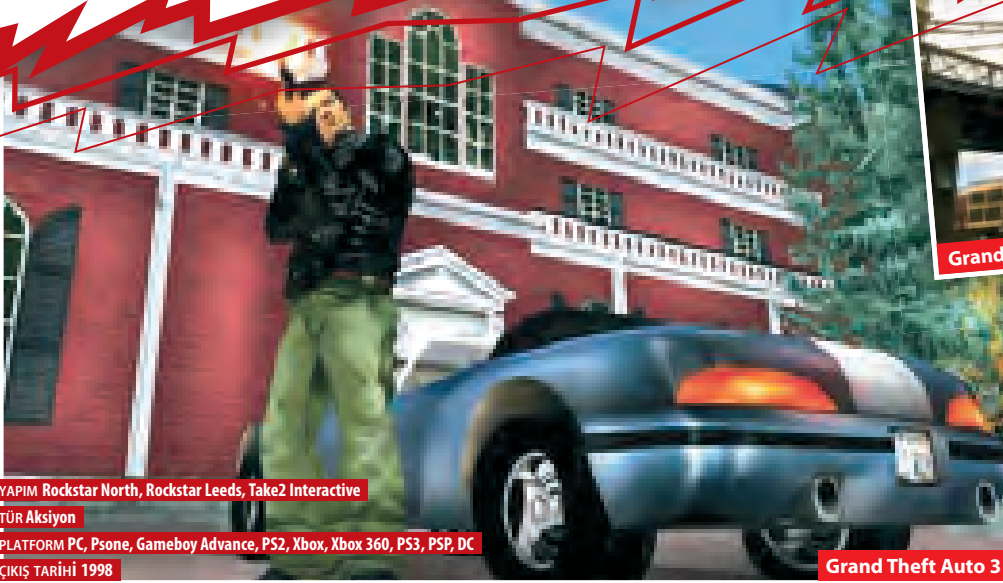
Mac Garage Band

İLETİŞİM BİLGİLERİ

PB Bilişim
İnternet ve Danışmanlık Hizmetleri
Hüseyin Onat Sokak 14 / 1 Aşağı Ayrancı
ANKARA
0312 467 40 70
www.pbbilisim.com

GRAND THEFT AUTO SERİSİ

GTA serisi; Final Fantasy gibi 20. yaşını kutlayan antik bir seri değil. GTA oyunları; Doom ve Quake'in yaptığı gibi "poligon devrimleri"ne de imza atmadı. Bunun yerine çizgisel oyunların pazara çıkarttı. Evet; GTA serisinin oyunculara sunduğu özgürlüğü gördükten sonra, diğer aksiyon oyunlarını tanımlayabilmek için farklı bir ifade bulmak gerekmişti...



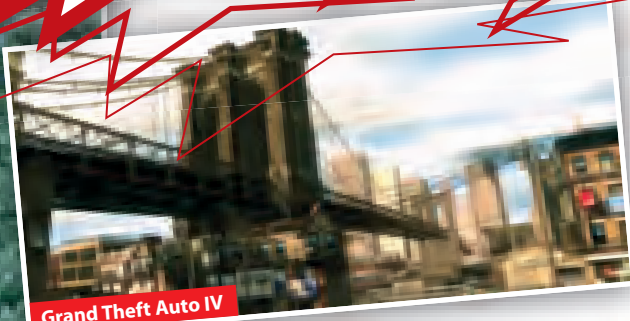
YAPIM Rockstar North, Rockstar Leeds, Take2 Interactive

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, Psone, Gameboy Advance, PS2, Xbox, Xbox 360, PS3, PSP, DC

ÇIKIŞ TARİHİ 1998

Grand Theft Auto 3



Grand Theft Auto IV

A slında Grand Theft Auto'nun adı, 1977 yılında seyirciyle buluşan aynı adlı kült bir filmde geliyor. Sayısız aracı ve binanın havaya uçtuğu; kaos içerisinde geçen yapım, geliştirici ekibin başındaki David Jones'a ve ekibin tümüne ilham verdi. Rockstar'ın yapımcı koltuğunda oturan Isoç dostlarımız, suç işlemeye meyilli olan bir karakteri canlandırarak, çeşitli dolapların döndüğü bir şehirde yolunuzu bulmaya çalıştığımız, orijinal bir proje tasarladılar. 1998 yılında ilk GTA oyunu piyasaya sürülürken, serinin ulaşacağı noktayı yapımcılar dahi tahmin edememişlerdi. Öte yandan, 70 milyon gibi etkileyici bir satış rakamına ulaşmış olan serinin bu başarısının ardında, şans faktöründen fazlasının yattığını söyleyebiliriz. (Yeterince etkilenmediyseniz, bu rakamın GTA IV piyasaya sürülmeden önce açıklanmış olduğunu belirtelim.) Ünlü Amerikan şehirlerine ve bu

şehirlerin çürümüşlüklerine gönderme yaparçasına, Liberty City (New York), San Andreas (Los Angeles) ve Vice City (Miami) adında üç şehir tasarlayarak işe başladılar. Üzerine -istediğiniz gibi çalıp kullanabileceğiniz- spor arabalardan, tırlara kadar uzanan geniş bir araç yelpazesini oyuna eklediler. Ardından bu araçlara radyo kanalları eklendi; bir spor arabaya bindiğiniz zaman tekno müziklerin yayınlandığı kanalı açık bulurken, bir pick up'a atıldığınızda sizi country tarzında müzikler çalan bir kanal karşılıyordu. Arabaları durdurabiliyor ve tek tuşla şoförü nazikçe (!) araçtan indirerek direksiyon başına geçebiliyordunuz.

İlk GTA, zaman zaman absürtleşen bir mizah anlayışına sahipti. Yapımcılar bu konuda ne kadar ciddi (!) olduklarını göstermek adına, oyuna istediğiniz zaman geçirip yellenebileceğiniz bir tuş eklediler. Görsel açıdan zamanının oldukça gerisinde kalan ve kameranın kuşbakışı perspektifte sabitlendiği; içinde Amiga 500'den fırlamış gibi duran insanıkların dolaştığı şehirlerde çeşitli suçlar işleyebildiğiniz GTA'nın asıl büyüüsü sunduğu özgürlükte saklıydı. Yıllarca talihsiz kamyonlar misali, A noktasından B noktasına hareket etmek zorunda bırakılan biz oyuncular, GTA'da yapabileceklerimizi gördükten sonra içimizdeki canavarı serbest bırakmıştık. Uzun bir süre senaryoyu boşvererek, elimde bir roket atarla kavşagın ortasında durup araçları havaya uçurduğumu; bulabildiğim en hızlı arabayla kaldırımda "birim zamanda X yaya ezme" rekorları kırmaya çalıştığımı ve tüm bunların ardından sanki hiçbir şey olmamışçasına bir taksii binerek sakin sakin görev yapmaya devam ettiğimi anımsıyorum.

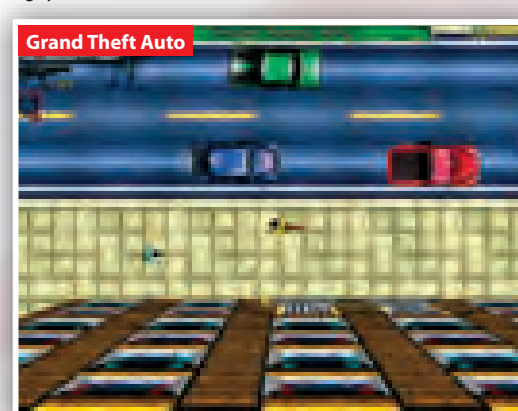
1999 yılında oyuncularla buluşan GTA2, ilk oyunun görsel açıdan bir parça makyajlanmış ve "reputation" sistemi eklenmiş halinden fazlasını sunmuyordu. Farklı suç örgütlerinin kendilerine özel görevleri oyuna eklenmişti. İsrarla aynı örgütün görevlerini yaptığınız zaman, diğerleriyle aranız bozulmaya başlıyordu.

GTA2 ile yarım adım atan seri, üçüncü oyunla birlikte efsanevi sıçrayışını gerçekleştirecekti. 2001 yılında piyasaya çıkan GTA3, seriyi üçüncü boyuta taşımaktan çok daha fazlasını yapıyor, GTA serisinin ruhunu korurken, çok daha büyük ve canlı bir dünyaya adım atmamıza imkan veriyordu.

yordu. Liberty City, GTA3 için baştan yaratıldı. Oyuna, gece-gündüz döngüsü ile boş zamanlarını ziyaret edebileceğiniz bir stadyum ve gazino eklendi. İtfaiye aracı ve ambulans gibi araçların direksiyonuna geçerek kurtarma görevleri yapabilmeye olanak tanındı. Hatta bir polis aracını kullanarak, suçluların peşine de düşebiliyordunuz. GTA3 ile birlikte seri, ileri sarılan kasetlerde duyabileceğiniz anlamsız ciyaklamalardan, gerçek seslendirmelere terfi etti. Michael Madsen, Joe Pantoliano ve Kyle MacLachlan gibi ünlüler, seslendirmeler için mikrofonun başına geçtiler.

2002 yılında piyasaya sürülen GTA: Vice City, GTA3'ü bir klasiğe çeviren oynanış öğelerini daha ileri bir noktaya taşıyordu. Tommy Vercetti ile motosikletleri, sürat teknelerini ve hatta taarruz helikopterlerini dahi kullanabiliyordunuz. Oyuna, ziyaret edebileceğiniz -ve hatta soyabileceğiniz- pek çok iç mekan eklendi. Vice City'deki meşhur "Kill All Haitians" görevi ise, seriye uzun süredir dış bileyen "oyun-sevmez" çevrelerin patlama noktası oldu. Çeşitli sivil toplum örgütleri tarafından firma aleyhine açılan ve oldukça uzun süren davalar, oyunun birkaç ülkede yasaklanmasıyla sonuçlanacaktı.

2004'te konsollarımıza ve -oldukça gecikmeli olarak- PC'lerimize konuk olan San Andreas'ın "Daha ne yapılabilir ki?" sorusuna karşılık onlarca yaratıcı yanıtı vardı. CJ'in, eski güç ve itibar kazanabilmek için pek çok suç örgütü için çeşitli görevleri tamamlaması gerekiyordu. Seslendirmelerde ise Samuel L. Jackson ve James Woods gibi ünlüler görev aldılar. Onlarca mini oyunun ve keşfedilecek gizemin yanında, oyuna, karakterinizin görünüşünü ve özelliklerini değiştirmeye imkan veren RPG öğeleri eklendi. Öte yandan, efsanevi "Hot Coffee" modu yüzünden yapımcıların başı çok ağrıyacaktı. ☹



Grand Theft Auto

GTA VS JACK THOMPSON



Üçüncü oyundan beri, Rockstar ve Take 2'nun başı sivil toplum örgütleri ve otoritelerle sık sık derde girdiyse de, bunların hiçbirini Jack Thompson'la olan atışmalar kadar şiddetli olmadı. Florida'lı avukat, GTA oyunlarının "Adults Only (AO)" derecelendirmesiyle piyasaya sürülmesi ve hatta mümkünse tamamen yasaklanması için büyük bir çaba içerisindeydi. Bir oyunun AO derecesiyle piyasaya sürülmesi, büyük dağıtım kanallarının kapı yüzünüze kapatması anlamına geliyor. Thompson 2003 yılında, pırı yüzünüze kapatması anlamına geliyor. Thompson 2003 yılında, oğullarının GTA'dan etkilenen gençler tarafından öldürüldüklerini iddia eden iki ailenin avukatlığını yaptı. 2005'te, Alabamada üç polis memurunu öldüren Devin Moore'un, GTA oyunlarının etkisinde kaldığını öne sürerek konuyu dikkat çekmeye çalıştı. Bir yıl sonra öz babasını, üvey annesini ve kızkardeşini öldüren Cody Posey'in davasında da hemen hemen aynı iddianameyi tekrarlayacaktı. Son olarak GTA IV'te, ofisine girdiğiniz anda "insanları öldüren silahlar değil, video oyunlardır" diyen avukatın aslında kendisi olduğunu iddia ederek hedef gösterildiğini öne sürdü. Thompson'un bilinen son büyük marifeti ise, Rockstar'ın yönetici koltuğunda oturan Leslie Benzies'in annesine bir mektup yazarak, bir anne olarak sağduyulu davranmasını ve oğluna sahip çıkmasını talep etmek oldu.

Nebil Evren

SPOR SERVISİ SUNAR...

Barış Kuyucu

Ö nlar benim tanımım ile spor televizyoncuğunun "aydınlık yüzleri" ... İşini iyi yapan iki özel insanın varlığı, sporla ilgilenen ya da ilgilenmeyen, bu ülkede yaşayan herkesi mutlu etmeli, umutlandırmalı, güümsetmeli... Teşekkürler Barış Kuyucu, teşekkürler Nebil Evren. İyi ki varsınız.

Yolunuz açık olsun. Dostça...

(O gün, 22 Mart Perşembe günü, yaşları birbirine yakın olan dört adam; Doruk, Korcan, Barış Kuyucu ve Nebil Evren, hiç durmaksızın, günlerce konuşabileceğimiz gibi sohbet etti.) ↗

➔ **Doruk Akyıldız:** Televizyon sektörüne girişinizden, beyaz camda sporseverlerle tanışmanıza kadar uzanan sürecin öyküsünü sizlerden kısaca dinleyerek başlayalım...

Nebil Evren: Mesleğe 1996 yılında, Kanal D'de stajyer olarak başladım. Daha sonra, bu kanalda uzunca bir dönem Galatasaray muhabirliği deneyimim oldu. 2001 yılından itibaren spor haberlerini sunmaya başladım. 2002'de ilk program deneyimimi yaşadım ve 2002 Dünya Kupası programının sunuculuğunu yaptım. 2003 yılının Mayıs ayında ise bir birleşme yaşandı; Kanal D ile CNN Türk, spor servislerini birleştirdiler. Ben de bu oluşumun içerisinde, 2003 yılının Mayıs ayından 2004 yılının Eylül ayına kadar Doğan Haber Ajansı muhabirliği görevini yerine getirdim. 2004 yılının Eylül ayına gelindiğinde ise CNN Türk spor servisinde Müdür Yardımcısı olarak göreve başladım ve aynı zamanda sunucu olarak CNN Türk ekranlarına çıkmaya başladım. Şu anda ise Pazar günleri, Futbolmania ve Formula 1 yarışlarının olduğu hafta sonlarında Pit-Stop adlı programın sunuculuğunu yapıyorum.

Barış Kuyucu: Ben Radyo & Televizyon - Sinema bölümünü

asistan olarak yer aldım. Ayrıca, kısa bir radyo deneyimim de oldu. Alem FM'de haber departmanında staj yapma şansı da buldum ama aklımın bir köşesinde hep televizyon vardı. 1996 yılında, kısa süreliğine Star TV'de stajyerlik yaptım. Ardından, bir reklam filminin çekimleri için şehir şehir dolaşırken, te-sadif eseri, kalduğumuz bir otelede NTV'nin kuruluş konuşmalarından birine katıldım. Kanalin yayıncılık anlayışı ve konsepti hakkında fikir sahibi olduktan sonra "Ne güzel, ne harika bir kanal" diye düşünmüştüm ve bu kanalda çalışmayı hayal etmiştim. Derken, bir - iki gün sonra, NTV'nin o günlerdeki Spor Servisi Müdür Yardımcısı, bugün ise aynı servisin müdürü olan Fuat Akdağ beni aradı ve "Barış, bizim kanala gelir misin?" diye sordu. Ben de adeta havalara uçarak bu teklifi kabul ettim. Sonrasında, kuruluşundan itibaren 2,5 yıl boyunca NTV'de çalıştım. Peşi sıra, 1999 yılında ATV'den bir teklif aldım ve ATV'ye geçtim. ATV gibi çok izlenen bir kanalda, Ali Kırca gibi deneyimli bir habercinin haber bülteninin ardından spor haberlerini sunmak, benim için önemli bir tecrübedi. Bu kanalda sekiz ay çalıştıktan sonra "haber kanal" şiz yapama-

"Saat sabaha karşı üç - dört... Ben telefon ediyorum 'Alo, Günto n'aber? N'apıyorsun?' diyorum; Güntekin'den cevap geliyor: 'Ne yapayım; oynuyorum abi' Beş dakika geçiyor; bir telefon, Barış arıyor 'Nebil n'aber, nasıl gidiyor?' diyor, ben 'Ne yapayım; oynuyorum' diye cevap veriyorum"

- Nebil Evren

kazandıktan sonra bir an önce bu işin içine girmek istedim çünkü okul bittikten sonra hedeflerimin hemen, altın tepside önüme geleceğini fark etmiştim. Deneyimlerine güvendiğim insanlar da olabildiğince çabuk bir şekilde okulu ve işi aynı anda sürdürebileceğim bir fırsat yaratmamı tavsiye ediyorlardı. Ben de bir belgesel yapım şirketinde, kamera-manlık, prodüksiyonculuk ve yönetmen yardımcılığı yaparak bu işe başladım. Yine bu dönemde birçok belgeselde ve birtakım reklam filmlerinde kimi zaman stajyer, kimi zaman da

yürütüyordum. Ama benim adıma, iş hayatına dair her şey, bir haber kanalı ile bütümleşince güzelleşiyor.

DA: Kimilerine göre "çağımızın arifünü", kimilerine göre ise "dünyanın en güzel oyununu" olan futbolun güncel tarafını konuşalım ister seniz. Önümüzde de bir Avrupa Şampiyonası var. Adı geçen organizasyonda, Türk millî takımının şansını nasıl değerlendirdi-yorsunuz? 1992 yılında Danimarka, 2004 yılında ise Yunanistan millî takımlarının yakaladığı başarı-nın bir tekrarını Avrupa Şampiyonası eleme grubunda mı?

NE: Milli takımı Avrupa Şampiyonası eleme grubunda çıkması, benim adıma sürpriz olmadı ancak müsabakalar boyunca oynanan futbolun çok tatminkar olmadığını da dile getirme ihtiyacı hissediyordum. Şampiyonaya gelince... Basit bir hesaplama, grupta toplanabi; Portekiz, Çek Cumhuriyeti ve İsviçre... Portekiz'i bir yana koyarsak; Türkiye'nin, İsviçre ve Çek Cumhuriyeti maçlarından dört puan çıkarması sürpriz olmaz. Öte yandan, takımımızın, gerekli olan dört puanı bu iki takım-dan alamamasının da şaşırtıcı olmayacağı fikrindeyim çünkü içinde bulunduğumuz grupta güçlerin birbirlerine çok yakın olduğunu düşünüyorum. Günümüzde hep, 2000 ve 2002 yıllarındaki büyük turnuvalarda başarılı olmuş olan futbolcu -jenerasyonu ile bugünkü jenerasyon karşılaştırılıyor. Ne var ki ortada bir gerçek var: Bu jenerasyon, o jenerasyon değil ve söz ettiğim kıyaslamaların yapılması hem o jenerasyon, hem de yeni jenerasyon için yersiz. Açıkça ifade etmek gerekirse; 2000 ve 2002 yıllarında büyük başarılar kazanmış olan kadro kadar güçlü bir kadroya sahip değiliz şu anda. Şu anki kadromuzun orta sahasının oldukça kuvvetli olduğunu, defansını ise "yumu-şak karnımız" olduğunu düşünüyorum. Slovakya ile yapılan hazırlık maçında gördüğümüz gibi, özellikle defansımız, topu oyuna sokarken büyük zaafir yapıyor ve bu zaafardan kaynaklanan hatalar, Avrupa Şampiyonası gibi büyük turnuvalarda, rakipler tarafından cezalandırılıyor. Eğer hataları en aza indirebilsek gruptan çıkıp adımız çeyrek finale yazdırabiliriz.

DA: Peki ya çeyrek finalden ötesi... Hoyal mı?
NE: Sonrası için şunu söyleyebilirim: Eğer gruptan çıkarsak karımıza çıkacak olan takımlar -yüksək İhtimalle- Almanya veya Hirvatistan millî takımlarından biri olacak. Gerçekçi olmak gerekirse, önce, Türkiye bu iki takımı da elemelebcek güçte değil. Öte yandan, verdiğimiz 92 yılındaki Danimarka'nın şampiyonluğu örneğinde olduğu gibi, bu tip turnuvalarda elemantasyon turları sadece bir 90 dakika üzerinden oynandığı için ne olacağı kimse kestiremiyor. Belki kişi olacak fakat futbolun güzelliği de bu işte. Futbol, güçsüzün gücünü yen-me ihtimalinin en yüksek olduğu spor olduğu için en sevilen spor. Dediyim gibi, millî takımımızın Almanya ve Hirvatistan millî takımlarından herhangi birini eleme şansı oldukça az. Zaten çeyrek finale kalması halinde, Türkiye'nin turnuvadaki misyonunu yerine getireceği kanaatindeyim. Eğer bu seviyeye gelinebilirse millî takımımız büyük bir özgüven ve deneyim kazanmış olur. İlerideki büyük turnuvalara büyük umutlarla bakmamamız için ortada bir neden kalmaz.

BK: Ben grup maçlarında umut verici bir tablo görmüyordum. Bu umutsuzluğum şu an devam eden kamp döneminde takip etmeye başlayınca dek devam etti. Yaklaşık iki hafta önce, İstanbul'da, (Röportajı 22 Mart Perşembe günü gerçekleştirdik - Doruk) Portekiz Millî Takımı teknik direktörü Falipe Scolari ile Fatih Terim'in bir zirvesi / konferansı vardı. Bir Portekiz'li gazeteci söz aldı ve Scolari'ye "Türkiye her zaman iddialı bir takımdır ama Türk Millî Takımı'nın kampından gelyorum ve sımsıkı kenetlenmiş bir takım gördüm. Euro 2004 öncesindeki Portekiz millî takımını hatırlatan bir havaya sahiplerdi. Türkiye'yle zor bir maç oynayacağınız düşünüyor musunuz?" şeklinde bir soru yöneltti. Felipe Scolari de bu soruya "Türkiye'ye karşı oynanan her maç zordur." şeklinde bir karşılık verdi. Ben bu resmin çok önemli olduğunu düşünüyorum. Bakalım bu resim, Euro 2008'e nasıl yansıtacak... Eleme grubu maçlarına dönecek olursak... Futbol mesleğim ➔





ve hobim olmasına karşın o maçlardaki 11'i saymam mümkün değil. Düzenli bir 11 oluşturamamış olmamızın gerekçeleri sakatlıklar, ilginç tercihler ya da formsuzluk olabilir. Ancak dile getirdiğim gibi, ben ilk 11'i saymıyorum. Konuşmanın başından beri 1992 yılındaki Danimarka Milli Takımı'ni örnek gösteriyorduz; aradan 16 yıl geçmesine rağmen o Danimarka takımının ilk 11'ini sayabiliyim. Kadro istikrarının önemli olduğunu düşünüyorum. Öte yandan, eğer kamp dönemindeki birlikteliğimizi Fatih Hoca gibi deneyimli bir teknik direktör ile turnuvaya yansıtılabilişek başarılı oluruz. Aksi halde hiç şansızım olmayacağımi söyleyebilirim. Ne kadar yetenekli bir kadroya sahip olursanız olun, isteseniz 11 adet süper yıldız sahip olun, eğer takım olmayı başaramamışsanız bu tip turnuvalarda hayal kırıklığı yaşamanız kaçınılmazdır. Yeniden Avrupa Şampiyonası konusunda dönecek olursak... Ben de Nebil gibi gerçekçi bakıyorum; çeyrek finale çıkmamız, bir başarı sayılmalıdır. Sonrası için ise... Futbol bu; neden olmasın? Ancak realist olmakta fayda var.

