

OYNANABİLİR DEMOLAR: CLIVE BARKER'S JERICO > PES 2008 > STRANGLEHOLD > UNREAL TOURNAMENT 3

130 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

2
DVD

LEVEL

KASIM 2007 » 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-11 | ISSN 1301-2134

USTALARA SAYGI KUŞAĞI

STRANGLEHOLD

TAM SÜRÜM OYUN DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY **İLK BAKIŞ** BORDERLANDS > EMPIRE: TOTAL WAR > WARHAMMER
ONLINE > SPLINTER CELL: CONVICTION **YAKIN PLAN** STARCRAFT II **İNCELEME** ET: QUAKE WARS > COH: OPPOSING FRONTS
> TIMESHIFT > THE ORANGE BOX > PES 2008 > HALO 3 **DOSYA KONUSU** OYUN REKLAMLARI > YASAKLI OYUNLAR
DiĞER KISA KISA > OFİSTE BU AY > İŞGAL > HAYALET > BAHADIR BARUTER RÖPORTAJI > ALTIGEN > MÜEBBET MUHABBET



Görecekleriniz bu kadar değil!



Bizi izleyin...

0800 211 50 13
www.minton.com.tr



minton
It's all in Minton

KASIM 2007, SAYI 130

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Zeynep Bilmez zeynep@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Elif Namılı Rişvanoğlu elifn@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Furkan Faruk Akıncı faruk@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 meric@level.com.tr

Merve Elma merve@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sami Eyidilli sami@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Ümit Öncel umit@level.com.tr

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

İzmir Temsilcisi: Ziyet Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Başkan Yardımcısı: Funda Baykal

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Zuhal Söylemez, zsoylemez@doganburda.com

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

Yeliz Koyun, ykoyun@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 17, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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 lisansıya

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Sevgili günlük...



1 Ekim: Bugün yeni LEVEL'in ilk çalışmalarına başladık. Sayfa planı, yeni bölümler, yeni departmanlar, yeni arkadaşlar, eski arkadaşlar... Birçok şey yeni dergide; birçok şey de eski... Çok güzel bir harman bu. Her şey iyi gidiyor şimdilik. Yazar ve editör arkadaşlarıma yazılarını dağıttım; yazıları zamanında teslim etmezlerse ne olacağını az çok kestirebiliyorlar ama temkinli olmak gerek. Biraz uyukum var ama birkaç dakika kestirsem kendime gelirim.

8 Ekim: Yazılar gelmeye başladı... Birçoğu tamamlandı hatta; tashihten geçiriyoruz gelen yazıları. Elif, Faruk, Şefik... Hepsi deli gibi çalışıyor. Warhammer Online'da (s29) eksik görsel varmış; "Yerine ne koyacağız" diye sordular biraz önce bana. Tuna'ya sormalarını söyledim. Kafam çok dağınık... Her parçası farklı bir yerde... Bu tip detayları depolamak istemiyorum o yüzden. Derginin bitmesine çok var daha... Of... O kadar da çok değilmiş. Faruk "Oyun Reklamları"nı (s40) yolladı biraz önce. Çok güzel konu... Çok uğraştık. "Yasaklı Oyunları" da (s82) yollayacak 15'ine kadar; umarım geciktirmez.

14 Ekim: Gitgide daha çok yoğunlaşıyoruz. Cehennem gibi ortalık... Herkes farklı bir yere savruluyor ama kimse ofisin sınırlarını aşmıyor; çok iş var... Bugün İlgal (s114) ve Hayalet (s116) için yeni tasarımlar uyguladık. Zeynep çok güzel iş çıkarttı. Yazıyla birlikte sayfanın arkaplanını tasarlayan Gorcan da... Ali arıyor; Kültür & Sanat bölümüne The Fountainhead (s112) yazmak istiyormuş. Buna çok sevindim; Kültür & Sanat'ta yazı eksikliğimiz vardı çünkü.

16 Ekim: Bahadır Baruter'i aradım, görsel istemek için. Röportaj (s108) sayfasını tasarlıyorduk ama görsel aklımdan çıkmış. Nasıl olduysa... Önceden mail'le yollamış ama mail ulaşmamış bana. Bu ara bir sorun var mail'lerde... Telefonumun şarjı bittiği için ulaşamamış bana; sağ olsun, Ali Bey çözdü sorunu. LEVEL Ligi (s14) için de fotoğraf eksikliğimiz var. Defalarca söyledim Şefo'ya, "Şu fotoğrafları çekelim" diye; çekmedi hala. Tembel herif... Cenk'i aradım biraz önce... Ondan da fotoğraf isteyecektim, Müebbet Muhabbet (s138) için; Erdem çıktı telefona. İyi mi... "Ha Cenk, ha Erdem" dedim ben de, ona sordum elinde Cenk'le çekilmiş bir fotoğrafın olup olmadığını; "Ha abi, biz de tam çıkıyorduk şimdi... Bodrum'a gidiyoruz!" dedi, "Peki" dedim ben de. Cenk'in evindelermiş...

21 Ekim: Derginin son günleri... Çok yoğunuz... Ne yoğunluğu... Canımız çıkıyor. Neyse... Normal bir süreç bu. Alishın olduğumuz bir süreç en azından. Sorun yok, panik yok... Ah, kahretsin! Ofiste Bu Ay'ı (s89) çizmedim hala... Bir de Editörden (s3)... Son ana bırakıyorum her zaman. Zeynep'le çalışıyoruz. Ben, Elif, Şefik... Faruk? Bir arkadaşıyla buluşacakmış; "Gideyim mi?" diye sordu bana utana sıkıla, boşluku... "Sorun değil" dedim... Gece gelecek tekrar. Ama neye yarar... Dergi bitmiş olur geceye. Ah Faruk, ah...

23 Ekim: Dergi (#130) bitti. Çok yorulduk ama çok güzel oldu. Gerçekten çok güzel... Tatil mi yapsak... Ağva'ya mı gitssek... Haydi günlük; sen de gel bizle...

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



© 2007 Adidas. Adidas, the Adidas logo and the "Three stripes" design are registered trademarks of Adidas AG.



Basketbol
KARDEŞLİKTİR

IMPOSSIBLE IS NOTHING





adidas

Her Kahramana Bir Takım,
Her Takıma Bir Kahraman Gerek.

Team
Signature

Impossible Is Nothing



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

LEVEL

OKULAR

ÖZEL

SAYISI

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



MSI

MICRO-STAR INTERNATIONAL

innovation with style

MSI, Windows Vista® Home Premium ürününü önerir.

Dünyanın İlk OVERCLOCK olabilen Dizüstü Bilgisayarı – GX600

%20'ye Kadar Performans Artışı

GX600 Extreme Edition

- Intel® Centrino® Duo Mobil Teknoloji
- Intel® Core™ 2 Duo T7500 (2.2 GHz 4MB L2 Önbellek 800 MHz FSB)
- Intel® 600PM Express Çipset
- Intel® Yeni-Neel Kablosuz-N Intel® Wireless Wi-Fi Link 4965AGN
- Original Windows Vista® Home Premium
- 15.4" MSI Amazing Crystal Vision (ACV) (1680x1050)
- MDR® Bağlı Turbo Drive Engine (TDE) Teknoloji
- Yeni E-SATA Desteği
- Öst Metal Kapaklı İşlemci Hopartör Çıkışı
- HDMI (High-Definition Multimedia Interface) Çıkışı
- Dijital-Analog 5.1 Kanal Kulaklık Çıkışı
- DVD Super Multi / HD-DVD



MSI Exclusive
15.4" Crystal Vision Technology



HDMI

TurboBook



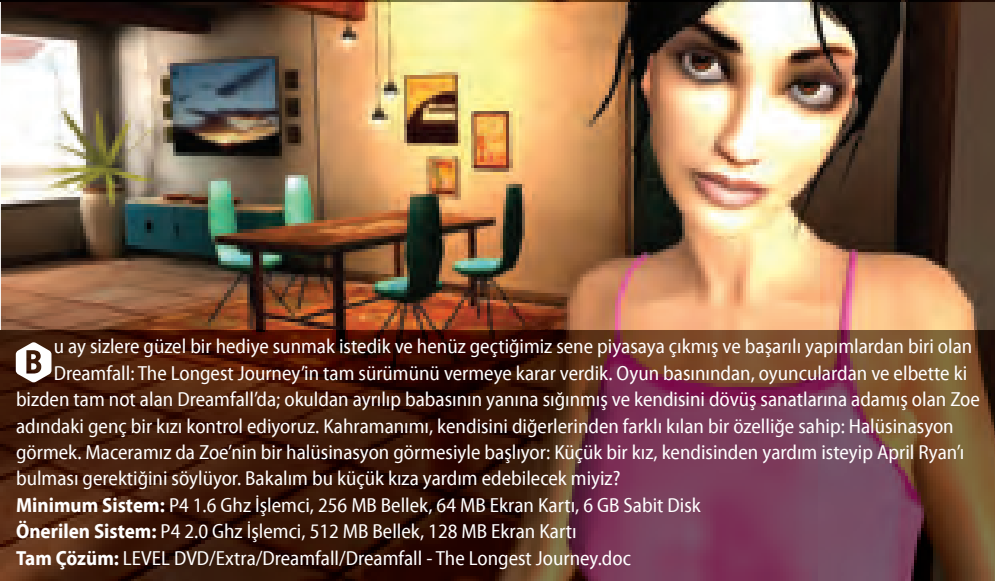
Core™ 2 Duo
Inside™

www.msi.com.tr

MSI, Windows Vista® Home Premium ürününü önerir.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

TAM SÜRÜM



Bu ay sizlere güzel bir hediye sunmak istedik ve henüz geçtiğimiz sene piyasaya çıkmış ve başarılı yapımlardan biri olan Dreamfall: The Longest Journey'ın tam sürümünü vermeye karar verdik. Oyun basınından, oyuncularından ve elbette ki bizden tam not alan Dreamfall'da; okuldan ayrılıp babasının yanına sığınmış ve kendisini dövüş sanatlarına adanmış olan Zoe adındaki genç bir kıza kontrol ediyoruz. Kahramanımı, kendisini diğerlerinden farklı kılan bir özelliğe sahip: Halüsinasyon görmek. Maceramız da Zoe'nin bir halüsinasyon görmesiyle başlıyor: Küçük bir kız, kendisinden yardım isteyip April Ryan'ı bulması gerektiğini söylüyor. Bakalım bu küçük kıza yardım edebilecek miyiz?

Minimum Sistem: P4 1.6 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 6 GB Sabit Disk

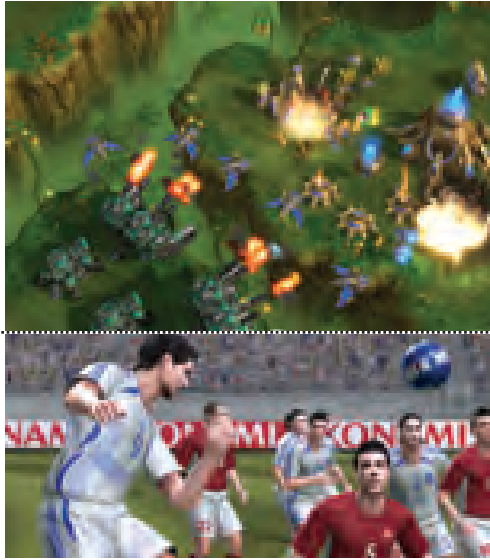
Önerilen Sistem: P4 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

Tam Çözüm: LEVEL DVD/Extra/Dreamfall/Dreamfall - The Longest Journey.doc

STARCRRAFT II

YAKIN PLAN:36

2008'in ikinci yarısı piyasaya çıkması beklenen StarCraft II hakkında bilmek istediğiniz her şey bu sayfalarda...



PES 2008

İNCELEME: 70 DEMO: LEVEL DVD

PES 2008 ilk duyurulduğunda gözlerimizin önünden PES6'nın başında geçirdiğimiz günlerimiz - gecelerimiz geçmişti ve büyük bir heyecana kapılmıştık. Ama...

LEVEL DVD

DEMOLAR

Clive Barker's Jericho
Happy Melodies
Oshiro
Pro Evolution Soccer 2008
Stranglehold
Unreal Tournament 3
Venice Mystery

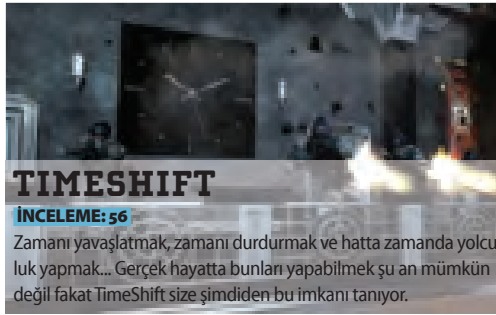
Sea People
Benny Hinn
Drift City
Micro Yum Yum 2
Quiver
Robocop 2D 3
Tanks Territory
Xiq

FULL OYUNLAR

A Tribute to the Rolling Boulder
Bear Go Home
Ben Jordan 6: Scourge of the Sea People

VİDEOLAR

A Vampire Story



TIMESHIFT

İNCELEME: 56

Zamanı yavaşlatmak, zamanı durdurmak ve hatta zamanda yolculuk yapmak... Gerçek hayatta bunları yapabilmek şu an mümkün değil fakat TimeShift size şimdiden bu imkanı tanıyor.

DRIFT CITY

TAM SÜRÜM: LEVEL DVD



Bu ay DVD'de yer verdiğimiz tam sürüm oyunlardan biri olan Drift City, internet üzerinden online olarak oynatabileceğiniz ve arabanızla şehrin caddelerinde dilediğiniz hız yapabileceğiniz bir oyun. Peki, bunu nasıl yapacaksınız? Hemen açıklayalım: Drift City'yi bilgisayarınıza kurduktan sonra oyunun internet sitesi drift.ijji.com'a girip üye olmalı, adınıza sanal bir ehliyet düzenlemeli ve bir araba seçmelisiniz. Bu işlemleri tamamladıktan sonra artık oyuna giriş yapabilir ve alacağınız görevlerle çizgi film tadında tasarlanmış olan şehrin caddelerinde yeni bir maceraya atılabilirsiniz.

Army of Two [YÇ]
Assassin's Creed
Beautiful Katamari [YÇ]
Boulder Dash: Rocks!
Clive Barker's Jericho [YÇ]
Dementium: The Ward [YÇ]
Devil May Cry 4 [YÇ]
FIFA 08
Final Fantasy XI: Wings of the Goddess [YÇ]
Goddess [YÇ]
Geometry Wars: Galaxies
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots [YÇ]
Patriots [YÇ]
NecroVision
Need for Speed ProStreet [YÇ]
Pirates of the Caribbean Online

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

İNCELEME: 58

1998 yılında, laboratuarda çalışırken yapılan bir hata sonucu ortaya çıkan uzaylılar yıllardır bizi esir ediyor. Bu dopdolu pakette Gordon Freeman'la maceramıza devam ederken aynı zamanda Portal ve Team Fortress 2 ile de farklı tatlar yakalıyoruz.



LEVEL 130

- 3 Editörden
- 10 Editörün Gizli Hayatı
- 14 LEVEL Ligi
- 16 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 18 Borderlands
- 20 They
- 22 Empire: Total War
- 24 F.E.A.R.: Perseus Mandate
- 26 Gothic 4
- 27 RPB
- 28 Warhammer Online: Age of Reckoning
- 30 Mercenaries 2: World in Flames
- 32 Command & Conquer 3: Kane's Wrath
- 33 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
- 35 Electronic Arts Atina Lansmanı

YAKIN PLAN

- 36 StarCraft II

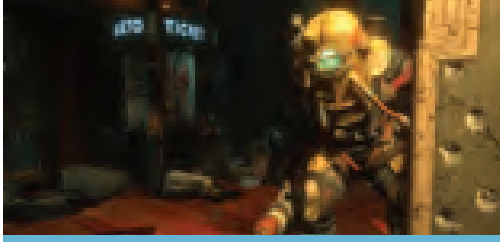
DOSYA KONUSU

- 40 Oyun Reklamları

BIOSHOCK REHBERİ

REHBER: 100

Piyasaya bomba gibi düşen BioShock'un geçen ay yayımladığımız tam çözüm rehberi, bu ay ikinci bölümüyle son buluyor.



82 Yasaklı Oyunlar

PC İNCELEME

- 44 Stranglehold
- 48 Enemy Territory: Quake Wars
- 52 Company of Heroes: Opposing Fronts
- 54 HoMaM V: Tribes of the East
- 56 TimeShift
- 58 Half-Life 2: The Orange Box
- 60 The Settlers: Rise of an Empire
- 62 Empire Earth III
- 63 Spider-Man: Friend or Foe
- 64 Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
- 65 FIFA 08

KONSOL USTASI

- 66 Tokyo Game Show 07 Özel
- 68 Oyun Tarifi

KONSOL İNCELEME

- 70 PES 2008
- 73 Syphon Filter: Dark Mirror
- 74 Juiced 2: Hot Import Nights
- 76 Super Paper Mario
- 76 Ratatouille
- 77 Pursuit Force: Extreme Justice



GOthic 4

İLK BAKIŞ: 26

Bu ay sizler için Gothic 4'ün yapımcılarından Jochen Hamma ile küçük bir söyleşi yaptık. Bakalım Hamma, bize neler söylemiş...

YASAKLI OYUNLAR

DOSYA: 82

Bugüne kadar hangi oyunlar, hangi ülkelerde, hangi sebeplerden dolayı yasaklandı? Ülkelerin oyunları yasaklama konusunda izledikleri politikalar nelerdi? Peki, hangi oyunlar piyasaya çıkabilmek sansüre maruz kaldı? Oyunlar, sadece şiddet ve cinsellik içerdikleri zaman mı yasaklanıyor? Yoksa, dini konular da işin içine dahil mi? Bu ay hazırladığımız Yasaklı Oyunlar Dosyası, tüm bu sorulara ve daha fazlasına cevap veriyor.



- 77 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
- 78 Halo 3

80 KISA KISA

88 OFİSTE BU AY

90 EKSTRA

94 DONANIM

97 TEKNİK SERVİS

98 HİLE

REHBER

- 100 Bioshock Rehberi 2. Bölüm

106 YAPIM HİKAYESİ

108 KÜLTÜR SANAT

114 İŞGAL

116 HAYALET

118 KARA KUTU

119 KAFA AYARI

ALTIGEN

- 124 Serbest Çağırışım
- 125 Olağan Şeyler
- 126 Oyun Bahçesi
- 127 Oyunbozan



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

İNCELEME: 48 | YAMA: LEVEL DVD

Bir adet Team Fortress, biraz Battlefield ve bir tutam Unreal Tournament, bir oyun stüdyosunda iyice karıştırılır ve...



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

İNCELEME: 52

"2007 yılının en iyi strateji oyunu" olmaya aday olarak nitelendirilebileceğimiz COH: Opposing Fronts ile kafa patlatmanız gereken saatler sizleri bekliyor.

HP TOUCHSMART IQ 770 PC

DONANIM: 96

Dokunmatik ekranı ve şık tasarımıyla dergiye geldiği anda etrafını sardığımız Hp Touchsmart IQ 770 PC'nin tüm özellikleri...

128 Timeless

129 Ejderhanın İni

131 POSTA

136 NEXT LEVEL

138 MÜEBBET MUHABBET



EMPIRE: TOTAL WAR

İLK BAKIŞ: 22

Yapımcılar, Empire: Total War'ın detay seviyesi yüksek ve kontrol sistemi kullanışlı bir oyun olacağını vaat ediyorlar.



STRANGLEHOLD

İNCELEME: 44 | DEMO: LEVEL DVD

Henüz alıp oynayamamış olan oyuncular için LEVEL DVD'de oynanabilir demosuna ve dergide incelemesine yer verdiğimiz Stranglehold'un sanat yönetmenliğini yapan John Woo'yu tanımayanınız var mı bilmiyorum ama bu oyunu oynadıktan sonra bunun pek bir önemi kalmayacak. Zira hepimiz bir John Woo fanatığı olacak; onun yönetmenliğini yaptığı filmleri ve katkıda bulunduğu oyunları arayıp taramaya başlayacaksınız. Sizlere naçizane tavsiyem, önce Tuna'nın 44. sayfadaki Stranglehold incelemesini okuyup havaya girmeniz, sonra da oyunun demosunu oynayarak başka bir dünyaya geçiş yapmanız.

Command & Conquer 3: Kane's Wrath (Wallpaper Paketi)
Escape from Paradise City (Wallpaper Paketi)
Halo 3 (Wallpaper Paketi)
Rock Band (Wallpaper Paketi)
Tarr Chronicles (Wallpaper Paketi)
Retro Oyun Reklamları

MODLAR

C&C 3 / Global Operation
Half-Life 2 / Dragonball: Source
Half-Life 2 / Infiltration

EKRAN GÖRÜNTÜLERİ

LEVEL Ligi ve LEVEL PAF Ligi fotoğrafları

YAMALAR

Age of Empires III v1.04
Blazing Angels 2: Secret Missions v1.02
Enemy Territory: Quake Wars v1.1
The Settlers: Rise of an Empire v1.1
World in Conflict v1.001

SÜRÜCÜLER

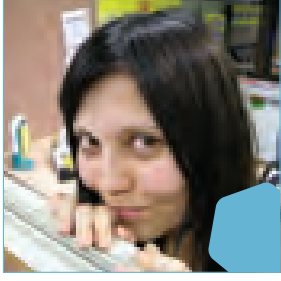
ATI Driver v7.10
NVIDIA Driver v163.71

DirectX v9.0c
DivX Play 6
Intel Application Accelerator v5.1
Microsoft .NET Framework
VIA v5.07a
VobSub v2.23
DivX v5.2.1 98/ME
DivX v5.2.1 2K/XP
Gordian Knot Codec v1.9
OGG Codec
QuickTime Alternative v1.6.7
Windows Media Player 9 Codecs

- 1 Ofiste en çok tükettiğiniz yiyecek / içecek maddesi nedir? Ve neden?
- 2 Siz de oyun oynayıp para kazanıyorsunuz ha...

Bize ulaşın

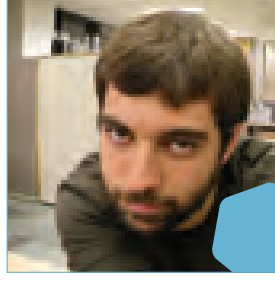
LEVEL ile ilgili tüm sorularınızı, duygularınızı, düşüncelerinizi, dileklerinizi ve şikayetlerinizi bize e-mail yoluyla level@level.com.tr adresinden, posta yoluyla ise LEVEL Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş. Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İstanbul adresinden iletebilirsiniz.



Elif Akça

1 Çikolata ve kahve... Tüm gün boyunca yemek yemediğim zamanlarda, üç öğün çikolata yiyip kahve içebilen bir yapıya sahibim. Ancak bu iki keyif verici maddeyi çok tükettiğim zaman The Fly'daki karakter gibi akıl almaz derecede hiperaktif bir hale geliyorum ve ofistekiler benden yaka silkiyorlar.

2 "Evet, aynen öyle. Bütün gün farklı farklı 180 oyun oynuyorum ve ay sonunda maaşımı takır takır alıyorum. Hayatımda böyle kolay, böyle keyifli bir meslek görmedim ben" gibi bir cevap veriyorum bu ön yargılı karşılıncın; inadına kışkırtıyorum bu insanları.



Şefik Akçoğ

1 Sadece ofiste değil, hayatımı sürdürdüğüm her türlü ortamda en çok tükettiğim içecek koladır. Zaten LEVEL PAF Ligi kapsamındaki "açma halkası kırma" oyununu da benim tükettiğim kolaların kutuları sayesinde düzenledik. Ofiste karnımı doyurmak içinse Elif'in masasında barınan ve yürütülmesi kolay olan abur cuburları kullanıyorum.

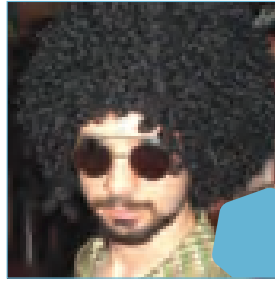
2 1700'lü yıllardan beri süregelen bir söylemdir bu. İnanan olur mu bilmiyorum ama olaya bu şekilde yaklaşmamıştım hiç. Hatta uzun bir süre, aldığım ücretin neye karşılık geldiğini bile sorgulamadım ama yaş ilerledi, ihtiyaçlar arttı ve işin içine maddiyat girdi. Asıl "Gönülden çalışıyorum" diyenlere inanmayın; külliyan yalan!



Cem Şancı

1 Sabahleyin, kendime daha gelememişken fındıklı kahve sayesinde bütün vücudum canlanır, zihnim açılır. Bugün ne hinlikler, ne yaramazlıklar yapayım; ortalığı nasıl birbirine katayım; nasıl infial dalgaları yaratayım?" diye düşünürken bana yardımcı olur fındıklı kahvem.

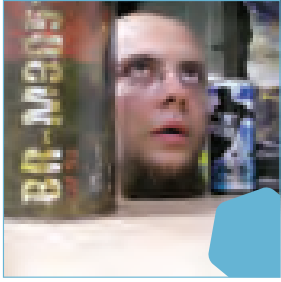
2 Bu konuda vicdan azabı duyduğumu itiraf ediyorum. Son aldığım Porsche, pek çok insanın gözüne battı ancak sonuçta ben de bu işe emek veriyor, gecemi gündüzüme katarak hayatımı bu iş uğruna feda ediyorum. Her gece Playboy güzelleriyle alem yapıyorsam bu da benim hakkımdır, değil mi canım kardeşim?



Tuna Şentuna

1 Benim yaşam kaynağım Capri Sun'dır. Ancak bu içecek artık üretilmediği için kendi imkanlarımla Capri Sun yapmaya çalışıyorum ofiste. Hoş, çabalarımı, malzemelerimden çalarak mahveden Elif yüzünden uzun süredir üretim yapamıyorum. Yeter artık; yeme şunları yahu!

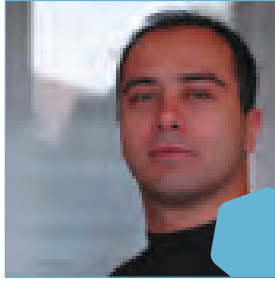
2 Hepsini yalan! Ayrıca bu şekilde para kazansam bile bu konu sadece beni ilgilendirir. Medyanın bu denli hayatıma karışması çok saçma! Hey, kameraman! Kapat o aleti!



Furkan Faruk Akıncı

1 Ayın 15'ine kadar çay - bisküvi ikilisi ile gayet seviyeli bir ilişki sürdürürken, o tarihten itibaren fotosentez ile yaşamaya başladım. Bir anda iştahım kesildi; çalışmaya abur cubur katkı edemiyordum artık.

2 Oyunla sadece iki şey yapılır arkadaşım: 1) Oyunu oynarsın, eğlenirsin. 2) Oyunu oynatırsın, para kazanırsın. Artık, oyun oynamayı bırakmış gibiyim; sadece inceleyeceğim oyunları oynadım. Para, oyun oynayarak değil, yazı yazarak kazanılıyor. Bir daha bu söylemle gelen olursa onu ıslak odunla kovalayacağım; yeter yahu!



Burak Akmenek

1 Ofiste ne mi yiyorum? Beni yerleştirdikleri küçükük odadan çıkmama izin vermedikleri için odada ne bulursam onu yiyorum. Ekran kartı olur, işlemci olur, sabit disk olur... Fotoğraf makinesini de yiyecektim ama onu Elif ve Şefik gelip aldı. Geri getirirler de yemeğime devam etsem...

2 Haydi, biz oyun oynayarak para kazanıyoruz. Oyun oynarken çaba sarf ediyoruz, yoruluyoruz. Pekki, uyuyarak para kazananlara ne demeli? Uykuyla ilgili deneylere gönüllü olarak kobay olan ve bu şekilde para kazanan insanlar var; siz gidin de onlara çemkirin!

Geçen Ay

Geçen ay Alone in the Dark, Empire Earth III ve Crisis gibi önemli oyunları mercek altına aldık; World in Conflict gibi sağlam bir oyunu inceledik; LEVEL Ligi ve LEVEL PAF Ligi mücadeleleri ile neşemize neşe kattık (Organizasyonla ilgili bilgiler bu sayıda okuyacaksınız.) ve çok çalıştık, çok çalıştık, çok çalıştık...



LEVEL Ödülleri

Altın

Bir inceleme sayfasında bu ödüle denk gelerseniz işi gücü bırakın ve derhal incelenen oyuna dalın; aksi takdirde çok şey kaçırsınız.



Gümüş

"Yok ya, bu oyuna 10 vermeyelim" diyerek puanını kırdığımız oyunlar gümüş madalya ile ödüllendiriliyor.



Bronz

Son basamağı kapacak kadar kaliteli olan oyunlar, tarafımızdan bronz madalyaya layık görülüyor.

BİR BAKIŞTA 129. SAYI

PUAN

96

World in Conflict> Son yıllarda yükselişe geçen RTS türü, bu oyunla zirve yaptı belki de. Faruk'un bayıla bayıla oynadığı World in Conflict, neredeyse kusursuz bir yapımdır.

95

BioShock> BioShock'u, PC versiyonunun incelemesinde de yere göğe sığdıramamıştık zaten. Ancak oyunu koltuğün karşısına kurulup konsolda oynamak bize çok daha büyük bir keyif verdi.

93

Medieval II: Total War Kingdoms> Oynarken her an Orta Çağ atmosferini soluduğumuz Medieval II, Kingdoms eklentisi ile desteklenmişti. Üstelik Kingdoms, bir ek paket için beklenenin çok üzerinde, doyurucu bir içeriğe sahipti.

78

Medal of Honor: Airborne> Electronic Arts'ın "marka pazarlama" çalışmaları kapsamında piyasaya sürdüğü Airborne, içerdiği garip hatalar nedeniyle oyuncuların tepkilerini çekmişti.

75

Madden NFL 08> Kuralları kolay kolay değişmeyen bir spor için yapılan her yeni oyun, bir öncekini geride bırakabilmek için çok daha fazla yeniliğe ihtiyaç duyar. Ancak EA, -nedense- bu konuda bizimle aynı fikirde değil.

Your potential. Our passion.®

Microsoft®



İlk vuran siz olun!



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

• **Hızlı erişim tuşu** — Tek tuşla sevdiğiniz oyunlara anında ulaşın

• **LCD ekran** — DPI ayarını, makroları ve fazlasını LCD ekrandan takip edin

• **Kişiselleştirilebilir** — Ayarlanabilir ağırlıklar, değiştirilebilir tabanlar, programlanabilir tuşlar ve fazlası

AÇILIŞ HAFTASI

BU AY: PRO EVOLUTION SOCCER 6

LEVEL Ligi, Kasım ayı itibarıyla yeni sezona "Merhaba" dedi. Uzun zamandır Güneşli'deki HMT Binası'nda hazırlıklarını sürdüren ve her türlü oyun platformuyla uyumlu hale gelmek için büyük çaba sarf eden LEVEL çalışanları, LEVEL Ligi'nin ilk haftasında, Pro Evolution Soccer 6 müsabakaları ile karşı karşıya geldi. Yaklaşık üç saat süren ve gerilimli geçen müsabakaların ardından tribünleri dolduran onlarca taraftar sahaya bozuk para yağdırdı. Sahaya atılan ve Fırat'ın başına isabet ederek seken bozuk paralardan birini toplamaya çalışırken suçüstü yakalanan; isimlerinin Cenk (34) ve Erdem (33) olduğu tespit edilen iki kişi polise teslim edildi.

Yeni sezonla LEVEL PAF Ligi de başlamış oldu. İçecek kutularının kapaklarını rakiplerinden önce kırmak için birbirleriyle kıran kırana mücadele eden LEVEL çalışanları, günün bitiminde soluğu Reyna'da aldılar. İşte detaylar...

OYUNCULAR



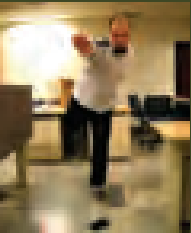
FIRAT

Hayatını PES serisine adanmış, önüne gelen her rakibe çimleri yedirmiş ve PES hakkında hiçbir şey bilmemesine rağmen kendisiyle oynama şerefine ulaşmak isteyen genç dimağları 15-0'lık skorlarla evine göndermiş olan yıldız futbolcu.

Özel Hareketi Dar alanda kısa paslaşmalar

Favori Takımı Barcelona

En Sevdiği Oyuncu Samuel Eto



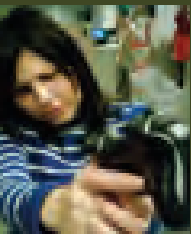
FARUK

Furkan'la birlikte ileri ucun "etkili ikilisi"ni oluşturan Faruk, turnuvanın iddialı isimlerinden biri ancak ilk turda eşleştiği Elif'i yeneceğinden eminmiş gibi gözükse de içindeki korku gözlerine yansıyor.

Özel Hareketi Abanma

Favori Takımı Manchester United

En Sevdiği Oyuncu Cristiano Ronaldo



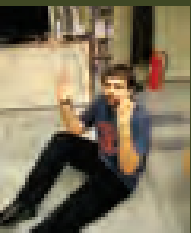
ELİF

LEVEL Ligi'nin yeni yıldızı... Her maç galibiyet parolasıyla hazırlanan Elif'in, alabileceği muhtemel mağlubiyetlerden sonra nasıl bir tavır sergileyeceği merak konusu.

Özel Hareketi Rakibin kafasına Sixaxis'i geçirme ve Sixaxis'in "hareket algılama" özelliği ile rakibi sağa sola savurma

Favori Takımı Brezilya

En Sevdiği Oyuncu Kaka



ŞEFİK

Bugüne kadar oynadığı 143 maçta rakip fileleri 57 kez havalandıran Şefik'in gol sorununa çözüm bulup bulamadığını ancak oynanacak maçların sonunda öğreneceğiz.

Özel Hareketi Kendisini yere atma

Favori Takımı Chelsea

En Sevdiği Oyuncu Joe Cole



LEVEL Ligi'nin ilk haftasında oynanan maçlar, noter huzurunda yapılan kura çekimiyle belirlendi. Şanslı elleriyle kura çekimini gerçekleştiren bendeniz, ilk turda Fırat ile eşleşmenin vermiş olduğu üzüntüyle ayrıldım salondan. Bu tören için özel olarak hazırlanmış olan kavanozumuzu tutan Elif Hanım kızımı ise organizasyonun havasına fazlasıyla girmiş gibi görünüyordu. Kuralar çekildiğine göre artık maçlara geçebiliriz!

LEGOEL MAÇA YETİŞEMEYİNCE

ZEYNEP 3-0 HÜKMEN GALİP SAYILDI



Ligin ilk maçında Ercan ve Ömür karşı karşıya geldi. Maç öncesinde PES hakkında hiçbir şey bilmediğini belirtilen Ömür, maçın ilk dakikalarında yediği gollerle 2-0 geriyeye düştü. Ömür'ün şeref sayısını bulması için uğraş vermeye başladı. Sonunda iki taraf da amacına ulaşta ve maçı 2-1 Ercan kazandı.

Saha Kenarı: Elif, bir maç oynanırken / izlenirken televizyonun önünden değil de maçı izleyenlerin arkasından geçen ilk Türk kıza olarak tarihe geçti.

UYUN: PRO EVOLUTION SOCCER 6

İNCELENDİĞİ SAYI: 119

PUANI: 97

FARUK İLE ELİF ARASINDA OYNANAN MAÇA KÜFÜRLÜ TEZAHÜRATLAR DAMGA VURDU



Baştan sona çekişme içinde geçen maçın 85. dakikasında attığım golle Fırat'ın karşısında 1-0 öne geçtim ama santralden aldığı topu bir türlü bırakmayan Fırat maçı 1-1'e getirdi ve PES kurallar gereğince ikinci bir maç yapmak zorunda kaldık. Rövanş niteliği taşıyan bu maçta Fırat'ın attığı her şut gol olunca sahadan 3-1 mağlup ayrıldım. **Saha Kenarı:** Faruk'un "Furkan" tarafı, Yayın Yönetmeni'ne yaptığı bu hareket sonrasında kovuldu.



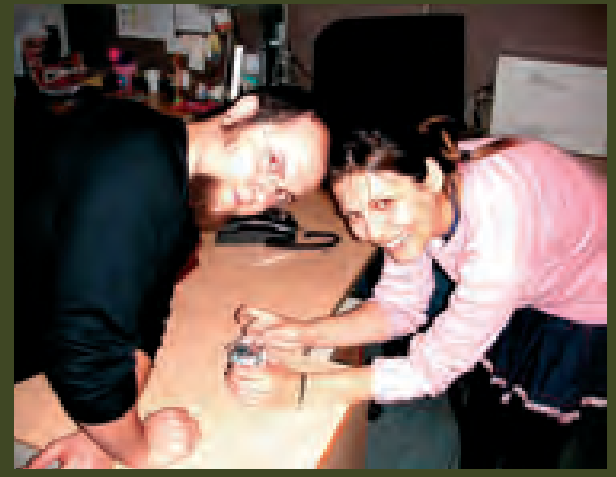
İşte büyük final! Turnuvanın favorisi Fırat ve sürpriz ismi Ercan, maç öncesinde kendilerinden emin bir şekilde poz veriyorlar. Milli marşın okunmasının ardından başlayan maç Fırat 1-0 kazandı ve hak ettiği şampiyonluğa ulaştı. 1-0'lık skora aldandı sakın; acelemiz olduğu için maç süresini beş dakika olarak ayarlamıştık. Aksi halde çok daha gollü ve farklı bir skorla karşılaşabilirdik. Tebrikler Fırat! Tebrikler Türkiye! (Neden Türkiye?!) **Saha Kenarı:** Maç sonrasında yapılan doping kontrolünde Faruk Akıncı'nın yüksek miktarda Calcium Sandoz aldığı tespit edildi ancak final maçında Faruk değil, Ercan oynadığından Faruk'a herhangi bir yaptırım uygulanmadı.

P U A N D U R U M U

İSİM	BU AY	TOPLAM
FIRAT	10	10
ŞEFİK	9	9
ERCAN	8	8
ZEYNEP	6	6
ELİF	5	5
ÖMÜR	3	3
LEGOEL	2	2
FARUK	1	1

LEVEL PAF LİGİ

Yeni sezonda oynamaya başlanan ve LEVEL Ligi ile aynı dönemde düzenlenen LEVEL PAF Ligi'nde nostaljik bir oyuna yer verdik. Öğle saatlerinde içerini boşalttığımız ve akşama kadar sakladığımız kutular sayesinde organize ettiğimiz "açma halkası kırma" mücadelesini, Faruk'u mağlup eden ben kazandım. Maç sonrasında ortaya istenmeyen görüntüler çıktı. Bu çirkin görüntüleri LEVEL DVD'sinde bulabilirsiniz. Bu arada, LEVEL PAF Ligi'nin en sevimli pozunu Faruk & Elif ikilisi verdi.



G Ü N Ü N G A L İ B İ

JIMMY FIRAT HASSELBANK

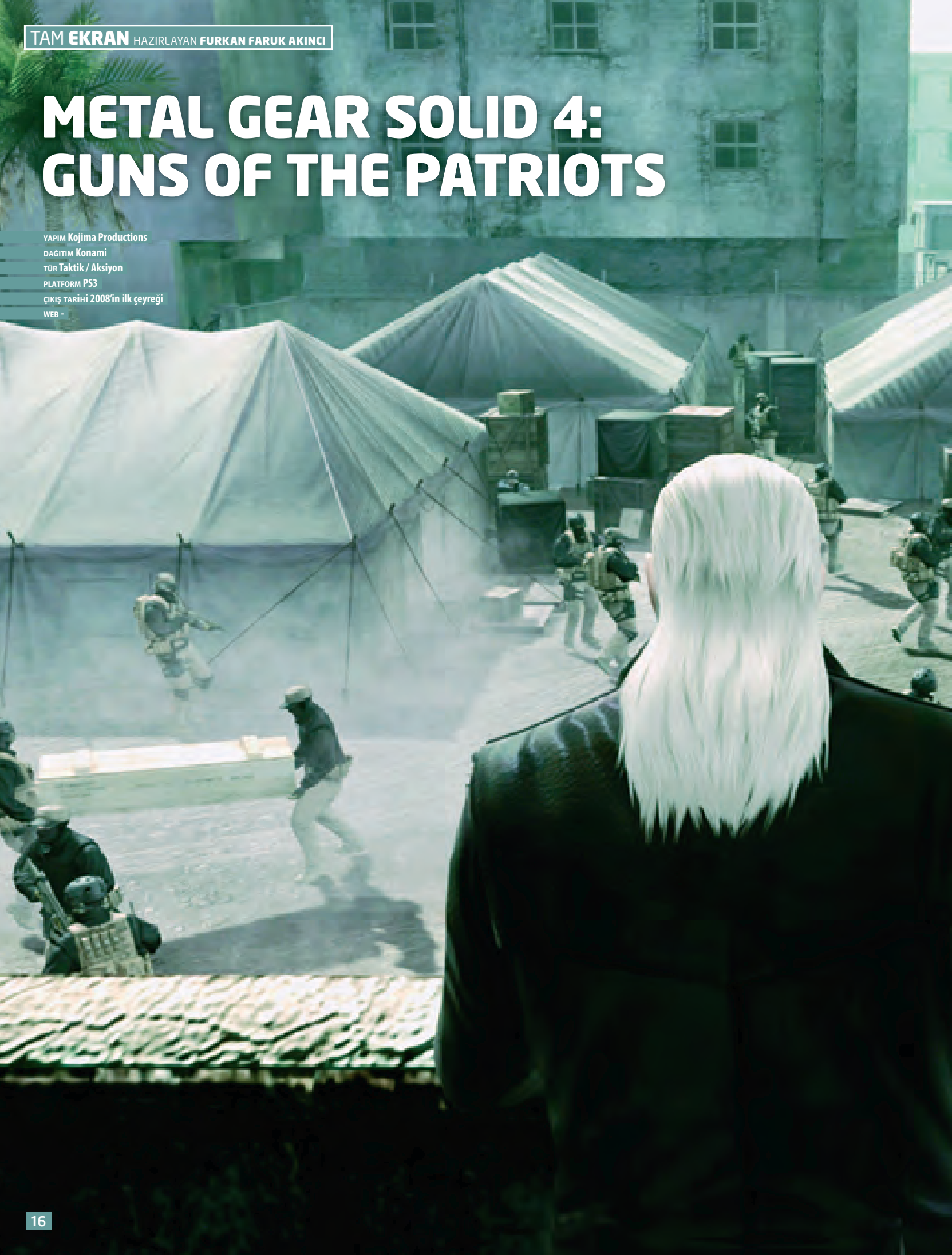
10 PUAN

Fırat'ı yenmeye o kadar çok yaklaşıyordum ki... Belki de şampiyon olacaktım ama Fırat bir kez daha kazanmayı bildi ve LEVEL Ligi'nin ilk haftasını lider olarak tamamladı. Ben de bunun üzerine LEVEL PAF Ligi'ne konsantre oldum ve istediğimi aldım.

TAM EKRAM HAZIRLAYAN FURKAN FARUK AKINCI

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

YAPIM Kojima Productions
DAĞITIM Konami
TÜR Taktik / Aksiyon
PLATFORM PS3
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB -





Revolver Ocelot, artık tüm bedenini Liquid'in karanlık zihnine bırakmış, birkaç hamle ile kontrol edebildiği askerleri izliyor. Bu savaşta bir neden aramak artık çok anlamsız. Söylenilecek her şey söylendi artık. İlk kardeş kanının döküldüğü yerde, tarihin başlangıcından beri savaşın hiç eksik olmadığı bir coğrafyada edilecek son dans. Kim bilir? Belki de Solid de buralarda bir yerde kardeşini gözlüyordur. Yine kimselere görünmeden, yine bir hayalet gibi... Ancak hatırlaması gereken bir şey var: Orta Doğu'da bütün iklimler sert geçer.



HAYATTA KALMAK ÇOK MU ZOR?

Borderlands

GEARBOX SOFTWARE'İN DİĞER OYUNLARI

- # Half-Life: Opposing Force
- # Half-Life: Counter-Strike
- # Tony Hawk's Pro Skater 3
- # James Bond 007: NightFire
- # Halo: Combat Evolved
- # Brothers in Arms: Hell's Highway

Mad Max ne güzel filmdi yahu! Gerçi güzeldi güzel olmasına ama karşına geçip bana film hakkında detaylı sorular sorarsanız size söyleyebileceğim çok fazla şey yok. Bunun nedeni filmi izlediğim dönemde henüz şuurumun tam anlamıyla oluşmamış olmasıdır. Hafızamı zorlarsam neler hatırlayabilirim... Mel Gibson vardı; hani şu Braveheart'taki uzun saçlı adam... Filmin sonunda ölmüş müydü, ne? Toz toprak içinde yol alan garip araçlar, ellerinde birbirlerinden farklı silahlar

bulunduran insanlar... Doğru filmi hatırlıyorum, değil mi? Başka... Bu kadar herhalde; daha fazlasını hatırlamıyorum. Filmi birilerinden bulup yeniden izlemem gerekiyor çünkü bir kez daha izlemek ve daha fazlasını hatırlamak istiyorum. Borderlands hakkında açıklanan ilk bilgiler ve yayınlanan ilk ekran görüntüleri filmi yeniden izleme isteği uyandırdı içimde. Oyun ile film arasında birçok benzerlik olduğuna eminim. Bildiklerimi anlatmaya başlasam iyi olacak...

Mad Max gibi Borderlands de bilim kurgu türünde. Araçların üzerlerinde elleri silahlı insanlar ve her anı aksiyon dolu bir koşuşturmaca... Borderlands'ın üzerimde bıraktığı ilk izlenim bu. Biraz da Gearbox Software'in hazırlayıp adresime gönderdiği metni inceleyeyim: Yazdıklarına göre oyunun bilim kurgu olduğu konusunda haklıyım. FPS türünü temel alan oyunda araçların oynanıştaki payı büyük. Hem tek başımıza, hem de grup olarak düşmanlara karşı savaşabileceğimiz. Grup olmak için en fazla üç kişiye daha ihtiyacımız olacak ve bu insanları internet üzerinden bulacağız. Biraz da RPG türünün etkileri hissediliyormuş oyunda. Başka...