DA: Milli Takımlar Teknik Direktörlüğü görevini, tüm zamanların en kariyerli Türk hocası olan Fatih Terim yapıyor. Terim'in açıldığı aday kadro hakkında birtakım spekülasyonlar yapıldı. Sizler için kadroya çağrılan veya çağrılmayan sürpriz isimler oldu mu? Kadro yapısı ve dolayısıyla oynatacağımız futbolun özellikleri hakkındaki öngörünüz nedir?

BK: Şöyle bir cevap vereceğim bu soruya: Ben Fatih Terim olmadığım ve Milli Takımlar Teknik Direktörü Fatih Terim olduğu için doğru kararı o verir. Tüm dünyada aday kadrolar hakkında spekülasyonlar yapılıyor. Bu turnuva öncesinde İspanya basınındaki "Neden Raul yok" ve Fransa basınındaki "Neden Trezeguet yok" sesleri, verilebilecek örneklerden bir-kacı. Bu soruya cevap vermem için beni Milli Takımlar Teknik Direktörlüğü'ne getirmeniz gerek (gülüşmeler). Bu soruyu bir sporsever / futbolsever olarak sorduğunuza eminim fakat

BK: Çocukluk yıllarımdan bu yana Almanya'ya sempatiyim vardır ama toplum olarak -genelde- güçsüz ve zayıf olana yakınlık duyduğumuzdan nispeten güçsüz takımları da desteklediğim vardır. Şimdi diyebilirsiniz ki "Almanya güçsüz bir takım mı? Bu nasıl güçsüz olana sempati duymak?" (gülüşmeler) Şöyle izah etmeye çalışayım: Maç esnasında tuttüğüm takım konusunda değişkenlik gösteririm. Örneğin, Almanya - Fransa maçında, maça Almanya'yı tutarak başlayıp 90 dakikayı Fransa'yı tutarak bitirebilirim. (Bu cevap kısa süreli bir gülmeye krize yol açtı. Bu arada, her röportajda olduğu gibi Korcan da yanımda, fotoğraf çekmek ve sohbeti renklendirmek için. - Doruk) Eduardo Galeano'nun müthiş kitabından bir alıntı yapmam gerekirse... "Ben basit, iyi bir futbol dilencisiyim. Elimde şapkam, dünyanın dört bir yanını geziyor ve stadyumlarda yalvanyorum, Tanrı rızası için güzel bir maç, lütfen diye. Güzel bir oyun izlediğim zaman da hangi takım ya da hangi ülke olduğuna bakmaksızın bu mucize için ona şükranlarımı sunuyorum" Bu sözler bir anlamda benim de futbola olan bakış açımı tasvirliyor. Bu eşiz anlatımdan yola çıkarak... Günümlüdeki Jürgen Klinsmann'ın yarattığı Almanya Milli Takımı'nı seyretmekten kim zevk almaz? O savaşı ve yarıcı takımı... Hollandalı Rinus Michels'in futbol literatürüne kazandırdığı "total futbol" anlayışının gereklerini layıkıyla yerine getiren müthiş bir takım Almanya. Bu benzetmeyi Hollanda ve Alman vatandaşları duymasın sakın çünkü birbirinden nefret eden iki ülkeden bahsediyoruz. Duyanlar olursa kendilerinden özur dilediğimizi bilmelerini isteriz. (Kahkaha tufanı koptu ve bu seferki kısa süreli değildi. - Doruk) Turnuva da öne çıkacağımi düşündüğüm genç yeteneklere gelince... Ben Euro 2008'in gençlerden ziyade tecrübeli yıldızların gövde gösterisine dönüştüğünü düşünüyorum. Futbol hayatının sonbaharını yaşayan birçok önemli yıldızın takımlarını taşıyacağı kanaatindeyim.

NE: Roportajı okuyanlar "kisi de aynı cevapları vermişler" diyecekler ama tandem oynamak tam da bu iştel (Yine kahkaha patlaması... "Tandem" konusuna gelince... CNN Türk Spor Servisi Müdür Yardımcılığı görevini paylaşıyorlar. Bunun dışında birbirleriyle çok iyi anlaştıklarını röportaj boyunca dile getirdiler. Kendilerini Popescu - Bülent Korkmaz ya da Uche - Hogh ikililerine benzetiyorlar. - Doruk) Ben de Euro 2008'i gençlerin

dama vuraacağı bir turnuva olarak görmüyorum. Evet... Büyük turnuvalardaki takımım hiçbir zaman değişmemiştir. Almanya. En kötü günlerimde de, en iyi günlerimde de onları desteklediğim olmuştum. Almanya'yı tutma hikayem şöyledir: Babam ve babamın jenerasyonu istisnasız Brezilyalıdır. O meşhur Pele'li, Did'li, Sokrates'li kadroyu izledikleri için... İtalya'ya 90' baştan sona izlediğim ve net olarak hatırlayabildiğim ilk büyük futbol organizasyonudur...

Korcan Meydan: Almanya kazanmıştı o Dünya Kupasını... **NE:** Evet... O turnuvada babamın Brezilya sevdası evde bir rekabet havası yaratmıştı ve babama inat, Almanya'yı tutmaya başlamışım çünkü Korcan'ın dediği gibi turnuvayı Almanya Milli Takımı kazanmıştı. Babam içine tam bir hayal kırıklığıydı. Brezilya'yı tutan birinin Almanya'nın fizik kapasiteye dayalı olan hırçın futbolunu ne kadar sevebileceğini tahmin edin.

DA: Sizde futbol hakkında sohbet etmek çok keyifli ancak oyunlardan bahsetmenin vakti geldi sanırım. Aranızdaki Pro Evolution Soccer'da rekabetinden başlayalım derseniz... (Bu sorudan sonra oyun dünyasıyla ilgili başka bir soru yönelteme gerek kalmıyor ve oyunlarla ilgili hatıralarına yer etmiş olan tüm anıları, maceraları, anekdotları kendilerine özgü eğleneli üsluplarıyla anlatmaya başlıyorlar... Söz Barış Kuyucu ve Nebil Evren'de... - Doruk)

NE: Aramızdaki rekabet 100 yılı aşkın bir süredir devam ediyor (gülüşmeler). Şaka bir yana, doğruyu söylemek gerekirse, aramızda PES konusunda gerçek bir rekabet ortamından söz etmek maalesef mümkün olmadı. Kanalda aynı görevi üstlendiğimizden dolayı, iş gereği, Barış yurt dışındayken ben buradayım, ben yokken o burada, o izinliyken ben çalışıyorum, ben izinliyken o çalışıyor vesaire...

BK: Nebil'in söylediği gibi iş konusunda birbirimizi tamamlamamız gerektiği için PES'te gerçek anlamda bir rekabet ortamı yaratma fırsatımız olmadı. En fazla birlikte vakit geçirdiğimiz mekan burası (CNN Türk Spor Servisi Departmanı - Doruk). Burada da gün boyu PES oynatsak kanaldan kovulma gibi bir ihtimal doğabilir. İşte bu nedenlerle çok fazla



DA: Türk milli takımı dışındaki sempati duyduğunuz milli takımların isimlerini öğrenebilir miyim? Ek olarak, dünya futbolunu yakından takip eden ve iyi bilen isimler olarak turnuvada öne çıkacağımızı düşündüğünüz yıldız adayları var mı?

→ karşı karşıya gelemedik. Ama bir dönem oynama fırsatımız olmuştu. O zamanlarda, benim düşüş dönemimle rakibimin yükseliş dönemi senkronizasyon arız edince netice adına pek sevindirci olmamıştı. Açıkçası, Nebil'in PES'te bana karşı bir üstünlüğü var. Araya şunu da belirtmeliyim: Ben Pro Evolution serisini ilk versiyonundan beri takip ediyordum. Tabiri caizse bu oyunun bir manyağıyım. Çok az şey için bu tanımlamayı kullanırım. Bu oyunla aramda güçlü ve duygusal bir bağ var. Oyun dünyasında geçmişi doğru bir yolculuğa çıkamamız gerekirse... Benim için her şey "atari" ile başladı. Sonra hayal etmeye başladık; oyunların içerikleriyle ya da grafikleriyle ilgili hayallerimiz vardı. PES'teki rekabet konusunu pek dağıtmak istemiyordum; isterseniz bu konuya sonra girelim...

NE: Bence geçmişten bugüne konuşmak daha keyifli. Böyle devam edelim derim.

DA: Bence de...

KM: Bence de...

BK: Peki o halde, nerede kalmıştık... Dedğim gibi, oyun dünyasıyla tanışmam babamın aldığı Atari'yle olmuştu. Nebil'le yaptığımız sohbetlerde, geçmiş yıllarda oyunlarla ilgili kurduğumuz hayallerden bahsederdik. Örneğin, Nebil'e; "Gol atıktan sonra futbolcuların yumruklarını sıkarak tribünelere doğru koştuklarını hayal eder miydin?" diye sorardım; o da bana "Ben futbolcuların hakeme itiraz ettiklerini düşlerdim" diye karşılık verir. Bu ve buna benzer bir dolu diyalog yaşamıştık aramızda. Atari'den sonra Commodore 64 geldi. Emlyn Hughes Soccer'da joystick'le yaptığımız bir kombinasyonla attığımız uzun mesafeli golleri unutamam; çok keyifliydi. Bir de, bir arkadaşım vasıtasıyla tanıştığım MicroProse Soccer vardı...

NE: Ben MicroProse Soccer'da eğer hava yağmurluysa futbolcumun çift dalıktan sonra pervane gibi çimde kaymasına hasta olurudum. (Röportajın değişmesini yaparken gültüştürüm bir an oturduğum yerden zıplamama neden oldu. Nebil Evren'in adı geçen oyuna dair hatırlattığı bu detayın ardından, hep birlikte gök gültüştürümü andıran kahkalar atmışız. Öte yandan, Commodore 64'de, MicroProse Soccer oynama fırsatı yakalayamamış olan genç arkadaşlara, bu ayrıntıya neden bu kadar gültüştüğümüzü anlatmamın pek mümkün

olduğunu sanmıyorum; keşke onlar da bu oyunu oynama fırsatı yakalayabilmiş olsalardı. - Doruk) (Katiyorurum. Bu arada, yazıyı okurken eski futbol oyunlarının ismi geçince ben de hareketlendim; yerimde duramaz oldum. Emlyn Hughes Soccer, MicroProse Soccer, Kick-Off, Sensible, Soccer... Bunlar unutulmaz. - Firat)

BK: Sonra Commodore'den Amiga 500'e geçiş ve Emlyn Hughes Soccer'ın Amiga versiyonu... (Bunu beklemiyordum; Emlyn'in Amiga versiyonu çok yaygınlaşmadı çünkü. Bu arada, orta sahayı geçince aşağıdan üçüncü ya da dördüncü çizgiden aşırma vuruş yapınca kesin gol olurdu. Doruk'a az gel atmadım öyle... - Firat) Oyunda bir dolu yenilik vardı. Mesela, Commodore versiyonunda olmayan çubuklu formalar vardı. Ayrıca takımların formlarını değiştirebiliyorduk. Sarı - lacivert, sarı - kırmızı, siyah - beyaz, bordo - mavi, çubuklu formları ayarlar, takımların isimlerini değiştirir ve saatlerce dört büyüklerle maçlar yapardık. (Büyük bir heyecanla anlatıyor. - Doruk)

DA: Futbolcuların isimlerini teker teker değiştirebilir miydiniz?

NE: Kesinlikle... O yıllarda Cem adında bir komşumuz vardı. Halen görüşürüz kendisiyle. Bu vesileyle onu da anmış olduk. Emlyn Hughes Soccer'ı onla oynardık. Oyunu açar açmaz var olan sekiz takımın tüm futbolcularının isimlerini teker teker değiştirir, orijinal oyuncular yerine dört büyüklerde ve dönemin birkaç popüler takımında oynayan futbolcuların isimlerini yazardık. O yıllarda "save" ile tanışmadığımızdan bu işlemleri oyunu her açışımızda tekrarlardık. Bu kadarla kalsa iyi; aynı zamanda, bir kağıda golleri kimin attığını, asistleri kimin yaptığını yazıp istatistik tutardık (gülüşmeler).

BK: Gaziantep Anadolu Lisesi'nden bir arkadaşım vardı. Cengiz Konukoğlu... Ben de onu anmış olayım; kulakları çınlasın. Onla rekabet halimdeydik. Deli gibi... Commodore'da, MicroProse Soccer'daki şampiyonluk yarış, derken Amiga'ya geçişimiz ve Emlyn Hughes Soccer'daki kapışmalarımız, yani sıra biraz önce konuştuğumuz... Sonra bir gün Cengiz geldi ve dedi ki, "Barış bir oyun daha var, biliyor musun?" Merakla

"Hangi oyun?" diye sordum ve Kick-Off yıllarımızı başlandı. Seneler sonra, NTV'de çalışırken Mehmet Demirkol yanına yaklaştı ve "Barış, bu aralar ne oynuyorsun?" diye sordu. Ben "FIFA" yanıtını verince; "FIFA güzel oyun ama yeni bir Japon oyunu var, adı 'Winning Eleven'... Bambaşka bir oyun; istersen bir dene" dedi. "Gerçekten FIFA'dan daha mı iyi?" diye sordum çünkü -heyecanla- hep daha iyisini beklemiştim. FIFA'cular kızcaklar, biliyorum ama ben FIFA serisinden ne Commodore 64'deki MicroProse'tan, ne de Amiga 500'deki Emlyn Hughes Soccer'dan aldığım tadı aldım.

NE: Bir oyunun unuttuk yalnız; o oyunun ismini anmadan bu sohbet geçerse gerçekten ayıp etmiş oluruz: Sensible Soccer. Bu imhali için özür diliyorum ve bir kez daha kendisini saygıyla anıyoruz. (Hepimiz Sensible Soccer karşısında saygıyla eğiliyoruz. - Doruk) (Diyecek bir şey yok. - Firat)

BK: Sensible gerçekten harikaydı. PES konusuna geri dönecek olursak... Mehmet Demirkol "Şu oyunu bir dene" deyince tavsiyesine uydum ve bir deneme yaptım o yıllarda. İşte deneyiş o deneyiş.. O gün bugündür PES serisinin fanatığıyım. (Oyunun ilk versiyonunun CD'sini göstererek) Benim için bu CD'nin yeri çok farklı. Bu CD çalışma odamda durur ve ara sıra göz göze geliriz kendisiyle, birbirimize göz kırparız. Ardından ben morallenip çalışmaya devam ederim. Ben ilk defa bu oyunda Abdullah'ın (eski efsane milli oyuncu / sol açık) kelinı gördüm.

Türk Millî Takımı'nın formasını detaylarını da... Ancak asıl önemlisi neyi gördüm: biliyor musunuz? Bu oyunun bir futbol oyunu değil, futbol simülasyonu olduğunu... Bana yaşattıkları için Konami'ye teşekkür ederim. Gerçekten kursuz bir oyun... (Xbox 360'daki PES6'yi şiddetle tavsiye ediyor ve "Siz hepimiz, ben tek" demek istiyorum. Sevgiler... - Firat)

NE: Bizler spor servislerinde çalıştığımız için yalnızca bir gün ve hafta içi izin yapabiliyoruz. Ben o izin günlerinde mutlaka PES oynarım. Bir de hep Roma'yı alırım. Bir dönem Roma'nın kadrosu eksiksizdi. Batistuta, Candela, Cafu, Emerson... İşte o kadronun var olduğu dönemde herkesi yeniyordum. Son

yıllarda Roma'nın kadrosu biraz zayıfladı ama hiçbir zaman takımı değiştirmeyi düşünmedim. Ancak Totti de giderse ne yaparım, bilmiyorum. (Yine güldük. - Doruk)

BK: Eyvah, bir hata daha yaptık. Hem de büyük bir hata... Championship Manager'ı unuttuysorduk!

NE: Sensible'in ardından Championship Manager'dan da binlerce kez özür diliyorum ve bir saygısızlık yaptığınız gibi affetmesini istiyorum. Ellerinden öperiz... Bu arada, sadece futbol oyunu değil, uçak simülasyonu da oynuyordum. Metal Gear türü oyunlar da... Bu vesileyle Metal Gear ile ilgili bir anımı sizlerle paylaşıyorum: Kanal D'de çalıştığımız yıllar... Metal Gear'e sarmış vaziyetteyiz. Hatta gecenin her saati birbirimizi rahatça arıyoruz çünkü biliyoruz ki kimse uyumuyor ve herkes oyunun başında. Saat sabaha karşı üç - dört... Ben telefon ediyordum "Alo, GÜNTO n'aber? N'apıyorsun?" diyorum; Güntekin'den cevap geliyor: "Ne yapayım; oynuyorum abi" Beş dakika geçiyor; bir telefon, Barış arıyor "Nebil n'aber, nasıl gidiyor?" diyor, ben "Ne yapayım; oynuyorum" diye cevap veriyorum. Geceley boyu telefonaşarak oyunu bitirmeye çalışıyorduk. Oyun literatüründe önemli bir yere sahip olan oyunlardan biri de Kick-Off Player Manager'dır. Bu oyundan aldığım tadı hiçbir oyundan almadım, alamadım. Bir de Sensible'da hep Parma'yı alırdım. Hafızam beni yanıltıyorsa Stoichkov'lu, Thuram'lı bir kadrosu vardı Parma'nın o yıllarda. Asıl ilginç olansa şuydu: Oyunu evde dört - beş kişilik bir arkadaş grubuyla oynardık ve her maç ardından basın toplantısı düzenlerdik. Bu

toplantıları üzerimizdeki tişörtün / formanın üstüne bir ceket giyip düzenlemeye özen gösterirdik. Ciddiyeti sağlayabilmek amacıyla... Yenilgiyle sonuçlanan maçlarda takım genelinde "Daha yeni bir takımız; önümüzdeki maçlarda takım ruhunu sahaya yansıtmaya çalışıp sizlere daha iyi bir Parma izlettireceğiz" şeklinde olurdu (gülme krizi). Şampiyonluklardan sonraya evin içindeki tüm odalar doluşılır ve bildiğiniz şampiyonluk turu atılırdı. ●



Geçen ayın anime yağmuru, yerini güneşli ve kuru bir havaya bıraktı; bir tane bile yeni anime, yayına girmedi. Ama sorun değil; nasıl olsa geçen aydan kalan 10'un üzerinde anime var ve hepsi de izlenmeyi bekliyor. Yine de Mayıs listesinin bomboş olduğunu görmek

insanı buruklaştırıyor. Bu ay GTA IV oynamaktan anime izlemeye pek vakit bulamadım. Her boş vaktimi GTA IV'e adadım ve sonunda adımları Nico Bellic olarak değiştirdim. (Aynı şeyi, onlarca Naruto bölümünü izledikten sonra da yaşamıştım;

Lost'ta da aynısı olmuştu. Sanırım sorunlu-
yum.)

Kısacası bu ay, eski animelerle idare edeceğiz ama gelecek aydan itibaren işler tekrar rayına oturacak. Mısırınızı, çekirdeğinizi hazırlayın; başlıyoruz... 😊 TUNA

KILIÇLARIN JAZZ EŞLİĞİNDE DANSI KARAS

2005 yılında, anime konusunda oldukça şursuzdum. Anime dünyasında ne çıkıyormuş; ne oluyormuş pek takip etmezdim. Neyi izleyeceğime arkadaşlarımdan duyduklarım ve bir yerlerde okuduğularım sonucunda karar veriyordum. İşte o sıralarda bir anime gözüme çarpmıştı: Karas.

Karaslar, ruhu olan bir şehri korumak üzere görevlendirilen kişilerdi. Örneğin, Otoha bunlardan birisiydi. Karaslar (Karga anlamına geliyor.) aslında, insanların gerçeklik boyutundan çıkıp ruhani boyuta taşınmasıyla oluşuyordu. Yani Otoha'nın şehirde yaşayan bir bedeni vardı ama o aynı zamanda Youkai dünyasının da bir savaşçısıydı.

Karaslar'ın bağlı buldukları şehirde savaşmalarının nedeni, suçluları yakalamak veya süper kahramanlık yapmak değil. Onlar, "Mikura" adı verilen ve insanlarla beslenen garip yaratıkları durdurmak üzere harekete geçiyorlar. Basit bir Mikura bile son derece tehlikeli olabilirken; bir Karas kadar güçlü bir adam tüm Mikuraları'nı gücüyle şehri ele geçirmeye hazırlanıyor ve büyük bir savaş başlıyor...

Belki bunları daha önce de duydunuz, belki artık animelerin tekrarlayan senaryoları sizi tatmin etmiyor ama sadece altı bölümden oluşan Karas'ı özel kılan birkaç şey var. Bunlardan ilki, kullanılan farklı animasyon teknikleri; Karaslar'ın ve Mikuralar'ın bilgisayar desteğiyle animeye

aktarılmış olması -özellikle dövüş sahnelerinde- ortaya inanılmaz efektlerin ve görüntülerin oluşmasını sağlıyor. (Dövüşlerin sonunda başa alıp bir kez daha izlemek istiyorsunuz.) Diğer göze çarpan farklılık ise Karas'ın -animelerde pek fazla rastlanmayan- Effen Lied kıvamındaki vahşet sahneleri. Mikuralar'ın insanları "mideye indirme" görüntüleri, Karas'ı daha da bir ciddiye almanıza neden oluyor.

Karas'ın ilk üç bölümü 2005 yılında yayınlanmıştı; uzunca bir aradan sonra yakın bir tarihte son üç bölümü yayınlanan Karas'ı kesinlikle izlemelisiniz. "Hayır" dersanız; o zaman buyurun sizi Gintama'ya alalım. Söz sende Meriç.

😊 TUNA



TAHTA KILICIM VE BEYAZ SAÇLARIM...

GINTAMA

Bambu ormanının içinde hızlı ve hafif ayak sesleri... Bir samuray ve peşinde dört kişi... Tek bir hareketle bambuların ortadan ikiye bölen katananın o korku veren sesi... Dört adam, beyaz saçlı samurayın karşısında katanalarını çekmiş vaziyettedir. Hiç de adil bir dövüş olacağına benzemiyor. O da ne?! Beyaz saçlı samurayın yüzünde alaycı bir gülüş belirdi. Elini tahta katanasına uzattı (Bir dakika, tahta mı?) ve gülümseyerek karşısındaki dört adama baktı... Ve bir anda arkasını dönüp kaçmaya başladı!