Hava ayaz mı ayaz> Oyunumuz Pandora gezegeninin yakınlarındaki Borderlands adlı, ürkütücü ve bir o kadar da tehlikeli bir bölgede geçiyor; kuralların olmadığı ve haydutların (ya da siz onlara nasıl hitap etmek isterseniz) kol gezdiği bir bölgede... Kolonilerin yaşam mücadelesi verdiği ve birçok kez birbiriyle savaştığı bir ortam var. İşin içine bir de uzaylılar girerse tam bir kaos olur herhalde. Böylesine karışık bir ortamda birçok düşman ve durum ile karşılaşmamız muhtemel. Tek başımıza savaşarak hayatta kalabilir miyiz? Belki de... Ama yanımıza birkaç savaşçı olarak dört kişilik bir ekip oluşturursak ve birlikte hareket edersek daha iyi olmaz mı? İşte buna varım! Ben bir, Fırat iki, Faruk ya da Furkan üç, Elif de arabayı kullanır, dört. Hepimiz yer var mı acaba?

Borderlands'te tek başımıza veya ekip olarak birçok çatışmaya gireceğiz. Elbette bu çatışmalar alacağımız görevler doğrultusunda şekillenecek. Görevler boyunca bize en çok lazım olacak olan şey -silahlarımızın dışında- altımıza çekeceğimiz araçlar. Dayanıklı ve donanımlı bir araçla çatışmalarda ayakta kalmak ve düşmanlarla baş etmek çok daha kolay olacaktır; en azından tahminim bu yönde. Üzerinde bulunduğumuz gezegenin uçsuz bucaksız topraklarında yürüyerek yol almak çok mantıksız zaten. Aracımıza atlayıp hızla ilerlerken de tehlikenin nereden ve nasıl geleceğini kestirmek güç olacaktır. Eğer oyunu bir ekip halinde oynamaya karar verdiğimizde şoför

YAPIM Gearbox Software

DAĞITIM 2K Games

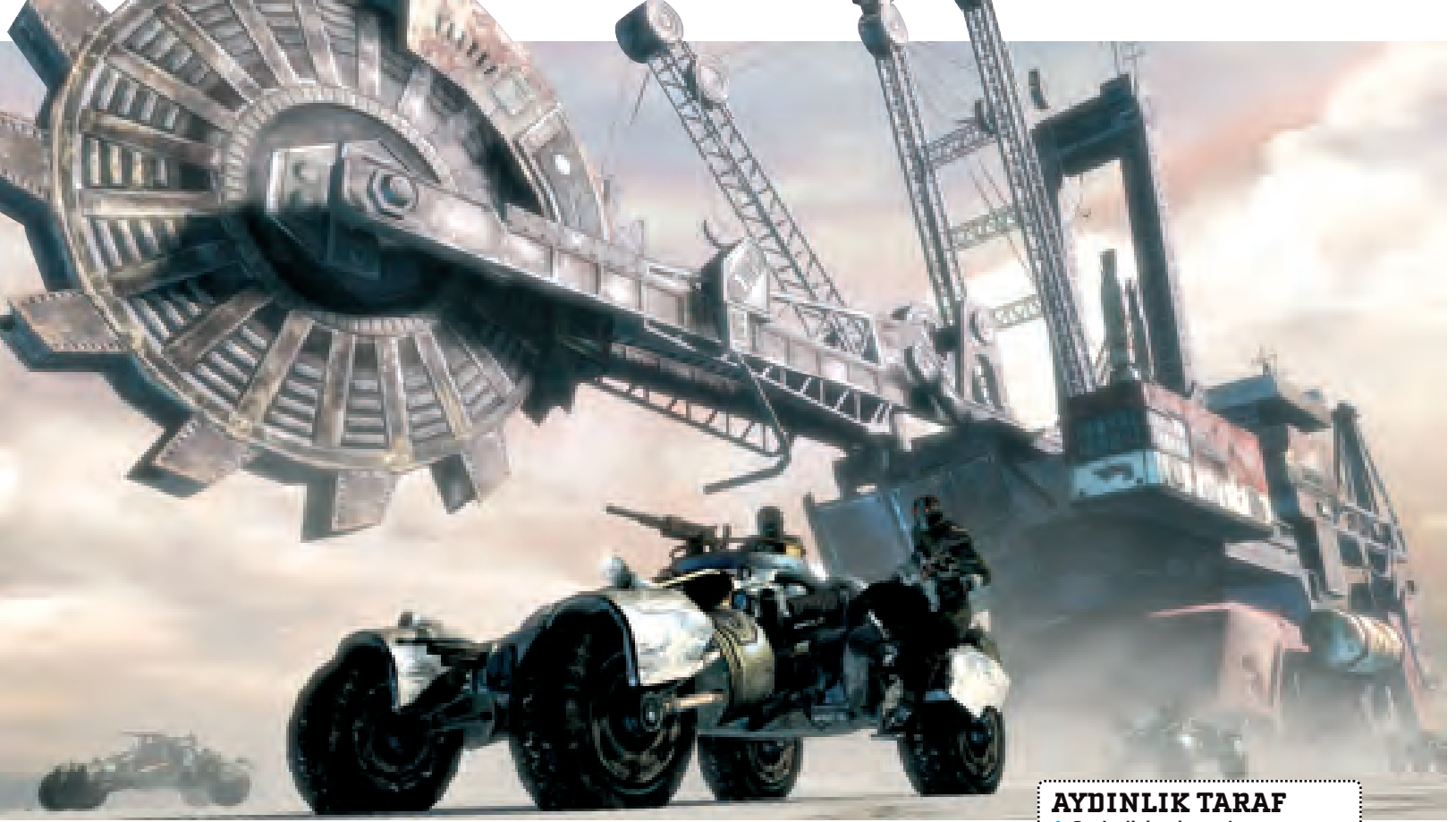
TÜR FPS/RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008 Sonbahar

WEB www.borderlandsthegame.com





koltuğu dışındaki koltukları işgal edenler ellerindeki silahlarla çevreyi süzebilir ve arkadaşlarını tehlikelere karşı koruyabilirler. İşte oyunu tek başımıza oynamamız için bir neden daha!

Games Convention 07 yazımında Borderlands'i atlamış ve açıkçası bundan biraz pişmanlık duymuştum. Bu paragrafa kadar anlattığım bilgiler, Gearbox Software'in fuarında gerçekleştirdiği sunumun bir derlemesiydi. Şimdi araştırmamı derinleştiriyor ve size daha fazla bilgi aktarmak için ter dökmeye başlıyorum.

Benim cici silahım > Oyunda birkaç detay ön plana çıkıyor; bunların başında da silah mevzusu geliyor. Borderlands'in silah yelpazesi, silahları saymamızı zorlaştıracak kadar geniş olacak. FPS türündeki birçok oyunda, yapımclar iki-üç özel silaha konsantre olduklarından bir süre sonra hipnotize olur ve elimizdekinin ne olduğu unutup verirdik. X oyununda etrafı darmadağın eden güçlü bir silaha, Y oyununda ise objeleri hareket ettirmemizi sağlayan ilginç bir silaha tav olduk. Borderlands'te ise birkaç silaha odaklanmayacak, ne kadar çok farklı silah kullandığımızı şaşıracağız. (Söz veriyorum, kimse şaşırmasa da ben şaşıracağım!) Hatta belki de bir kez kullandığımız bir silaha ikinci kez buluşmayacağız. Paragraf boyunca kurduğum cümlelere baktığımda bir şeyi fark ettim: Yapımcıların gazına gelip biraz saçmalamış olabilirim! Acaba onlar mı abartıyor, yoksa ben mi ileri gittim? Bu sorunun cevabını öğrenmek için koskoca bir yıl var önümüzde.

Şöyle bir bakıldığında Mad Max kadar Halo'yu da anımsatıyor Borderlands. Halo'da; araçlara binip ilerlemek, aracın herhangi bir koltuğuna oturup ateş için pozisyon almak ve elimdeki silahla çevreye dehşet saçmak yapmadığım iş değil ancak bu özellikler Halo'nun birer parçasıyken, Borderlands'in temelini oluşturan öğeler. Madalyonun diğer yüzünde ise RPG türü var: Araç ve silah kullanımı sıradan birer

özellik olarak değil, canlandıracağımız karakteri geliştiren birer aksiyon olarak konumlandırılıyor. Senaryo doğrultusunda ilerlerken alacağımız görevlerde ortaya koyacağımız performans karakterimizin gelişimine katkı sağlayacak. Prosedür gereği her hamlemizde tecrübe kazanacak, zamanı geldiğinde seviye atlayacak; bu sayede aracımızı geliştirecek, yeni araçlar alacak ve kullanabileceğimiz ekipman sayısını artıracacağız. Farklı silahlar, zırhlar ve... Daha fazla uzatmayayım en iyisi; bu prosedürü yıllardır görüyor ve uyguluyoruz zaten. Vur, kır, parçala, tecrübe kazan, farklı silahlar kullan, güçlen, güçlü düşmanlarla çarpış, daha güçlü düşmanlarla çarpış, onları da yen, daha fazla güçlen, daha fazla güçlen, daha fazla güçlen ve dünyayı ele geçir!

Bu arada, oyunun RPG tarafı için Diablo benzetmesi yapılıyor ve ben de bu görüşe katılıyorum. Zaten oyunun geneli için de Mad Max benzetmesi yapılıyor ve bu fikre de yazının başında iştirak etmişim.

Son düzlüğe girdim artık; elimde size aktardığım bilgilerin ve birkaç ekran görüntüsünün dışında pek bir şey yok ancak sadece bu veriler ışığında bile Borderlands'in eğlenceli bir oyun olacağını söyleyebilirim. Gearbox Software'in diğer birkaç oyununu sol sayfadaki kareli not defterime yazdım zaten. Özellikle Brothers in Arms gibi bir oyunu hazırlayarak beni kendine hayran bırakan bu firmanın, yeni oyunu Borderlands'te de başarılı olacağını tahmin ediyorum ve kuponda yer alan bu maça "1" yazıyorum. Bakalım bir sonraki maç neymiş... 🍀

Binbir çeşit silah, her anı heyecanla dolu olan bir aksiyon, FPS ve RPG türünün birleştiği bir oyun... Kuracak sürüyle klişe cümlem var ancak beklemeyi tercih ediyorum.

AYDINLIK TARAF

- Geniş silah yelpazesi
- Eğlenceli oynanış
- Atmosfer basıncı

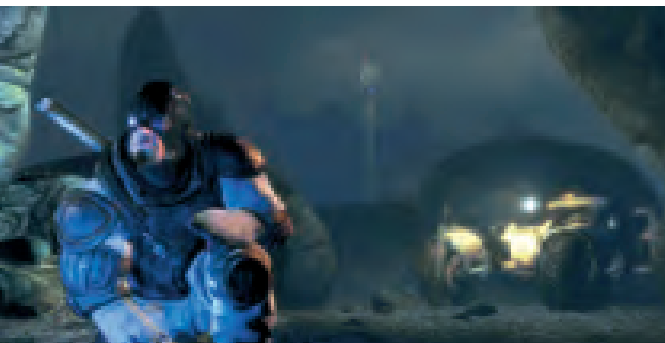
KARANLIK TARAF

- Bahsi geçen silah çeşitliliğini kaldıramayabiliriz
- Oyunun PC versiyonu, konsol versiyonları kadar etkileyici olmayabilir

ÖTE YANDAN



Gearbox Software'in üzerinde çalıştığı bir diğer oyun da Aliens. PlayStation 3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyunun ismi henüz netleşmiş değil ama canımdan çok sevdiğim bu arkadaşımın karşı karşıya gelmek için sabırsızlanıyorum. Oyunun ne zaman çıkacağı da belli değilmiş yahu! Bir tek ismi mi var yani elimizde?!



YAPIM Belli değil
DAĞITIM Belli değil
TÜR FPS
PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009
WEB -

BEN, SEN, O; BİZ, SİZ, ONLAR...

They

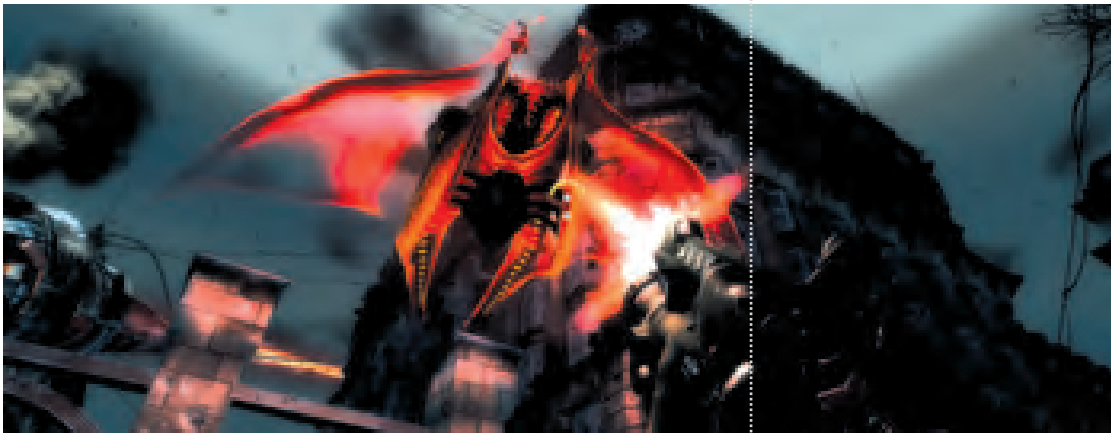
Şu anda bu yazıyı gerçekten okuyormusunuz? Yoksa aslında şu anda gerçekleştirdiğiniz eylem, geçmişinizde kalmış olan basit bir kare mi? Belki de Altıncı His isimli filmde olduğu gibi yaşadığını zanneden bir hayaletsiniz ve elinizde bu dergiyi dahi tutmuyorsunuz aslında. Ya da kişilik bölünmesi yaşıyorsunuz; bugün bu dergiyi okuduğunuzu yarın hatırlamayacaksınız.

Sürekli bir paranoyaklık, sürekli bir gizem hali sevgili okurlar. Filmler ve diziler bizim meraklanmaya ve paranoyaklaşmaya olan eğilimlerimiz ile besleniyor. "Şu karşımda duran masa da masa değil mi yani?" gibi çikşlar yerini "Belki de masa aslında bir iletişim aracıdır; üstündeki vazo da alıcısıdır" gibi kafayı yeme emarelerine bırakıyor. "Hiçbir şey görüldüğü gibi değildir" lafını daha önce çok duyduk ama bu felsefeyi "fark etmez" felsefeli "X" nesli dahi benimseyince olayın ne kadar ciddi bir boyuta ulaştığını gözlemek zor olmuyor. Aslında bu felsefenin bu denli yaygınlaşmış olmasının olumlu bir tarafı da var: En azından sorgulamaya alışarak beynimizin körelmesini engelliyoruz; her şeyden şüphe duyarak olayları olduğu gibi kabullenmemeyi öğreniyoruz. Fakat "Popülerlikte tavan yaptır"



diye bu akımı sorgulamaktan kaçmamalıyız. Belki de bizi şüpheye düşürmenin, sürekli kafamızı meşgul etmenin arkasında dönen daha büyük dolaplar vardır. Paranoyaklığının paranoyaklığının paranoyaklığı...

Ne yapıcısı belli, ne de dağıtıcısı... Çıkış tarihi 2009 olarak açıklanmış ama bu tarihin de bir kesinliği yok. Ortada sadece IMC / Metropolis'in (Bir yapımçı ve bir dağıtımçı firma bir araya gelmiş.) yaptığı açıklamalar, bir trailer ve GC 07'den edinilen izlenimler var. Yani her şey gizemli, her şey muallakta.



AYDINLIK TARAF

- ✓ FPS'leri bir adım ileriye taşıma çabası
- ✓ Eğlenceli silah "upgrade" sistemi
- ✓ Senaryoya önem verilmesi

KARANLIK TARAF

- ✗ Sözde kalması olası vaatler
- ✗ Bulmacaların sıkıcı bir hale gelme olasılığı
- ✗ Oynanış sisteminde fazla yenilik içermemesi

Zaten oyunun adı da garip; They, yani "Onlar"... Onlar da kim? Şöyle açıklayayım: 2018 yılında, İngiltere bir saldırıya uğruyor. Saldırı, robotlar tarafından gerçekleştirilmiş ancak bu işin arkasında bir terör örgütünün olduğu varsayılıyor ancak iş, herkesin kafasında kurduğundan farklı cereyan ediyor: Robotların arkasından terörist falan çıkmıyor. Peki, ne mi çıkıyor? Ruh mu desem, cin mi desem, uzaylı mı desem, hayalet mi desem? Ben en iyisi "Onlar" diyerek işin içinden sıyrılıp çıkayım.

Biraz gerçeklere tutunmak istersek bunun için de elimizde yeterli miktarda bilgi mevcut. Mesela IMC / Metropolis, oyun için dışarıdan bir grafik motoru temin etmek yerine kendi başlarına bu işin altından kalkmak istemişler ve NextNitrous adındaki yeni nesil grafik motoru üzerinde çalışmaya başlamışlar. Özellikle, motorun sahip olduğu efektler, Hollywood filmlerindeki efektleri aratmayacak gibi görünüyor. Grafik motoru dışında heyecan yaratabilecek bir başka konu da oyundaki silah sistemi. They'de, diğer FPS'lerde olduğu gibi onlarca silahı aynı anda taşıyabilen bir karaktere sahip değiliz. Karakterimiz, efendi efendi sadece birkaç silah taşıyabiliyor ve gereksinimlerine göre bu silahları modifiye

"ÖLDÜRMEYE KİYAMADIM"



Bu görüntü, 2001 yapımı olan Final Fantasy: The Spirits Within adlı filme ait. İlginçtir ki They'de sorun çıkaran robotları asıl kontrol eden Phantomlar ile bu filmdekiler neredeyse aynı gibi. Asıl değinmek istediğim nokta başka: Böyle bir şeye ("şey", Phantom'dan daha uygun bir kelime) saldırmalı mıyız, yoksa onun tarafına mı geçmeli miyiz? İnsan da hayranlık uyandıran bu "şey"i elindeki "acı" silahlarla yok etmeye çalışan karakterimizin acaba oyunda "Onlar"ın tarafına geçme şansı olabilecek mi? Eğer They; senaryosuyla, bulmacalarıyla ve felsefesiyle ön plana çıkmak isteyen bir oyunsay "Onlar"ın tarafına geçmenin mümkün olması gerekir. Siz ne dersiniz?

edip cins cins silahlar yaratabiliyor. Bu şekilde bulunduğunuz duruma göre özel silahlara sahip olabiliyorsunuz. Yaratılan silahların internet üzerinde satışa sunulabilmesi de güzel bir özellik.

Dünyayı istila etmek için çabalayan uzaylılar, etrafta koşuşturan robotlar vs... Bunların hepsi, FPS oyunlarında daha önce karşılaştığımız şeyler. Ancak bu sefer bizlere vaat edilen yaratıklar ve robotlarla sınırlı değil; They'de önümüze geleni öldürmekten ziyade ortada neyin döndüğünü anlamaya odaklanacağız. 2009'a kadar heyecanımızı kaybetmezsek tabii ki... 🎮

Gizemli bir senaryo, yeni bir grafik motoru ve senaryonun etkisini arttıracak öğeler... Ama ben oyunun sloganı vasıtasıyla temkinli olmanızı önermek durumundayım: "Hiçbir şey görüldüğü gibi değildir."

**1 KAVANOZ NUTTI
ASLA YETMEZ!**



YENİ!

**BOL
FINDIKLI**



**Fındık ötesi, kakao delisi,
ekmek üstü çılgın lezzet!**



YELKENLER BİÇİLECEK!

Empire: Total War

Total War formülü kendini defalarca kanıtladı. Strateji hastaları için şifa; tur bazlı, büyük ölçekte stratejik kararlar ile gerçek zamanlı meydan savaşlarının başarılı bir şekilde harmanlanmasında saklı. Total War serisi, dünyada, büyük savaşların ve değişimlerin yaşandığı karakterize dönemleri ayrı oyunlarla işledi ve hayranlar her oyundan sonra daha fazlasını istedi. Aslında türün sevenleri sadece stratejik öğeler aramıyorlar bir strateji oyununda; tarihsel gerçekçiliğe de önem verilmesini, hatta oynadıkları oyunun neredeyse bir simülasyon olmasını istiyorlar. Creative Assembly de gerçekçi ama çok eğlenceli oyunlar yapmayı becererek hitap ettiği kitleyi her oyunda memnun etmeyi başarıyor. Japon derebeylerinden Orta Çağ

YAPIM Creative Assembly

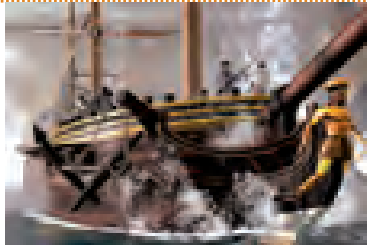
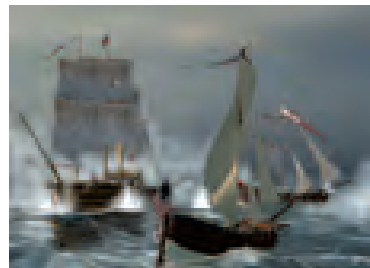
DAĞITIM SEGA

TÜR Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2008

WEB www.totalwar.com



krallıklarına kadar mızrağın, kılıcın, ok ve yayın hakimiyetinde olan birçok dönemden geçtik. Şimdi ise daha barutlu bir döneme doğru yelken açıyoruz...

1700'lerden 1800'lere kadar uzanan bu devir, sanayileşen devletlerin sömürge imparatorluklarına dönüşme çağı. Fabrikalar tüfek ve cephane üretiyor, askerler toplanıp gemilere yükleniyor ve daha fazla demir, kömür ve bu maddelerle yapılacak olan silahları satmak için pazarları fethetmeye gidiyor. Emperyalizm, stratejiseverlerin yabancı oldukları bir olgu değil. Ancak Türk oyuncularını ilgilendiren, kolonici ve sömürücü bir imparatorluk olmayan, İpek ve Baharat Yolları'ndaki ticaretten gelir sağlayan Osmanlı'nın oyunda nasıl yer alacağı.

Bugüne kadarki Total War oyunları içinde her yönden en iddialısı ve en büyüğü Empire: Total War. İngiltere, Amerika, İsveç, Hollanda, Polonya - Litvanya, Rusya, Prusya, Venedik, İspanya, Fransa ve Osmanlı İmparatorluğu oynanabilir taraflar. Bu tarafların yayıldığı alan ise neredeyse dünyanın tamamı: Avrupa, Kuzey ve Güney Amerika, Kuzey Afrika, Orta Asya, Hindistan ve Endonezya...

Siz ne yapacaksınız?> Creative Assembly, yeni oyunla hem fizik, hem de grafik kalitesini ileriye taşıyor; Empire: Total War'un az sayıdaki ekran görüntüsü gerçekten de iştah uyandırıcı. Özellikle deniz savaşları... Dev gibi kalyonlar, dalgaları aşan pruvalar ve rüzgarla şişen yelkenler... Her şey çok güzel görünüyor.

Yeni Total War oyununun önceliklere göre çok farklı olacağı kesin; deniz savaşı seriyeye tazelik katacak. Hem de fazlasıyla detaylı savaşlar... Bir slotun içine bir bölük asker ya da bir gemi sığacak, bu sayede geniş ordumuza hükmetmemiz kolaylaşacak. Deniz savaşları, büyük oranda denizin ve rüzgarın durumuna bağlı olduğundan şartları değerlendirip en iyi manevraları, en isabetli atışları yapmaya çalışacağız. Düşman gemilerini batırmaya çalışmaktan öte yelkenlerini hedef alarak

AYDINLIK TARAF

- ❖ Yeni bir oyun motoru
- ❖ Yepyeni grafikler
- ❖ Meydan savaşlarında kullanılan "ragdoll" fizik modellemesi
- ❖ Detaylı deniz savaşları, bordalama
- ❖ Geliştirilmiş diplomasi (yapay) zekası
- ❖ "Toplu asker üretimi" emri verme olanağı
- ❖ Devasa harita, fazla sayıda taraf

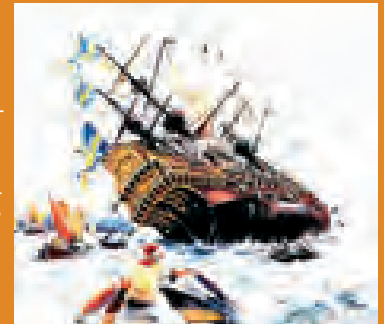
KARANLIK TARAF

- ❖ Dolu dolu bir tarihi dönemde, eşsiz olayların tamamına aynı derecede önem vermek çok zor. Oyuncular geri planda kalan veya oyuna yeterince yansıtılmayan tarihi olaylardan mutlaka yakıncaklardır

yavaşlatabilecek, güvertede tayfalara zayıt vererek bordalamada avantaj sağlayabileceğiz. Gemi bordalayıp kılıç kılıca, tüfek tüfeğe gerçekleşecek olan deniz çarpışmalarını izlemek ve ele geçirdiğimiz gemiyi donanmamıza

ZAMANIN KARANLIK YÜZÜ

Tüm dünya için çalkantılı bir dönem 1700'ler ile 1800'ler arasında geçen zaman. Bir dünya savaşının provası sayılabilecek Yedi Yıl Savaşları bu dönemde yaşanacak; Rus Çarı Deli Petro, ülkesini, Avrupalı devrimlerle dünyanın büyük sanayi devletlerinden biri haline getirecek; İsveç Kralı Charles, parlayıp sönecek; Amerikan Bağımsızlık Savaşı'nda Amerikalılar, Fransızlar ve İngilizler çarpışacak; yenilmez Napolyon fethetilecek ve bu fetihler doğuda, Mısır Seraskeri Cezzar Ahmed Paşa kumandasındaki Nizam-ı Cedid askeri tarafından Akka Kalesi'nde destansı bir savunma ile durdurulacak.





katmak keyifli olacağına benziyor. Belki de pek çok Türk oyuncu deniz savaşlarının cazibesine kapılıp Osmanlı'yı denizasını yayılan, ticaret yapan bir ülke haline getirecek. Gerçi İngiltere gibi donanma gücüne dayalı ülkeler varken bu hiç kolay değil ancak kolay olan ne yapılmaya değer ki?

Hindistan... Zenginlik kaynağı>

"Bu kadar tarih dersi yeter" demek yersiz çünkü her yeni Total War oyununun en güzel yanı keşfetmemiz için açtığı yeni dönemler ve coğrafyalar. Bu geniş haritada -oyanabilir devletlerin dışında- tonla irili ufaklı taraf mevcuttur. Özellikle, Kanuni döneminde, Hint deniz ticaret yollarının ele geçirilememiş olması, Hindistan'ın zenginliklerinin batılı işgalcilere karşı savunmasız kalmasına sebep olmuştur; Hindistan'daki Babür Devleti de oyundaki büyük devletler arasında yer alıyor, oynanabilir

bir şekilde olmasa da. Kuruluş aşamasında Afganistan'ı da kapsayan bu güçlü devlet, Türk liderlere ve Taj Mahal gibi bir Dünya Harikası'na sahip. Babür, ileriki dönemde gücünü kaybedip İngilizler'in hakimiyetine giriyor ve Osmanlı'nın elindeki ticaret yolları da karlılığını kaybediyor.

Büyük imparatorluklar, dış düşmanlara ilaveten devamlı isyanlarla ve ayrılıkçılarla da uğraşmak zorunda. Cumhuriyete yönelmek hem teknolojik gelişim, hem iyi diplomatik ilişkiler, hem de isyanları kolay yatıştırma açısından faydalı. Ancak ekonomik ve siyasal olarak güçlü olmayan, ordusuyla bunu koruyamayan bir ülke, memnuniyetsiz azınlıklar tarafından parçalanmaya mahkumdur elbette. Böylesine zor bir dönemde insanları ortak bir din değil, ekonomik çıkarlar bir arada tutar. Empire: Total War, bu seçim hakkını bize tanıyor ve 1700 ila 1800'lü yılları son derece

gerçekçi bir şekilde yansıtıyor; Total War'ı bu yüzden seviyoruz zaten.

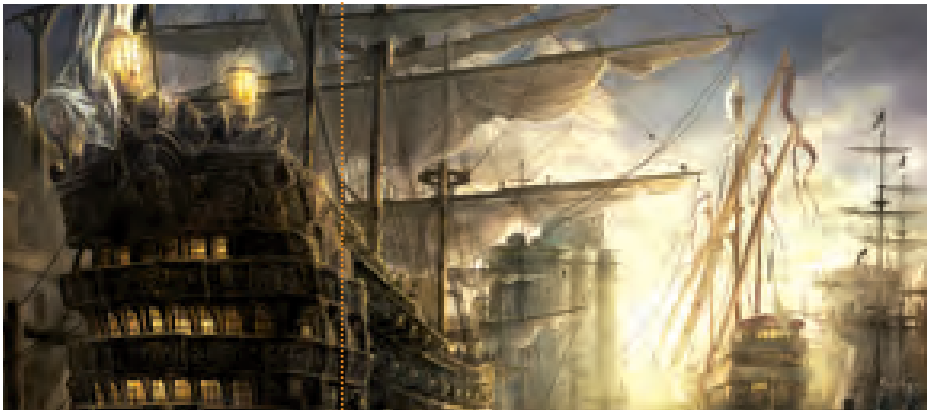
Stratejik bakış> Oyunun ana haritasında eskiye göre hem daha fazla detaya yer verilmiş, hem de oynanış sistemi daha rahat bir hale getirilmiş. Her bölgede tek tek asker yetiştirmekle uğraşmak yerine emirler tek bir noktada toplanıyor, ana harita kanalıyla uygun ve gerçekçi şekilde emir dağılımı gerçekleşiyor. Ayrıca bölgelerdeki binalar yine ana haritadan görülebiliyor ve gerekli imar emirleri verilebiliyor. Savaş haritasında ise orduların pozisyonları, arazi özellikleri büyük bir tutarlılıkla ve detayla oyuna yansıtılıyor.

Suikast ve casusluk olmadan olmaz elbette. Bu iki özellik haritada ayrı birer ikon olmaktan çıkarılmış. Büyük bir haritada, var olan ordulara ilaveten casus ve suikastçıları, diplomatları hareket ettirmek oldukça yorucuymuş gerçekten

de. "Diplomat" demişken: Önceki Total War oyunlarındaki eksiklikler düzeltilmeye çalışılmış. Özellikle diplomatik zekanın askeri hareketlerimize verdiği tepkiler kopuk ve yetersiz kalıyordu. Söylenenlere göre oyunun gidişatına çok daha hakim olan, hızlı algılayan bir yapay zeka sistemi geliştirilmiş.

Gaydaların, davulların, trampetlerin, tüfek seslerinin, düşen top güllerinin arasında kafamızda canlanan manzaralar belli; heyecanlı ve iştahla bekliyoruz! 🎮

Çok daha büyük, çok daha detaylı ve çok daha rahat kontrol edilebilir bir oyun geliyor. Oyunun; detaylı deniz savaşları kadar emperyalizmin yükseliş döneminde dünyada yaşanan olayları ele alıyor olması da ilgi çekici.



DENİZLER ÜSTÜNDE 20.000 FERSAH

Empire: Total War, deniz savaşlarının bu denli önemli bir yer tuttuğu ve Barbaros Hayrettin Paşa'nın, Turgut Reis'in, Kılıç Ali'nin, Piyale Paşa'nın ve daha nicelerinin çağlarının geride kaldığı, Türk Denizciliği'nin geride kaldığı bir çağın anlatıldığı ilk Total War oyunu, belki de ilk oyun Empire: Total War. Bu zor konuya hakim olabilecek tek isim, tek marka Total War olsa gerek.





YAPIM TimeGate
DAĞITIM Sierra
TÜR FPS
PLATFORM: PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 11 Kasım 2007
WEB www.whatisfear.com

PAPATYALARLA BEZELİ RÜYALARIM VARDI

İSİM KARMAŞASI



Hukuki işlerden çok anlamam. Avukat olsaydım sürekli işten çıkartılırdım; bundan eminim. Yine de yasalara ve hukuk kurallarına saygım sonsuz. Peki sizce Monolith ve TimeGate de benim kadar kurallara saygılı mı? Ortada şöyle ilginç bir durum var ki F.E.A.R.'ın yapımcısı Monolith, F.E.A.R. evreninin ve karakterlerinin kullanım haklarına sahipken oyunun isim hakkı Sierra'da kalmış durumda. Örneğin; Monolith, yeni oyununda Alma'yı kullanabilecek ama aynı Alma (Gönü) alma hesabaab! Hahaha! Tamam, öğrencim! - FFA) TimeGate'in F.E.A.R.'ında da yer alacak. Ne kadar garip, değil mi? Luke Skywalker'ı hem Star Wars'ta, hem de Star Wars'la alakası olmayan başka bir filmde görmek gibi bir şey bu.

F.E.A.R. Perseus Mandate

AYDINLIK TARAF

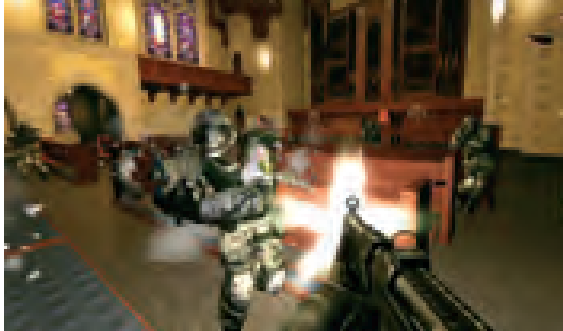
- ✓ F.E.A.R.'ın atmosferi korunuyor
- ✓ Yeni silahlar ve yeni multiplayer bölümler ilgi çekici

KARANLIK TARAF

- ✗ Oyun süresi muhtemelen kısa olacak
- ✗ Bölüm tasarımları tekdüze olursa çok kızıcağım!

Artık nasıl korktuysam; kolumun altında PC kasası, sırtımda monitör, evden bir kaçışım vardı ki sormayın. Aklimin başıma geldiği yer ise Kızılay meydanı oldu. Neden bilgisayar kasası benimleydi ve neden monitörüm artık sırtımda değildi... Bunları kendime sorduğum sırada, meydanın ortasında kan ter içinde kalmamın sebebinin hatırlayıverdim: Beni takip eden bir kız ve beni sevmeyen onlarca adam vardı. Karanlık, benimle mücadele ediyordu ve her şey çok ama çok sevimsizdi. Tüm bunlara rağmen yine de savaşmam gerektiğini düşünüyordum. Alma'nın lanetinden kurtulmalıyım; kırmızı elbisesini ona dar etmeliydim. Evet; bunların hepsini yapmalıyım, derken gördüğüm halüsinasyonun etkisiyle sandalyeden yavaşça yere yuvarlandım.

Gözlerimi açtığımda ekranda F.E.A.R.'ı gördüm. İsim tanıdıkta ama yanında yabancı bir ek vardı: "Perseus Mandate". Hemen araştırmaya başladım; meğer çok gizli bilgiler



içeren birtakım dosyaların adımı Perseus Mandate. İlk F.E.A.R.'da her şey çökerken bir başka grup bu dosyaların peşindeymiş. Şimdi çok sinirlendim işte; bu tip sinsî oyunların gereksiz olduğunu düşünüyorum!

Extraction Point'i hatırladığınızı varsayarak devam etmek istiyorum yazıma. Bir önceki F.E.A.R.'ın (Neden o kadar çok nokta var?) eklentisi Extraction Point pek başarılı bir yapım değildi; sıkıcıydı, bunalıcıydı ve yenilikten uzaktı. Peki Perseus Mandate nasıl olacak sizce? Evet, bu bir soru ama cevabı çoktan verilmiş bir soru gibi



gözüküyor. GC 2007'de demosu yayımlanan ve basın tarafından çığınca oynanan yeni eklenti paketi, oldukça güzel yorumlar aldı. İşte bu nedenle ümitli; bu nedenle heyecanlıyım bu yeni ek paket için.

F.E.A.R.'ın yapımcısı Monolith artık başka bir proje üstünde uğraşüyor ve F.E.A.R.'ın tüm hakları Sierra'ya kalmış durumda. Yine de -şimdilik- TimeGate gayet iyi bir iş çıkarmış gibi gözüküyor. Zira F.E.A.R.'ın atmosferini ve akıllı yapay zeka sistemini koruyan ve geliştiren firma, oynanışa birkaç da yenilik eklemiş. Hayır, yeni bölümlerden bahsetmiyorum; yeni düşmanlar, yeni silahlar ve F.E.A.R.'ın senaryosuyla paralel olarak ilerleyen yepyeni bir hikaye var kaşımızda. Kırmızı başlıklı kızımız Alma da bizlerle olacak üstelik. (Lanet olasıca!) Yeni düşmanlarımız arasında Nightcrawler adında çevik ve zırlı birlikler; mutasyona uğramış garip yaratıklar da bulunuyor. Kimi duvarlarda gezip üstünüze atıyor; kimi duvarların, kolonların arkasına saklanıp bir açığınızı yakalamaya çalışıyor.

F.E.A.R.'ın o muhteşem görseleğe sahip patlamalarını hatırlıyorsunuz değil mi? İşte artık bu patlamaları, istediğiniz zaman, yeni silahınız olan bomba-atar ile gözler önüne serebileceksiniz. Lightning gun'la ise düşmanlarınızı "şok"a uğratacağınızdan emin olabilirsiniz. (İşte yaratıcılıkta sınır tanımayan bir kelime oyunu daha!) Düşmanlarınıza bolca voltaj yükleyebileceğiniz bu silah, zırlı mırh dinlemeksizin onları pişirip ardından parçalara ayırabiliyor.

Orijinal F.E.A.R.'a ihtiyaç duymadan tek başına çalışabilen Perseus Mandate, bir aksilik olmazsa, bu ay içinde piyasada olacak. F.E.A.R.'ın üstünden çok zaman geçmiş olabilir ancak yarattığı etkiyi tamamiyle üstünüzden attığınızı söyleyemezsiniz. Korksanız da, çekinseniz de bu heyecanı bir kez daha yaşamak istediğinizi biliyorum. ☹

PC platformunda gelmiş geçmiş en iyi FPS'lerden biri sayılan ve sunduğu korku öğeleriyle türündeki diğer oyunlardan kolayca ayrılan F.E.A.R.'ın ikinci eklenti paketi... İlk oyunun senaryosuyla paralel olan hikayesi ve yenilikleriyle, F.E.A.R.'ın korku dolu koridorlarına bir kez daha adım atacağız.

30mercury



SIVI SOĞUTMA SİSTEMİ



HAVA AKIŞI SU AKIŞI GÖSTERGESİ



HAVA AKIŞI SU GÖSTERGESİ



HAVA AKIŞI İÇİN ÖZEL TASARIM



KOLAY SIVI DOLAŞIM BAPARÇICILARI



DAHA İYİ HAVA AKIŞI İÇİN 12cm İKİ FAN



ÖZELLİKLER

Model	GE-PHYCAAB	GE-PHYCAAB
Marka	Gigabyte	Gigabyte
Kasa Tipi	Mid-Tower	
Boyutlar	204 x 426 x 398 (D x H x G)	
Çin Malıdır	Alüminyum	
Kısa Panel	600 + 50mm Sesiz	
Öne Açılabilir	1.6mm Alüminyum	
Ağırlık	12 kg	
5.25" Sürücü Yereği	1	
3.5" Sürücü Yereği	1	
3.5" Sürücü Yereği(Fd)	1	
Sesizleşmiş Yereği	1	
Arkaçık	2x20 / 208 / 40 / 40 / 40	
Ön Fan	1x120 mm Sesiz Fan (Max 1800) / 1x120 mm Sesiz Fan	
Arka Fan	2x120 mm Sesiz Fan (Max 1800)	
Sıra / Çıkış Portları	2xUSB 2.0 / 2xUSB 3.0 / 1xFireWire / 1xSATA	



GIGABYTE Cases
not just a Case!

VEGA

GIGABYTE TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ
VEGA BİLGİSAYAR DIŞ. TIC. LTD. ŞTİ.

Büyükdere Cad. Çınarlı Apt.No: 77 Mecidiyeköy / İSTANBUL

Tel: 0 (212) 266 52 00 (pbx) Fax: 0 (212) 272 67 30 sales@vega.com.tr www.vega.com.tr

BU DÜNYAYA ADIM ATTIĞINIZDA ÇIKIŞ ÇOK UZAKTA KALACAK...

Gothic 4: Genesis

Bildiğiniz gibi, Gothic serisinden elini eteğini çeken Piranha Bytes, yakın bir geçmişte bayrağı -Desperados ve Airline Tycoon gibi oyunların ardındaki- Spellbound'a devretmişti. Şimdiye dek 20'ye yakın oyun hazırlayan Spellbound'ın Gothic gibi bir oyunun altından kalkması muhtemel. İşte bu devasa oyunun yapımcısıyla, yani Jochen Hamma ile bir söyleşi gerçekleştirdik. Heyecanı yüzünden okunan Hamma'nın neler anlattığını merak ediyorsanız okumaya devam edin.

Öncelikle JoWood ile yaptığınız anlaşmadan dolayı sizi kutlamak istiyoruz. Peki sizce neden JoWood, Spellbound'ı yapımcı olarak seçti?

JoWood, Avrupa'da ve Almanya'da faaliyet gösteren bir firmayla anlaşmak istiyor, hatta RPG oyunlarında uzman ve sadece PC'ye değil, diğer platformlara da oyunlar hazırlamış olan bir firma arıyordu; bu özellikler Spellbound'da toplandığı için de bizi seçtiler.

Peki daha önce Gothic üçlemesini oynamış mıydınız? Gothic'ı genel olarak nasıl buluyorsunuz ve sizi en çok etkileyen, belki de G4'e ilham kaynağı olan Gothic oyunu hangisi?

Üçlemeyi oynadım elbette. Özellikle güçlü atmosferi ve mükemmel müzikleriyle çok başarılı bir seri. Beni en çok Gothic 2 etkilemiştir ama bu demek değil ki diğer Gothic oyunlarını beğenmedim. Her Gothic oyununun kendine göre artıları ve eksileri vardı fakat seri dahilinde en az eksiye sahip olan oyun Gothic 2'di. G4 ise sadece bir oyunun değil, üç oyunun en iyi yönlerini bir araya getiriyor. Tabii ki bu karışıma birçok yenilik de ekleyeceğiz.

Gothic 4'ün açığa çıkmasının üzerinden çok fazla zaman geçmedi ama senaryo hakkında bir şeyler belirmiş olabilir. Bu konuda bizi biraz bilgilendirir misiniz?

Bu konuda hummalı bir şekilde çalışıyoruz ancak şimdilik yalnızca bazı detaylar belirlenmiş durumda. Fakat size şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki diğer Gothic oyunlarına paralel bir hikaye geliştiriyoruz. Bölümler ise yine önceki Gothic oyunlarında olduğu gibi geniş, uçsuz bucaksız dış mekanlardan ancak önceki Gothic oyunlarından farklı olarak daha büyük şehirlerden oluşuyor ve daha fazla sayıda zindan içeriyor.

Söylediklerinizden yola çıkarak şöyle bir soru sormak istiyoruz: Büyük bir dünyayı ve yeni nesil grafikleri mi, yoksa güçlü bir atmosferi ve iyi bir senaryoyu mu tercih edersiniz? Ve sizce Gothic'in eksik yönleri nelerdi?

Aslına bakarsanız ikisi de değil; bizim için önemli olan oynanış sistemi. Atmosfer ve senaryo elbette Gothic'in dünyasında çok önemli

bir rol oynuyor ama bana kalırsa bunlar tek başlarına oyuncuyu başından sonuna dek oyunda tutmaya yetmez. Amacımız, senaryonun kalitesini ve atmosferi sekteye uğratmadan oynanış sistemini geliştirmek. Eksik yönler konusunda ise... Aslında her oyuncu, seride farklı bir eksik nokta bulmuştur ama özellikle Gothic 3 teknik açıdan çok problemliydi. Hatırlarsanız, oyun yama olmadan hiçbir şekilde oynanamıyordu. Bu yüzden dövüş sisteminde ve arabirimde büyük değişiklikler yapmayı düşünüyoruz.

Oyunda en çok sevilen sınıflardan biri Mage, yani Büyücü'ydü. Yeni oyunda büyü sistemi nasıl işleyecek?

Büyü sistemi, serinin her versiyonunda değişiklik gösterdi. Gothic 4'te de büyü sistemine yenilikler getirmeyi düşünüyoruz fakat bu yenilikler eski sisteme alışkın olan Gothic oyuncularını rahatsız etmeyecek.

Seriye getireceğiniz yenilikler arasında hayvanları birer binek olarak kullanmak bulunuyor mu?

Eğer önceki Spellbound oyunlarını oynadıysanız bazı oyunlarımızda hayvanların birer binek olarak kullanıldığını görmüşsünüzdür. Gothic'in geniş dünyasında da binek hayvanlarına yer var aslına bakarsanız. Yani, evet; bu özelliği oyuna eklemeyi düşünüyoruz.

Oyunun 2008'de piyasaya çıkma olasılığı var mı?

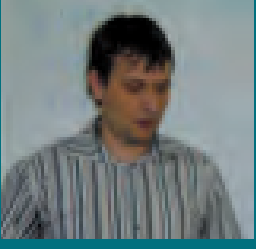
Bu konu hakkında yorum yapmak için henüz çok erken.

Verdiğiniz bilgiler için çok teşekkür ediyoruz. Gothic serisini en iyi şekilde devam ettireceğinize inanıyoruz. İyi çalışmalar ve iyi şanslar... ☺



JOCHEN HAMMA KİMDİR?