O bir kılıç ustası! O bir "rahat adam"! Karşınızda Sakata Gintoki! Kendisi doğal dalgalı saçlara sahip olan ve tatlı şeyler yemeyi çok seven bir karakter. Gintoki, bildiğimiz insan ırkından olan Shimura Shinpachi, evrenin en güçlü ırklarından biri olan Yato Klanı'na mensup Kagura ve onun evcil hayvanı minik (!) Sadaharu ile Ginchan's Yorozuya adlı "çakma" bir şirketin hem sahipleri, hem de elemanları. Kayıp ev hayvanlarını bulmaktan tutun, psikolojik problemlerinizi çözmenizi sağlayacak ufak tefek terapi işlerine kadar her şeyi yapan bu grubun tek bir derdi var: Para kazanmak! Zaten sene olmuş 2300, Tokyo olmuş bir garip uzay şehri, her türlü ırk ve her türlü adam mevcut bu garip şehirde. İnsan, böyle bir ortamda "İyi ki Yorozuya var" diyor; yemin ederim.

Eğer animelerdeki uzun bakışmalardan, duygusal sıkıntılar içinde yüzen kahramanlardan, "Kötüyüm ama kötü olmak için nedenim var" diyen psikopatlardan sıkıldıysanız Gintama tam size göre bir anime. Arkanıza yaslanın ve birbirinden garip bu anti-kahramanların akıllarına estikçe yaptıkları tuhaf şeyleri izleyerek karnınız ağrıyana kadar gülün. 😊 MERİÇ



SİNEMA

BE KIND REWIND

iki kafadar... Ya da şöyle diyelim: Dar kafalı kafadarlar... Dar kafalı kafadarlar, popüler filmleri kendi imkanlarıyla tekrar çekmeye çalışırlarsa ortaya ne çıkar?

Jerry, yanlışlıkla arkadaşının film kiralama dükkanındaki tüm filmleri silince bu eğlenceli ikili, sadık müşterilerini kaybetmemek için silinen filmleri kendi imkanları ile yeniden çekmeye çalışırlar. Bunu hangi akla hizmet yaptıklarını izleyin ve görün; benim burada bahsetmek istediğim çok başka bir şey. Daha önce Eternal Sunshine of the Spotless

Mind ile aklımızı başımızdan alan Michel Gondry'nin bu yeni filmi, "kaybetmek" üzerine yazılmış en güzel hikayelerden biri. "Kaybetmek üzücü değil komiktir" gibi bir doktrin geliştirmeye sebep olan film, komik ile trajik birleştiği zaman ortaya çıkan ve günümüzde anlamını çoktan yitirmiş olan "trajikomik" sözcüğüne gerçek anlamını iade ediyor. Eğer B-filmlerine karşı özel bir ilginiz varsa bambaşka bir gözle izleyebileceğiniz Be Kind Rewind, şu sıralarda vizyonda. (Bu filmin ülkemizde vizyona gireceğini hiç sanmıyordum ama bu sefer yanıldım.)



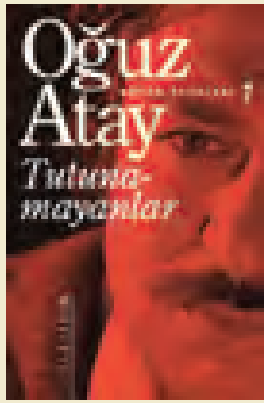
TÜRKİYE'DEKİ ADI LÜTFEN BAŞA SARIN YAPIM ABD SÜRE 101 dk YÖNETMEN Michel Gondry OYUNCULAR Jack Black, Mos Def, Danny Glover

KİTAP

TUTUNAMAYANLAR OĞUZ ATAY İLETİŞİM YAYINLARI

"Kaybetmek" demişken aklıma geldi; hatırlatmak istedim. Herkesin bir kaybetme hikayesi vardır, değil mi? Hayatınızı yaşarsınız; beklentileriniz, hayalleriniz, sizi sevenlerin beklentileri ve hayalleri vardır. Peki, zihninizin loş koridorlarında gezinirken geriye dönüp baktığımız zaman, şu ana kadar yaptıklarınız gerçekten yapmayı istediğiniz şeyler miydi? Hayatınızın bir noktasında durup tüm bu yaşananlarla bir kan uyuşmazlığınız olduğunu düşündünüz mü? Aidiyet hissinizin ve şefkat beklentinizin yüzüne defalarca tokat yediniz mi? Hiçbir şey tarafından değil, bizzat kendiniz tarafından dibe doğru savrulduğunuz hissettiniz mi? O zaman size bir öneride bulunacağım: Sakın bu romanı okumayın. Kaçırduğunuz şey, edebiyatımızın sarhoş

edici güzelliklerinden biri olan bu roman olacaktır ama duygusal dünyanızdaki istikrar sağlam kalacaktır.



DERGİ

ALTYAZI

Piyasadaki popüler sinema dergileri ile kafanız uyuşmuyorsa bir de Altyazı'yı denemenizi öneriyorum. Eğer "kilo problemi" yaşayan Hollywood ile yıldızınız barışmıyorsa ve ilgi alanınız bağımsız sinemaysa Altyazı sizi gerçek anlamda tatmin edecek dergilerden biri. Her türlü film festivalini yakından takip eden ve yazar kadrosunda genç yeteneklere de yer veren Altyazı, aylık olarak yayımlanıyor. Popüler sinemanın geldiği noktadan bıkanları, ellerinden tutup temiz hava almaya çıkaran bu dergiyi özellikle, sinema sanatı ile ciddi şekilde ilgilenenlere ve sinemanın milyonlarca Dolar'lık

efekterle büyülenmek değil, basit bir öyküyü dinlemek olduğunu düşünenlere, şiddetle tavsiye ediyorum.



KIYIDA KÖŞEDE HER ŞEY TERS GİDERSE...

Daha önce Amerika'nın unutulmuş kasabalarını konu alan birkaç film izlemiştinizdir. Örneğin, Texas Chainsaw Massacre... Garip ve hastalıklı bir aile kurbanlarını nasıl da birer - ikişer avlıyordu... Ya da Wes Craven'in ünlü filmi Hills Have Eyes... Hilkat garibeleri ile dolu topraklarda yaşanan korkunç olayları hangimiz unutabiliriz ki... Gelin bu tarz "Unutulmuş Güney Kasabası" tarzını biraz karikatürize edelim. İçine dünyanın en komik adamları Chevy Chase'i,

John Candy'yi ve Dan Aykroyd'u koyalım. Bir kasaba yaratalım ve bu kasaba gerçekten unutulmuş olsun. O kasabanın tüm yasama, yürütme ve yargı organları tek bir aileye bağlı olsun. Ve evet, o aile de "hastalıklı" olsun. Filmde, aklınıza gelen ya da gelmeyen her türlü ilginçlik yaşanıyor.

Nothing but Trouble, bence, "Hollywood'un yetiştirdiği en komik adamlar jenerasyonu" nun neredeyse tüm üyelerini bir araya getiriyor. (Gözlerim

Rick Moranis'i aramadı değil ama.) Dan Aykroyd zamanında (1991) bu filmle en kötü yardımcı oyuncu dalında Altın Ahududu kazanmıştı. Birçok sinema dergisi bu filmi, sinema tarihinin en kötülerinden biri olarak göstermişti. Ama size bir şey söyleyeyim: Bu film hakkında yapılmış olan olumsuz yorumlara fazla aldırma. Patlamış mısırlarınızı hazırlayın, bir Cumartesi akşamı arkadaşlarınızı evinize toplayın ve bu filmi seyredin. İnanın bana; çok eğleneceksiniz.



TÜRKİYE'DEKİ ADI BAŞ BELASI YAPIM ABD SÜRE 94 dk YÖNETMEN Dan Aykroyd OYUNCULAR Chevy Chase, Dan Aykroyd, John Candy, Demi Moore



DVD

AMERICAN GANGSTER

U 970'lerde Manhattan... Harlem bölgesi... Ünlü uyuşturucu baronu Bumpy Johnson'un ölümü, mafya alemini kökünden sarsmıştır. Fakat bu ölümden en çok etkilenen kişi, -kuşkusuz- Bumpy için bir oğuldan farksız olan Frank Lucas'tır (Denzel Washington). Frank için Bumpy bir işverenden öte bir baba gibidir. Hayatındaki en önemli insan ölünce Frank, kendi suç imparatorluğunu kurmaya karar verir. Yaptığı plana göre Güneydoğu Asya'dan Amerika'ya uyuşturucuyu direkt olarak sokacaktır. Bunun için Vietnam Savaşı'nda ölen askerlerin tabutlarını ve ordunun açıklarını kullanmaya başlar. Kısa bir süre sonra, dünyanın en iyi "mal"ını, çok ucuza satarak akıl almaz

derecede çok para kazanır. Ancak Frank'in peşinde azılı bir dedektif vardır; Frank attığı her adımda Dedektif Ritchie Roberts'in (Russell Crowe) nefesini hissetmektedir.

Bir mafya babasının yardımcısıyken bir anda koca bir imparatorluk kuran Frank Lucas'ın hikayesinin anlatıldığı film, ele alınan hikayenin güzel işlendiği, aksiyondan çok karakter anlatımına odaklanan bir yapım. Filmin DVD'si ise gerçekten doyurucu bir içeriğe sahip; yönetmen Ridley Scott ve senarist Steven Zaillian'in sesli yorumları, alternatif açılış sahnesi ve yapım hikayesi gibi ekstraların yanı sıra, filmde çıkarılmış sahneleri de bu DVD'de izleme şansı bulabilirsiniz.

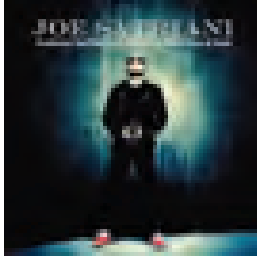
TÜRKİYE'DEKİ ADI AMERİKAN GANGSTERİ YAPIM ABD SÜRE 176 dk YÖNETMEN Ridley Scott OYUNCULAR Denzel Washington, Russell Crowe, Josh Brolin

ALBÜM

PROFESSOR SATCHAFUNKILUS AND THE MUSTERION OF ROCK

JOE SATRIANI

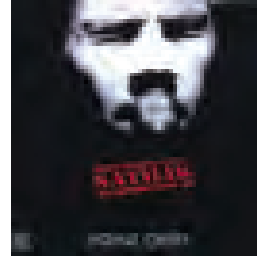
Hocaların hocası Joe Satriani'nin son albümü olan Prof. Satch, fusion rock'çılar bir kez daha havalara uçuracak. Dünyanın sayılı gitar virtüözlerinden biri olan Satriani, bu albümünde müzikal ufku daha da genişletmiş. Gezegenin en ücra köşelerinde bulunduğu tınılardan beslenen Satch, "dostlar tarafından hatırlanmayan" Aşık Veysel'i tanımış ve albümünü, saz melodisinin kendine hissettirdikleriyle kapamış. Albümün son iki parçası olan Aşık Veysel'i ve Andalusia'yı büyük saz ustasına adayan Satch, ortaya inanılmaz bir iş çıkarmış. Satriani hayranlarının, -tartışmasız bir şekilde- virtüözün en iyi işlerinin arasına soktukları bu iki parçayı kesinlikle dinlemenizi öneririm.



ALBÜM

SATILIK YAVUZ ÇETİN

U nutmayasınız ya da bilirsiniz diye not düşmek istedim. Tarzını seversiniz ya da sevmezsiniz; beğenirsiniz ya da beğenmezsiniz... Aramızda daha fazla var olmak istemeyen ve duruşunu bozmadan kanatlanıp meleklerin arasında karışan Yavuz'un son albümünü edinip en az bir kere dinlemenizi istiyorum. Gözünüzü kapayın ve her şeyin ters gittiği bu dünyada "dümdüz giden bir adam"ın çılgınlığına kulak verin.



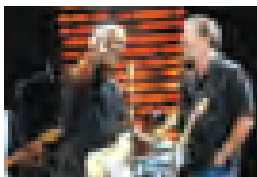
Dünya oyuncak mı dersiniz? Cherokee'nin altında kalmak mıdır bize yakışan? Ya da her şeyi bir kenara bırakıp göçmek mi gerekir buralardan? Göçmek, evet... Çünkü "Onunla bir gece, Hendrix'in mezarını ziyaret etmek gibidir" başlığı ülkemizin gazetelerinden birinin başlığı değil o öldüğünde. Sadece sevmediğimiz İngilizler'in hatırladığı, belki de tek Blues virtüözümüzü biz çoktan unuttuk.

ALBÜM

CROSSROADS GUITAR FESTIVAL

DERLEME

i lki 2004 yılında Dallas'ta, ikincisi ise geçen sene Illinois'te düzenlenen bu efsanevi şöleni Eric Clapton organize ediyor. Çıkıyor, çalışıyor, etrafına dünyanın dört bir yanından topladığı gitarist ve virtüözlerle yerküreyi sallıyor. Kimler yok ki bu şölen; Jeff Beck, J.J. Cale, Eric Johnson, B.B. King, Dan Tyminski, ZZ Top, Steve Vai, Buddy Guy, Jimmie Vaughan (Steve Ray'in ağabeyi) ve daha onlarca sürpriz isim bu albümde karşınıza çıkıyor. (Ortaya pat diye çıkıveren bir Bill Murray gibi...) Blues riflerinin hakim olduğu konserde jazz'dan, klasik rock'a kadar birçok müzik türünü ehil ellerden dinleme şansını bulacaksınız. Marketlerin raflarını şöyle bir karıştırın; şansınız varsa bu festivalin DVD'sine de rastlayabilirsiniz.

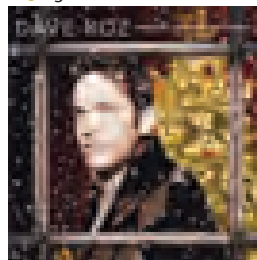


ALBÜM

MEMORIES OF A WINTER'S NIGHT

DAVE KOZ

B ana çok sevgili bir dostum tarafından tanıtılan Dave Koz, karlı Ankara gecelerimizin unutulmaz müzisyenlerinden biriydi. Sıcak kahvelerimiz ve Dave'in saksofonundan çıkan kadife melodiler bizi bizden alırdı; güzel günlerdi... Bu sıcak yaz gününde, bir kiş gecesinin hatıralarını anmak Dave'in son albümüyle mümkün olabiliirdi sadece. Herkes Dave'in albümlerini size sevgilinizle geçireceğiniz bir gecenin fon müziği olarak önerecektir; bense yalnız geçireceğiniz bir akşamın dostane eli gibi tutmanızı öneriyorum bu müziği.



iŞGAL

Festivaller başlıyor. Cepte para yok, ne Pok (Kril alfabesinde "Rock" böyle yazılıyor.) yiyicez! Dire Starits'in efsane adamı Mark Knopfler, AHH! Judas Priest, UFF! Def Leppard, OYYI! Whitesnake, AMAN! Metallica, HUFF!

Opeth - Testament - Darktranquillity, AMAN! AMAN! Düşmanım bütün organizatörlere! Gelmeyinler ulan; gitmek zorunda kalıyoruz sonra! Gitmesek içimize dert... @
gorcan@gmail.com

IN FLAMES

A Sense of Purpose



Ben bu In Flames'e daha ne diyeyim? Yıllarca "Herifler bozdu; eskisi gibi değil artık" dedik; adamları sevenler eski şarkılarını sevmiyor ki zaten. Yeni albümlerle yardılar Metal ortamını. "Göteborg Metali" denilirdi adamların yaptığına. Modern Göteborg Metali'ni icat ettiler. Bize de Pok (Kiril alfabesi, Kiril) yemek düşer artık.

Çok tutmasam da son albümlerinden farklı değil. Sert, gizli melodiler; düze yakın çığırtaç vokaller, matematiği çözülmüş şarkılar... Yeni albümle bir önce-

ki albüm arasındaki farkı sorsan söyleyemem ama yeni albüm işte.

Giriş şarkısıyla gaza getiriyor; sonra dönüyor aynı terane. Bir süre gaza geliyorum; sonra uzun hava vokaller filan... Bayıyor. Yalanım yok; odada kendi kendime saç baş salladım dinlerken ama üçüncü şarkıda değiştiriyorum albümü yani. Nasıl anlatsam ki? Ben mi önyargılı davranıyorum, bilemedim. Bir deneyin siz yine de. Albümden birkaç örnek vereyim: Giriş şarkısı The Mirror's Truth ve ardından Disconnected, güzel şarkılar. Bir sonraki şarkı Sleepless Again'de çok güzel bir solo var. Tamam işte, yeter :) Ayrıca, The Chosen Pessimist ilginç bir şarkı; yıllardır böyle şarkı yapmıyorlardı. Ayı gibi sekiz dakika bir de...

WHITESNAKE

Good to be Bad



Yeni nesil dinliyor mu bunları acaba, merak ediyorum.

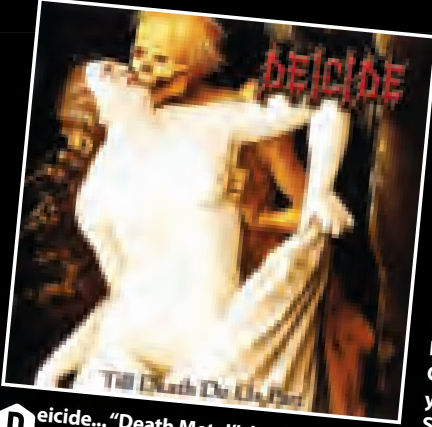
"Whitesnake mi, o da ne? Moruk metal filan mı?" diyorsunuz ulan yoksa?! 30 senelik gruba laf söyletmem ulan! Grup 30 senelik ama grubun lideri -daha çok sahibi- David Coverdale, 35 senelik adam. Stormbringer ve Burn gibi Deep Purple'in en iyi iki albümüne emek

vermiş olan bu adam, gözümde peygamber mertebesindedir.

Kaldı ki o da bunun farkında ve öyle Ölmedik, Ayaktayız, Yıkılmadık Metali yapmıyor. Hala Whitesnake, hala çayır çayır Hard Rock... Tamam, 90'lara, 2000'lere öyle bomba gibi girmede, 10 senede bir albüm yaptı ama eskisinden eksikliği yok. Al şimdi bu albümü, ver 87 yılında müzik dinleyen adama "Yeni Whitesnake albümü çıktı" diye; dinler ve sever de yani.

Ben de çok dede muhabbeti yapıyorum ama albüm gerçekten mükemmel ve üstüne ne denir, bilemiyorum. Bu yaz yine konsere geliyorlar; gidip görmek lazım. Böyle büyük adamların tadını çıkarmak lazım.

DEICIDE Till Death Do Us Part



Deicide... "Death Metal" denilince akla ilk gelen gruplardan... Cannibal Corpse, Morbid Angel vs. Deicide, müzik hayatına muhteşem bir giriş yapıp adını Death Metal tarihine altın harflerle yazdırdı. (Of,

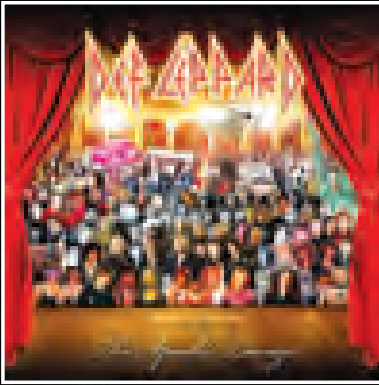
ne pis lafmış bu da be?! Altın harf ne ulan, kro!) Deicide, Legion'ın ardından Once Upon the Cross ile bombayı patlattı. Anti-christ'lıkta sınır tanımayan Deicide, OUtC albümüyle, gerek kapak resmi, gerekse sözleriyle çok dikkat çekmişti. Ardından, çoğu grubun başına gelen "otomatige bağlama" yöntemiyle müzik hayatlarına devam ettiler. Çok da tat vermeden dinletiyordu şarkıları. Klasik olarak, ilk şarkılar bombaydı; gerisi otomatik und ro... Ta ki 2006 yılında, grubun iki kurucu gitaristi Hoffman Kardeşler ayrılana ve yerine Cannibal Corpse'ta 15 senede 10 albüm yapmış olan Jack Owen geçene dek... The Stench of Redemption'da "Aha" demiştim, "Bu gruba neler oluyor". Mükemmel ya-kın bir albümdü; bu albüm ise mükemmel! Yılın Death Metal albümü olacak kadar iyi. Albümde alışılmış Deicide riff'lerinin yerine Jack Abi'nin alengirli riff'leri ve

Allah'ıma şükürler olsun ki adam gibi soloları mevcut. Arada Benton vari "dırıttırıttırıttı" riff'leri olsa da enseye tokadı yemesiyle aranje edilip toparlanmış şarkılar.

Albümün girişi The Beginning of the End, (Ulan şu kro şarkı isimlerinden de bi' kurtulun artık!) Jack Owen gibi bir isim olmadan yapılamazdı. Sıradaki şarkı, alışıldık "Deicide ayılığı"nda giriyor ve eski tadında devam ediyor. In the Eyes of God ve Worthless Misery de eski tadda şarkılar. Ama Severed Ties da Cannibal tadını veriyor sanki ama albümün güzel şarkılarından zira Not as Long as We Both Shall Live da bahsettiğim yeniliklere örnek. Horror in the Halls of Stone şarkısında da "Deicide'da solo dinlemedim" dememek için dinlenecek şarkılardan.

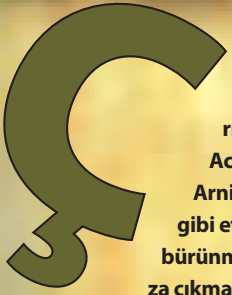
Son söz: Deicide ölmedi; yaşıyor! Daha da güçlenmiş hem de!

DEF LEPPARD Songs from the Sparkle Lounge



Do bacağı ve dokuz kolu olan şeye ne denir? Def Leppard! Evet, Sheffield'in bağırından kopan grup yeni albümünü çıkardı. Bazı çalışmalarını nedeniyle pop grubu olduğu iddia edilse de New Wave of British Heavy Metal'in öncülerinden olan bu grup, yeni albümüyle asla yaşlanmayacağına ispat ediyor. Joe Elliot'un sesi halen kalitesini koruyor, Rick Allen pek iddialı olmasa da tek kollu olduğunu belli etmiyor, Rick Savage, gereken anlarda vazifesini yerine getiriyor, Phil Collen ve Vivian Campbell birbirini tamamlıyor. Albümde toplam 11 şarkı var ve şarkılar iyi birer Hard Rock örneği. Bu genellemenin ayrılan tek şarkı Love. Şarkı, adından da anlaşılacağı gibi yavaş bir aşk şarkısı ("Love look what you've

done to my heart" diye başlayan bir şarkıdan başka ne beklenir ki? :) ancak bu şarkıda da çayır çayır bir soloyla durumu kurtarmışlar. Bad Actress'e dikkatinizi çekmek istiyorum. "En iyi şarkı" diyemem; ona siz karar verin ama mayışık bir vaziyette şarkıyı dinlerken bir anda atışmaya başlayan gitarlar "N'oluyo lan" dedirtip yerimden kaldırdı beni. Ülkemizde, 1987 tarihli Hysteria albümüyle meşhur olan, o zamandan bu zamana konser için Türkiye'ye gelmesi beklenen bu topluluğu -bir aksilik olmazsa- dünya gözüyle 6 Temmuz'da İstanbul'da görebileceğiz. Mevzu bahis Def Leppard ise her şey olur. Ne demiş Konfüçyus; "Shit always happens with Def Leppard!"