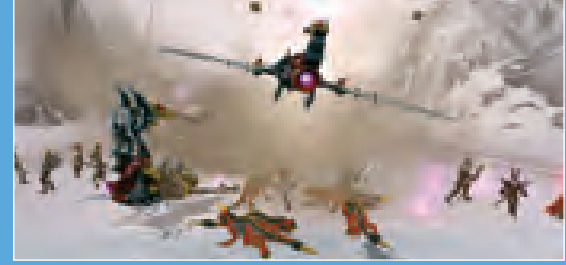
18 yıl önce oyun sektörüne adım atan ve RPG oyunları ile ilgilenen Hamma, 1995 yılında Spellbound ile ortak bir çalışmaya girmiş ve yalnızca birkaç ay sonra soluğu Spellbound'da oyun tasarımcısı olarak almıştır. Kariyerinde hızla yükselerek proje yöneticisi olan Hamma, Gothic projesi için çok heyecanlı olduğunu her fırsatta belli etmektedir.



WARHAMMER 40K: SOULSTORM

Bu evren daha nereye kadar genişleyecek yahu?

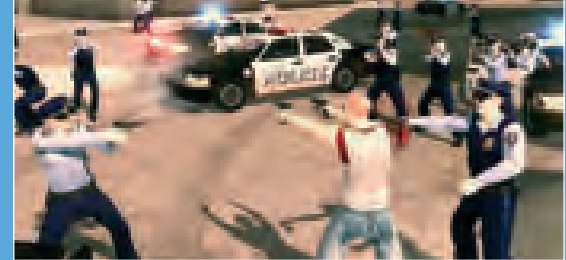
Diğer W40K oyunlarına ihtiyaç duymaksızın çalışacak olan Soulstorm, yine RTS türünde ve yine W40K'nın tüm özelliklerini taşıyor. Paket ayrıca; Dark Eldarlar'ın bulunduğu iki yeni ırk, bolca yeni harita, eski ırklar için birçok yeni ünite ve geliştirilmiş bir "yıldız sistemini ele geçirme" modu içeriyor. 2008'in bahar aylarında PC için piyasaya çıkması beklenen Soulstorm'dan önce diğer W40K oyunlarını oynamanızı şiddetle tavsiye ediyoruz.



SAINTS ROW 2

Hep birlikte bu şehrin altını üstüne getireceğiz

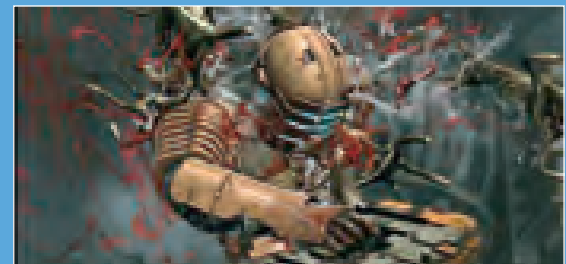
Saints Row 2 konusunda yapımcılar büyük konuşuyorlar; Saints Row 2'nin oyuncuların bir oyunda ne kadar özgür olabileceğinin en iyi kanıtı olacağı vurgulanırken multiplayer anlamında da türünün ilk örneği olacağı iddia ediliyor. "Bu denli iddialı konuşmaya gerek var mıydı?" diye düşünürken yapımcıların diğer açıklamaları gözümüze çarpıyor: "Tek kişilik oyunu online olarak ya da bir arkadaşınızla tek makinede oynayabileceksiniz!" Bu bayağı güzel bir haber ama oyunun devrim yaratacak olan multiplayer özelliği bu değil; Saints Row 2'nin devasa oyun alanında yüzlerce oyuncu birbirinin peşinden koşacak ve şehri ele geçirmeye çalışacak. Bu sistem işler mi, işlerse nasıl işler; hiçbir fikrimiz yok. Oyunun çıkış tarihi de belirsiz.



DEAD SPACE

„Merhaba dünyalı; biz dost değiliz“

Uçsuz bucaksız evrende, insanlar o gezegen sizin, bu yıldız sistemi bizim gezdikleri sralarda, bir uzay gemisi teknisyeni olan Isaac Clarke, bir maden gemisine iniş yapar. Teknik sorunlar yüzünden olduğu yere çakılıp kalan bu gemiyi tek başına nasıl tamir edeceğini düşünürken Clarke'in ilgisini çeken bir şey olur: Gemi fazlasıyla sessizdir. Neler olduğunu anlamak için ağır adımlarla geminin içinde ilerlemeye başlayan Clarke, tüm gemi çalışanlarının katledildiklerini görünce neye uğradığını şaşırır. Artık geri dönmek için de çok geçtir; gemiye hakim olan sessizlik, tekrar eden garip seslerle çoktan bozulmuştur. Clarke, nasıl bir belaya bulaştığını birkaç dakika içinde anlar zira korkunç yaratıklar Clarke'in peşine düşmüştür.





RPG PATLAMASI

RPB

ilk başta; bu ismin geçici bir isim olmasını diliyorum. RPB nedir arkadaşlar! RPG'den bozma, kısaltmamış gibi davranan ama aslında kısaltma olmayan, bir RPG oyununa yakışmayan garip bir isim! Beğenmedim; beğenmeyeceğim ve bu konuda hiçbir şekilde geri adım atmamı düşünmüyorum!

İşin arkasında Piranha Bytes olmasaydı bu oyunun üstünde durmazdım fakat Gothic gibi bir şaheseri dünyaya kazandırdıkları için onlara saygı duymak durumundayım. Gothic'in Spellbound'a bırakılmasından sonra Deep Silver ile RPB projesine başlayan Piranha Bytes, aynı Gothic'te olduğu gibi fantastik bir kurgu, onlarca çirkin yaratık ve bolca büyü ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Oyunu böyle açıklayınca hiçbir özelliği yokmuş gibi duyuluyor elbette, değil mi? Ama Piranha Bytes'a güvenmeliyiz zira oyuna öylesine güzel

bir hikaye entegre etmeye çalışıyorlar ki büyük ihtimalle senaryoya hayran kalacağız. Hatta oyundaki karakterlerden, oynanış

YAPIM Piranha Bytes
DAĞITIM Deep Silver
TÜR RPG
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2009
WEB -

systeminden, bölümlerden ve benzer birçok öğeden önce sağlam bir arka plan hazırlamışlar. Bu da oyunda mükemmel bir "qu est" sistemine tanık olacağımızın bir belgesi. RPB dünyasındaki her görev, ana hikayede bir yer tutacak ve hiçbir görevi boşuna tamamlamayacağız. Görevleri tamamladıkça görev alanları ve NPC'lerde (RPB hakkında) bazı değişiklikler yaşanacak; RPB dünyası zamanla farklılaşacak. Ancak RPB'den, Gothic'teki gibi geniş, içinde özgürce dolaşabileceğiniz bir dünya beklemek yanlış olacaktır. Piranha Bytes bu defa daha küçük bir alan-

AYDINLIK TARAF

- ✓ Gothic'in yaratıcılarının işin içinde olmaları
- ✓ Sağlam bir senaryo örgüsü
- ✓ Hikayeyi şekillendirecek olan bir dolu görev

KARANLIK TARAF

- ✗ Hikaye gereğinden fazla çizgisel olabilir
- ✗ Gothic'le aynı tarzda grafikler görebiliriz
- ✗ RPB nasıl bir isimdir yahu?!

da, daha fazla detayın peşinde.

Her şey konu ya da senaryo ile bitseydi bahsettiğimiz yapım bir kitap olurdu herhalde. Piranha Bytes da bunun farkında ve bu yüzden oynanış sisteminde de etkili olmayı hedefliyor. Karakterlerin özellikleri ve oyuncuların yetenekleriyle ortak olarak işleyecek olan savaş sistemi, oyuncuların çeşitli kombolar yapmalarına ve hatta bu komboların giydikleri zırhlarla, aldıkları yeni silahlarla değişmesine olanak tanıyacak. Büyücü olmak isteyen arkadaşlarımız ise büyülerini çeşitli büyü türlerinden temin edecekler; 15. ya da herhangi bir seviyeye ulaşınca Firestorm büyüsü otomatik olarak kitaplarına eklenmeyecek. "Armut piş, ağzıma düş" kuralı burada geçerli kısıması.

Alıştığımız türdeki tuhaf yaratıkların, dev solucanların, kanatlı ucubelerin ve mutasyona uğramış olan insanların kafalarını bedenlerimizden ayırmak isteyeceği RPB için uzun bir süre beklememiz gerekiyor. Henüz birkaç aydır bu oyunun üzerinde çalışan Piranha Bytes, Gothic'in müziklerinin bestecisi Kai Rosenkranz'dan birkaç parça almış bile. 2009'a kadar oyunun isminin de değişmesi umidiyle; gözünüz RPB'de olsun.

RPB için bir tahminde bulunmak için çok erken ama Piranha Bytes'ın, Gothic'te ne denli iyi bir iş ortaya çıkardığını gördükten sonra RPB'nin boş bir oyun olmayacağını rahatlıkla söyleyebiliriz.

FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Öncelikle herkese "Merhaba" demek istiyorum. Dünyanın bir ucundan sizlere ulaşan biri olarak şunu belirtmeliyim ki yollarımızın kesişmesi gerçekten çok garip ve bir o kadar da heyecan verici. Ben Legoel Odaburda; futbol hayatımı çok şanssız bir şekilde bitirmek zorunda kaldığımdan bu yana oyun

sektörünün içinde çeşitli görevlerde çalışmaktayım ve açıkçası sektörün gidişatını hiç mi hiç iyi görmüyorum. Öyle ki rafları sürekli birbirinin aynısı olan oyunlar doldurmakta son birkaç yıldır. Örneğin, piyasaya en çok parayı kazandıran futbol oyunlarını ele alalım: Yıllarca FIFA'yı "en kaliteli futbol oyunu" diye oynayıp durduk. PES serisi popülerlik kazandıktan sonra ise FIFA'nın tüm ipliği pazara çıktı adeta. Her maçta 20 tane gol atmak nasıl mümkün olabildi ki zaten? Hep aynı ofans varyasyonları ile aynı goller attığımız bir oyun nasıl iyi olabilir? Ama daha iyi bir alternatif olmadığı için futbol açlıklarını yıllarca FIFA ile gidermeye çalıştık oyuncuları.

PES serisi ise popülerlik kazanmaya başladığından beri hep çok sevilen ve takdir edilen bir oyun oldu. Ama ben onu da bir türlü sevedim çünkü sahanın içinde olmak bambaşka bir duygudur. Bu yüzden eski bir futbolcu olarak ben, ne FIFA'da ne de PES'te bu tadı yakalayabildim. İki oyunda da kendimi sahanın içerisinde terleyen bir futbolcudan çok, bir teknik direktör gibi hissediyorum ve bu durum bana hiç mi hiç "eğlenceli" gelmiyor. Pas vermek / almak, ölü toplarda defansın arasından süzülme, kafaya çıkmak asla bir tuşa basmak kadar kolay olmamalı. Bu hissiyatı veremeyen bir futbol oyunuyla da benim işim olmaz açıkçası. Zaten "futbol oyunları sevdam" Sensible Soccer döneminin kapanmasıyla bitmişti çünkü o yıllarda bir futbol oyununun nasıl olması gerektiği hakkında hiçbir fikrim yoktu. Kısacası, bence, piyasadaki iki popüler futbol oyunu da yutturmacadır, futbol oynamanın zevkini veremeyen hilkat garibesi yazılımlardır. Rooney gerçek haline çok benziyor diye bir oyunu satın alacak değilim, kimse kusura bakmasın. Gelecek ay görüşmek üzere; ben halı sahaya gidiyorum.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR

Şimdi, öncelikle mavi formalı rakibin sol eline bakalım: Bu pozisyonda, mavi formalı futbolcunun eli, rakibinin formasına adeta "Arkadaşım sen top oynama, futbol oynama! Ayrıca, yumuşatıcını biraz az kullan; forma dayanmıyor zira!" der gibi yapımış. Böyle top oynamaz; bu kadar açık faul yapmaz! Eski ve iyi bir futbolcu olarak söyleyebilirim ki PES 2008'den aldığım bu ekran görüntüsü, PES 2008'in -serinin önceki oyunları gibi- yine saçma bir oyun olduğunu gösteriyor. Sen tut "Oyunu daha gerçekçi yapacağım" diye forma çekmeyi oyuna ekle! Cık, cık, cık... Futbol bu değil sayın okurlar! Elinde gamepad; futbol oynadığını, futbolun o kendine has keyfini yakaladığını zanneden tüm oyuncular çok büyük bir yanlış içindeler. Koşmak, pas atmak ve en önemlisi terlemek... Burnu büyük Konami bunları da oyuna aktarsın da görevim! Öyle "forma çekme"yi oyuna eklemekle olmuyor bu işler. Zaten bir yandan "fair play" diye yırtıp, öte yandan bu iğrenç hareketi oyuna eklemek biraz ikizlülük olmuyor mu? Kısacası, benim gibi futbolu bilen herkes biraz mantıklı düşündüğü zaman Konami'nin bu şımarıklığının ardındaki gerçekleri çok rahat görebilir. Ah, zamanında ne hızlı koşardım; kimse beni yakalayamaz, formamı tutamazdı! Ah, ah!

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





SOSYAL HAYATA ELVEDA, WARHAMMER'A MERHABA!

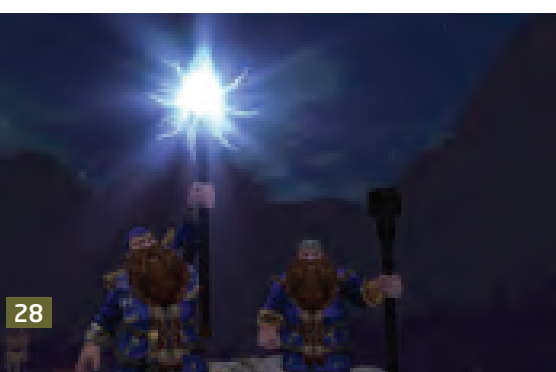
Warhammer Online: Age of Reckoning

H ayır efendim; Warhammer, bir Dawn of War değildir. Age of Reckoning de değildir. Warhammer başka bir şeydir. İngilizler'in "beş çayı"ndan sonraki en büyük tutkusudur ve yeni neslin düşüncesinin aksine bilgisayarlarda değil; masada, yerde, sokak ortasında (yok canım) oynanır. Warhammer, aynı FRP gibi bir masaüstü oyundur ve çok ama çok eğlencelidir.

Önce, Games Workshop'ın distribütörlüğünü yapan bir mağaza bulmalısınız. Türkiye'de böyle bir yer kaldı mı, hiçbir fikrim yok ama eskiden Oversoul adında şahane bir mekan vardı. Şimdi bu mekan kapalı ama ruhu halen kalbimde yaşıyor. Her neyse; bu mağazalardan birine adım atar atmaz alışverişe başlamalısınız. Büyük ihtimalle raflarda sıra sıra kutular, üstünde "Warhammer" yazan renkli renkli paketler göreceksiniz. Kafanızda da şu soru oluşmuş olacak: "Acaba hangi ırkı seçmeliyim?" High Elfler ne kadar asil duruyor, değil mi? Chaos da bir o kadar karanlık ve güçlü... Yoksa, Dark Elf mi olmalısınız? Empire? Dwarf... Eninde sonunda seçiminizi yapacaksınız. Ordunuzu kurmak için asgari sayıdaki askeri aldıktan sonra sizi bir sürpriz karşılayacak; kutuların içinde gri renkli, birtakım ufak adamlar bulacaksınız. Bu

ufak adamların hiçbiri renkli değil ve neredeyse hepsi, sonradan atılacak olan plastik parçalara bağlı. İşte bu noktada Warhammer'ın gerçek olayını, ordunuzu kendi zevkinize göre kişiselleştirebildiğinizi keşfedeceksiniz. Yani o ufak, gri renkli okçuyu

YAPIM **Mythic Entertainment**
DAĞITIM **Electronic Arts / GOA**
TÜR **MMORPG**
PLATFORM **PC**
ÇIKIŞ TARİHİ **Ocak 2008**
WEB **www.warhammeronline.com**



AYDINLIK TARAF

- ✔ **Kötüyle iyiyi karşı karşıya getiren oyun sistemi**
- ✔ **Warhammer dünyasına sadık kalınması**
- ✔ **İlgi çekici sınıflar**

KARANLIK TARAF

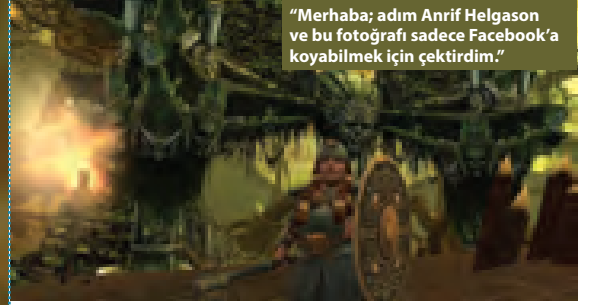
- ✘ **WoW'a çok benzerse orijinalliğini yitirebilir**
- ✘ **Görevler tekdüze ve çizgisel olacağı benziyor**

istediğiniz renge boyayarak dilediğiniz gibi şekillendirmek size kalmış.

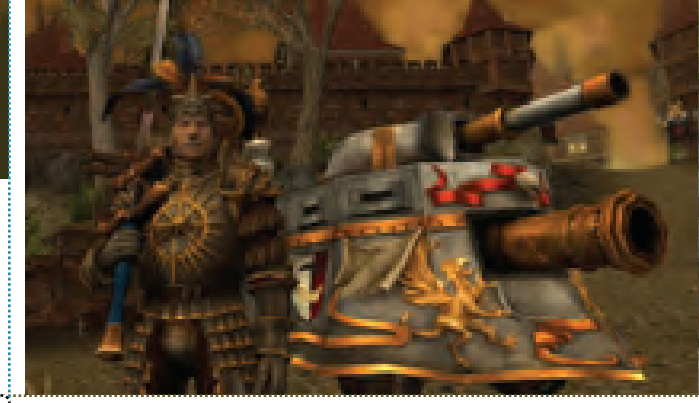
Anlattıklarım belki bazılarınıza bayağı sıkıcı geldi; bazılarınızsa "maket boyama" havasında olan bu hobiyi çok çekici buldunuz. Seçiminiz ne yönde olursa olsun, Warhammer'ın özü budur ve Games Workshop dünya üzerinden silinmedikçe de böyle kalacak.

Bir level daha... Lütfen...> Tam bir aile babası edasıyla yaklaştım konuya ama bu demek değil ki Age of Reckoning oynarken gecelerimi gündüzlerime karıştırmayacağım. Yine, sosyal hayatı bir kenara bırakıp garip yaratıkların peşinde koşturan, Warhammer'ın çorak topraklarındaki bir kod dizisine dönüşeceğim.

Önceki sayılarımızda birkaç kez değindiğimiz Warhammer Online: Age of Reckoning (WAR) hakkında herhalde az çok bilgiye sahipsinizdir. Oyunda, üçerli takımlara ayrılmış, toplamda altı adet taraftan (Empire - High Elf - Dwarf / Chaos - Dark Elf - Greenskins) bir tanesine katılacağız ve



"Merhaba; adım Anrif Helgason ve bu fotoğrafı sadece Facebook'a koyabilmek için çekirdim."



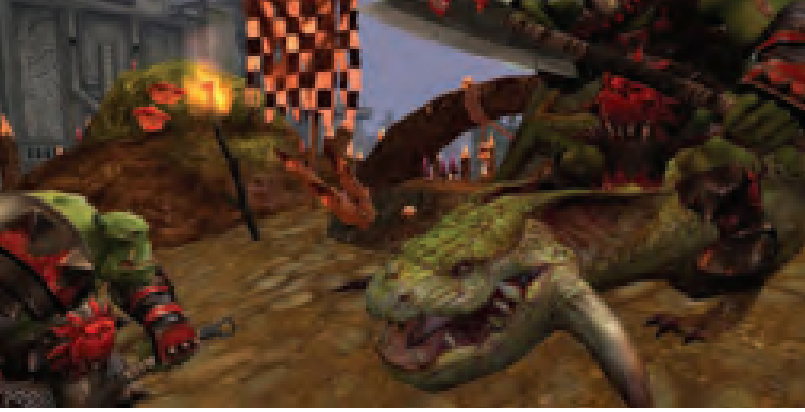
sınıfımızı seçeceğiz. Ardından karakterimizi süsleyeceğiz ve sonra ver elini Wastelands... Dünyayı yıkıma sürüklemeye meraklı tarafın Chaos, düzeni sağlamaya çalışan tarafına Order olduğu iki takımın mücadelesini konu alacak olan WAR, şu anki haliyle biraz World of Warcraft, biraz Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar ve hatta ucundan da Battlefield esintileri taşıyor. Sakın yanlış anlamayın, durum sadece esinlenmekten ibaret. Ortada taklit yok; WAR tamamiyle orijinal bir oyun ve arkasındaki sağlam Warhammer temasıyla da mükemmel bir atmosfer sunacağını şimdiden rahatlıkla söyleyebiliriz.

Uzun süredir Beta aşamasında olan oyunun eksileri ve artıları bir bir ortaya çıkmaya başladı. Yapımcılar, oyunculardan gelen eleştirileri öylesine dikkate alıyorlar ki sırf bu eleştiriler doğrultusunda gelişme sağlayabilmek için oyun 2008'e kadar ertelendi. Bence bir oyunun ertelenmesi, yapım aşamasının gidişatına göre iyi bir yöne çekilebi-

HIGH ELFLER, DARK ELFLER'E KARŞI



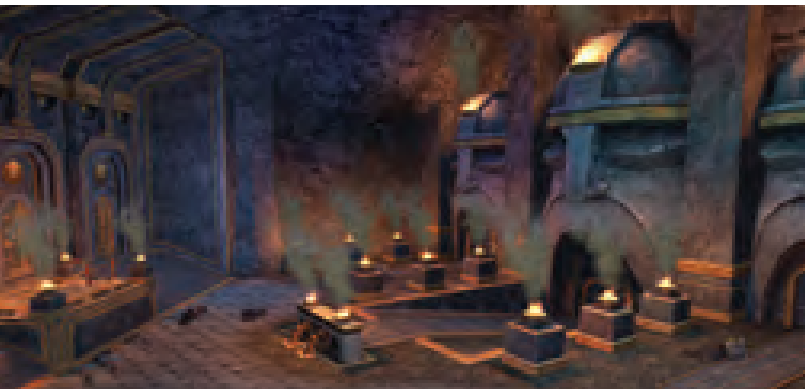
Kitap günleri düzenleyip "Doğayla dost olalım" çağrılarını yapan High Elfler ile vahşi ve acımasız olan Dark Elfler'in savaşı WAR'da da sürüyor. Sahip olduğum Dark Elf ordusunun (Her bir askeri tek tek ellerimle boyadım.) High Elfler'i her durumda ezeceğimi söyleyebilirim ama yine de WAR'daki High Elf sınıfı olan Swordmaster'dan da korkmuyorum değilim. Swordmasterlar adlarından da anlaşılacağı üzere kılıç kullanmada çok ustalar ama savunmada pek başarılı değildir. Dark Elfler'in açıklanan tek sınıfı olan Witch Elf, üstüne -neredeyse- hiçbir şey giymemesiyle ve Rogue vari hareketleriyle dikkat çekiyor. Hızlı ve zehirli saldırılarla rakiplerini sersemleten Witch Elfler sadece bayanlar arasından seçilecek. Yani, adınız Ahmet ise "Boobz_X" adında bir karakter yaratmayınız ve diğer oyuncuların duygularıyla oynamayınız. (Ya da açın; ortalık karışsın.)



"Bu havali ışık hüzesinin sadece etrafı aydınlattığını ve başka hiçbir işe yaradığını kimseye söylemeyeceğim."

lir. Elimizdeki WAR örneğinde, oyunun ertelenmesi kesinlikle WAR'un yararına işliyor. Bu konudaki endişelerinizi bir kenara bıraktığınızı düşünerek devam ediyorum. Hazır takımlardan bahsetmişken sınıflara da değinelim. Order'in üyesi olan Dwarflar Ironbreaker sınıfıyla defansa ağırlık veriyorlar. Buna mukabil Hammerer adındaki sınıf, savaşıkça güçleniyor ve savaş sırasında Rune Priestler'in şifacılığıyla ayakta duruyor. Dwarflar'ın son sınıfı Engineerlar ise kesinlikle başa bela olacak gibi gözüküyor. Kendi silahlarını kendileri üretebilen ve uzak mesafelerden türlü türlü pislikler yapabilen Engineerlar, ürettikleri silahları diğer arkadaşlarına da verebiliyorlar. Empire'in sınıflarına daha önceden alışkın olduğumuz sınıflar. Yakın dövüş için yaratılmış ve bir hayli güçlü olan Knight of the Blazing Sun adeta bir Paladin. Van Helsing'in bir kopyası

sayılabilecek Witch Hunter ise Ranger'la Engineer'ın bir karışımı gibi. Witch Hunter, savunma anlamında pek başarılı değil ama yanına yaklaşmadığı takdirde uzaktan yaptığı hamlelerle düşmanını hayata küstürebiliyor. Bright Wizard, bir sürü yıkım büyüleriyle birlikte gelerek ortalığı karıştırıyor. Warrior Priest de kendini savunurken takım arkadaşlarını iyileştirebiliyor. Diğer yandan Chaos, Chosen sınıfını tank olarak kullanacak, Marauder'in savaş sırasında şekil değiştirmesiyle Druid havasını yakalayacak, Magus ile Warlock gibi davranıp düşmanını çok sayıda sinir bozucu büyüyle yavaş yavaş öldürecek ve Zealotlar'ıyla arkadaşlarına yardım edecek. Orclar ve Goblinler'den oluşan Greenskins ırkının sınıflarından Black Orc yine tank görevini alıyor. Orc Choppa da bir hayli Black Orc'a benzese de Berserker görevini alarak savaşıkça ve zarar aldıkça daha da güçlü bir hale



geliyor. Eğer WoW'da Hunter sınıfını sevdiyseniz bu oyunda sizin adanınız Goblin Squig Herder olmalı. Oku ve ufak ama tehlikeli yaratıklarıyla tam bir destek sınıfı olan Squig Herder, teke tek mücadelede de rakibin aklını karıştıracak bir sürü harekete ve özelliğe sahip. Yeşil derili ırkın son sınıfı olan Goblin Shaman da bir Shaman ne yapıyorsa onu yapıyor: Gerektiğinde şifa veriyor, gerektiğinde saldırıyor.

Oyunlar başlasın!> "Bana sorsanız bu oyunun WoW'dan hiçbir farkı yok" yorumu bir anlamına kulağa doğru gelebilir. Ne var ki durum bambaşka; WAR'un, yine Mythic'in yapımı olan Dark Age of Camelot'la birlikte gelen "Dünyalar Savaşı" konsepti, bu oyunda da birebir olarak uygulanıyor. Oyunda, Order ve Chaos arasında geçen dört farklı karşılaşma biçimi bulunuyor. Bu karşılaşmaların hepsi iki tarafın oyuncularını karşı karşıya getirmek için tasarlanmış. Aşına olduğumuz "sokak kavgaları"nın yanında, çeşitli görev noktalarını ele geçirmek için hazırlanmış, görev tabanlı karşılaşmalarımız bulunuyor. Örneğin, bir köprüyü Dwarf ekibi olarak ele geçirmeye çalışırken karşı taraftan Greenskins saldırısı olacak ve köprüyü ele geçiren taraf ödülleri evine dönecek. Bir başka karşılaşma türü ise biraz önce bahsettiğim görev tabanlı karşılaşmaların geliştirilmiş hali. Bir senaryoya göre hareket edilen ve 40'a yakın oyuncunun karşı karşıya geldiği bu karşılaşmalarda bir "instance" açılıyor

ve eğer yeterli oyuncu yoksa da bu oyuncuların yeri NPC'lerle kapatılıyor. Beta'da yer alan senaryo karşılaşmalarının bir tanesinde Marsh Temple'in tepesindeki Mourkain Artifact'i için Order ve Chaos meydan savaşı veriyor. Bir Ziggurat'ın tepesinde olan eşyayı ele geçiren ve elinde tutmayı başaran takım puan kazanıyor, diğer takımsa eşyayı tutan oyuncuyu devirip eşyayı ele geçirmeye çalışıyor. Yani, eşya kimin elinde fazla kalırsa o takım daha fazla puan alarak senaryo karşılaşmasını da kazanıyor. Dördüncü ve son karşılaşma tipi de tahmin edebileceğiniz gibi rakip takımın başkentini ele geçirme görevinden oluşuyor. Ancak tabii ki bu görev arkadaşlarınızı toparlayıp "Haydi cenke gidiyoruz; bu şehir ya bizimdir ya da kara toprağın" diyerek soyunmuyoruz. Önce, o şehre ulaşmak için birtakım görevleri bitiriyoruz ve ancak bu görevler tamamlandıktan sonra büyük savaşa geçiyor. Başkent kuşatmaları da tüm sunucudaki oyuncuları karşı karşıya getirmiyor. En fazla 72 kişinin savaştığı büyükçe sayılabilecek bir Battleground oluşuyor ve şehir yavaş yavaş kazanılmaya çalışılıyor. Şehir düştükten sonra da şehrin orijinal sahibi olan takım, şehri geri almak için hemen karşı saldırıya geçiyor ve bu böyle sürüp gidiyor.

Aynı WoW gibi sizi yine bulduğunuz yerden alıp başka diyarlara götürecektir olan WAR çok yakında piyasada. Elinizdeki tüm online oyunlardan iyice hevesinizi almanızı ve WAR'u beklemenizi şiddetle tavsiye ediyorum çünkü bu oyun boş çıkmayacak! 🎮

Mythic'in, Dark Age of Camelot'tan sonraki en büyük online oyun projesi Warhammer Online, uçsuz bucaksız Warhammer evreninde Order ve Chaos taraflarının savaşını konu alıyor. Şu sıralar kendinizi kaptıracak bir MMORPG arıyorsanız WAR'u mutlaka beklemelisiniz.





YAPIM Pandemic Studios
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS2, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği
WEB www.mercs2.com

DAĞITACAK TAM 64 KİLOMETREKARE

Mercenaries 2: World in Flames

2005'te tanışıp etrafı beraberce dağıtma keyfini yaşadığımız Mattias Nelso ile bu kez, Venezuela'nın altını üstüne getirmeye gidiyoruz. İlk oyunda başrolde olan nükleer füze; Kuzey Kore, Güney Kore, Çin, Amerika ve Rus Mafyası arasında futbol topu görevini görürken yeni oyunda başrol oyuncumuz değişecek. Bu defa hem intikam, hem de güç kazanmak için savaşaacağız.

Daha fazla oyuncak> Yeni oyunun en önemli yenilikleri, daha geniş savaş alanlarına ve yepyeni silahlara sahip olmamız. Oyunda savaş helikopterinden bisiklete, tanktan hücumбота kadar 130 değişik araç kullanabileceğiz. 130 çok iddialı bir rakam. Bu kadar aracı nereden bulacaklarını açıklasaydı biz de merak ediyoruz.

Kural tanımayan ve dini, imanı para olan bir ki-

ralık asker olarak içinde bulunduğumuz hikaye de dört dörtlük hani. Kontrol ettiğimiz karakter, motorcu kıyafetleri içerisinde, vücudunda sürüsüyle dövme olan, eski bir İsveç artkirk komandosu olan Mattias Nelso ve Venezuela'da popüler bir politikacı olan Ramone Solano, bizi kaçınılan generallerinden birini kurtarmamız için kiralyor. Biz de gidip etrafı dağıtarak görevimizi yerine getiriyoruz. Teslimatı yaptıktan sonra ise Ramone, ödemeyi para yerine üstümüze kurşun sıkarak tamamıyor. İşte, bu andan itibaren olay kişiselleşiyor. Bu kez kendi takımımızı kurup güç toplamak ve Ramone'nin canına okumak için çalışmaya başlıyoruz. Büyük patrona ulaşmadan önce tam olarak 40 adet ufak tefek rakibi ortadan kaldırmamız gerekiyor. "Fark etmez, elimize silah cebimize para verildikten sonra neresi olsa yıkınız" deyip işimize odaklanıyoruz. İşte, bu noktada oyunun en eğlenceli kısmı başlıyor.

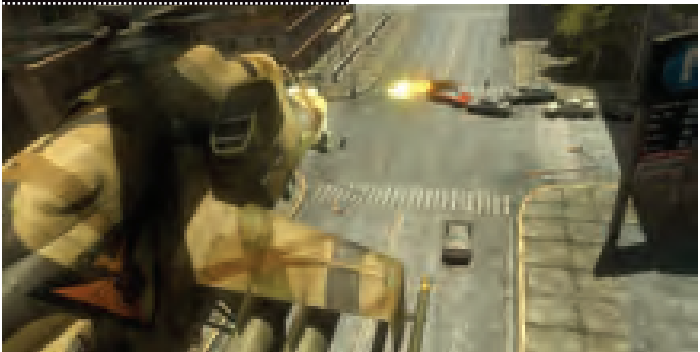
Kimi, kime düşürsek?> Bu kez Venezuela ordusu, Birleşmiş Milletler, Çin, Rastafarian korsanları, Universal Petroleum şirketi ve PLAV (Venezuela Halkı'nın Kurtuluş Ordusu) arasında, çıkarımızın peşinden koşuyoruz. Ancak kimseyi düşman edinmememiz gerektiği için saldırılarımız sırasında çok dengeli ve dikkatli olmamız gerekiyor.

AYDINLIK TARAF

- 8x8 kilometrekarelik oyun alanı
- Çok sayıda silah ve araç seçeneği
- Yıkılabilen binalar

KARANLIK TARAF

- PC için "konsoldan uyarlanmış" gibi durabilir
- Grafikler ilkel görünüyor
- Tekdüze bir oynanışa sahip olabilir



GERÇEK HAYATTAKİ PARALI ASKERLER



Aslında, "özel güvenlik şirketi" adı altında kurulan bu paralı asker yuvaları "Ne kadar risk, o kadar para" kuralına iyi birer örnek. Genelde, eski özel tim üyelerinden ve tecrübeli askerlerden kurulu bu şirketler, ücretini ödeyen herkesi profesyonel yöntemlerle koruyor. Bunun yanında, dünyanın birçok bölgesinde en kirli işleri yapanlar da yine bu adamlar. Ayrıca, özel bir ordu kurmak isteyen herkese -genellikle- herhangi bir etik kurala bağlı kalmadan hizmet veriyorlar. Bu kurumların önem verdiği tek nokta, işverenin mutlak memnuniyeti.



Yapımcılar, 8x8 kilometrekarelik bir alanda bulunan her şeyi yakıp yıkabileceğimizin garantisini veriyorlar. Oyunun demosunda helikoptere atlayan Mattias, önce çelik ve betondu yapılmış olan kocaman bir köprüyü füze ateşiyle yerle bir ediyor. Daha sonra bir petrol platformunu son binasına kadar yıkıyor. Bu iki devasa yıkımdan sonra da bir kamyoneti, helikopterin vinciyle kaldırıp sallayarak önce hız veriyor; -tıpkı bir tahterevallı gibi- kamyoneti aşağı bırakırken füzelerle vuruyor ve kamyonet, yere doğru bir ateş topu gibi düşerek tarifi imkansız olan bir yıkım yaratıyor. Tüm bu hareketleri ve daha fazlasını görevlerden bağımsız olarak, keyfinize göre yapabiliyoruz. Yani, her şey yaratıcılığımızla sınırlanmış durumda. Önceki oyunda olduğu gibi third-person kamera açısından oynanan devam oyunumuz, bu

defa arkadaşlarınızla beraber savaşabileceğimiz bir kooperatif moda da sahip olacak. Özellikle bu modda, PC'nin konsollara göre daha avantajlı olacağı tartışılmaz bir gerçek.

Oyun içerisinde kafamıza göre takılabileceğimizi vaat eden her oyun, ister istemez aklımıza Oblivion'ı getiriyor. Bakalım Mercenaries 2, vaatlerini ne kadarını yerine getirebilecek...

Daha çok silah, daha çok düşman, daha çok para ve ortalığı dağıtmak için daha çok sebep... Eh, bundan iyisi can sağlığı; konuyla ilgili tek korkumuz oyunun çıkış tarihini tutturamaması.





| Casper Neo

Casper, Windows Vista® Home Premium ürününü önerir.

Casper'dan şık bir hareket Yeni Casper Neo

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



YAPIM EA Games
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR RTS
PLATFORM PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB www.commandandconquer.com

TACITUS'UN GİZEMİ ORTAYA ÇIKIYOR

Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Command & Conquer 3'ü bitirmeyenler için oyunun tadını kaçırmak istemiyorum ancak sormadan da edemiyorum: NOD kardeşlerim, oyun çıkar çıkmaz bitirmeyen birinin aramızda işi olabilir mi? Kane'in yükselişini görmeyi arzulamıyor muyuz? İşte, ihtiyacımız olan tek şey, bu görev paketi.

Geçmiş savaşların karanlık yönleri ve bugünün savaşına kaldığımız yerden devam etme imkanı... Yeni silahlar ve müttefikler de cabası!

EA, -C&C hayranlarının yoğun isteği üzerine- bu görev paketinde 20 yıla uzanan bir zaman diliminden üç parça sunuyor. Bu bölümlerin

AYDINLIK TARAF

- Global Conquest modu oyuna renk katacak.
- C&C dünyası ve daha fazlası
- Yeni üniteler ve multiplayer haritaları

KARANLIK TARAF

- Scrin ırkı hakkında pek bilgi yok; oyunun bu bölümü zayıf kalabilir



birincisinde, C&C Firestorm zamanında, o oyunda anlatılmayan ve C&C3 başladığında muallakta kalan kısımları oynuyor, bu noktaların iç yüzlerini öğreniyoruz. İkinci bölümde, C&C3 senaryosu esnasında perde arkasında kalan mücadeleyi yaşıyoruz. Savaşın üçüncü bölümünde ise C&C3 tamamlandıktan ve Kane'in yükselişini anlatmadan bıraktıktan sonra neler olduğunu görüyoruz.

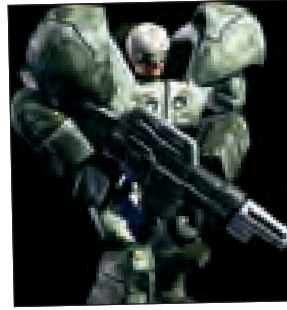
Yepyeni bir mod> Command & Conquer efsanesinde eksik kalan kısımları öğrenmek güzel ancak elbette ki bu yeterli değil. Benim gibi sıralı görevlerden sıkılanlar için süper bir yenilik var pakette: Bir dünya haritasının üzerinde ünitelerimizi bölgeden bölgeye aktarıp kaynakları ele geçiriyor, alışkın olduğumuz şekilde, RTS haritasında savaşıyoruz. İşte, bu sayede, bu görev paketi ile seri yeni bir soluk kazanabilir ve oynanış süresi kayda değer ölçüde uzayabilir.

Bir görev paketinden bekleneceği üzere hem GDI, hem NOD için yeni üniteler emrimizde. Bu ünitelerden en önemlisi GDI'nin üsse dönmeye, cephane ve yakıt yüklemeye ihtiyaç duymayan saldırı helikopteri, Hammerhead Gunship. Üstüne üstlük bu ünitenin içine piyade koyabiliyor, içini sniper ile doldurup düşman piyadelerini hızla haritadan silbiliyor ve farklı piyadeler ile amaca özel bir araç elde edebilirsiniz. "Taş, kağıt, makas" döngüsü mevzu bahis kısacası. Ayrıca NOD'un, Reckoner zırhlı personel taşıyıcısı da Hammerhead Gunship ile benzer bir iş görüyor; taşıyıcıyı açtığınız zaman bir bir korugan haline geliyor ve içinden dışarıya zehir, füze ve mermi



Zırhlı personel taşıyıcı Reckoner, kurlup korugana dönüşmeden, içindeki piyade dışarıya ateş edemiyor.

Hammerhead Gunship'ler ikmal yapmaya ihtiyaç duymuyor ve içine koyduğunuz piyadeler atış gücü sağlıyor.



ÖLÜM MAKİNELERİ

Oyundaki tarafların, farklı metotlar kullanan alt fraksiyonları bulunuyor. Mesela; GDI'da Jumpjet'ler ile etrafa uçup ölüm yağdıran Zone Trooper'ların, Sonic el bombaları ve füzelerle donatılmış olan Zone Raider versiyonu var. Her taraf için üç fraksiyon mevcut; bu da toplamda dokuz alt fraksiyon ediyor. Bence bu tatminkar bir sayı.

yaşiyor. Bu gruplardan birini düşman üssüne daldırıp açarsanız işiniz çok kolaylaşır.

Dune 2 kokusu alıyorum> GDI'nin Sonic tankları, insana Dune 2 zamanını hatırlatıyor. Bu tankları, düşmanları bir arada yakaladığınızda kullandığınız zaman istediğiniz başarıyı elde edebilirsiniz. Önceki ünitelerde de değişiklikler var: NOD'un Ghost Team'leri artık bombardıman da çağırabiliyor. NOD'un Stealth Artillery'si de iştah kabartıyor; Stealth Artillery sayesinde görünmeden ve uzun menzilden düşman üssünü bombalayıp topuklayabiliyoruz. NOD'da karizmatik üniteler bitmiyor; CABAL kalıntısı Awakened One'lar, bir kolda makineli tüfek, diğer elde EMP taşıyan sayborglar...

Yeni üniteler kadar önceden var olan ünitelerde yapılan değişiklikler de taktik seçeneklerini çoğaltacak ve yeni alternatifler sunacak şekilde... Ghost Team'ler; görünmezlik, uçma, C4 ile bina uçurma ve piyade katline ek olarak artık topçu atış desteği için pozisyon belirleme gibi bir özelliğe de sahip.

Kısacası, Kane'in Gazabı, C&C serisine yakışır bir eklenti paketi olacak gibi... EA gibi bir isimden de bunu beklememizden daha doğal bir şey olamaz herhalde. ●

Kane's Wrath, nostalji sevenler için Kane ağırlıklı çok iyi bir görev paketi olacağı benziyor. Yeni üniteler ve haritalar da multiplayer oyuncular için vazgeçilmez olacaktır.

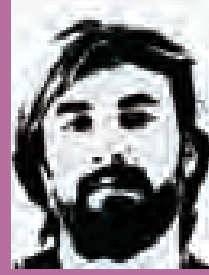




YAPIM Ubisoft Entertainment
DAĞITIM Ubisoft Entertainment
TÜR Taktik / Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB splintercell.us.ubi.com/conviction

COK DAHA HIZLI, COK DAHA DETAYLI VE COK DAHA PASAKLI

SAM FISHER, ZEKİ DEMİRKUBUZ'A KARŞI



Bugüne dek Sam Fisher kimlerle karşı karşıya kalmadı ki... Teröristlerle, kendisine karşı olanlarla, kendisiyle, seçimleriyle... Ama hiç bir zaman bu kadar zor bir durumda kalmamıştı. Kimden mi bahsediyoruz? Masumiyet, İtiraf, Kader gibi filmleriyle tanıştığımız usta yönetmen Zeki Demirkubuz; Conviction'da berduş bir görüntü çizen Fisher'in en büyük rakibi olacağı benziyor. Eğer yeni oyunda Fisher'in başına bir hal gelirse ve Fisher'i kimin canlandıracağı konusunda bir kriz çıkarsa Zeki Demirkubuz'un bu görevi seve seve üstleneceğinden eminiz. Ayağın denk al Fisher; yedek kulübesi bu kez çok sağlam!

Splinter Cell: Conviction

Kendisi ile tanışmamızın üstünden yalnızca beş yıl geçmiş olmasına rağmen Sam Fisher'in geliştiği nokta takdirle şayan. Yıldan yıla, oyundan oyuna değişen Splinter Cell serisi, sonunda köklü bir değişikliğe uğrayarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Yaklaşık bir yıl önce oynadığımız Double Agent ile bu değişikliğin ilk sinyallerini veren Ubisoft, bizleri yine sürükleyici bir oyunla ekranın başına çevirmeye kararlı gibi...

Adettendir, konudan bahsetmek gerekir:



AYDINLIK TARAF

- ✓ **Yepyeni bir Sam Fisher geliyor**
- ✓ **Yeni fizik modellemesi / hesaplamaları**
- ✓ **Seriye yeni bir soluk getirebilir**

BKARANLIK TARAF

- ✗ **Serideki köklü yenilik Fisher hayranlarını rahatsız edebilir**
- ✗ **PC versiyonu için sistem gereksinimleri yüksek olabilir**

Son macerasından bu yana -tam iki yıldır- Malta'da saklanmakta olan Fisher; bir gün, bir grup paralı asker tarafından öldürülmeye çalışılır. Bunun üzerine pılnı pırtısını toplayıp kaçak olarak Amerikan topraklarına ayak basar ve kendisi için "öldürme emri"ni veren kişiyi aramaya başlar. Fisher'in büyük bir komplonun bir parçası olduğunu anlaması uzun sürmez. Tabii ki bizim de öyle...

Boya değil, vallahi kendi saçım!>

Yeni oyunda bir ajan değil, bir kaçak olduğumuz için, serinin önceki oyunlardaki "gölgede saklan - doğru zamanı bekle - diğer gölgeye geç" şeklindeki oynanış sistemi, yerini farklı ve aslında oyunlarda görmeye alışkın olduğumuz bir oynanış sistemine bırakıyor: Artık -gerekirse- etrafı toza, dumana katmaktan veya birkaç düşmanla aynı anda kapışmaktan kaçınmayaacağız. Ancak ne olursa olsun, bir kaçak olduğumuzu unutmamamız ve her an tetikte olmamız gerekecek. Bu noktada kalabalık ortamlar bize yardımcı olacak. Nasıl mı? Bakınız: Bir bölümde, bir internet sunucusuna izinsiz girmek için Washington'un merkezine geliyoruz. Binaya tek başımıza yaklaşmamız mümkün değil çünkü hem televizyonlarda, hem de polislerin ellerindeki raporlarda resmimiz var. Bu yüzden o an orada bulunan bir grup eylemcinin arasına karışıyoruz. Binaya

yaklaşırken -polislerin dikkatlerini çekmeden- birisine satışarak grupta bir kargaşa yaratıyor ve polislerin eylemcilere odaklanmalarını sağlıyoruz. Ardından binaya doğru ilerliyoruz. Böylelikle bu kalabalık grup bizim için bir kamuflaj görevi görmüş oluyor. Ve sonrası... Binanın yanına geldiğimizde görüyoruz ki kapıda bir güvenlik görevlisi bulunmakta. Hemen onun yanına gidiyor ve bizi fark ettiği an yavaş yavaş geri dönmeye başlıyoruz. Görevli ufak adımlarla bizi takip ediyor (neden acaba?). Tam bize bir şey diyecekken... BAM! Ani bir manevra ile görevlinin yüzüne şamarı indiriyoruz! Ardından, cesedi bir yere saklarken binaya giriyor ve işimizi hallediyoruz fakat bu sefer de çıkaşa bir sorun yaşıyoruz: Polisler, binanın etrafında toplanmışlar. Neyse ki ileride bir sosisli sandviç arabası var; arabanın benzin deposuna ateş etmemizle ortalığın mahşer alanına dönmesi bir oluyor ve herkes sağa sola kaçışmaya başlıyor. Biz de ardımıza dahi bakmadan gitmemiz gereken yere doğru koşmaya başlıyoruz. Kaçışan onlarca insan... Tam bir kaos ortamı... Polislerin işi çok zor.