Çocukluk kahramanlarının, The Last Action Hero'da, Arnie'nin yaptığı gibi ete kemiğe bürünmesi ve karşımıza çıkması ne harika bir duygudur. Bu duyguyu

bize yaşatabilecek mecra -olası bir sanal gerçeklik teknolojisinden gayrı- sinema değilse nedir? Conan ve Spidey gibi, neredeyse "ilk öpücük hazzı" aldığımız filmler hangileriydi? Hangileriydi bize o heyecanı yaşatan, bir düşünün. Bir zaman makinesi misali... Sinema koltuğunda yerinizde oturmakta bile zorlandığınız anları hatırlayın. Star Wars Phantom Menace olabilir, ya da X-Men... Dungeons & Dragons ya da Lord of the Rings... Batman, Superman, Hellboy, V for Vendetta, Sin City... Indiana Jones olabilir. Veyahut benim gibi ruhunda karanlık rayihalar taşıyanlar için, Black Dahlia ve Watchmen... Iron Man'ın başarısı ile son viraja giren Thor, Captain America, The Sub-Mariner, Wolverine, Ant man ve diğer çizgi roman kahramanları, Marvel meraklıları için veya Hobbit'le beraber Del Toro tarafından orijinal üçlemeye eklenecek olan iki yeni Tolkien uyarlaması...

Küçük bir çocuğun kahraman(lar)ının peliküle yansması tarifsiz bir

duygu yaşatır. Kahramanın uzanıp, elini tutması gibidir neredeyse... Bir çeşit tamamlanmışlık hissi. Hayal ettiği şeyleri izlemek bir şans... Zaman zaman hayalimizi bozsa, ona yaklaşmasa ve hatta layık olamasa da bu filmler bizim gibiler için birer lütuf.

Kırklareli'de FRP'den, sonsuz keşif gezilerinden, yasadışı araba yarışlarından, çete kavgalarından ve sınırsız kitaptan başka bir şey daha vardı hiç bahsetmediğim. Ve artık, hakkında konuşmanın zamanıdır.

G.I. Joe...

"Erkekler için Barbie" konseptiyle ortaya çıkan Action Man'lerin babası, çizgi roman / çizgi film oyuncakları... Envai çeşit tank, helikopter ve elbette ki Snake Eyes, Hawk, Duke, Gung Ho, Storm Shadow... Bu isimler, bazılarının çocukluğuna iz bıraktılar ve onlar neden bahsettiğimi çok iyi biliyorlar. Onlar da benim gibi irili ufaklı savaş oyunları oynadılar, Joe'lar ile. Belki de Paraşütlü Joe'yu, benim gibi, apartmanın çatısından atıp onun -paraşütü açılmadığı için- yere çakılmasını izlediler; kopan kolu için ağlayıp gerçek bir savaşta, gerçek bir zaiyat yaşamış gibi hüzün duydular. Biz bu

oyuncaklarla, onları parçalarcasına oynadık, "Cobra" kelimesinden nefret ettik, ikide bir Snake Eyes olmak istedik... "Amerikan askeri" mantığını aşılması, dünyanın jandarmalığına soyunması ve tüm ülkeye mal edilen John Wayne'in yansması olması bir kenara, ayrı tarzlara ve özelliklere sahip olan özel tim askerlerinden oluşan G.I. Joe, çocukluğumuzun üç - dört demirbaşından biriydi. Spidey, Conan, Clementine... Ve böyle şeyler... Bizim gibiler için FRP alemleri... SSI, TSR, Journal Entry yolculukları...

İşte şimdi, Joe'lara layık olan oyuncuların oluşan iddialı bir casting ile, bir diğer çocukluk hayali, G.I. Joe, sinemanın efsunu sayesinde neredeyse dokunabileceğimiz kadar bize yaklaşıyor ve gerçeğe dönüşüyor:

Dennis Quaid - General Hawk
Ray Park - Snake Eyes
Channing Tatum - Duke
Sienna Miller - The Baroness
Marlon Wayans - Ripcord
Arnold Vosloo - Zartan
Byung-hun Lee - Storm Shadow

Ve ek olarak, The Rock ile Gung

Ho rolü için Brendan Fraser söylentileri... Koltukta da Stephen Sommers... Sinemanın; video oyunlarına fantastik edebiyata / bilimkurgu edebiyatına ve çizgi romana bu kadar yaklaşmış olması mutluluk verici. Marvel markalarının tek başlarına beş milyar dolarlık kara dayanması ve gişe canavarı (Misal, New Line'i batmaktan kurtarıp sinema sektörünün öncü isimlerinden biri haline getiren Lord of the Rings...) fantastik filmlerin / bilimkurgu filmlerinin mevcudiyeti, firmaları ikna eden unsurlardan yalnızca iki tanesi. Son 10 seneyi, bu tür filmlerin sayısı ve gişe başarısı ile önceki senelerle kıyaslayın; söylemek istediğim şey daha rahat anlaşılacaktır. Geleceğe dair bu kadar fazla sayıda projenin varlığı ve sevilen onca şeyin teker teker gümüş perdede geçit töreni yapacak olması, bizi heyecandırıyor. Her birini tecrübe etmek ayrı bir haz olacağı benzer.

Bugün, Matrix efsanesinin ya-

-The Atmosphere - Me
 -Stakka Bo - Here We Go Again
 -Adventures of Stevie V - Dirty Cash (Money Talks)
 -2Pac - Keep Ya Head Up
 -The Game feat Rockstar - Don't Cha

ratılışını
 ve bir çığlığa
 dönüşmesini yaşamış;

Star Wars'un yeni üçlemesini ve Lost'un çözülmesini, her seferinde bir hafta ve nihayetinde yıllarca beklemiş, bizim neslimize ait olan hayalcilerin şansı, seneler sonra, sayısız sinema filmi ve dizi arasından seçim yapmakta zorlanacak olanlardan bile daha fazla. Şayet elimizin altında altı sezonu birden bulunsaydı, Lost, hayatlarımızı bu denli etkiler miydi? Sanmıyorum. Beklenti ve sabır, büyürken ya da yaşlanırken değişen iç dünyamızda değişmeden kalan değerlerin tadına varmamızı sağlıyor kanımca. Değişse bile o eski günlere, hatırlamaktan memnuniyet duya-

cağımız
 dertsiz ve sorum-
 luluğumuzun olmadığı günlere
 dönüş biletimiz oluyor.

Her şey gibi, çocukluğumuzda veya gençliğimizde, bizi başka diyarlara götüren maceralar bittiğinde yenileriyle tanışmış olacağız. Bu sefer, yıllarca romanlarını beklediğimiz gibi Dark Tower'ın film(ler)i için sabredeceğiz. Veya 2011'de, çekilmiş ve çekilecek Marvel filmlerini bir çatı altında toplayacak olan Avengers için...

Siz bu satırları okuduğunuzda

-GTA IV oynamak-
 tan hastanelik olmadıysam- Cannes Film Festivali'nden ve -umut ediyorum ki- delişmen partilerden ve bitmek tükenmek bilmeyen gece eğlencelerinden dönmüş olacağım ama en önemlisi, yaşlanmış Indy ile Kristal Kafatası Krallığı'nın gala gösterimine 1001 üçkağıt ile girip giremediğim belli olacak.

Lakin her şey zamanı gelince...
 Şimdi bugünün tadını çıkarma

zamanıdır.

Bugün, yıllar sonra yaşlı dostları tekrar görmeden önce, gidip eski bir savaşta kolunu kaybetmiş ve bir köşeye atılıp unutulmuş olan askeri bulmalıyım. ☹

N.
 aaksoz@level.com.tr
 05.11 - 04.04.2008
 İstanbul

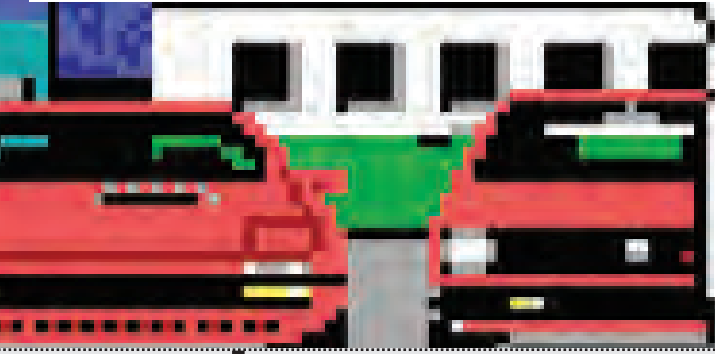
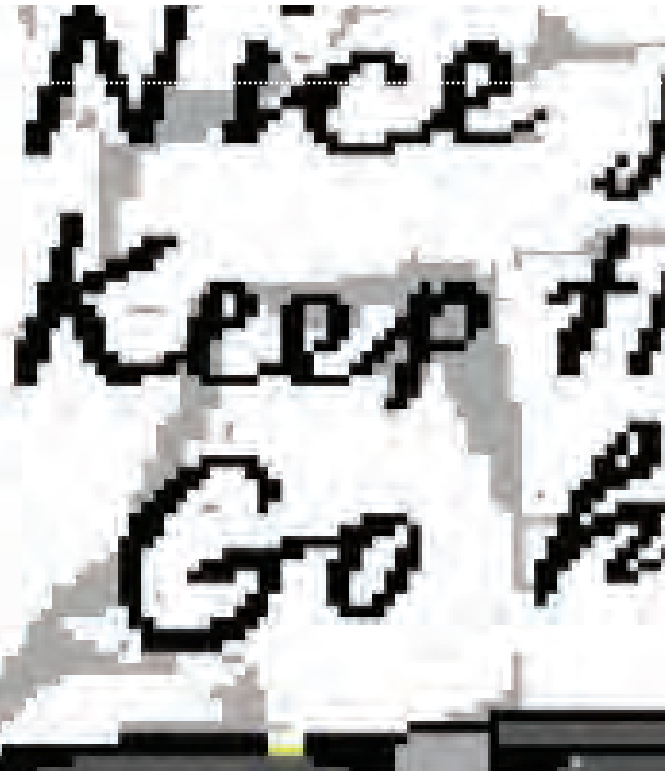
KAFKA AYARI

Oyunlar eskiyor, ya oyuncular?

Geçen gün internette sörf yaparken çok keyifli bir yazıya denk geldim. Yazının başlığı, "Yaşlanmakta Olan Bir Oyuncu Olduğunuzu Nereden Anlarsınız". Tam 13 adet, birbirinden eğlenceli -ve ne yazık ki doğru- detayı sıralamışlar. "Bunlara katılıyorsanız yavaş yavaş yaşılanıyorsunuz demektir" diyor. Belki 13'te 13 yapmadım ama gönülden katıldığım sekiz - dokuz madde bile benim "yaşlanan oyuncu depresyonu"na sokmaya yetti. Eğer aranızda benim gibi şansını zorlamak ve acı gerçeğe yüzleşmek isteyen "yetişkin" oyuncular varsa, kararlarından

vazgeçmelerini sağlayabilirim. İşte birkaç başlık:

- Artık kontrol cihazlarında çok fazla tuş var.
 - En sevdiğiniz oyunlar çift haneli yıldönümlerini kutluyor.
 - Halo'yu asla oynamadınız. Bir kez bile...
 - Hala masaüstü FRP oynuyorsunuz.
 - Eski oyun dergilerini biriktiriyorsunuz.
 - Hala kararınızdan vazgeçmediyseniz şu siteyi ziyaret edin ve diğer sorulara da göz atın: <http://www.gamedaily.com/articles/galleries/ways-to-tell-youre-an-aging-gamer/>
- Ümit Öncel**



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay -sizlerden gelen istek doğrultusunda- Benim Takoz Bilgisayarım tam 2 sayfa... Görünüşe göre yeni bir bilgisayar almış olsa da pek çok okurumuz eskisini atmaya kıyamamış. Fakat eski bilgisayarının çalıştırabileceği oyunlar sınırlı olduğu için bu sayfalarda yer alan eski ama güzel oyunlara göz atıp, dönüp dolaşıp yine klasikleri oynamak istiyor. Bakalım bu ay sizler için seçtiğimiz klasik oyunları beğenecek misiniz...

Mortal Kombat

Benzer oyunlarda dövüşçüler birer çizimden ibaretken, 1993 yılının teknik imkanlarıyla tüm dövüşçüleri ve animasyonları dijital - gerçek görüntüler ile yaratmak muhtemelen Midway Games'in yaptığı en iyi şeydi. "Gerçek görüntüler" o zamanlar için oldukça önemli bir atılımdı. Eğer sadece 15 yıl öncesinin oyunlarını oynamanıza izin veren bir bilgisayarınız varsa, Mortal Kombat, eski günleri yad etmek için iyi bir seçim olacaktır.

Gerçekçi grafiklere ve yine zamanı için oldukça vahşi olan bölümlere sahip olan oyun, kısa süre içinde bir klasik haline gelmişti. Ve 15 yıl önce doğan bu klasik, yıldan yıla gücünü artırarak büyüdü

ve yaygınlaştı. 10'a yakın devam oyunu ve onlarca benzeri ile kalmadı, beyaz perdeye bile aktarıldı.

Dövüş oyunlarını sevmiyor olsanız da Mortal Kombat'ın hatırasına bu efsaneve bir şans tanıyın.

MINİMUM Pentium 60, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

Elite

Eskiden, oyunlar, bilgisayarların kapasiteleri ile sınırlıydı. Haliyle, grafikler ve ses efektleri, bugünkü oyunların yanında çok yavan kalıyordu. Belki grafikler ve ses efektleri için o zamanlar yapacak pek bir şey yoktu ama senaryo, bilgisayardan bağımsız bir faktördü ve işin ustaları,

ne yapıp edip hem senaryo, hem de içerik bakımından bugünkü oyunların bile bir kısmını gölgede bırakabiliyorlardı. Elite'i oynamış olanlar, ne demek istediğimi çok iyi anlayacaklardır. Elite -1985 yılında- piyasaya çıktığında oyunlar için dev bir adım atmıştı. Sekiz farklı galaksiye ve yüzlerce farklı gezegeni o zamanın imkanlarıyla bir oyuna aktarmak imkansızdı ama David Braben ve Ian Bell, bunu başardı.

Uzayda; rakipler, korsanlar ve polisler ile ticaret yaparak sağ kalmaya çalışmak, bugün bile son derece keyifli...

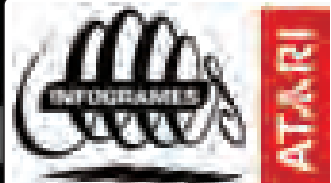
MINİMUM Pentium 60, 4 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 100, 16 MB Bellek

Trax: The Robot Wars

Bir arenada, aracınızla diğer araçları yok etmeye çalıştığınız bu eğlenceli oyunda yapmanız gereken şey, ne pahasına olursa olsun pistte kalmaktır. Bu sırada tüm gücünüzle size çarpmaya çalışan diğer araçlardan sakınmak iyi bir fikirdir çünkü çok fazla hasar aldığınızda oyunu kaybediyordunuz. Bir gözünüzü de arenadaki tehlikeli engellerde olmalıydı çünkü onlar da oyunu kaybetmenize neden olabiliyordu. Oyunun bir diğer eğlenceli özelliği de kazandığınız para ödülleri idi. Bu ödüller aracınızı geliştirmek için kullanabiliyordunuz ve sonraki turda daha güçlü bir şekilde arenaya çıkabiliyordunuz.

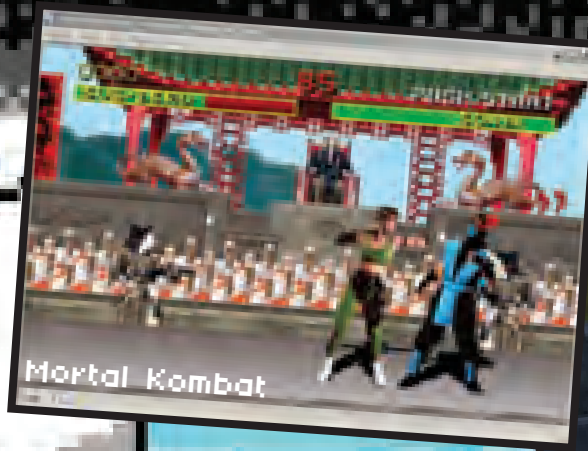
Takoz bir bilgisayarınız varsa ve tek başınıza ya da birkaç arkadaşınızla keyifle oynayabileceğiniz ufak bir oyun arıyorsanız, Trax: The Robot Wars tam size göre...

ATARI & INFOGRADES



Hatırlarsanız Infogrames, Atari'nin hissesinin bir kısmını satın almıştı. Şimdiyse firma, bu girişimi bir adım ileriye taşıyarak hisse oranını %51,4'e yükseltti ve baskın taraf oldu. 2008'in sonlarına doğru iki şirketin tamamen birleşeceği ve Infogrames adı altında faaliyete devam edeceği söylentiler arasında...





Mortal Kombat



Trax: The Robot Wars



Elite



Hidden & Dangerous

MINİMUM Pentium III 333, 64 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium III 366, 128 MB Bellek

Freelancer

Hangi çağa ait olduğuna bağlı olarak, Freelancer, bazılarımızın takoz bilgisayarları için ağır kaçabilir. Zira Kafa Ayarı'nda uzun zamandır Pentium III isteyen bir oyundan bahsetmemiştik. Freelancer, 2003 yapımı bir oyun ve pek çok açıdan Elite'i anımsatıyor. Aralarında 18 yıl fark olsa da bu iki oyunu kısa aralıklarla oynarsanız, görselliğin dışında çok şeyin değişmediğini görebilirsiniz. Bir uzay simülasyonu ve ticaret oyunu olan Freelancer, piyasa çıktığında çok fazla olumlu eleştiri almadı fakat bunun sebebi, oyunun 1999 yılında duyurulmuş ve oyuncuların beklentilerinin artmış olmasındı.

Takoz bilgisayarınız el verirse göz atmanızda fayda var.

MINİMUM Pentium III 600, 128 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium III 866, 256 MB Bellek

Kick Off 2

1989 yılında piyasaya çıkan ilk Kick Off o kadar çok beğenildi ki Anco Software, hemen bir yıl sonra, oyunun geliştirilmiş ve birçok platform tarafından desteklenen ikinci versiyonunu çıkartmak zorunda kaldı. Aralarında plastik çim sahalarının bulunduğu dört farklı saha seçeneğine ve en önemlisi, oldukça kapsamlı bir turnuva moduna sahip olan Kick Off 2'nin oynanış sisteminde herhangi bir değişiklik yoktu. Yine kuşbakışı kamerayla oynanan ve top kontrolünün kolay olmadığı, zor ama son dereceli eğlenceli bir oyundu, Kick Off 2. Ayağa yapışmadığı için topu sürmek hiç kolay değildi ama biraz pratik yaparak bunu aşmak ve hatta röveşata, topuk pası veya uzun, isabetli paslar atmak mümkündü. Yetenekli oyuncular, çok zor serbest atışları bile gole çevirmeyi başarabiliyordu.

Günümüzdeki üç boyutlu ve futbolcuların neredeyse en önemli faktör olduğu oyunlardan sıkıldysanız, Kick Off'u mutlaka denemelisiniz.

MINİMUM Pentium 60, 4 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 100, 16 MB Bellek

Hidden & Dangerous

Bazı bilgisayarların 2000 yapımı olan bu oyunu çalıştırmaya zor olabilir ama eğer bilgisayarınız size yardım ederse bu eski ama güzel oyun ile keyifli saatler geçirebilirsiniz.

Illusion Softworks'un hazırladığı ve Talonsoft'un piyasaya sürdüğü bu oyunda, İkinci Dünya Savaşı'nda, tehlikeli görevleri yerine getirmeye çalışan ve İngiliz gizli servisine bağlı olan dört komandoyu kontrol ediyor; genellikle sabotaj ve kurtarma görevleri alıyordunuz. Piyasa çıktığı zamanlarda -özellikle gerçekçi olması nedeniyle- çok olumlu eleştiriler alan oyun için, kısa süre içinde iki ek paketi hazırlandı. Oyunu benzerlerinden ayıran önemli özelliklerinden biri de görevleri tamamlamak için -çoğu kez- direkt saldırmak yerine, gizlenmek ve taktik geliştirmek zorunda olmanızdır.

MINİMUM Pentium III 733, 128 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium III 866, 256 MB Bellek

Test Drive

Accolade tarafından 1987 yılında piyasaya sürülen Test Drive, bir yarış oyunu için yepyeni bir fikre ve farklı bir atmosfere sahipti. Sokak yarışları ve polis kovalamacaları, ilk olarak, tam 21 yıl önce düşünülmüş ve oldukça başarılı bir şekilde uygulanmıştı. Test Drive'in belki de en önemli özelliği, PC için geliştirilmiş olan ilk gerçek yarış oyunu olmasıydı. Yıllar sonra Need For Speed'e ilham verecek olan oyun, hiçbir zaman hafızalardan silinmedi. Hatta Need For Speed III: Hot Pursuit'te, daha önce Test Drive oynanmış olanlara tanıdık gelecek olan bir pist bulunuyordu: Rocky Pass.

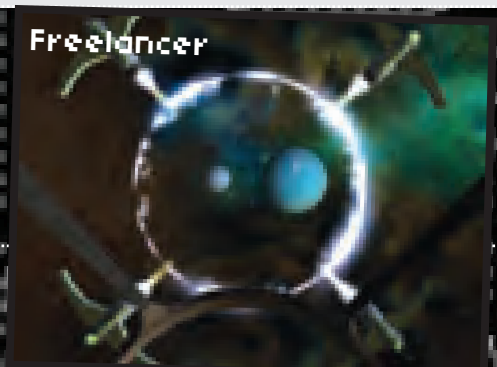
Oyunda; Ferrari, Porsche, Chevrolet ve Lamborghini gibi zamanın en iyi ve hızlı spor arabaları boy gösteriyordu. Dar sokaklarda ve trafiğin ortasında yapılan yarışlar, Test Drive'i, piyasaya çıktığı ilk günden zirveye taşıdı.

Bu klasiği oynamadıysanız çok şey kaybetmişsinizdir.

MINİMUM Pentium 60, 4 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 100, 16 MB Bellek



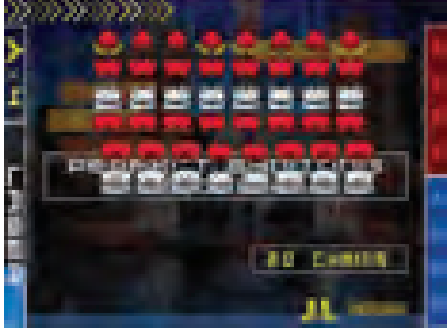
Test Drive



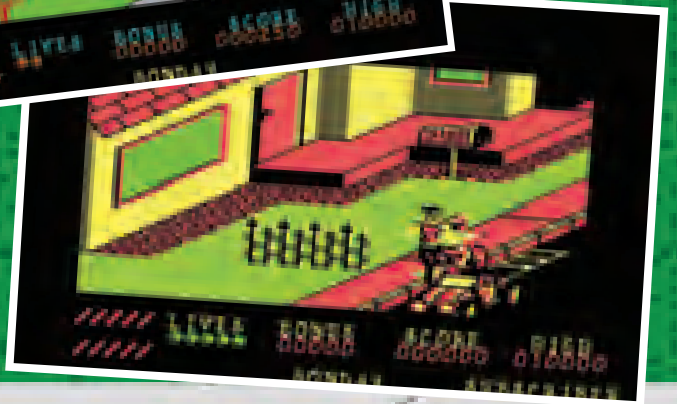
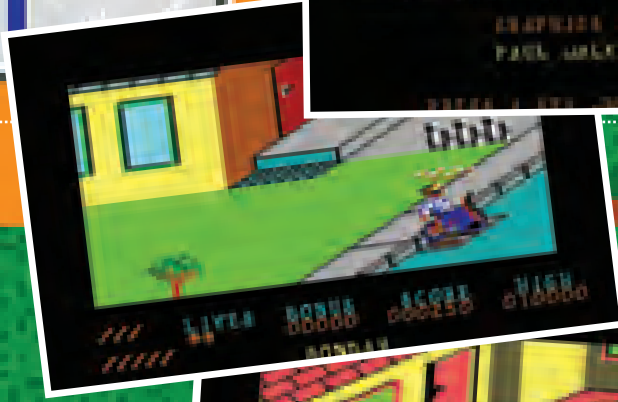
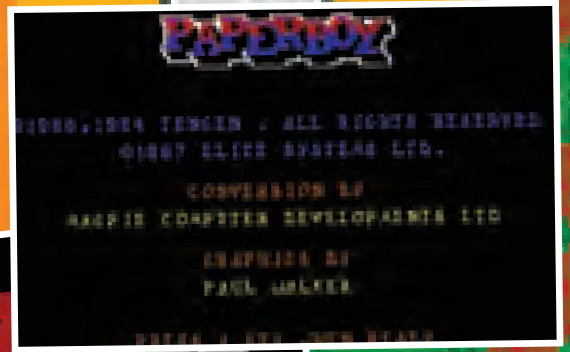
Freelancer

0850

SPACE INVADERS GERİ GELİYOR



Yaz ayları oldukça eğlenceli geçeceğe benziyor. Sadece merakla beklenen yeni oyunlar değil, merakla beklenen eski oyunlar da bu yaz, oyunseverleri memnun edecek gibi... Space Invaders gibi... Space Invaders, "Extreme" ismiyle, yaz aylarında PSP ve DS için piyasaya çıkacak.



PAPERBOY

Sabahları erken kalkan, okula gitmeden önce, ailesine yardım etmek için bisikletiyle sokak sokak gezerek gazete dağıtan sevimli bir çocuk... İşte 1984 yılının klasik oyunu Paperboy için ilk söylenebilecek sözler. Kulağa ne kadar sıradan geliyor, değil mi? Fakat bu oyunda, zorlu yollarda bisiklet sürmekten ve evlere gazete dağıtmaktan başka şeyler de var. Hırs ve vandalizm gibi... Belki de bu çelişki nedeniyle gelmiş geçmiş en yaratıcı ve en ilginç oyunlardan biri sayılıyor.

İyi evler, kötü evler

Oyuna başladığınızda yapmanız gereken şey, cadde boyunca bisiklet sürerek elinizdeki gazeteleri -abone olan- evlere ulaştırmak. Yavaşlamadan gazeteyi doğru yere fırlatmak ustalık gerektiriyor. Diğer yandan, yoldaki araçlardan ve peşinizden koşan köpeklerden sakınmanız gerek. Eğer gün sonunda tüm gazeteleri evlere dağıtılabiliyorsanız o günü başarılı geçirmiş sayılıyorsunuz fakat Paperboy, sizi, sadece bugünü değil, yarını da düşünmeye zorluyor. Sonuçta siz, ailenizin geçimine yardımcı olmak için çalışıyor ve dağıttığınız gazete sayısı kadar ücret alıyorsunuz. Sokaktaki aboneler sizin dostunuz ve güzel bahçeleri olan, güzel beyaz evlerde oturuyorlar fakat aynı sokakta bir de kırmızı evler var ki işte onlar, Paperboy'un can düşmanı

çünkü yolunuzun üzerinde olmasına rağmen, sizden bir gazete almaya tenezzül etmiyor. Neyse ki bu konuda yapabileceğiniz bir şey var: Onların hayatlarını çekilmez kılarak sizden gazete almalarını sağlamak!

Bisikletle terör

Gazeteyi evin verandasına bırakmanız yeterli ancak kapağı açık olan posta kutularına atabiliyorsanız, ekstra puan toplayabilirsiniz. Başlangıçta belirli sayıda abone var ve eğer bir aboneye gazeteyi ulaştırmayı başaramazsanız, o aboneyi kaybediyorsunuz. Yanlışlıkla abonenin evine zarar verecek olursanız, aynı şekilde, abonelikten vazgeçecektir. Günün sonunda hiç abonemiz kalmazsa oyunu kaybediyorsunuz ancak tüm gazeteleri doğru şekilde dağıtırsanız

ününüz kulaktan kulağa yayılıyor ve ertesi gün, abone sayınız artıyor.

Abonelerinizin sayısını arttırmamanın bir diğer yolu, gazeteyi okumayan ve cahil kalmayı tercih eden insanlara ders vermek. Onların camlarını kırabilir ya da çöp bidonlarını dağıtabilirsiniz. Bunu birkaç kez tekrarlıyorsanız sonunda pes ediyor ve onlar da gazetenize abone oluyorlar. Anlayacağımız, sanki ilkokula giden bir mafya üyesi Paperboy. Ona para ödemeyenlerin evlerini dağıtıp para ödeyenlerin evlerini koruyor.

Büyük annenin gazabı

Kendi yaşamınız da toz pembe değil. Her şeyden önce, yoldaki sabit engeller işinizi zorlaştırıyor. Ama

bu engelleri sezip yol değiştirmek zor değil. Asıl problem, hareketli olan engeller; kaldırımlarda tur atan kayakçılar ya da gördükleri her bisikletliyi kovalamaya ant içmiş olan köpekler, sabit engellere göre işinizi çok zorlaştırıyor. Go card yapan çocuklar da başınıza ciddi problemler doğurabilir. Bunlar önemli engeller çünkü herhangi biri dengeyi bozup sizi bisikletinizden düşürdüğü an bir hak kaybetmiş oluyorsunuz. Yine de bu engellerle mücadele etmek çok problem değil. Asıl problem, garip engeller. Oyun ilerledikçe ortaya çıkan bir büyükanne var örneğin. Burç köşesini okumadığında son derece mutsuz olan bu teyzeye gazetesini zamanında ulaştırmanızda fayda var. Aksi halde bir anda kendisinden geçiyor ve oklavasıyla sizi kovalamaya başlıyor. Nereye giderseniz gidin peşinizden gelen ufak çaplı hortum da dengede kalmanızı zorlaştırabilir ama beklemediğiniz bir anda Azrail ile burun buruna gelmek, en sevimlisi.

ARKANOID DS'TE

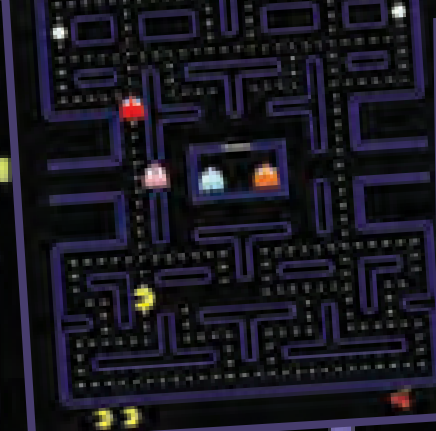


Taito, Nintendo DS için geliştirmekte olduğu Arkanoid'in yeni ekran görüntülerini ve yeni bilgilerini yayınladı. Unutulmaz bir klasik olan Arkanoid, Nintendo DS'e özel, açılabilir bölümlere sahip olacak. Aynı şekilde bazı arka plan görüntülerini açmak için de bazı bölümleri tamamlamak gerekecek. Önemli notlardan biri de şu: Oyun, iki ya da dört kişilik bir multiplayer desteğine sahip olacak

Donkey Kong



Pac-Man



Space Invaders



GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ ARCADE OYUNLARI

Eskiden evlerimizde bilgisayar yoktu; haliyle, oyun oynamak için arcade salonlarına giderdik. Hatta bu salonlar çok yaygın değildi. Heyecanla jeton alınır ve üç - beş arcade makinesinin başındaki uzun kuyruğa girildi. O zamanların keyfi apayrıydı. Ve o zamanlar, uğruna yüzlerce jeton harcadığımız oyunların tadları damagımızdan silinmedi. İşte o günlerin anısına, gelmiş geçmiş en iyi arcade oyunları...

Space Invaders

Zamanı için devrimsel bir oyun olan Space Invaders, 1978 yılında Taito tarafından geliştirilmişti. Oyunda, sıralı ve yatay bir şekilde hareket eden uzay gemilerine karşı savaşıyor ve onların yeryüzüne ulaşmalarını engellemeye çalışıyorsunuz. Siz uzaylıları öldürdükçe hareketleri hızlanırdı.

Harcanan Jeton Sayısı: 453

Pac-Man

1980'li yıllarda Pac-Man piyasaya çıktığında ortalığı bir sessizlik kaplamıştı. Kimse konuşmuyor ve gözlerini arcade makinelerinin ekranlarından ayırmıyordu. Gördüğümüz hiçbir şeye benzemeyen bu oyunla ilgili ilk hatırladığım şey,

son derece bağımlılık yaratıcı oldu. Küçük sarı bir yaratığı kontrol ettiğiniz oyunda, amacınız ekrandaki tüm noktaları yemektir. Bu sırada ortalıkta dolaşan hayaletlere yakalanmamanız gerekiyor. Peşinizde dört hayalet olduğu için bu her zaman kolay olmuyordu tabii ki ama köşelerdeki noktaları yediğiniz zaman onları yiyebiliyorsunuz.

Harcanan Jeton Sayısı: 611

Pong

Fazlasıyla basit bir oynanış sistemine sahip olmasına rağmen tüm oyuncuların en az bir defa oynadıkları gerçek bir klasik, Pong. Grafikleri de son derece basit olan oyun, 1972 yılında piyasaya çıktı. Oyunun amacı, ekrandaki raketlerden

biri ile topu, rakibin arkasına göndermekti. Arcade oyunlarının atalarından biri...

Harcanan Jeton Sayısı: 578

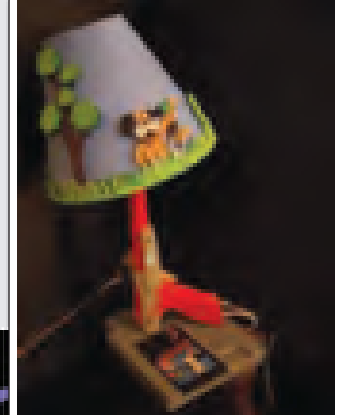
Donkey Kong

Güzel kızları kaçıran sinirli bir goril ile sonradan kendi oyununun başrolünü kapacak olan bıyıklı bir musluk tamircisinin bitmek bilmeyen mücadelesini konu alan Donkey Kong, yine basit bir fikirle ama bu kez güzel grafiklerle gözümüzü boyamıştı. Yukarıda saydığımız; Space Invaders, Pac-Man ve özellikle Pong, grafik anlamında çok şey sunamazken; bir inşaatın tepesinden varil yuvarlayan goril, yanındaki güzel prenses ve pala bıyıklı musluk tamircisi, hem eğlenceli

keyifle dakikalar geçirmemizi sağlıyor, hem de görsel bir ziyafet sunuyordu.

Harcanan Jeton Sayısı: 418

DUCK HUNTER LAMBA OLDU



Eski oyunların, eski bilgisayarların ya da eski konsolların atılmaması gerektiğini ve bu cihazların bir gün işe yarayabileceğini söylemiş olan bir oyuncu, bizi haklı çıkardı. Ördekleri avlamak için kullandığı ve ateş eden bozdugu NES tabancasını bir lamba için kullanarak...



LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

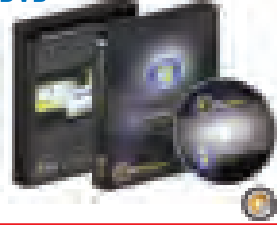
1 YILLIK
ABONELİKLE
HER BİRİ
SADECE

>

78
YTL

ENTER
BİLGİSAYAR
EĞİTİM SETİ

WINDOWS VISTA
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



PHOTOSHOP CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ
CD



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



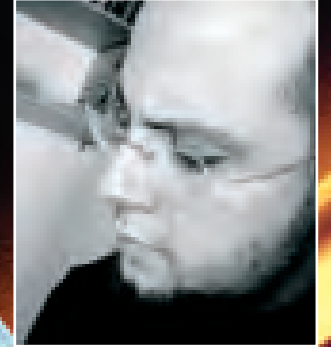
40 fasikül
960 sayfa

TEKNİK ÖZELLİKLER

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebilmeleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sisteminin oluşturan bileşenler ve sistemin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarınızı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **İnternet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedia dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabilir açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA' nın tüm yenilikleriyle tanıştırtıyor. • Kurulmadan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanışlı menülerine yakınlaştıracak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kapılarını açacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımından, imvelli hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanında, action script 3,0 yeniliklerin de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümünüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.3 CBM EĞİTİM SETİ** • Yeni arayüz ve yeni navigasyon sistemi hakkında hersey. • Fotoğraf ve resim çalışmalarınız üzerinde dilediğinizce oynamanız için gerekli tüm cevaplar. • Hızlı kullanım için merak ettiğiniz kısa yollar ve alet kullanımı. • Sayısız uygulamalı örnek ve uygulama. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'ı, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılara öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği görselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır dille öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlanmış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediye ederiz. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı dolaylı değil, en kısa yoldan yapabilmeyi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanımı kolay olan vektörel tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımcılar için ilgilenen herkes Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiye kadar öğrenmek isteyip de fırsat bulamadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmayı yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. **Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.**

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

How Much Can You Blues - 2



Her türlü müziği dinlerim; önemli olan, müziğin bana hissettirdikleridir."

Ne kadar sık aralıklarla duyduğumuz bir cümle, değil mi? Elbette ki her insan evladı istediği

ile temelleniyor sadece. Benim derdim, "Kulağıma hoş gelen her şeyi dinlerim" diyenlerle... Bu önermenin sahipleriyle pek derdim yoktu. Ta ki "bir pop şarkıcısı" ile Pink Floyd'u art arda dinleyenlere

çinde açılan derin yaraları, operalarında duyumsayabilirsiniz. Peki operaya gidip Verdi'nin çektiği acıyı kalbinde hisseden biri, geri dönüp saman tarlasından otlanın mı? Son köşe yazımın "gizli özne"si olan "çakma burjuvazi"nin ucuz aromalı, bol hesaplı, bayağı eğlencesine katılır mı Pink Floyd dinleyen? İşte, müzik dinleyen ile kafa dağıtmak için müzik dinleyen arasındaki fark, tam bu noktada açığa çıkıyor; bir dinleyici, aynı anda, yapımı için acı çekilmiş, didinilmiş, kafa patlatılmış olan eserler ile geceleyin, "ortam yapmak" için dışarıda, primat kılığında salınanların dinlediklerini nasıl dinler? Syd Barrett'in ölümünün ardından bestelenen Shine On You Crazy Diamond ile ağladıktan sonra gidip pop barlarda eğleniyorsanız, "Sizi gidi timsahlar" lafıma alınmazsınız umarım.

"Müzik zevki"ni durgun bir suya

atılan bir taşın oluşturduğu şekle benzetiyorum çünkü müzik zevki, "bir duruşa sahip olmak" demektir. Müzik algısı tek bir noktadan yayılan dalgalara benzer; merkezde ne varsa, etrafındaki daireler ona dair olacaktır. Yapılan müzik kadar onu yapan sanatçının amacı ve hayatın ta kendisidir. Sanat, George Orwell'in yaptığıdır; her şeyi bir yana bırakıp sokaklardaki insanların çektikleri acıyı duyumsamaktır. Sanat, insana ait olan ücre duyguları tatmaktır; imkansız aşklar yaşamak, hayal kırıklığına uğramaktır. Sanat, ancak kendilerini tanıyanların duyumsayabilecekleri bir güzelliştir. Sanat, etrafında acı çekenler varken onları dinleyebilmektir; onları dinleyip müzikle, edebiyatla, sinemayla, heykelle, resimle, sesini duyuramayan tarafın sesi olmaktır. Sanatın belki de en önemli kolu olan müzik, sorumluluk almaktır. Sanatçının görevi ise bilemeyenlere bildirmek, göremeyenlere göstermek ve öğretmektir. Müziğin amacı salt "eğlendirmek" değildir; insanlara ve topluma yön vermektir. Türk Popu'ndan bunu yapabilecek kaç kişi çıkar, bana söyler misiniz? Bile bile ve göz göre göre Türk Halkı'nın müzik algısını paçavraya çevirenleri nasıl dinleyebilirsiniz? Tüm bu gerçeklerin üzerine, "bir pop şarkıcısı"ni ve Erkan Oğur'u aynı playlist'e koyan adamları gördükçe dilim tutuluyor.

Daha önce yazdığım gibi...

Her şey ama her şey okulda öğrenilebilir ama sanatın okulu hayatın ta kendisidir. Sanat, George Orwell'in yaptığıdır; her şeyi bir yana bırakıp sokaklardaki insanların çektikleri acıyı duyumsamaktır. Sanat, insana ait olan ücre duyguları tatmaktır; imkansız aşklar yaşamak, hayal kırıklığına uğramaktır. Sanat, ancak kendilerini tanıyanların duyumsayabilecekleri bir güzelliştir. Sanat, etrafında acı çekenler varken onları dinleyebilmektir; onları dinleyip müzikle, edebiyatla, sinemayla, heykelle, resimle, sesini duyuramayan tarafın sesi olmaktır. Sanatın belki de en önemli kolu olan müzik, sorumluluk almaktır. Sanatçının görevi ise bilemeyenlere bildirmek, göremeyenlere göstermek ve öğretmektir. Müziğin amacı salt "eğlendirmek" değildir; insanlara ve topluma yön vermektir. Türk Popu'ndan bunu yapabilecek kaç kişi çıkar, bana söyler misiniz? Bile bile ve göz göre göre Türk Halkı'nın müzik algısını paçavraya çevirenleri nasıl dinleyebilirsiniz? Tüm bu gerçeklerin üzerine, "bir pop şarkıcısı"ni ve Erkan Oğur'u aynı playlist'e koyan adamları gördükçe dilim tutuluyor.

Neden konuşuyorum ki... Yavuz Çetin'i bile çoktan unutmadık mı zaten? 🗣️

faruk@level.com.tr

Not: Biterken "her şeyi dinleyenlere ağıt" niyetine, Dünya çalışıyordu. Hani Erkan Oğur'la Yavuz Çetin'in besteledikleri... Yavuz, "öteki dünya"dan beni duyuyorsan... Seni unutmadık! Ruhun şimdi huzurludur. Umarım...

Syd Barrett'in ölümünün ardından bestelenen Shine On You Crazy Diamond ile ağladıktan sonra gidip pop barlarda eğleniyorsanız, "Sizi gidi timsahlar" lafıma alınmazsınız umarım

her türlü müziği dinleyebilir; bu bir hakktır. Pekala herkes her türlü müziği sever ve dinler. Bu seçime edebileceğim tek bir kelam olamaz. Şimdi madalyonu tersine çevirelim; bakalım, zevkleri ve renkleri ne kadar tartışabiliyoruz...

Öncelikle, şunu belirtmemeye izin verin: Ben bir müzik gurusu değilim; kesinlikle böyle bir iddiam yok. Aklımda şekillenen düşünceler ise tamamen "iyi bir müzik dinleyicisi olmayı denemek"

rastlayana dek... İlk önce, içimden 10'a kadar sayıyor ve diyorum ki "Tamam Faruk, müziği kimin yaptığının önemi yoktur; sadece dinleyenin hissettikleriyle ilgilidir." Ne var ki içimi deştığım zaman gördüm ki hissettiklerim bu kadar basit değilmiş.

Ünlü İtalyan besteci Giuseppe Verdi, her gün, aşık olduğu müziği yapabilmek için kilometrelerce yol kat ederek taşradan kente taşıyıyordu. O yıllarda Verdi'nin



Seni unutmuyacağız Yavuz.



Oyun Çağrışımları

Oyun dünyası kendi başını yemeye başladı. Virajlı yollarda dolaşmaktan; kötü teröristleri ya da Nazileri vurmaktan; Haçlı Seferlerine çıkmaktan ya da uzaylı düşmanları alt etmekten başka bir şey yapmıyoruz. Bu kısır döngüde bizi tatmin eden şey ise sonunda hep kazanıyor olmamız. Aslında, oyunların bizi bağımlılığa yönelten en büyük tuzağı, bu döngünün ta kendisi; gerçek hayatta save hakkımız yok ama oyunlarda yenildiğimiz anda bir önceki save'imize geri dönebiliyoruz. Bu da gerçek hayattan kopup daha mutlu olduğumuz sanal hayata kapanma-

mıza sebep olabiliyor. Geçenlerde dergimize kısa film çekimi için gelen genç arkadaşlara da aynı şeyi anlattım; aslında kullandığımız her şey bizi, biz nereye gitmek istersek ona doğru yönlendiriyor. Oyunlar da aynen böyle. Eğer gerçek hayattan kaçmak istersek, bize bunu sağlayacak her şey oyunlarda var. Eğer kötülük yapmak istersek, ilgili malzemeyi de oyunlardan çıkartabiliriz. Onları eğitim için kullanırsak, zaten oyunların içerisinde büyük bir bilgi birikimi bulunuyor. Oyun arkadaşı arıyorsak, internet üzerinden bulmak çok kolay. Geyik muhabbetinden küfre;

eğlenceden ciddi sohbetlere kadar internette her şey bulunuyor. Kontrolsüzlük ise işin en çekici kısmı; bir gözetleyen olmamasının verdiği rahatlık ve karşıdaki insanın yüzünü görmemek, insanlara büyük bir özgürlük hissi veriyor fakat aynı zamanda dizginsiz bir dizi davranışa da sürüklüyor. Oysa oyunlara biraz ara verdiğin zaman etraftaki diğer keyifli şeylerin farkına varıyorsunuz fakat oynamayı bir türlü bırakmıyorsunuz. Benden size bir tavsiye: Oynamayı bırakmayın ama çevrenizin farkına varıp onlara da zaman ayırın.