Her şey dövüş için> Conviction'da -oynanış sistemini direkt etkileyen- önemli gelişmelerden biri, çevre etkileşiminin azami boyutlara ulaşmış olması. Etkileşime girebileceğimiz her türlü nesne en ince ayrıntısına



kadar tasarlanmış / modellenmiş durumda. Bu sayede bir nesneyi yerden alırken Sam Fisher nesnenin türüne göre farklı tepkiler verecek. Yani her nesnenin ağırlığı, büyüklüğü ve yerçekimine uyguladığı kuvvet hesaplanacak. Doğal olarak; düşmanlarımıza karşı kullanacağımız nesnelere bu kriterleri göz önüne alarak seçim yapmamız gerekecek. Masalar, bankalar, tezgahlar, sandalyeler, çöp konteynirleri... Her şeyi ama her şeyi kendimizi savunmak ya da düşmanlarımızı saldırmak amacıyla kullanabileceğiz.

Splinter Cell: Conviction'ın beklentileri karşılayacak bir yapım olacağından hiç şüphemiz yok. Elimize daha fazla bilgi geçtiğinde sizleri haberdar edeceğiz. ☺

Oyunun en dikkat çekici özelliği, Sam Fisher'in yeni hali ve bunun oyuna olan etkisi. Fisher yalnızca yeni görünümüyle değil; yepyeni bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising



Yapım: Codemasters
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: Belli değil

Uzun zamandır çıkması beklenen Operation Flashpoint 2'nin ismi belli oldu: Dragon Rising. Taktik anlayışı ve yapay zekası tamamıyla yenilenen oyunda fizik modellemesi için de özel olarak çalışılıyor.

Soulcalibur IV



Yapım: Namco Bandai
Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: Belli değil

Efsanevi dövüş oyunu Soulcalibur'un son versiyonundan etkileyici bir ekran görüntüsü... Kaçınılmaz olarak geliştirilen grafikler, akıcı animasyonlar ve yeni karakterler... Ve belki de daha fazlası...

Resident Evil: The Umbrella Chronicles



Yapım: Capcom
Platform: Wii
Çıkış Tarihi: 30 Kasım 2007

Umbrella Corporation'ın çöküşünün ardındaki her şey bu oyunda... Resident Evil serisindeki tanınık tüm mekanları ziyaret edeceğimiz The Umbrella Chronicles, FPS unsurları taşıyor.

MİLLİLER PES BAŞINDA

Pro Evolution Soccer 2008'in piyasaya çıkışını en az biz oyuncular kadar oyun meraklısı futbolcular da bekliyordu. Oyun, piyasaya çıkmadan önce ofsimize uğradığı gibi Moldova ve Yunanistan maçları için kamp yapan Türk Milli Takımı oyuncularına da uğradı. Moldova maçında alınan beraberlik sonrasında moralleri bozulan futbolcular, PES 2008 oynayarak stres atmaya çalıştılar. PES 2008'in yeni nesle geçişiyle birçok futbolcunun yüzü oyuna biribir olarak aktarıldı. Oyunu deneme fırsatı bulan Volkan Demirel ve Mehmet Aurelio da PES 2008'in keyfini sürmenin yanı sıra kendilerini canlandırma fırsatı buldular. Oyunun Milli Takım kampından önce bize de uğradığını söylemiştik. Bizi fazlasıyla şaşırtan (?) PES 2008 hakkındaki görüşlerimizi merak ediyorsanız 70. sayfada yer alan incelemeyi okuyabilirsiniz.

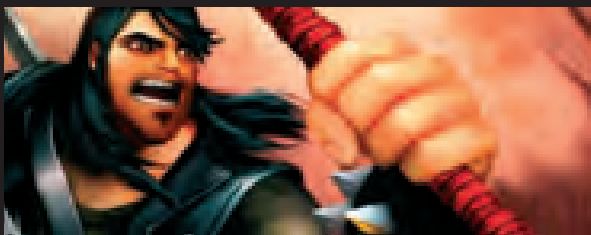


YILDIZLAR DA HİLE YAPAR

Sadece futbolcular değil, basketbolcular da oyunlarla bir hayli ilgililer. Ancak hangi sporcuların deli gibi oyun oynadıklarını öğrenmemiz için ilginç olayların yaşanması gerekiyor herhalde; aynı bu haberde olduğu gibi... Ekim ayının ortalarında oyun sitelerine düşen bir haber bizi fazlasıyla şaşırttı ve akabinde güldürdü; NBA takımlarından Washington Wizards'ta forma giyen yıldız oyuncu Gilbert Arenas, Xbox 360'in son bombası olan Halo 3'ü satın almış ve internet üzerinden oynamaya başlamış. Seviye atlama konusunda sabırsız davranan Arenas, ikinci bir hesap açarak kendisine avantaj sağlamaya çalışırken bu yaptığının fark edileceğini ve haber olacağını tahmin etmemişti herhalde. Olay, önce Bungie'nin sitesinde, daha sonra ise Washington Post'ta haber olarak yer aldı. Valla hiç yakıştıramadık Arenas; ÇOCUK MUSUN BE OĞLUM!



LONG LIVE ROCK 'N ROLL!



Psychonauts, değeri bilinmemiş ve yitip gitmiş olan klasiklerden biridir; hatta bazı dost sohbetlerinde, "değeri bilinmeyen oyunlar" konusu gündeme geldiğinde, ismi başta sayılan oyunlardandır. Hem Psychonauts'ın, hem de Grim Fandango'nun yapımcısı olan Tim Schafer, şu sıralar yepyeni bir proje üzerinde çalışıyor. İlk olarak; Schafer'in bir parçası olduğu Double Fine Productions'ın resmi forumlarında bahsi geçen, daha sonra firma tarafından var olduğu onaylanan Brutal Legend, -büyük ihtimalle- yine eğlenmeye doyamayacağımız türden bir oyun olacak. Oyun hakkındaki tek önemli haber Schafer'in varlığı da değil; The School of Rock filminden hatırlayabileceğiniz Jack Black, projenin bir parçası. Alın size, bu oyunu merak etmek için bir neden daha!

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



"Çok gerçekçi terliyorum ama gerçekçi bakamıyorum! Ye da... YOKSA... ALLAH'IM! KÖR MÜ OLDUM YOKSA?!"

Bundan böyle dilinin kemiği olmayan, işkembe-i kübradan bol bol sallayan yapımçılar pabuç kadar dillerini toplasınlar bir zahmet. Yıllarca şiştik, şişirildik; kalbimiz yağ bağladı, af edersiniz, öküz kalbi gibi oldu. Öyle anlamsızca bakma bu satırlara ey sevgili okur; biliyoruz ki sen de oyun firmalarının gazıyla yıllarca şişirilmiş mağdurlardan birisin! Bundan sonra ayağınızı denk alın ey geliştiriciler; aksi halde apartman arasına asılmış çamaşır gibi sergileriz sizi burada!

Varan 1: Medal of Honor: Airborne

Ne dediler? Görevlere bir nakliye uçağından atlayıp, savaş alanının istediğiniz bir noktasına inerek başlayacaksınız. Bu yenilik, savaşın ve görevlerin gidişatını yönlendirmenizi sağlayacak. **Ne oldu?** Gerçekten gökyüzünden süzülen askerimiz masum bir civciv gibi inebiliyordu savaş alanına. Gelin görün ki EA alelade bir FPS'nin içine sadece bir parça çeşni karıştırmış; gerisi bildiğiniz MoH.

Varan 2: NBA 2K8

Ne dediler? "Yeni neslin tüm gücü arkamızda!" **Ne oldu?** Belli canım; o yüzden karakterler üzerlerine efkar basmış akşamcılar gibi bakıyorlar çevrelerine, değil mi?

Varan 3: The Sims 2: Bon Voyage

Ne dediler? "Tatil havasını sonuna kadar solumanız için..." **Ne oldu?** Bizim soluduğumuz tek şey "gereksizlik". Oyun güzel ve akıl dolu olsa tamam ama Bon Voyage'ı oynadıktan sonra "Hay tatile de gitmeyiverselerdi güdük Sim'ler" demekten alamyoruz kendimizi.

Önümüzdeki birkaç ay için şişirmeye devam ediyoruz:

Varacak 1: Need for Speed: ProStreet

Ne dediler? "Sokak yarışlarında en üst seviye... Süper gerçekçi grafikler, öyle böyle değil vs." **Ne olacak?** Bu oyun aynı çiçeğin (!) laciverdi olacak sevgili okurlar; hiç kafanızı yormayın.

Varacak 2: Bee Movie Game

Ne dediler? "Oyunumuz en az filmi kadar şirin ve heyecanlı olacak." **Ne olacak?** Bugüne kadar film oyunları ne olduysa buna da o olacak; Oregon çöplüğünde yitip gitmek örneğin...

Varacak 3: Sacred 2: Fallen Angel

Ne dediler? "Fallen Angel, epik bir hikayeyi destansı bir anlatımla birleştirecek." **Ne olacak?** İlk oyunun buğ'ları da destansıydı gerçekten! Yine birçok şeyi aynı anda yapmaya çalışıp, hiçbir şeyi tam anlamıyla yapamayacaksınız sayın programcılar...

...demişti dersiniz.

EA ATINA LANSMANI

Uykulu gözlerle bindiğim uçakta yeni tanıştığım iki arkadaş ile muhabbet etmeye başlamıştım ki muhabbetin ortasında Atina'ya varıverdik. Varmaz olaydık; tam bir buçuk saat pasaport gişesinde beklettiler bizi. Gişeden geçtikten sonra zaten bacaklarımız tutmuyordu; bu da yetmezmiş gibi bir şokla daha karşılaştık. Biri bize oyun oynuyordu; burası İzmir'di ve sadece tabelalardaki yazılar değişmişti. Yaşadığımız ardışık şokları

atlatmaya fırsatımız olmadan kendimizi otele bulduk. Organizasyonun başlamasına sadece yarım saat kala EA'nın bu oteli neden seçtiğini kavramaya çalıştık çünkü otel inanılmaz derecede lüksü ve bizim de dahil olduğumuz oyuncu tayfası, kılığıyla kıyafetiyle böyle bir otelde eğreti duruyordu. Yaşadığımız tüm karmaşaları bir kenara bırakıp umutlarımıza odaklandık.

CRYSIS > Yıldızların ilgiye ihtiyacı yoktur

Ben burnu havada bir editörüm artık. Kendimi çok yükseklerde görüyorum çünkü çoğunuzdan önce Crysis oynama şansına eriştim; mutluyum, gururluyum ama hala tatmin olmuş değilim.

Çünkü bana bu zevk yetmedi; oyunu elimde istiyorum. Günün 20 saati boyunca Crysis oynamak istiyorum. Daha önce böylesine "gerçek" bir oyunla karşılaştığımı sanmıyorum. Crysis ile geçirdiğim çeyrek saat boyunca sahilde dolaştım, bir - iki tavuğa "kıst" dedim, ormanın içerisinde kayboldum, kalp atışım hızlandığı için çok fazla adam öldürmeye girişemedim. Oyunun muhteşemliği ve gerçekçiliği dışında dikkatimi çeken

iki farklı nokta daha vardı. Birincisi, lansmanda Crysis'e hiç odaklanılmamasıydı. Hatta oyunun oynandığı köşe bile gözlerden irak, kuytu bir yerdedi. Bütün ilginin neden Hellgate: London ve Warhammer Online'in üzerinde olduğuna bir anlam veremedim. Hoş, Crysis'in ilgiye ve alaka ihtiyacı yoktu bütün oyunların arasında o "Ben aşmışım!" diye bangır bangır bağırıyordu.

ARMY OF TWO > Rambo ve Mac Gyver güçlerini birleştirdi

Biz çok alışmışız tek kahramanlı yapımlara; tek bir kahramanın büyük ordulara, hatta devletlere karşı koyabilmesine... Anca eskiden Midnight Resistance, Metal Slug, Final Fight gibi kült oyunlarda yanımızdaki arkadaşımızla kafa kafaya verip birlikte bir şeyleri başarmanın heyecanını yaşırdık. O eski tadı, yeni nesil grafiklerle ve oynanıştaki devrimsel yeniliklerle vermeyi hedefleyen Army of Two, Crysis'ten sonra organizasyonun en parlak ismiydi. Her bölümde, partnerimizle uygun stratejiyi güdüp beraberce düşmanlarımızı alt etmek, tek kişi oynanan çoğu oyundan katbekat daha eğlenceli. Zaten konsol oyunu dediğin böyle olmalı; rahat bir kanepede ve dev ekran bir TV ile oyun oynama imkanımız varsa bari bunu eş - dost ile de oynama imkanımız olsun, öyle değil mi? Oyunu büyük bir hevesle bekliyoruz.

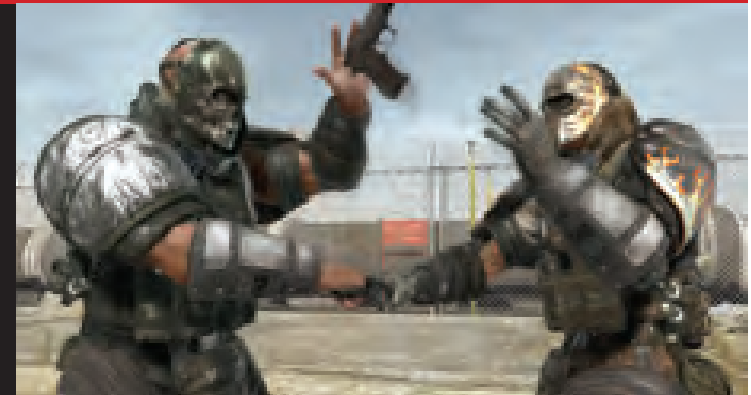
HELLGATE: LONDON > Kim kime, dum duma...

"Diablo'nun, Starcraft'ın ekibinden geliyor, müthiş yenilikler var, FPS ile RPG türleri hiç kaynaşmadığı kadar kaynaşacak, inanılmaz tarihi göndermeler var hikayede vs, vs..." Tüm bunları duyunca da büyük beklentiler içerisine girmememiz çok zordu; haliyle bu beklentilerimizin karşılanması da...

Chris Clark isimli arkadaş, sunumuna karakterleri tanıtarak başladı. Oyundaki karakter sınıflarının (Guardian, Summoner, Engineer, Marksman, Evoker, Blademaster) FPS ve RPG kaynaşması adına özelliklerine göre belirli kategorilere ayrıldığını da vurguladı. (Hoş, bu gereksiz bir vurgulamaydı çünkü şimdiye kadar oynadığımız bütün oyunlarda karakter sınıfları zaten bu tip görevlere hizmet etmiştir.) Daha sonra teker teker karakterleri denemek üzere şovuna başladı. Yaklaşık 15 - 20 saniye sonra derin bir nefes aldım ve "Yok canım, dur, hemen karar verme Elif, sakin ol Elif!" diyerek aklımı başıma toplamaya çalıştım. Çünkü gözlerimin önünde paytak

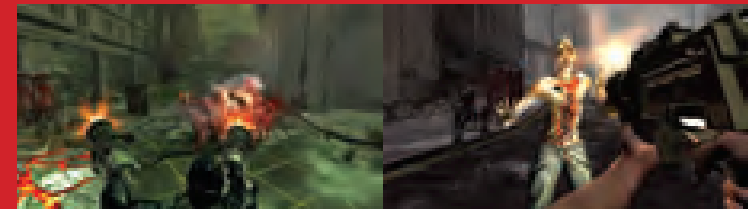


Dikkatimi çeken ikinci nokta ise oyunun, lansmandaki bilgisayarlarda bile biraz tekleme siydi. Bu da sürekli sözü edilen optimizasyon konusunda tam verimin sağlanamadığını gözler önüne seriyordu. Ancak açıkça söyleyebiliriz ki Crysis'i oynamak için baştan aşağı sistem yenilemek mantıksız ya da gereksiz bir hamle değil. Bu oyuna her şey değer!



paytak koşan bir karakter, hiçbir şekilde karşılık vermeden ölmeyi bekleyen bir grup zombi ve kısa sürede level atlayan karakterin "The Sims kokan" yıldızlı bir animasyonu vardı. Daha sonra sergilenen bölümlerde ise değişen bir şey yoktu. Sürekli üzerinize doğru gelen ama size zarar veremeyen kalabalık düşman grupları, nereye nişan aldığı bile belli olmayan bir ana karakter, büyük bir kaos ve kimin eli, kimin cebinde dünyası...

Bu satırları okurken belki de bu oyunu oynamış olacaksınız ve hatta -büyük ihtimalle- Hellgate: London piyasaya çıkar çıkmaz yok satacak. Ancak şu bir gerçek ki böyle bir ilgiye hak eden fakat göremeyen nice değerli oyun var; onları huzurlarınızda saygıyla anıyorum.



YAPIM Flagship Studios

DAĞITIM Namco Bandai

TÜR RPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 31 Ekim

WEB www.hellgatelondon.com

YAPIM EA Games

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Strateji

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 27 Kasım

WEB www.ea.com/armyoftwo

YAPIM Crytek Studios

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR FPS

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 16 Kasım

WEB www.crysis-game.com

StarCraft II

Uzayın derinliklerine ve sanal dünyaya hükmeden en büyük savaş

YAPIM Blizzard
DAĞITIM Blizzard
TÜR Strateji
PLATFORM PC, Mac
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci yarısı
WEB www.starcraft2.com

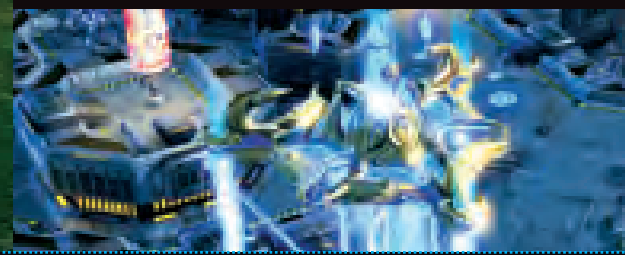
AYDINLIK TARAF

- Dengeli oynanış
- Sağlam senaryo
- Heyecanlı online kavgalar
- StarCraft ismi

KARANLIK TARAF

- Aşırı bir düşünme süreci gerektirdiğinden bir noktadan sonra yorucu olabilir

PETER LEE



Zaten Boxer'dan da böyle bir hareket beklenirdi: Boxer, rakibi YellOw'un, üssüne büyük bir saldırı planladığını fark ettikten sonra Siege Tank'larını YellOw'un üssünün saldırıya açık olan bölgesine yerleştirerek bombardımanı başlatıyor. Siege Tank'ları koruması için birkaç Goliath'ın da çevrede bulunduğu rahatça gözlemlenebiliyor. YellOw ise agresif tavırlarıyla tanınan bir oyuncu fakat şimdilik bayağı soğukkanlı gözüküyor. Acaba onun da mı bir planı var... Evet; şu anda Boxer'ın üssüne bir Zergling gürühu akın etmiş durumda ama Boxer'ın Bunker savunması buna dayanacak gibi gözüküyor. Yalnız, yine ters giden bir şeyler var sanki; YellOw hala çok rahat. Zergling'ler ise bir bir dökülüyor. Ve evet; şimdi YellOw'un neden bu denli rahat davrandığını anlıyoruz çünkü Hydralisk'ler ve Defiler'lar, Zergling'lere destek olmak için ağır ama kararlı bir şekilde üsse yaklaşıyor. Zerg üssüne göz attığımızda YellOw'un bu sürprizle yetinmediğini görüyoruz: Tam altı tane Ultralisk, Siege Tank'lara doğru ilerliyor. Artık konuşmak için erken değil; Boxer bu maçı kaybedecek gibi gözüküyor. Siege Tank'lar YellOw'un üssüne henüz yeteri kadar hasar veremedi ve Goliath'lar, Ultralisk'leri durdurabilecek kadar kalabalık değiller. Belki Siege Tank'ları yeniden hareket ettirirse Boxer'ın bir şansı olabilir ama Boxer'ın yüz ifadesinde hiçbir değişiklik yok. Adeta saatler süren bir satranç maçı gibi... İki taraf da taşlarını çok iyi oynuyor. Ama Boxer'ın taşları artık işe yaramayacak; büyük bir Zerg ordusu, üssünü darma duman edip... Fakat... Bu mümkün değil! Maçın başından beri ortalıkta fazla gözükmeyen ve sinek gibi avlanan Battlecruiser'lardan tam altı tane Siege Tank'ların hemen üstünde belirdi ve Ultralisk'lere yoğun bir şekilde ateş etmeye başladı. Ultralisk'ler birer birer dökülürken Firebat ve büyük bir Marine birliğinin de Terran üssünü savunmak üzere haritanın aşağısından ilerlediğini görüyoruz. İşte Boxer ve işte yine ona yakışacak ilginç bir oyun tarzı... Battlecruiser'ları durdurmak için YellOw'un bir savunma sistemi yok; birkaç dakika sonra üssü tamamıyla yok olmuş olacak. Ve 2-2'lik maçı 3-2'ye getirerek Boxer, ezeli rakibine karşı galibiyet daha elde ediyor!"

Lim Yo-Hwan ya da takma ismiyle Boxer, StarCraft turnuvalarının en iyi oyuncusu olarak gösterilen bir yetenek. StarCraft ise üstünden yıllar geçmesine rağmen hiçbir şekilde eskimeyen bir klasik. Kore'de yer alan birkaç ulusal kanal, sadece StarCraft'a ve StarCraft turnuvalarına ayrılmış

durumda. StarCraft'ın turnuvaları hala -World Cyber Games gibi- birçok büyük organizasyon-da oyuncuları bir araya getiriyor ve StarCraft, 1997'den bu yana hala konuşuluyor...

Bu denli büyük, bu denli eğlenceli ve bu denli popüler bir ismin yola devam etmemesi mümkün değil. İlk olarak Ağustos 2006'da söylentileri ortaya çıkan, Ocak 2007'de sıcak bir dedikoduya dönüşen ve Mayıs ayında Blizzard tarafından resmi olarak duyurulan StarCraft II hızla geliyor, hızla genişliyor. Yeni bilgiler ve demo izlenimlerimizle, StarCraft II'yi masaya yatırdık; çil yavrusu gibi dağılan Zerglingler'i ve peşlerinden koşuşturan Marine'leri kimse yakalayamadı. Gittiler valla...