Sanıyorum ki pek azınız bizden daha zor durumdaki ülkelerde neler olup bittiğinden haberdarsınız. Bu aslında gayet normal bir durum çünkü günlük yaşam tempomuza kafamızı o kadar gömmüş ve işlerin bizi yönlendirmesine kendimizi bırakmış durumdayız ki yanı başımızda olup bitenlerin farkına varamıyoruz. Geçen gün, -her girişimde bir sürü para harcadığım için- girmemin en zararlı olduğu dükkanlardan birine, bir kitapçıya girdim ve -yine- bir sürü kitap alıp çıktım. Aldığım kitaplardan birinin adı Uzaklara Giden Yol'du ve kitabın yazarı eski bir çocuk asker olan ve kendi hayatını kaleme alan Ishmael Beah'ti. Kendi hayatını kaleme alan Ishmael, (Türkçesiyle, İsmail) bizim çok uzak olduğumuz bir dünyayı yazmıştı. Çektiği

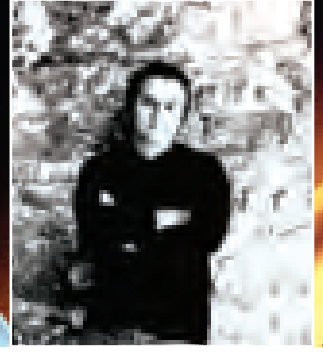
uyuşturucu ve aldığı haplar yüzünden günlerce uyumayan ve bir böceği ezer gibi kolaylıkla insan öldürebilen askerciklerin hikayesini anlatmıştı. Bilirsiniz, her kitabı okuduktan sonra aslında aklınızda kalan sadece bir paragraf ve çıkarttığınız bir derstir. Ben kitabı bitirdikten sonra kendi ülkeme baktım ve devlet büyüğümüzün kullandığı "terör ve kaos ortamı" terimlerinin ne anlama geldiğini daha iyi kavradım. Ishmael'in yazdığına göre olay genelde şöyle geliyor: Önce bir işgalci güç (İsyancı ya da asker fark etmiyor.) yaşam alanına giriyor. Senin gibi günlük hayatını sürdüren herkes kendi hayatını kurtarmak için panik halde koşuşmaya başlıyor. Çünkü kaçmayan herkes öldürülüyor. Bu durumda yaşlılar ve sakatlar ilk önce ölüyor. Sonra

herkes evine kapanıyor ve kimse kimseye bir şey vermiyor. Evde yemek bitince, dışarıda dolaşıp yemek aramaya başlıyorsun fakat herkes kendini korumak istediği için paran olsa bile yemek bulamayabiliyorsun. Bu durumda ya çalışıyorsun, ya da karaborsacılara gidiyorsun. Hayatının hiçbir değeri yok ve onu kurtarabilecek tek kişi de sensin. Evin dahil güvenli hiçbir yer yok ve "acıma" kelimesi sözlükten çıkartılmış durumda. Güvenli bir yere ulaşmak için ise dünyanın rüşvetini vermen gerekiyor ancak paran bittiği anda bir köpek kadar bile değerin kalmıyor. Çünkü en azından köpek eti yenebiliyor ve bu yoklukta o bile senden daha değerli.

İşte size "terör ve kaos ortamı"nın tarifi... ✨
akmenek@level.com.tr



Kız Kardeşin Ağlayan Oyuncak Bebeğinden Kurtulmak



Çok sevgili LEVEL okurları; canlarım, çiğerpale-
rim... Bu ay size bir kitaptan bahsetmek istiyorum;
bir kişisel gelişim kitabından... Şimdi, kız kardeş sahibi
olan bütün ağabeylerin, yazının başlığına baktıktan
sonra pürdikkat beni okuyacaklarını bilerek söylemek
istiyorum ki "Evet, sevgili kız kardeş sahibi güzel okur;
seni çok iyi anlıyorum. Seni bu dergideki herkesten
çok daha iyi anlıyorum". Kız kardeş kavramı, -hele

meye başladıkça kızsals problemleri, kaprisleri, bitmek
bilmeyen telefon görüşmeleri, "Abi ben biraz önce
dünyayı çözdüm; artık öğrenecek ve anlayacak bir şey
kalmadı evrende. Nirvana'ya ulaştım!" gibi sözleri ile
hayatlarımızın üzerine birer kabus gibi çökmezler mi
kız kardeşler? Bundan çok daha kötüsü ve çok daha
berbatı, "kız kardeş" dediğiniz olgunun eninde so-
nunda o kafa düdükleyen, gürültü yapan ve ağlayan

mak, televizyon seyretmek istediğinizde durmadan
"Güüaayyaaaa! Güüaayyaaaa!" diye bağırın o
beyinsiz, plastik bebekler bir süre sonra sinirinizi
bozmaya başlar. Lakin, bir türlü o baş belası oyuncak
bebeği, kız kardeşinizin elinden alamazsınız. Zira
artık gürültü yapmasın diye oyuncak bebeği almaya
kalktığınızda, bu kez de bebeğin gerçeği ağlamaya
başlar; oyuncakını geri alıncaya kadar da kafanızı bir
güzel ütüler. Evet, ne yazık ki tüm bunlar, çoğu kız
kardeş ağabeyinin acı yaşanmışlıkları sonucunda
öğrendikleri tecrübelerdir.

**Evde müzik dinlemek, kafanızı gömüp kitap okumak,
televizyon seyretmek istediğinizde durmadan
"Güüaayyaaaa! Güüaayyaaaa!" diye bağırın o beyinsiz,
plastik bebekler bir süre sonra sinirinizi bozmaya başlar**

bir de bu kız kardeş şımarıkça- bir erkek çocuğunun
evdeki hükümrancılığının sonu anlamına gelebilir.

Belki de size hizmet etmeyi seven; acıktığınız-
da size güzel yemekler yapan; hastalandığınızda
başınızda bekleyen harika bir kız kardeşe sahipsiniz
ama hanginiz bekleliği boyunca zırlayıp duran ve
evin huzurlu ortamında terör estiren bir kız kardeşe
yabancıysınız? Üstelik, büyüüp akıllı başka şeylere er-

oyuncak bebekleri keşfedecek olması. Genellikle üç
ila altı yaş arasında; hatta fazla şımarıkça, yedi - sekiz
yaşına kadar bu pilli, sallanınca veya üzerine basılınca
ağlayan, küçük bir çocuğun eline verilme amacını
asla anlamadığım "dümbürük" oyuncak bebekler,
ağlayan plastik bebekler, kız milletinin vazgeçilmez
fantezilerinden biri olur.

Evde müzik dinlemek, kafanızı gömüp kitap oku-

İşte sevgili LEVEL okuru, bugün size tanıtaçığım
kitap, "Kız Kardeşin Ağlayan Oyuncak Bebeğinden
Kurtulmak" adlı, hayati bir problemi çözmek için
geliştirilen yöntemleri anlatan kişisel gelişim kitabıdır.
Avrupa ve Amerika'da 23 milyondan fazla satan kitap,
dünyada kız kardeşinin bebeğinden muzdarip ne
kadar çok insan olduğunun çok güzel bir kanıtıdır.
Şimdi izninizle, sevgili LEVEL'ci arkadaşlarım ve dergiyi
para vermeden, yanındaki sıra arkadaşının elinden
alıp okuyan misafir okur arkadaşlarım, merak edenler
için, kitaptan, daha önce uygulayıp sonucundan çok
memnun kaldığım bir yöntemi örnek olarak vermek
istiyorum. Henüz dört ya da beş yaşındaki, konuşan,
anlayan kız kardeş, ağlayan oyuncak bebeğinden
vazgeçmek istemediğinde, ilk önce ona şefkatli bir
ağabey edasıyla yaklaşılar. Saçları okşanır, yanakları
öpülür, her türlü sevgi gösterilir ki bu sıcak sevgi or-
tamından güven bulan kız kardeş, oyuncak bebeğin
hastalanmış olabileceği tespitinden şüphelenmek-
sizin, bebeğini tedavi etmesi için ağabeyine teslim
etsin. Bu noktadan sonra ağabey, doktor rolünde
bebeği iyice inceler ve bebeğin ölümcül bir hastalığa
kapıldığını, hemen ameliyat edilmesi gerektiği
teşhisini koyar. Çok heyecanlanan küçük kız kardeş,
bebeğinin ölmemesi için ameliyata razı olur ve bu
sayede oyuncak bebek itinayla parçalanıp içindeki
kafa ütöleyen o kalitesiz hoparlör ile Allah'ın cezası
ses sistemi çıkarılır. Bebek yeniden monte edilir ve
ameliyattan çıkmış ağır hasta süsü vermek için kolu
bacağı da sarılır. Bebeğinin sesinin neden çıkmadığını
soran kız kardeşe ise onun çok hasta olduğunu ve
yaşamaması için ses tellerini almak zorunda kaldığını
anlatırsınız. Ardından, bebeğin sevgiye ve ilgiye
ihtiyacı olacağını, ona iyi bakması gerektiğini de be-
lirtirsiniz. Kız kardeş -artık ağlamıyor olsa da- oyuncak
bebeğini çok sever, ancak birkaç seneden önce oyuna
geldiğini fark edemez.

Sonraki 20 yıl boyunca da bu olayı ağızından asla
düşürmez ve her fırsatta sizi, kendisini kandırmakla
suçlar ama siz çocukluğunuzun en güzel yıllarını evin
içinde ağlayan dümbürük bir oyuncak bebeğin kafa
düdükleyen iğrenç gürültüsünden uzakta, huzurlu
ve mutlu bir şekilde geçirme şansını yakalamış
olursunuz.

Buradan, sevgili kız kardeşim Duygu Hanım'a selam
eder; tatlı yanaklarından öperim. ☺
cem@level.com.tr





Lanetli Ay ve Berlin

Bu ay üzerimde gezenler bir lanet olmalı. Üflesem lanet bulutları dağılır mı? Hayalet avcılarını çağırırsam, renkli kutularına bu lanetleri hapsedebilirler mi? Kendimi yuvarlak ve büyük bir kaya tarafından kovalanan Indiana Jones çakması Rick Dangerous gibi hissediyorum. ("Eğer bu ay Fırat beni yazı yüzünden öldürmezse ileride kesin öldürmez" diye düşünüyorum.)

Geçen ay bir Berlin seyahati yaptım. Berlin'i severim; dünya üzerinde hiçbir yabancı dil bilmeden Türkçe konuşarak gezip alışveriş yapabileceğiniz bir şehir. Metrolarda bilet almak için kullanılan otomatlarda bile Türkçe dil seçeneği var. Her neyse... Bilen bilir; Berlin'de "Kreuzberg" diye bir semt vardır; oraya "Küçük İstanbul" diyorlar. Aslında "Küçük İstanbul" yerine "Küçük Türkiye" deseler daha iyi çünkü orada, Türkiye'nin neredeyse her şehriden insanla tanışıp

gidilmesi gereken bir yerdir. Pazar günü Kreuzberg'de doğruca bitpazarının yolunu tuttum. Aslında çevre semtlerde bu pazarlardan birkaç tane bulunuyordu ama ben Kreuzberg'de kurulan pazara gitmeyi tercih ettim. İşin güzel tarafı ise oradaki satıcıların da Türk olmasıydı.

Saatlerce takılıp bir şeyler bulunabilecek bir yer bitpazarı. Buralardaki tezgahları karıştırmaksa "eski" kokusunu sevenler için adeta bir bağımlılık. Tezgahların üzerindeki binlerce plak arasından dikkatimi en çok çeken şey ise yüzlerce orijinal Amiga oyununun satılıyor olmasıydı. Tanesi 1 Euro'dan satılan yüzlerce oyun; hepsi de kutulu ve kitapçıklı... Zamanında deliler gibi oynadığımız oyunların neredeyse hepsi orada mevcuttu. Crack'li kopyalarından oynadığımız oyunların orijinallerine dokunup incelemek gerçekten apayrı bir duygu. Çalışabileceğine inandığım bir

Amiga ya da Commodore göremesem de pazarda birçok yan ürün bulunuyordu. Bu yan ürünler arasında printer'lar, joystickler ve çok çeşitli donanım ürünleri vardı. Bir an aklımdan "Elimin

Bir an aklımdan "Elimin altında bir kamyonum olsaydı da şu malzemeleri yükleyip İstanbul'a götürebilseydim" diye geçmedi değil

altında bir kamyonum olsaydı da şu malzemeleri yükleyip İstanbul'a götürebilseydim" diye geçmedi değil. Ne var ki bu donanımlar son derece ucuz olsa da onları taşımak ve uçakta ekstra yük parası vermek gibi sorunlardan dolayı onlara sadece bakmakla yetindim. Biraz CD, birkaç plak ve He-Man koleksiyoncusu arkadaşım için 1982'den kalma He-Man oyuncakları alıp çıktım bitpazarından.

konuşmak mümkün. Yeri gelmişken söyleyeyim; Kreuzberg'in her köşesinde bir dönerci dükkanına rastlayabiliyorsunuz. Gelgelelim Kreuzberg'ün göbeğinde "Hasır" diye bir dönerci var ki şiddetle tavsiye ediyorum. Türkiye'de bizi "Döner yiyorsunuz" diye kandırıyorlar; benden söylemesi.

Bir retro insanı olduğum için dünyanın neresinde olursam olayım bitpazarı benim için muhakkak

Berlin gezimin tamamını yazmaya kalksam sanırım 5 - 6 sayılık yazıya çıkar ama şimdilik bu kadar. 10 gün süren gezimin iki gününü graffiti yapmaya ayırıp İstanbul'un adını Berlin'e yazdığımı da belirtiyim.

Bu ay dikkatimi çeken bir başka şey ise oldukça güzel bir Türk oyunu oldu. "2Gen" tarafından yapılan oyun "C4 Robot" adını taşıyor. İstanbul'da geçen bu yarış oyunu gerek grafik, gerekse oynanabilirlik olarak oldukça iyi. Oyunu, www.c4robot.com adresinden indirip oynayabilirsiniz. Yapımında emeği geçen herkesi kutlarım.

E-posta atıp "Rap dinleyen başka okurların da var" diyen tüm arkadaşlarıma teşekkür ediyorum. Ayrıca, her gördükleri e-postaya reklam gönderen bilgisayar firmalarına da bu ayın hatrına "lanetimi" gönderiyorum. En güçlü büyülerim bu firmaların üzerinde olacak; o spam'lerin hesabını tek tek soracağım. Vergi memurları kapınızdan eksik olmasın; KDV oranlarınız yükselir inşallah! Gelecek ay, yine burada olacağım. Hürmetler efendim. ☺

turbo@level.com.tr

TAKİP ET, GERİ KALMA!

ÖZGÜR B

"Hiç Korsan Albüm Dinlediniz Mi?" sloganı ile yeni albümünü değişik bir pazarlama tekniği ile piyasaya süren Özgür B, bençe desteği hak ediyor. 2005 yılında Sezen Aksu'nun da desteklediği ilk albümünün ardından, ikinci stüdyo albümü olan Korsan Albüm'ü tamamladı. Prodüksiyon aşamalarının; ABD'de, Almanya'da ve Türkiye'de tamamlandığı albüm, 15 Nisan itibarıyla Türkiye'de daha önce görülmemiş bir yöntem ile dinleyicileri ile buluştu.

Her şeyin bir fiyatının olduğu fakat çok az şeyin gerçekten değer taşıdığı günümüz dünyasında korsan müzik tüketimine dikkat çekmek amacıyla, Türkiye'nin en büyük gençlik portallarından biri olan Yonja.com işbirliği ile sanatçının Korsan Albüm'ü müzikseverlere ücretsiz olarak sunuluyor. Korsan Albüm güçlü içeriği ve dünya standartlarındaki sound'u ile Türkiye'nin en başarılı Hiphop ve R&B albümü olmaya aday.

Türkiye'nin ilk yasal "Korsan Albüm"ünü indirmek ve dinlemek için yapılması gereken tek şey korsanalbüm.yonja.com adresini ziyaret etmek.

SULTAN TUNÇ

Bu ayın başka bir albümü ise Ada Müzik etiketiyle piyasaya çıkan yeni Sultan Tunç albümü. Oriental Rap'n Roll adlı albüm her zamanki evrensel Sultan Tunç sound'una sahip. Genelde World Müzik havasında Hiphop yapan Tunç, bu sefer albüme birçok konuk sanatçıyı da dahil etmiş. Selim Sesler, Volkan Bekar, Saadet Türköz, Dj Release, Kenan Billy G ve Hamit Koicin bu isimler arasında. Albüm, kesinlikle alınıp dinlenmesi gereken kaliteli bir çalışma olmuş. Rap, Hiphop ve World Music severlerin kaçırmasını.



24



Neden suratın asık? Doğum günümüz geçeli 24 dakika olduğu için mi? 24 yaşımızı bitireli tam 24 dakika olmuş. Ne anlamı var ki doğum gününün? Anneme sordum, şaka yaparak "Var mı sancın bugün?" dedim; hiçbir 24 Mayıs'ta, 1984 senesinin 24 Mayıs'ında çektiği kadar büyük bir acı çekmemiş. Neyi kutlayacağız o zaman? Bir taraf acı çekerken, çocuk sahibi

Mutluluk simülasyonu oynuyorum yıllardır; bu defa ben nispet yapıyorum senin hayatın boyunca oynadığın mutsuzluk simülasyonuna karşı

olmanın sorumluluğunu alıp hayatını artık başka bir canlıya adamak zorunda kalırken; diğer tarafın bencilliğe ve anlamsızlığa doğru açılan kapıdan içeriye girişini mi kutlayacağız? Kendine gel biraz...

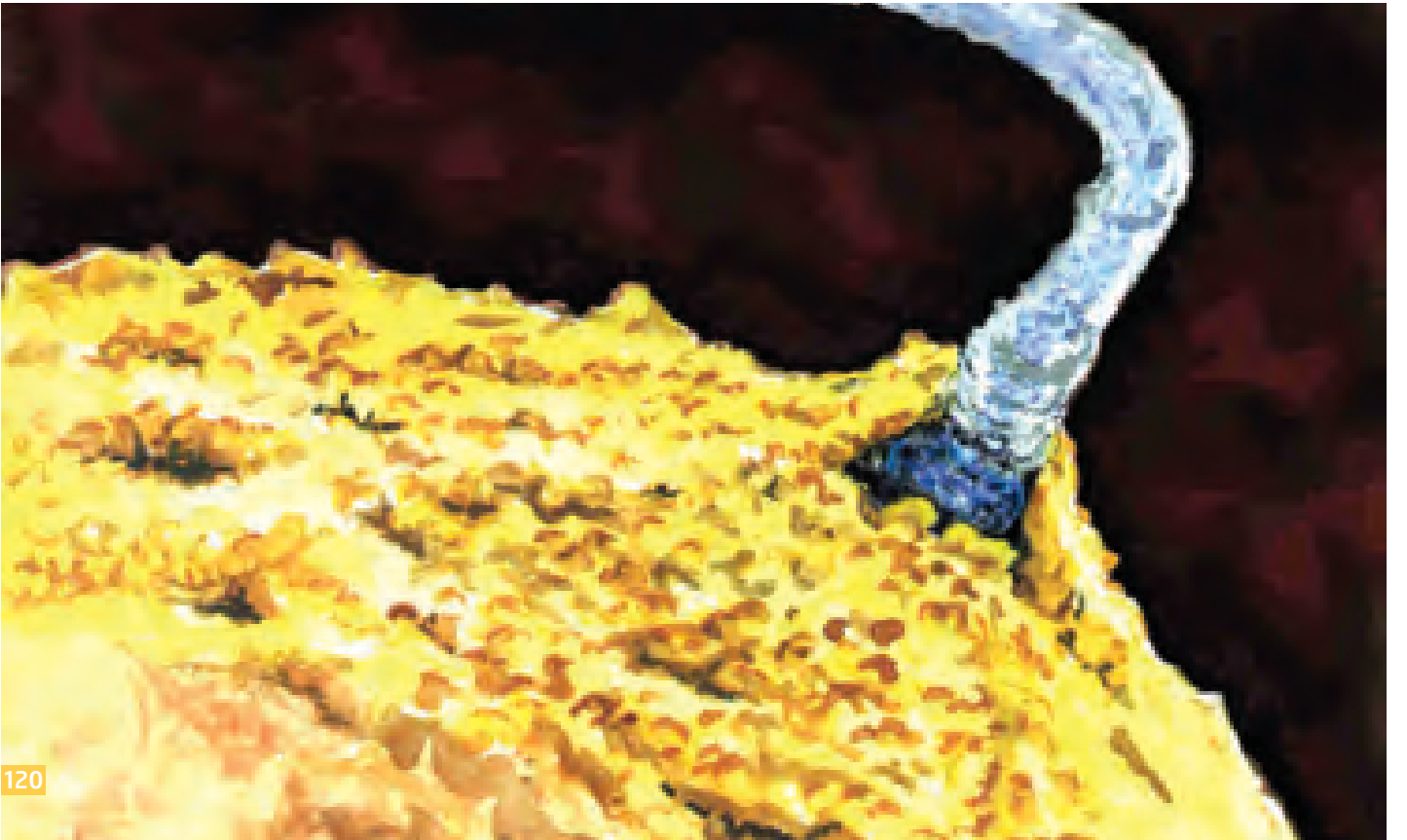
Sen böyle yapmazdın aslında; bu yıl neden böyle kaptırdın kendini insanlığın salaklığının ortaya çıktığı "kutlama" günlerine? Geçmiş mi özlüyorsun? Hani şu kafa kafaya vererek H. ile birlikte kurduğumuz ufak, sessiz ama "sımsıkı" dünyamızda geçen günleri mi? Hani şu her şeyin birkaç notada, birkaç saatlik sessizlikte bir buz kütesi gibi çözüldüğü, beynimizdekilerin atmosfere ağızımızı kullanmadan ulaşabildiği günler... Bir daha asla o günlerde hissettiğimiz hafifliği hissedemeyeceğimizi bilmek beni de çok üzüyor ama yapabileceğimiz bir şey yok; geri dönüş imkansız. Zaten geriye dönsek bile beklentilerimiz yine bugünde kalacak; biz kaçtıca onlar oldukları yere saplanıp kalacak. Özellikle

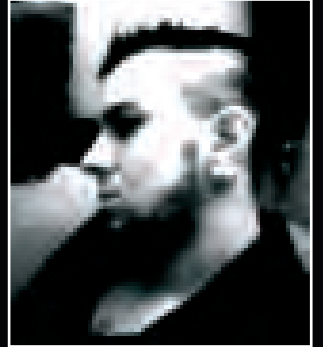
de seninkiler bizi hiçbir zaman kovalamayacak. Zaten kaçmaya sen bizi alıştırdın. Şu an var olmak istediğin, özlediğin o günlerde bile başka bir zaman diliminin özlemini çekiyordun ve senin yüzünden ben tatminsiz imajı çizdim. Halbuki ben, senin tatminsizliğiyle uğraşmaktan tatmin olmaya vakit bulamıyordum; hepsi bu. En mutlu anımda bile gözlerimin

içine bakıp gözyaşı dökabiliyordun. Şimdi ise sinek avlıyor "nispet market" in çünkü artık kollayıp da mahvedebileceğin havai fişekli anlarım yok. Mutluluk simülasyonu oynuyorum yıllardır; bu defa ben nispet yapıyorum senin hayatın boyunca oynadığın mutsuzluk simülasyonuna karşı.

İşin kötüsü, en azından eskiden ikimizden birisi kazanıyordu bu saçma sapan çekişmeyi. Birimiz istediği yöne çekiyordu üzerinde yürümeye çalıştığımız kaygan zemini. Düşen düşüyordu, kalan kalyordu; birimiz,

ertesini gün amacına ulaşmış bir şekilde uyanıyordu. Şimdi ikimiz de kaybediyoruz, ikimiz de tükeniyoruz, eskiden erittiğimiz buz kütleleri yerine biz eriyoruz her geçen gün. Korkma, bu defa "Hepsi senin yüzünden..." demeyeceğim; eminim ki zamanında derimde açtığın yanık izlerine karşı koyma gücüm vardı. Ama kullanmadım; pes etmek senin için ne kadar zorsa benim için -her zaman- o kadar kolay işte. Sen en inat edilmeyecek yerde inat ettin, ben en pes edilmeyecek yerde pes ettim. O yüzden şimdi buradayız; biri, bizi kavuşturmak için, yıllar önce hayatı boyunca çektiği en büyük acıyı çektikten sonra o acıyı yaşatmayı biz görev edindik. Sanki 24 yıl önce, kesilen göbek bağımızdan tüm hücrelerimize geçti o acı. Sonsuza kadar içimizden çıkmamak üzere... Bu yüzden sana söz veriyorum ki bu acıyı, bir başka 24 Mayıs'ta, bir başka göbek bağıyla, bir başka canlıya aktarmamıza hayatım boyunca izin vermeyeceğim. ☺ elif@level.com.tr





Dostluk Üzerine...

Benim dostluk anlayışımın muhteviyatı, -öyle sanıyorum ki- yeryüzünde yaşayan toplumların yaygın olarak benimsediği "dostluk" anlayışlarından bazı farklılıklar barındırıyor.

Horatius* şöyle buyurmuş "dostluk" için, bir dostunun kaybı üzerine: "Madem ki zamansız bir ölüm seni, ruhumun yarısı olan seni alıp götürdü; yeryüzünde varlığımın yarısından, en aziz parçasından yoksun yaşamakta ne anlam var? O gün ikimiz birden öldük..." 2000 yıl önce Roma'nın en ünlü şairi bir dostunun ardından işte böyle ağıt yakıyordu... Terentius da** "Onunla her şeyi paylaşma zevkinden yoksun kalınca, hiçbir zevki tatmamaya karar verdim." diyordu yitip giden bir yoldaşının ardından... Onların dostlarına olan

Omuz omuza olmak; her hüznü birlikte göğüslemek; her mutluluğu paylaşabilmek ve gerçek bir dost yitip gidince her hüznü, her mutluluğu yalnız yaşayacağını bilmek... Örseleyici, yıkıcı, kan kusturan bir yoksunluk duygusu...

sadakatı bu denli anlamlı ve çarpıcıydı. Omuz omuza olmak; her hüznü birlikte göğüslemek; her mutluluğu paylaşabilmek ve gerçek bir dost yitip gidince her hüznü, her mutluluğu yalnız yaşayacağını bilmek... Örseleyici, yıkıcı, kan kusturan bir yoksunluk duygusu...

Bu sevimsiz duygulara teslim olmamak için kendime, -yaşamımın her döneminde- beni ebediyete kadar yalnız bırakmayacak dostlar edindim. Belki onlar, uzun yıllar önce her faninin nihayetinde varacağı yere göç ettiler ama bana konuşmalarını, yazdıklarını, sevinçlerini, hüznlerini, nasihatlerini, yaşama dair çizdikleri yol haritalarını miras olarak bırakmakta hiç tereddüt etmediler; işte o miras onları canlı kılıyor ve kılacak... Bir anlamda varisiyim ben onların; zenginim hem de çok zengin... Bu zenginlik manevi bir zenginlik olsa da inanın bana dünyaları satın alabilecek kadar varlıklıyım. Benim yaşadığım alemde ne banknotların, ne de değerli madenlerin hükmü var. Burası bambaşka bir diyar ve bu diyarda ben ve dostlarımdan başka hiçbir varlık nefes almıyor. Kurduğumuz yuvarlak masada kah münazara ederiz; kah kahkahalar atarız; kah kızarız birbirimize... Üstüne üstlük onlar, yanlışlarını yüzüme vurmakta hep ısrarcılardır biliyor musunuz? Tıpkı gerçek dostların yapması gerektiği gibi... Doğrularını da alkışlarlar her daim; yanımda olduklarını hissettirirler istisnasız her bir müspet düşüncemde; gerçek dostların yapması gerektiği gibi yine...

Biliyorum ki dostlarım, dostluklarını yalnızca benimle paylaşmıyorlar; hepsinin milyonlarca dostları ve milyonlarca ayrı evleri var. Tüm samimiyetleriyle, milyonlarca birbirine benzemeyen diyara konuk oluyorlar. Arkadaşlıklarını cömertçe paylaşmakta hiçbir sakınca görmüyorlar. Bu paylaşım onları mutlu ediyor; gururlandırıyor. Dediğim gibi, sayısız dostu var dostlarımdan; sayısız insana güç veriyorlar. Anlatıyorlar onlara bıkıp usanmadan iyiyi, doğruyu, kötüyü, hayatı, ölümü, kavgayı, huzuru, öfkeyi, acıyı, ızdırabı, mutluluğu, direnebilmeyi, sabrı... Dostlarımdan dostlarına ait diyarlarda, hiç bilemediğim ve hiçbir zaman da bilemeyeceğim sohbetler yapılıyor; hissediyorum... Bilemeyeceğim; çünkü benim dostlarım iyi birer sırdaştır. Ne onların gizlerini bana, ne de benim gizlerimi onlara anlatırlar...

Ama içlerinde öyle biri var ki; benim diyarımın krallık tah-tında o oturuyor... Belki size inandırıcı gelemeyecek, ancak kendisi tam 475 yaşında... Hayatıma dair aklınıza gelebilecek

her şeyi ona danışırım. Ak sakallarıyla kimi zaman bana gülümser, kimi zaman sırtımı sıvazlar, kimi zaman da kaşlarını çatarak bana sessizce bir bakış atar. Ama her ne olursa olsun dostluğunun sıcaklığını iliklerime kadar hissederim her zaman. Hiç ihanet etmedi bana; hiçbir zaman da yanıltmadı. Ona ne zaman ihtiyacım olsa, o hep baktığım yönde, onu aradığım yerdedi... Yine onunla buluşacağım bu gece, keyifle pipolarımızı tütüreceğiz şö-

minenin yanındaki fisks köşemizde... Belki taniyor, belki tanıyorsunuzdur, yine de ismini sizlerle paylaşayım dostumun; kim bilir, belki sizin de dostunuzdur ve ben

yalnızca ukalalık ediyorumdur. Adı: Michel De Montaigne... Ve o bir dostunun*** ölümü üzerine bana, "Ruhlarımız o kadar sıkı birlikte yürüdü, birbirlerini o kadar

çoşkun bir sevgiyle seyretti ve birbirlerine öyle açıldılar ki, ben onun ruhunu benimki kadar tanımakla kalmıyor, kendimden çok ona güvenecek hale geliyordum." demişti, gözlerinden damlayan birkaç damla yaşla... Bu anımı sizlerle paylaşmakta bir sakınca görmedim. Eminim ki ona anlattığımda bana kızmak bir yana, mutlu olacaktır. Neyse, ben randevuma geç kalmamalıyım; bu gece onunla konuşacak çok şeyim var. Unutmadan sizler de Montaigne'nin kapısını çalabilirsiniz. Emin olun, sizi de gülümseyerek karşılayacaktır, tüm samimiyeti, ak sakalı ve gülen gözleri ile... doruk@level.com.tr

*Horatius İ.Ö. 65 - İ.Ö. 8 yılları arasında yaşamış Latin şair.

**Terentius İ.Ö. 185 - İ.Ö. 159 yılları arasında yaşamış Latin komedyacı yazarı; Kartaca doğumludur.

***Etienne de la Boetie Montaigne'nin en iyi dostu; iyi yürekliliği ve bazı şiirleriyle tanınmıştır.





KARŞILAŞTIRMA

**Auto
SHOW**

**Otomobil dünyasının bütün
haberleri her salı Auto SHOW'da**



GÜVENLİK



KONSEPT

TEST



Otomobil hakkında aradığınız her konuda herşey Auto SHOW'da

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



oyunu vermeliyiz?" diye bir ikileme düşerseniz, dilerim o ikilemedeki ilk tercihiniz Silent Hill olur. Elbette ki tam sürüm oyun vermek çok zor bir iş. Bu yüzden bunu bir istek olarak değil; bir dilek olarak algılamamız yerinde olur.

Mr. Blonde: Tam sürüm vermek gerçekten çok zor bir iş. İstemez miyiz Silent Hill vermeyi hiç... Resident Evil'in yanında gerçekten güzel durur...

5. Dergiye popüler isimler ile yapılan röportajları koymanız harika bir adım. Bu sayede hem öğreniyor, hem de eğleniyoruz. Hep diyorum; "LEVEL bir oyun dergisi değil, bir eğlence dergisidir; ilk yaprağından, son yaprağına kadar..." Dilerim röportaj bölümünü hiç kesmezsiniz? Bir gün Metallica ile de röportaj yaparsanız sevinirim. Onlara şunu sormanızı dilerdim: "Fade to Black'i doğurmak için insan olmak yeterli mi?"

Joe: Yıktın perdeyi, eyledin viran Hakki. "Fade to Black" demek, çok şey demek... Açıkçası, bu şarkıyı dinlemeyen birinin farkına varmayacak olsa da her zaman eksik kalacağını düşünüyorum. Bas bi' Fade to Black FaFu! (Konser için hem bilet aldım, hem de basın girişi yaptım ve bugünkü modern halime kavuştum.) Bu arada, röportajlar için Doruk'a selam...

Mr. Blonde: LEVEL hakkındaki tespitlerin gerçekten yerinde olmuş. Röportaj bölümü dergiye sadece renk katmıyor; aynı zamanda LEVEL'in kimliğini bütünlüyor.

Mail'imin hayli uzadığını fark ettim. Artık son cümlelerime geçiyorum. Size yazmak; sizinle bir şeyler paylaşmak çok güzel ve yüce bir duygu. Bu duyuyu güzel kılan, size yazıyor olmak; yüce kılan ise, yazdıklarımızın insanlar tarafından anlaşılması. Açıkçası mail'im yayınlamanızı beklemiyorum çünkü okunmak ve anlaşılacak fazlasıyla yeterli benim için. Dilerim size sık sık yazacak bahaneler bulurum. Bir sonra ki mail'e kadar kendinize çok iyi bakın. İyi çalışmalar sevgili LEVEL...

Hakki Çakanlı

Mr. Blonde: Güzel yazılarını fazla özetleme Hakki; tekrar yaz bize.

RE RE RE RA RA RA

Merhaba sevgili LEVEL ailesi... Bu Posta'ya attığım ilk mail... Daha önce Elif Abla'ya mail atmıştım ama mail'im onun eline geçti mi, bilmiyorum. Neyse, siz beni P.O.S.T.A.L'a almadan önce sorularına geçeyim:

1. Elif Abla, ben 15 yaşımdayım... Nasıl erkeklerden hoşlanırsın; sevgilin var mı? (Şaka yapıyorum.)

Joe: Mr. Blonde; şu arkadaşla bi' ilgilenin.

Mr. Blonde: Şşşş, alooo...

Eddie: Sevgilim var, evet; Jason Lee.

2. God of War 3 ile ilgili bir bilginiz var mı?

Mr. Pink: SCE inat ediyor ve GoW3 hakkında ser verip sır vermiyor.

3. Hükümrhan Senfoni ne durumda?

Mr. Blonde: Hükümrhan Senfoni ekibi şu sıralar online bir multipla yer oyunu üzerinde çalışıyor. Oyun yine Hükümrhan Senfoni evreninde geçecek. Asıl oyun içinse biraz daha beklememiz gerekiyor.

4. "BFManager" olarak Google'a yazıyorum ama sonuç olarak Battlefield Online çıkıyor; bu oyunu bulmak için ne yapmalıyım?

Mr. Blonde: BFManager henüz yapım aşamasında...

5. Bilgisayarım 512 MB RAM ve Radeon 9250 256 MB ekran kartı, GeForce 3 gibi bileşenlerden oluşuyor; sizce bu sistemi yenilemeli miyim? Kullanacağım bileşenlerde hangi markaları seçmeliyim? (Toplayacağım sistem, Bioshock gibi oyunları çalıştırabilmeli.) Ben bu donanım yeniliklerinden bıktım artık; çıkarsınlar her bileşenden bir tane, kullanalım işte. Sürekli takip etsem, cebimde param kalmayacak.

Mr. Pink: Bak, sorunun yanıtını kendin vermişsin. Bunların hepsinin bir araya geleni "konsol" adı altında satılıyor. Gel sana alalım bir Xbox 360, PS3...

Mr. Blonde: Xbox 360!

Joe: Den den...

6. Elif Abla, saçın çok güzel olmuş!

Eddie: Teşekkür ederim; senin de saçın güzel olmuş (?).

Son olarak, şunu da belirtiyim: Kötü espri yapmayı çok severim. Bu yüzden Tuna Abi'nin esprilerine bayılıyorum... Herkese iyi çalışmalar diliyorum.

Mümkün olduğunca az yazım hatası yapmaya çalıştım; umarım mail'im dergide yayınlarsınız.

Joe: Tuna?

Mr. Blonde: Tuna'nın esprileri iyidir be Yiğit! Değil midir yoksa?

7. Cim bom Galatasaray, Galatasaray şampiyon!

Yiğit Fırat

Mr. Blonde: Güzel bir şampiyonluk oldu gerçekten.

Eddie: Hadi ordan!

Joe: Tış...

EYLÜL'DE GEL

Merhaba LEVEL ahalisi...

Yine ben... LEVEL artık hayatımın bir parçası oldu. Çabucak öğrenemeyeceğim pek çok şeyi her ay sizinle öğreniyorum. Başarılarınızın devamını dileyerek sorularına geçmek istiyorum.

Mayıs sayısının Posta bölümüne mail atan Eylül isimli bir arkadaş vardı. Bu arkadaş adeta benim geçen seneki halim. Bilgisayar Mühendisliği, benim de hayalimde yatan meslek ve programlamaya uzunca bir süredir ilgilim var. Elbette ki programlama kolay bir iş değil; çok sağlam bir

altyapı gerektiriyor. Bu mesleğe olan sevgim, küçüklüğümden beri oyun oynamamdan kaynaklanıyor. Hazır konuya değinmişken, konuyla ilgili birkaç sorum olacak:

Joe: Yine mi Kaan? Neyse, alın içeriye... Bu son ama...

1. Oyun Atölyesi bölümünde görmüştüm: BFManager'ın yapımında C++ ve Visual Basic kullanılmıştı. Bu dillere ek olarak amatör bir oyun yapımı için ne gibi programları bilmek gerekli?

Mr. Blonde: Başlangıçta basit ama bağımlılık yapan oyunlar yapmak istiyorsan; Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3, Actionscript 3.0, Xml, PHP gibi programları ve dilleri hatmetmeni öneriyorum.

2. Bu programlarda altyapı oluşturmak için birkaç adım gösterebilir misiniz?

Mr. Blonde: Eğer kendi kendine çalışacaksan, yukarıda yazdığım programlarla ilgili yayınları takip edip bol bol pratik yapmanı öneririm.

3. Mail'in dergide yayımlanabilmesi için sadece beni ilgilendiren konular üzerine yazmamaya çalışıyorum; lütfen bu mail'im yayınlarsınız mı?

Mr. Pink: Olmaz!

4. Son olarak, Eylül'e birkaç tavsiye vermek istiyorum: Eylül; iyi bir programcı olmak için çok çalışman lazım. Öncelikle "OKS" denen bir olay var karşında. Ben bu sınavda çok başarılı olmadım ama tedbiri elimden bırakmıyor ve derslerime yükleniyorum. Eminim ki Mr. Blonde'un da bu konuda söyleyeceği bir şeyler vardır; değil mi Mr. Blonde?

Kaan Demirel

Mr. Blonde: Kaan'ım, beni Sait

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Çocuğu fazla meşgul etme..."

2. "Böyle bi' atağın var mı hocam?"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet orijinal oyun kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Müziğin sesini biraz kısar mısınız?"

Komşu dergi çalışanları tarafından Rob Halford'u "bağırta" FaFu'ya söylenmişti.

2. "Sezar'ın hakkını, Sezar'a ver hocam!"

Fırat'a yenilmekten kurtulamayan Gökhan the Big Boss tarafından, Fırat'a söylenmişti.

Gürsoy'la karıştırma lütfen! Şaka bir yana; lütfen sevdiğiniz işi yapın arkadaşlar. Paranın peşinde koştuğunuz sürece para sizden kaçacaktır. Sevdiğiniz işi yaptığınız sürece parayı zaten kazanırsınız, dert etmeyin. "Ders çalışacağım" diyerek kendinize çok yüklenmeyin; kendinizi baskı altına almayın. Hiçbir şey "son" değildir, unutmayın!

NİHAİ SORU

Merhaba LEVEL ailesi...

"Umarım ki hepiniz iyisinizdir" gibi kısa bir giriş cümlesi ile sorularına geçmek istiyorum. (Tamam, itiraf ediyorum; iyi bir giriş cümlesi bulamadım.)

Joe: İyi giriş cümlesi yoktur.

1. CoD 5 hangi şirket tarafından yapılacaktır?

Mr. Pink: Treyarch.

2. Xbox 360'a çıkacak hit oyunlar nelerdir?

Mr. Pink: Gears of War 2! Xbox 360 almak için yeter de artar bile.

3. PS3'e çıkacak hit oyunlar nelerdir?

Mr. Pink: Metal Gear Solid 4! Xbox 360'ın yanında PS3 almak için yeter de artar bile. (Copy & Paste yapmadım.)

4. Evde bir HDTV var ama ben ne zaman, hangi konsolu almam gerektiğini düşünsem ikilemde kalıyorum; PS3'mü, Xbox 360'mü?

Joe: Xbox 360, lütfen...

Mr. Pink: Her ikisi de tabii ki...

Mr. Brown: PS3

Mr. Blonde: Kesinlikle Xbox 360, kesinlikle...

5. Warcraft 4 ile ilgili bir haber var mı?

Mr. Pink: Henüz yok maalesef.

Mr. Brown: World of Warcraft varken ne gerek var ki?

Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız çok mutlu olurum.

Taylan "TNT" Işıkoğlu

Mr. Blonde: Hoşça kal Taylan; tekrar yaz...

YAZ GELİYOR

Selamlar olsun size ey LEVEL çalışanları...

Nasılınız? Umarım ki iyisinizdir.

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, şöret, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memet" in kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köftel

Her Ay İçeriğinde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayınlanan Kutu

der ki: "Geçen gün askerden celp geldi; kaçakmışım. Askere çağırıyorlar. Ben de hemen telefon ettim; "Abi..." dedim, "Ben okuyorum. Hem de açıktan..." dedim; "Burada öyle yazmıyor" dediler. Tez zamanda gelip alacaklar beni. Alınlar... En azından bu izbe yerden kurtulmuş olurum. Paşa paşa askerliğimi yapar, gelirim. Değil mi? Olmaz mı? Fırk..."

Eğer siz iyi olmazsanız bu dergi nasıl çıkar? Derginizi 120. sayısından beri takip ediyorum. Bu size ilk mail'im. Bağlılık yapan bir dergi çıkardığınızı bilmenizi isterim. Yazılarınız, esprileriniz her şey fevkalade. Başarılarınızın devamını dileyerek sorularınıza geçmek istiyorum.

Mr. Blonde: Düşüncelerinizi bizi gerçekten çok mutlu etti Batuhan; çok teşekkürler.

İlk olarak, bazı oyunların incelemelerini kısa süreler içinde nasıl yetiştirdiğinizi bilmek isterim. Örneğin, GTA IV, 29 Nisan'da piyasaya çıktı. Siz bu oyunun incelemesini, 12 sayfa olarak, 1 Mayıs'ta bayilere ve süpermarketlere düşen dergide yayınladınız. Oyunlar çıkış tarihlerinden önce mi elinize ulaşıyor; yoksa doğüstü güçleriniz mi var? İkinci olarak, incelemelerini yaptığınız oyunlara alternatif olarak gösterdiğiniz oyunların puanlarını yazsanız, okur açısından daha yararlı olur. Böylece okurun karar vermesi daha da kolaylaşır. Üçüncü isteğim ise Online bölümünde Silkroad ile ilgili bir yazı yazmanız.

Mr. Blonde: GTA IV, oyun piyasaya çıkmadan önce, firma tarafından gönderildi. Alternatif oyunların puanlarını yazmak güzel bir fikir; değerlendireceğiz.

Joe: Yalan söylüyor; doğüstü güçlerimizi kullandık!

Bunlar dergi ile ilgili isteklerimdi.

Bir de donanım ile ilgili kısa iki tane sorum olacak:

Joe: Olsun bakalım.

1. Ben Haziran'da PS3 ve Xbox 360 almayı düşünüyorum. Yaz aylarında bu platformlarda değişiklikler olacak mı? Eğer olacaksa; ben biraz daha sabredebilirim.

Mr. Blonde: Yaz içinde iki konsolda herhangi bir donanım değişikliği beklenmiyor; en fazla fiyatları biraz daha düşer.

2. Benim bilgisayarımda 2 GB RAM bulunuyor. Bilgisayarımın bellek miktarını -yaz aylarında çıkacak olan oyunları da göz önünde tutarsak-

artırmam gerekir mi? (Sistemimde, ayrıca, 512 MB'lık bir ekran kartı ve Intel Core 2 Duo 1.8 Ghz işlemci bulunuyor.)

Mr. Pink: 2 GB RAM gayet iyi... Bellek artırmana gerek yok.

Sorularımı yanıtlarsanız mutlu olurum.

Eğer dergide yayınlarsanız daha çok mutlu olurum. Şimdiden teşekkürler. Sevgiler, saygılar; kendinize iyi bakın.

Batuhan Tunç

Mr. Blonde: Tekrar görüşmek üzere...

STRATEJİ REZİLLİĞİ

Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar...

Size birkaç sorum olacak; nunnları dergide yayınlamanız benim ve diğer bilgisayar kullanıcılarının yararına olacaktır.

1. Elif Abla ve Faruk Abi neler yapıyorlar?

Mr. Pink: İyiler valla. Mr. Blonde, Eddie'nin saçını çekiyor; Eddie, Mr. Blonde'un kafasına bakarak makyajını tazeliyor.

Öyle bir hayat...

Mr. Brown: Ama onun devamı var Mr. Pink... Sonra Eddie,

Mr. Blonde'un kafasına makyaj yapıp saç yapıştırmaya çalıştı ama sen onu görmemişsin.

Joe: Yani... Katılıyorum.

Eddie: Vay be; hem makyaj yapmışım, hem de makyajı tazeliyorum. Taze makyaj, kel kafada bulunur tabii ki.

2. Command & Conquer 3: Kane's Wrath'ı almayı düşünüyorum ama strateji oyunları konusunda pek iyi değilim. Lord of the Rings, Age of Empires 3 gibi oyunlarda resmen rezil oldum. Kane's Wrath'ı oynarken zorlanırmıyım?

Mr. Pink: Zorlanacağını sanmıyorum. Oyuncu dostu bir oyun Kane's Wrath. Zorluk seviyesini aşağı çekerek gayet rahat oynarsın.

3. Gran Turismo 5: Prologue, PC için çıkacak mı?

Mr. Pink: İmkansız diyorum.

Cevaplarınızı bekliyorum

Not: Sürekli saç rengi değiştiren editör, saçlarını uzatsa çok iyi olacak.

Cem Saraç

Mr. Blonde: Evet, saçlarımı uzatmam lazım, biliyorum. Ha? Ne? Ben değil miyim?

Eddie: Hehe, en iyisi ben uzatayım; sana yama yaparız. FaFu Hair Patch 1.2... Pfff; kötüydü, tamam!

PC'LERİN CANI CAN DEĞİL Mİ?

Bütün LEVEL halkına selam olsun...

Hepinizin önünde saygıyla eğiliyorum ve yalakaılığı bırakıp sorularına geçiyorum:

1. GTA IV, Xbox 360 ve PS3'e çıktı. Peki ya PC'ler, onların da canı var...

Mr. Pink: PC'ciler de artık bir adet

yeni nesil konsol olsa iyi ederler diye düşünmekteyim.

2. Call of Duty 5 hakkında elinize başka bilgi ulaştı mı?

Mr. Blonde: Henüz birkaç dedikodu dışında elimizde bir bilgi yok.

Şimdilik bu kadar yeter. Bütün oyun severlere saygılarımla, tekrar görüşmek üzere...

Ekin Can Cengiz

Mr. Blonde: "Kısa ve öz" diyorsun. Uğurlar ola...

PAŞA OĞLAN

Selamlar LEVEL...

Derginizi her ay heyecanla bekliyorum ve raflara düştüğü gün almaya çalışıyorum. Biliyorum, yazımı dergide görmeyeceğim ama zaten ilk atılan mail'in yayımlandığını kim görmüş? Neyse... Ben ÖSS'ye hazırlanan genç arkadaşlardan biriyim ve size birkaç sorum olacak:

1. ÖSS'de istediğim yeri kazanabilir miyim?

Mr. Pink: Neden olmasın.

Mr. Brown: Böyle anlamsız bir sistemde, istediğin yeri kazanırsan seni bedava abone yapalım.

Mr. Blonde: Bizi yönetenler biraz olsun bizi düşünselerdi, bugün istediğin yer seni kazanmaya çalışırdı; sen onu değil...

Eddie: Sen kazanma; onlar seni kazansın Selçuk.

2. Derginizde strateji oyunlarına çok fazla ilgi göstermiyorsunuz. Ben bir strateji manyağım. Bu türdeki oyunları oynarken kendimi paşa gibi hissediyorum. LEVEL'da daha fazla strateji oyunu görebilir miyiz acaba? **Mr. Pink: Ofiste şöyle bir diyalog geçtiğini düşünüyorsan, yanılıyorsun: "Bu ay dergide strateji oyunu incelemeyelim; O ayki oyun takvimine göre her türlü oyuna yer vermeye gayret gösteriyoruz."**

3. Bilgisayarımı değiştireceğim.

Ancak yeni alacağım PC'ye Vista yüklemeyi düşünmüyorum. Eski PC'yi satarak, 300 YTL; kendimden 100 YTL; ailemden de 200 YTL, toplam 600 YTL gibi bir bütçem var. Alman gereklenler ise anakart, 2 GB RAM ve ekran kartı. Diğer parçalar ise hazır. (Ekran kartını ATI marka istemiyorum çünkü bu markalı ekran kartının sürücülere ile çok sorun yaşadım.)

Mr. Blonde: Ekran kartı için, GeForce 9600 GT; anakart içinse Intel P3X diyorum.

Selçuk Zengin

BE QUICK, TIME IS MANA!

En Taro Adun LEVEL Executors, Hepinize merhaba. Sanırım şu an 137. sayı için harıl harıl çalışmaktasınız. Kolaylıklar diliyorum size. Çıkardığınız dergi gerçekten çok iyi ve okunmaya

değer. Fazla uzatmadan hemen sorularına geçiyorum: 1. StarCraft II için heyecanlı mısınız? Ben heyecandan ölüyorum! Eğer, elinizde senaryo hakkında bilgi varsa paylaşır mısınız? (Spoiler vermeden senaryo anlatabilecek kadar beceriklisiniz; size güveniyorum.)

Joe: Pek strateji oynamam ama ben bile heyecanlıyım.

Mr. Pink: Çok heyecanlıyız ama senaryo ile ilgili pek bilgi yok elimizde.

2. WarCraft III: Frozen Throne CD'sinin içinde StarCraft: GHOST'un Preview'u var; izledikçe ağzımın suyu akıyor ama duyduğuma göre böyle oyun hiçbir zaman çıkmamış! Acaba bunun sebebi mali sorunlar mı; yoksa dağıtıcı firmayla olan anlaşmazlıklar mı? Blizzard, oyunun Preview'unu hazırlayacak kadar ileri gitmiş ama oyun ortada yok...

Mr. Pink: Blizzard StarCraft: Ghost projesini iptal etti.

Mr. Blonde: Yine de günün birinde bu oyunun çıkacağını hissediyorum.

3. Dikkat ettiniz mi; WarCraft'ta da, StarCraft'ta da insan ırkı bir şekilde dağılıyor; isyan çıkıyor, ikiye ayrılıyor, anlaşmazlıklar baş gösteriyor... Bence Blizzard'ın insanlara garezi var. (Şirket çalışanlarının dünyaya gizlice inmiş Protoss ajanları olduklarını düşünüyorum.) Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Mr. Blonde: İnsanlığa garezi olan Blizzard değil; insanlığın bizzat kendisi... Tabii ki bölünüp kendi kendimizi yok edeceğiz, ne bekliyordun ki?

4. Devil May Cry'nin filmi yapılacakmış diye duydum; doğru mu acaba?

Mr. Blonde: Şimdilik kesin bir şey yok ama 2010'da vizyona gireceği söyleniyor.

Eddie: Devil May Cry'nin filminden önce Bioshock'un filmi var.

5. WarCraft IV çıkar mı sizce? Ben üçüncü oyuna doyamadım. (Çıktığı zaman da "WarCraft 5 istiyorum!" diye serzenişte bulunacağımı biliyorum ama neyse...)

Mr. Pink: Bence çıkacak. WarCraft gibi bir isim sonsuza kadar devam edecektir.

Eddie: Tabii ki çıkacak.

6. Hani her oyunda belli bir ırk ya da belli bir kişi kötülenir ya; işte, ben bu duruma kafayı takmış durumdayım! Yahu, oyuna anlamı, amacı onlar katıyor; tüm aksiyonu onlar yaratıyor ama kimse onları beğenmiyor! Şahsen Vergil'i ve Arkham'ı, Dante'den daha samimi buldum. Ama sonunda ne oldu? İkisi de cehennemin dibini boyladı. Kızı da Dante kaptı! Adil değil bu! Burning Legion'ı ele alalım; insan bir düşünür:

"Yazık, yoldan geldi adamcağızlar, bırakalım da soluklansınlar" diye... Ama yok! Adamlar kafa - göz dalıyor! Böyle Gece Elf'i olacağına, git dağıda gezen Ogre ol, daha iyi... Hem asıl derinliği de kötü adamlar katmıyor mu oyunlara? Felsefeye bak: "Piece through Power!" Sen hayatında böyle anlamlı söz duydun mu sevgili GDI generali? Oraya getirme beni! Kane'i salak GDI generallerinden çok daha sempatik ve samimi buluyorum. Yahu, adamı dinleyn ilk önce, "Ne diyor" diye, sonra, kafasına Ion Cannon mu atarsın, Rift mi açarsın, ne yaparsan yaparsın! StarCraft'ta da durum aynı; Zerg'ü "yok edilmesi gereken uzaylı ırk" diye göstermişler; oysa oyundaki asıl soylu ve asil ırklar Protoss ve Zerg! Bu durumda bir çelişki yok mudur?

Joe: Vardır.

7. Oyunların insanları duygusal yönden geliştirdiğini düşünüyorum. Hayatında hiç gülmemiş olan biri Sam & Max oynarken gülebilir; ruhsuz birinin gözleri Tassadar'ın hüznü sonunu görünce dolabilir; sineğe bile zarar veremeyen biri Kane'in emrinde GDI'yi ezip geçerken sadist kahkahalar atabilir! Siz de benimle aynı fikirde misiniz acaba?

Joe: Doğrudur. Ancak oyunları diğer kavramlarla eşleştiren "mizah"la sınırlandırmak doğru değildir. Ucu çok açık... Oyunlar hayatla ve onun bağlantılı olduğu her şeyle doğrudan bağlantılı. Bu yüzden dergiyi salt bir oyun dergisi olarak konumlandırmıyoruz, Hakkı'nın da belirttiği gibi.

Sorularım bu kadar. Bitirmeden önce söylemek istediklerim var: Ben kesinlikle derginizin değerini bilenlerdenim. Her sayfasının her köşesinden kalite akıyor. (Bioshock incelemesinden alıntı.) İki tane inceleme okuduktan sonra dergiyi tozlanmaya bırakanlardan değilim. Geyik yazıları okumadıktan sonra ne anlamı var? Müebbet Muhabbet, P.O.S.T.A.L., Kara Kutu, Editörün Gizli Hayatı ve daha birçoğu... (Fırat Abi; tashihten kurtulduğumu sanıyorum, yazıyı birkaç kere kontrol ettim.) Kendinize çok iyi bakın; siz bize lazımsınız.

Burak

Joe: Teşekkürler Burak. Yaz yine...

JOYPAD SORUNSALI

Merhaba LEVEL ahalişi, Bu size ilk mail'im. Öğretmen olarak atanmayı bekliyor ve KPSS Savaşı için hazırlanıyorum. Her ne kadar üniversite mezunu olsam da ÖSYM'nin elinden kurtulamadım henüz. PES serisini ve MAME oyunlarını elimdeki iki joypad'le mutlu mutlu oynarken, birinin R1 tuşunun, ötekini stick'inin istifasını vermesiyle bu mutluluğum

bozuldu. Bu istifalar oyun dünyamda hezeyanlara yol açtı. Ben de dedim ki, "En iyisini yapsa yapsa Logitech yapar; ne PES'te, ne de Samurai Shodown'da beni yarı yolda bırakır; Feldkamp gibi istifa etmez" dedim ama forumlarda insanların, "Logitech almayın; bozuluyor; YUUUHI!" tepkileriyle karşılaştım. Açıkçası, okuduklarım kafamı çok karıştırdı. Üstüne üstlük, elimde patlayan Snopy'leri öneriyorlar! Ben yine de -sizin de onayınızla- Logitech alacağım. (Öyle yapmalıyım, değil mi?) Peki hangi modeli almalıyım? Rumblepad 2 mi, yoksa Chillstream mi? Chillstream'de analog ve dijital tuşların yerlerinin farklı olmasının PES'te zorluk çıkaracağını düşünüyorum ama bakıyorum da bütün forumlar Rumblepad 2'ye düşman kesilmiş. Siz

ustaların bu konudaki fikri nedir acaba? Özellikle hangisi PES için daha uygun?

Mr. Brown: Chillstream -hatırladığım kadarıyla- süper bir ürün. Lakin PES'te seni yorabilir. Rumblepad'i ise görmedim, bilemeyeceğim.

Not: PES dururken, ısrarla FIFA oynayanlara üzülüyorum. Futbol topuyla değil; balonla oynuyoruz resmen. 2.01 uzunluğundaki Peter Crouch'a iki oyunda da orta açın ve topa nasıl kafa attığına iyi bakın. Sadece bu karşılaştırma bile farkı anlatmaya yeter!

Joe: Ama PES 2008 olmadı. ☹ Şimdiden çok teşekkür ederim! LEVEL hiç bitmesin!
İsmail Tirtom

P.O.S.T.A.L.*

Noktasına dokunmadan...

Selamlar,ey LEVEL ahalişi. İyisinizdir umarım??Ben süperim nedeni aranızda yeni katılmış olmam.Derginizi 135.sayısından beri alıyorum.Ayrıca 136 sayıdaki o adam bizim kahvede bric oynuyordu.Tip tip bakınca ona kaçtı gitti Neyse P.O.S.T.A.L ziyareti yapmadan sorularına geçeyim... Faruk Abi DVD de saç teli buldum senin mi?
Emircan Kunuk
Gibi gibiyim gibiyim, gibi gibiyim gibiyim, saç teliyim...

1 yeee versenize gta 4 ve 5'i şaaane olmazmı yeea..
2 yeee olmadı rezident evil 6'yı verinn yau..
3 oda olmadı devil may koray 9'u verin beaa
inşallah üçünü verirsiniz. iii çalışmalar.
Kubilay Tuzcu
yeeeee yeaaaaaeaaa, meşe odunu var kafa atar mısın yeeaa, devil, belki de koray yeaaa!

İyi günler level ahalişi.Derginizi Benim size bir kaç naçizhane sorum olacak.Eğer dergide yayımlamazsanız sevinirim. orada krep seven kişilerde var mı?yoksa ben neyim?!
Batuhan Sen
Sabahleyin ofise gelip "Krep Chambréllois de la Lövel" yiyan editörler, havanın güzel olduğunu görüp depresyona girerek krepleri birbirlerine fırlatmaya başladılar. Avurtları çökük genç adam, Fırat, saçları Guernica'ya dönen Elif, ve Kırat Esatlıoğlu modeli kelle sahibi FaFu... Hepsi birden, neşeyle kumaya başladılar.

Merhaba, Level'i ülkemize geldiğinden beri takip ediyorum. Eski sayıları ilçe kütüphanemize vermek istedik ama derginizi almak istemediler. Sebebi de çoğu derginizin kapağında şeytani kelimelerin geçmesi (bkz. Türkiye'nin en çok SATAN oyun dergisi). Zaten kütüphanedeki yetkililer gösterince SATAN dergisi olduğunuzu fark ettim (demek ki yeterince iyi okumuyordum!). Umarım tez elden bu yanlış yoldan döner, küçük çocukları yanlış yollara sevk etmezsiniz. Saygılarımla,
Tümer Topçu
O değil de, Sokak Kedileri Derneği'nin açtığı mahkemeye uğraşmaktan parasız kaldık; maaş alamıyoruz! Hayır, canım; neden keselim?

MASS EFFECT
LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES
THE INCREDIBLE HULK
THE BOURNE CONSPIRACY

SONRAKİ LEVEL

1 TEMMUZ'DA BAYİLERDE



İNCELEME

META
GUNS OF TH

GAZİ
CALIŞTIRILAN

FİLM ADAMI

IRON MAN (İRÖNİ ADAM)



İşte Robert ve demir eli...

Evet sevgili sinemaseverler, mısırpatakları, frigoloğlar ve de canım cipsdaşlarım... Bugün burada, masaya yatıracağımız film Iron Man, yani İroni Adam. Hemen aldığım notları diziyim ardı ardına:

Film tam saatinde başlaması açısından başarılı. 15.40 yazmışlardı aynen oldu. Yapımcıyı ve film çekilirken saat tutan arkadaşı tebrik ediyorum.

Salonda yan yana dizilmiş birçok koltuk vardı. Tanımadığınızı birileriyle karanlıkta yan yana oturmak fikri sizi korkutuyorsa bu filme gitmeyin derim.

Yönetmen filmin en başına, filmin başı yerine başka filmlerin fragmanlarını koymuştu. Biraz yadırgadım doğrusu; "İnsan kendi filmine bunu yapmamalı" dedim.

Filme adını veren kahraman bir çizgi roman klasığı. Ama Mister No'nun yanına yaklaşabilir mi? Hayır. Çünkü bu İroni Adam, baba parasıyla kendine uydu kılıfından zırh yapıyor. Mister No. o dandik pırpırla her an düşme tehlikesi yaşarken gücüne gitti bu bencilik.

Filmin başrolünde zaten çok iyi tanıdığım bir adam, yani Robert oynuyor. Performansını genelde başarılı buldum. Üstelik de hiç, yani bir kere bile kameraya bakmadı. "Bravo, işte profesyonellik bu!" dedim yanımda oturan kişiye.

İroni Adam'da bir de kötü adam var. Babasının can dostu bildiği biricik ortağı Big Lebowski. Belli etmiyordu belki ama Lebowski'nin bu şekilde sapıtacağı belliydi. Yani ben anlamıştım bana belliydi. "Sapıtır bu, belli şimdiden!" demiştim yıllar önce ilk Erkeğe'yi çıkartırken.

Haklı çıkmayı hiç sevmiyorum ama hep öyle oluyor. Filmin ortasında yine filmi kestiler ve ışıkları yaktılar. Ben de yine söylenerek evimin yolunu tuttum.

Yıllardır film izlerim hiç birinin de sonunu getirmezler.

İşte bu yüzden bu zihniyetle bu ülkede hiçbir şey olmaz...

KOLAY YEMEK TARİFLERİ

Salamlı İmambayıldı

Malzemeler

- 1 paket salam
- 500 gram eski kaşar
- Yağ
- Tuz, karabiber, nane



Salamlı imambayıldı yapmaya çalışan ahçı dostlarımız...

Salamın paketini içimiz kaykılıp bir bıçak bulana kadar elimizle açmaya çalışalım. Salamları yan yana gelecek şekilde masamıza dizelim.

Bu, kolay bir yemek tarifi olduğu için herhangi bir pişirme ya da patlıcanla uğraşma işlemi yapmayacağız.

Yağı salamlara sürelim ki birazdan üstlerine döküleceğimiz kaşar parçaları kolayca yere düşmesin.

Cingöz olanlarınızın anladığı üzere bu yemek tarifimizde salamlar patlıcan, kaşar partikülleri de imambayıldının içindeki kıymalı harc görevi görüyor.

Neyse, kaşarı tutup böyle baş ve işaret parmaklarımız arasında paralayalım. Sonra içi kaşar dolu salamları kayak gibi yapıp iyice patlıcana benzetelim. Salamlı İmambayıldınız hazır. Afiyet olsun.

Şefiniz bu yemeğin yanında gazı kaçmış buzlu kola tavsiye ediyor.

GARİP AMA GERÇEK: PENÇİKBOL

Türkçe'mize ecnebi dillerden geçen bazı kelimeler "uydurmasyon kaydırmasyon" adını verdiğimiz teknikle hayat bulurlar. Mesela, güzel İngilizce'mizdeki "punching" kelimesi uzun uzun "yumruk atmak" olarak değil "pençik" olarak mutasyona uğramıştır.

En az "ball" kadar kısa bir söylem olan "top" da, başlıktaki sözcüğümüzde "bol" olarak geçmektedir.

Dolayısıyla, Türkçe'mizde "pençikbol" denen şeyin İngilizce söyleminin "punching ball" olduğunu düşünebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed bag, bazen de speed ball olarak geçer. Yaaa, işte böyle benim minik dostlarım; siz ne konuşuyunuz...

AÇIN ÖĞRENİN FAKÜLTESİ SUNAR

Ders: Biyoloji / Konu: Derimiz, derilerimiz

Derisi olmadan da yaşamını sürdürebilen bir dostumuz...



Yeşilini denizin en yeşilliklerinden alan yeşillige 'marul' denir" demiş ünlü bilim adamı ve bilişim uzmanı Herodot.

Gerçekten de marul çok yeşil bir sebzemizdir. Marulun bu özelliğini, vücudunun çok fazla klorofil üretmesine bağlayabiliriz. Bitkiler nasıl klorofil üretir? Güneşe doğru yatıp her tarafını yakarak... Peki, biz insanlar neden güneşin altına yatınca yeşermeyiz de kahverengi oluruz? Yaaa, işte bunun sebebi derimizdir benim tıflı dimağlarım; derimiz.

En basit anlatımla sevgili derimiz, kemik ve etlerimizi içine koyduğumuz bir torbadır. Kemik ve etlerimizi başka bir torbaya koyarsak ne oluruz? Evet, ölürüz.

Derimizin üzerinde gözle görünmeyen gözenekler vardır. Bunlar neden gözle görünmezler? Çünkü o zaman o deliklere kafayı takar, kafanız kadar kocaman oluncaya dek oyarınız; iş edinirsiniz onları benim tönbeği beyinlilerim.

Gelelim derimizi korumak için neler yapmamız gerektiğine... Şimdi, ilk etapta, derimiz zaten iç organlarımızı korumak için var. Yani apartmanımızı korumak için bir güvenlikçi alırsak, sonra o güvenlikçiyi korusun diye bir tane daha güvenlikçi alırsak... Eee, nereye varır bunun sonu? Demek ki neymiş; derimiz kendisini koruyacakmış. Nasıl olacakmış bu? Bilmiyoruz bizi ilgilendirmiyormuş.

Uzun lafın kısası benim minik doktorlarım; böbreklerim, gözlerimiz, kulaklarımız hatta kulaklarımız; bunlar hep ikiye tane ama derimiz bir tane... Bir delinirse ayıkla pirincin taşını. Bütün organlarımız yerlere saçılır rezil oluruz. Benim bir arkadaşımın, hiç unutmam kulakları düşmüştü ama neyse onu başka derste anlatırım.

Haydi bakalım, kalın salıncakla.

2 DERGİ BİRDEN

4 DEV POSTER 4 3D KART (TOKIO HOTEL) (BEZA)
(LINKIN PARK) (AVRIL)
(THE OFFSPRING) (MADONNA) (JUDAS PRIEST) (NİL KARAİBRAHİMGİL)

50

ROCK'N ANTALYA
KOMBİNE
FESTİVAL BİLETİ

20

UNT-ROCK
KOMBİNE
FESTİVAL BİLETİ

10

TRAVIS
NEW MODEL ARMY
KONSER BİLETİ

blue jeans

COLDPLAY

THE OFFSPRING

HEPSİ

TRAVIS

BU YAZIN TÜM FESTİVALLER EN KAPSAMLI FESTİVAL DOĞA

METALLICA

LOS ANGELES KONSERİNİ İZLEDİK

TÜRK KADIN RAPŞI DOSYASI 2

MELEK Mİ SEYDAN MI?

THE ROOTS * ASHANTI
PIGPOCKET * ÖZGÜR SEVİK * 3 DOORS DOWN
BLONDES * ANGELS & AIRWAIVES

DB

Speth

REST

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



'Teknolojimiz önde'



Vestel Top-Notch dizüstü bilgisayarınızı açmadan, kapağındaki LCD ekrandan tüm e-postalarınıza, resimlerinize ve dokümanlarınıza bakabilir, oyun oynayabilirsiniz.**

Uyku modundayken de, kapalıyken de açık olabilen bilgisayar! Nasıl mı? Windows® SideShow™ özelliği ve içindeki flash hafızası sayesinde...

Güle güle kullanın.

**Intel® Centrino®
İşlemci
Teknolojili
Vestel Top-Notch'la
Sınırları Aşmayı
Keşfedin.**



gençler haklı www.vestel.com.tr farklı

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viviv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside, Intel Corporation'ın veya Amerika Birleşik Devletleri'ndeki ve diğer ülkelerdeki yan kuruluşlarının ticari veya tescilli ticari markalarıdır.
* Danışma Merkezi'mize; İstanbul, Adana, Ankara, Antalya, Bursa, İzmir, Kayseri, Kocaeli, Konya ve Muğla dışındaki illerden 0212 alan koduyla ulaşabilirsiniz.
** Belirtilen özelliklerin bazıları bilgisayarınızın tamamen kapalıyken değil, LCD ekranın kapalı olması durumunda çalışır.

ZORLU

DANIŞMA MERKEZİ*
444 4 123

VESTEL
teknolojinin türkçesi