Protoss egemenliği > Öncelikle bir Protoss High Templar'ına sorduk; neden Protoss? "Beynini yakarım! Düzgün sorular sor! Yine de cevap vereceğim: Biz Aiur'un çocuklarıyız, biz Khas'ın öğrencileriyiz, biz enerjinin nasıl kullanılmasını gerektiğini en iyi bileniz, evreni bir bütün olarak görüp olması gerekeni uygulayacağız."

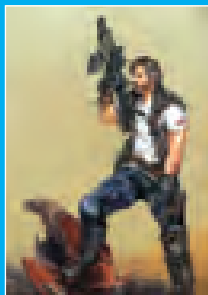
Yıllar önce Xel'Naga'yı tanıyıp gördük ama onların asıl amaçlarını öğrendiğimizde biz onlardan çok daha üstün bir ırk olduk bile. Yavaş ve etkili bir şekilde sınırlarımızı genişlettik. Ele geçirmediklerimiz bir gezen kalmamıştı neredeyse; gücümüzü herkese kanıtıyorduk. Dinliyor musun; beynini yok ederim! Terranlar gezegenlerimize indiler ve ardından Zerg belasıyla karşılaştık. O öğrenç yaratıklar şu anda bile gözlerimin önünde çünkü psikşik yeteneklerimle onları görebiliyorum! Aynı senin düşüncelerini okuyabildiğim gibi... Buraya odaklan, o sarışına değil! İşte bu yüzden biz Protoss'uz ve Protoss her şeye egemen olacak; her zaman ve hiç acımadan... Beynin benim olacak; benden kaçamazsın!"

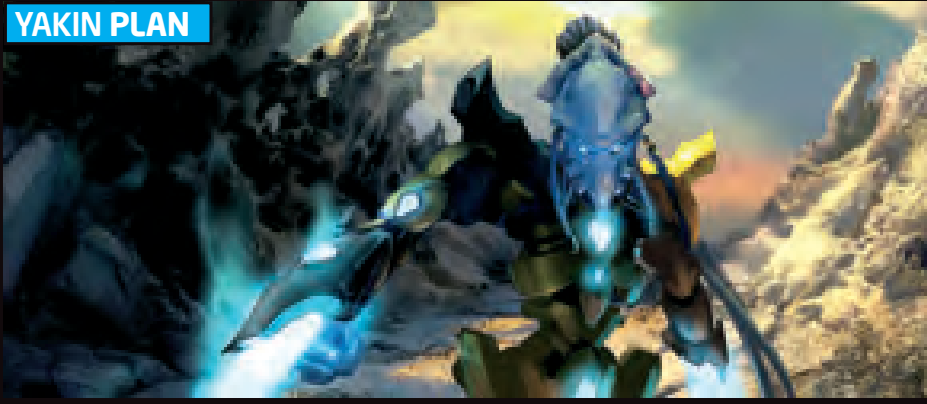
Bir Protoss'a soru sormak hataydı zaten. Neyse, biz StarCraft II'deki Protosslar'a şöyle bir bakalım: Protosslar yine Gateway'leri kullanarak ünite ve bina üretiyor, ünite sınırını yükseltmek için yine Pylon'lar diyor, teknoloji ağacında ilerlemek içinse Cybernetics Core inşa ediyor. Protosslar'ın güzel özelliklerinden biri ise Probe'larının binaları dikmek için sadece bir "ışınlanma noktası" açması. Yani Terranlar veya Zergler ile oynarken olduğu gibi işçilerimiz bina yapmak için kendilerini heder etmiyorlar bir köşede. Cybernetics Core, hem hava ünitelerinin zırh ve silahlarını geliştiriyor, hem de Twilight Council'in inşa edilmesine izin veriyor. Twilight Council'i savaş alanına koyduğunuz anda Immortal'lar ve High Templar'lar da sahneye çıkıyor. Bu bina aynı zamanda Dark Templar'ların, Dark Obelisk'lerinin kullanılabilmesine de olanak tanıyor. Bitmedi; Twilight Council sayesinde Zealot'lar "Zealot Charge"



RAYNOR'IN MACERASI

Jim Raynor... Kendisi tüm görevlerde sizinle olacak. Yayımlanan bir demo'da, Raynor'ın, Hyperion uzay gemisinde arkadaşlarıyla konuştuğuna şahit oluyoruz. Bu noktada diyaloglara müdahale ederek sinematığı yönlendirebiliyoruz. Raynor'ı istediğimiz kişiyle konuşturduktan sonra yıldız haritasına doğru ilerleyerek bir sonraki hedefimizi belirliyoruz. Demo'dan bir kesit: Protosslar'ın ellerindeki önemli bir nesne için Jotun gezegenine bir saldırı düzenleniyor ve kısa sayılabilecek bir savaştan sonra nesne ele geçiriliyor; ardından Xel'Naga'nın bu işte parmağının olduğu, nesnenin insanlığı tehdit ettiği gerçeği ortaya çıkıyor.



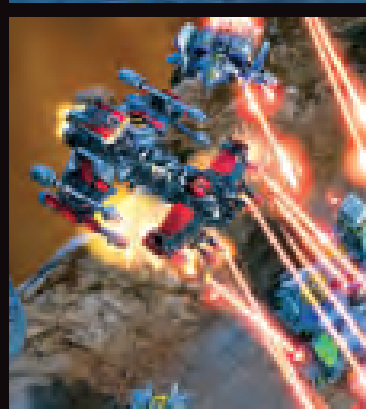


yeteneğini kazanıyor ve düşmanı gördüklerinde ağır ağır ilerlemek yerine bir anda depara kalkıyor. (Zealot'ların ağır kaldığını kimse iddia edemeyecek artık.) Hem kara, hem de hava birimlerine karşı etkili olan Stalker'ların "Blink", yani "kısa mesafede ışınlanılma" özelliği de yine Twilight Council'de araştırılabilir. Twilight Council'in son işleviye Immortal'ların kalkanlarını geliştirebilmesi. Anlayacağınız üzere, bu devirde, Twilight Council'a sahip olmaya kız yok, galibiyet yok, hiçbir şey yok.

Büyük güç, büyük yıkım getirir> Protoss mevzusunu böylece kapatacak değilim; diyelim ki Twilight Council'i savaş alanına getirdiniz ve Templar Archives yoluna giderek High Templar'ları savaşın tam ortasına attınız. High Templar'lar dökülmesin diye Psi-Storm özelliğiyle onlara "alan etkili" bir enerji saldırısı verebilir ve Khaydarin Amulet ile enerji rezervlerini yükseltebilirsiniz. Bir de Dark ve High Templar'lar aynı anda savaş alanında olursa seyreyleyin şenliği. Zira bu iki karakter birleşerek

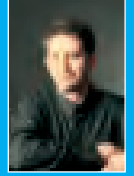
-bir ev kurup toplumun en temel taşı olan aileyi oluşturduklarında- Twilight Arcon'lar da yaşam bulacak demektir (aşklarının meyvesi). Demo'da gördüğüm kadarıyla, Twilight Arcon'lar düşmanların enerjilerini çalabiliyor fakat bir Zerg ordusu üstlerine kullanınca yapacakları fazla bir şey kalmıyor. Bu yüzden onları biraz arka planda tutmak mantıklı bir hareket olacaktır.

"Twilight Arcon beni bozar; bana makine



OYUN YAPIMCISI DİYE BİLİYORDUK...

Blizzard'ın başkanı ve Blizzard'ı kuran isimlerden biri Michael Morhaime... Eğer sağdaki sima size tanıdık gelmiyorsa Southpark'ın Make Love, Not Warcraft isimli bölümünü izleyin. World of Warcraft'tiye alan bu bölümde Michael Morhaime da yer alıyordu. Şu sıralarda kendisini StarCraft II'ye adanmış olan Morhaime, diğer yandan hala WoW ile ilgileniyor ve büyük ihtimalle içinde bulunduğu yoğunluk nedeniyle infialak etmek üzere. Morhaime'in 1990'da UCLA'dan (University of California, Los Angeles) mezun olmuş olması belki sizin için şaşırtıcı bir bilgi değil ama DICE'in düzenlediği Celebrity Poker Tournament'ta ikinci olması ilginizi çekebilir. Evet; Morhaime sıkı bir poker oyuncusu ve hatta World Series of Professionals turnuvasında, Bioware'in yöneticilerinden Ray Muzyka ile 45 dakikalık sıkı bir mücadelenin ardından masadan yenilerek kalktı. Ben de onun boş zamanlarında Protoss üniterlerinin skeçlerini yaptığını düşünüyordum fakat gerçek, gerçekten çok farklıymış.



lazım, makine!" diye çıkışsınız Blizzard'ın sizi de anlayışla karşılayacağını ve size bazı seçenekler sunacağını söyleyebilirim. Mesela; Templar Archives teknolojisini es geçerek Pylon'larınızın yakınlarına bir Stargate kondurabilirsiniz; böylece Stargate, size mekanize kara ve hava kuvvetlerinin yolunu açacak. Phase Prism adı verilen enerji dolu üniterler Pylon'ların olmadığı yerlerde Pylon görevi görebiliyor ve Protoss üniterlerini savaş alanında herhangi bir yere ışınlayabiliyor. Stargate sayesinde kurabileceğimiz Robotics Facility'den çıkan bir diğer ünite de Observer'lar. Gizli saklı, karda yürüyüp izini belli etmeyen Observer'lar düşman üssünü görünür hale getirmek için biçilmiş kaftan. Yalnız, Observer üretmek için Null Circuit adında bir başka tesis kurmanız gerekiyor. Null Circuit'in, Observer'ların yanı sıra size sunduğu en güzel birim Colossus. Devasa robotlardan oluşan bu birimler, iki adet lazer silahıyla çevrelerinde ne var, ne yok acımadan yok ediyor. Salın üç tanesini Terran üssüne; bakın bakalım sağlam bir şey kalıyor mu?

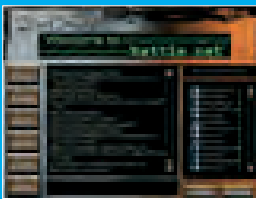
Protoss mevzusunun biraz uzadığının farkındayım ama ne yapayım, adamlar teknoloji konusunda almış başlarını gitmişler; her taraflarından üretilebilir, inşa edilebilir bir şeyler çıkıyor. Protoss, Phoenix adındaki hızlı ve aynı anda birçok yöne saldırabilen hava ünitesinin yanı sıra Warp Ray adında, kesintisiz bir lazer ışınıyla düşmanlarına saldırarak iki ölümcül saldırı ünitesine daha sahip. Ve en güzelini sona sakladım: Mothership! Bu öylesine güçlü bir ünite ki bu üniteye dahil olan iki-üç geminin nasıl bir yıkıma neden olacağını tahayyül edemiyorum. Üç farklı işlevi olan Mothership, gerektiğinde Planet Cracker gücüyle aynı Independence Day'deki uzay gemisi gibi çevresindeki binalara büyük hasarlar veriyor, Cloak ile hasar almakta olan Protoss üniterlerini veya binalarını görünmez kılıyor veya Time Bomb ile menzilli silahları bir süreliğine kilitliyor. Böylesine kullanışlı bir alete "Mothership" denilmez de ne denir?

İnsanlık öldü mü?> "Şansımızı bu defa bir Zerg'in üzerinde deneyelim" dedik ve onlardan birine sorduk; neden Zerg?"Krvvvvçççrraaa-aaaaaaah" cevabı bizi pek tatmin etmedi ve tercümanımız Zergler'in düşüncelerini bizlere aktardı: "Öncelikle bu Zerg, içine hapsedildiği

kafesten memnun olmadığını ve buradan kurtulur kurtulmaz ikimizi de vahşice parçalara ayıracağını belirtiyor. Zergler'in Xel'Naga tarafından geliştirildiğini, Xel'Naga'nın tanrıları olduğunu, Overmind adında bir varlığa bağlı olduklarını ve şu anda Overmind'in nerede olduğumuzu bildiğini vurguluyor. Yaklaşık 180 tane Zergling'in hızla buraya yaklaşmakta olduğunu ve acı çekerek Zerg besini haline geleceğimi... Hocam, ben gidiyorum!!!

BATTLE.NET TARİHÇESİ

1997 yılında gözlerini dünyaya açan sevimli mi sevimli, şeker mi şeker bir Blizzard servisiydi Battle.net. Aman da aman, vallahi sığacağı yanaklarını! O denli kullanıcı dostu, o denli güzel bir online oyun ağıdır ki ne para ister, ne de durup dururken kapanır insanı sıkıntıya sokar. İlk olarak Diablo'nun online olarak bedava oynanmasına olanak tanıyan ve bizzat çözümler atarak dahil olduğum bu sistem, StarCraft'ın piyasaya çıkmasıyla gerçek bir "sanal dünya"ya dönüşmüştür. StarCraft'tan sonra Warcraft II: Online Edition, Diablo II ve Warcraft III de Battle.net'te yer almış. Blizzard, Battle.net için "Dünyanın en geniş online oyun sağlayıcısı" yorumunu yapmış ve milyonlarca oyuncusuyla bu sanal gerçekliğe Xbox Live dahi hala yaklaşamamıştır.



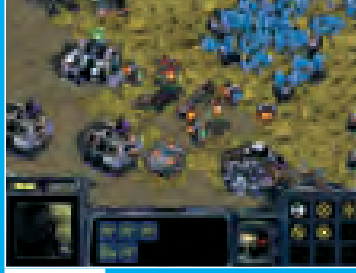
ÇOK SENELER GEÇTİ AMA SEN DEĞİŞMEDİN

Hatırlar mısınız, bir zamanlar Dune II ile Warcraft arasında bir savaş vardı. Savaşı kimin kazandığını söylemek zor fakat aradan geçen yıllar Blizzard'ın RTS türünde ne denli başarılı olduğunu kanıtladı.



WARCRAFT II

Tek kişilik bir oyun olarak hazırlanan fakat Battle.net'in popüler olmasıyla bu sisteme taşınan bir şaheserdi.



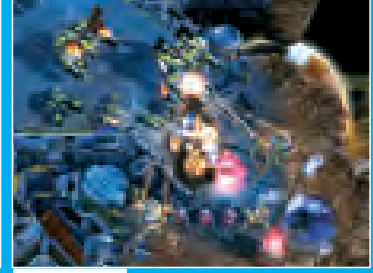
STARCRAFT

Tek kişilik modu hem hikaye, hem de oynanış açısından çok iyiydi; buna bir de Battle.net ile online oyun desteği eklenince StarCraft ölümsüz oldu.



WARCRAFT III

StarCraft'ın veya önceki Warcraft'ın aksine RPG öğeleri de taşıyan, kahramanların ön planda olduğu bir başka mükemmel RTS.



STARCRAFT II

İlk StarCraft'ın etkili formülünü bu oyunda da kullanacak olan Blizzard, dünyanın en iyi online RTS oyununu hazırlama çabasında.



Bu ne ya?!"

Zergler ve Protosslar... Bu iki ırkla konuşmaya çalışmak gerçekten de büyük bir hataymış. İsterseniz biz Terranlar ile ilgilenelim. En azından onlar birer insan... Terranlar da yine ilk oyunda olduğu gibi istenildiği zaman yerlerinden kalkıp havalanabilen binalara sahip. Command Center, Refinery, Supply Depot ve Barracks tanıdığımız binalar. Yine maden toplama, bina inşa etme veya tamir gibi işleri SVC'ler hallediyor. Command Center, dilerseniz, Planetary Fortess'e dönüşerek hem kendine, hem de Turret'lara mükemmel bir savunma sağlıyor. Barracks ürettikten sonra da gidebileceğiniz iki yol var: Ya Merc Haven inşa ettikten sonra Shadow Ops ile Ghost üretme yoluna gideceksiniz ya da Merc Haven'ı geliştirmeden Reaver'lara yükleneceksiniz. Ghost üretme yolunda ilerlerseniz Shadow Ops'a bir Tech Lab ekleyerek Ghost birimlerine Nuke veya Drop Pod özellikleri kazandırabilirsiniz. Nuke, adından da anlaşılacağı gibi çok güçlü ve alan etkili bir

saldırı gerçekleştirmenize, Drop Pod ise savaş alanına çok hızlı bir şekilde Marine indirmenize olanak tanıyor. Eğer bu yolu (Ghost) seçmezseniz herhangi bir bekleme süresi olmaksızın üretilebilen Reaver'lara "Merhaba" diyebilirsiniz. Reaver'lar, savaş alanında istenilen yüksekliğe ulaşabilen ve sınır tanımayan güçlü piyadelerdir hatırlarsanız.

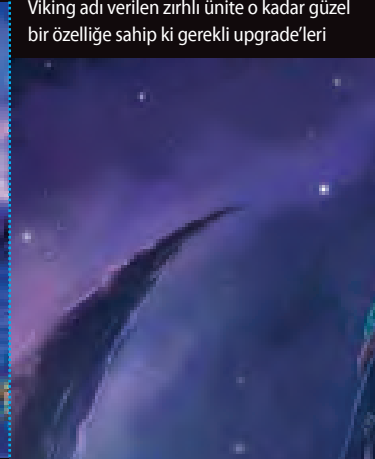
Yeterli piyade gücüne ulaştığınızı düşündüğünüz anda (hatta daha önce), Factory ile; Siege Tank, Viking, Thor, AH/G-24 Banshee, Cobra ve Banshee ünitelerini üretebiliyoruz. Siege Tank'ı zaten biliyorsunuz. Bu yüzden diğer birimlerden bahsetmek gerek. Viking adı verilen zırlı ünite o kadar güzel bir özelliğe sahip ki gerekli upgrade'leri

yaptıktan sonra istediğiniz zaman bir uçağa dönüşebiliyor. Hava birimlerine saldırma özelliği bulunmayan ünitelere karşı çok büyük bir üstünlük kazanan Viking'ler, havadayken kara birimlerine saldıramıyor ama karaya indiğinde gerçek birer ölüm makinesine dönüşüyor. Zırları topçu ateşine karşı dayanıklı değil yalnız; bu yüzden çok dikkatli olmak gerekiyor. Hava birimlerine karşı hiçbir şey yapamayan Banshee'ler ise karadaki düşmanlarını roket yağmuruna tutabiliyor. Çift Railgun'a sahip olan Cobra'lar düşman üssünü yerle bir etmek için mükemmel bir seçim ve Robotech dünyasından fırlamış gibi duran Thor, Terranlar'ın Mecha gücünü savaş alanına taşıyor.

Sabahlamaya alırsanız iyi olur> Protosslar ve Terranlar ve bu ırkların oynanış sistemleri yavaş yavaş şekilleniyor. Zergler ise gizemlerini korumaya devam ediyor. Yakın bir gelecekte Zergler de son halini alacak ve biz de bir güncellemeyle StarCraft II konusunu tekrar bu sayfalara taşıyacağız.

Gördüklerimiz, duyduklarımız, anlatılanlar ve arka planda kalanlar... Her şey ama her şey, StarCraft II'nin mükemmel bir oyun olacağına işaret. Çoktan kendimden geçmiş durumdayım ve galiba gidip StarCraft'ı yeniden yükleyeceğim. Tabii ki önce CD'sini bulmam lazım. (Eskiden oyunlar CD'lere basılırdı; tey tey!) 🎮

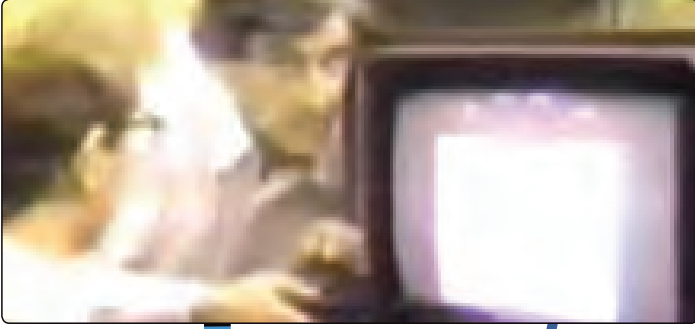
Bu klasiğin yeni versiyonunu göz ardı etmek, dikkate almamak ya da ona burun bükmeğ tarafımızdan büyük tepkiyle karşılanacaktır; StarCraft II'nin mükemmel bir oyun olacağından şüpheleniz olmasın.





OYUN REKLAMLARI

Reklam kavramını sadece televizyon ve yazılı basın üzerinden mi değerlendiriyorsunuz? Peki söz konusu "oyunlar" olduğu zaman ürün tanıtımının ne denli farklı şekillerde vücut bulabileceğini hiç düşündünüz mü? Ülkemizde maalesef pek hissedilmeyen ancak yurtdışında akıl almaz bir alt kültür haline gelmiş olan "oyun reklamları" hakkında birkaç söz söyleyelim istedik...



Önce, genç zihinlerin parlak fikirleri olarak yeşerdiler; maddi kaygıların uzağında, "hoşça vakit geçirmek" adına toplanmış olan arkadaş gruplarının nesnesi olarak büyüdüler yavaş yavaş. İlkel de olsa bir maceranın öznesi olmak, inisiyatif kullanmak herkesin hoşuna gitmiş olacak ki onlar sayesinde, aynı gençler, ürettikleri şeylerden okul harçlıklarını çıkarmaya başladılar. Bu noktadan sonrasını hesaplayabilenler ise girdikleri iddialarda Ferrari'lerini birer bahis malzemesi olarak kullanabilecek kadar zenginleştiler. İpin koptuğu yerı tam olarak kestirmek mümkün değil elbette. Ama derler ki zamanında kimsenin umursamadığı "fakir ama gururlu" oyunlar bugün koca Hollywood ile aşık atacak duruma gelmişler.

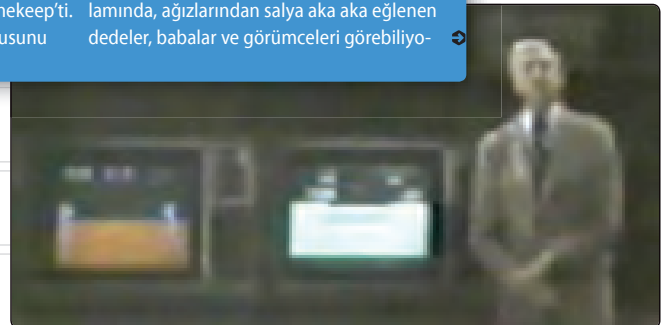
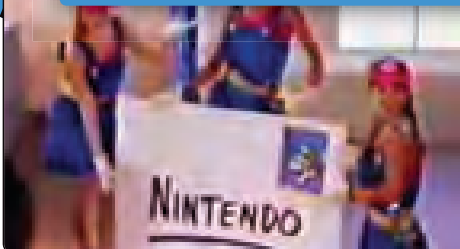
Televizyonun, hele ki reklam sektörünün içine düştüğünüz zaman artık çok farklı gelişmeye başlar olaylar. Eskiden sizin olan bazı unsurların, artık eskisi kadar "size ait olmadığını" anlamaya başlıyorsunuz. 1970'ler itibarıyla durum tam olarak böyleydi işte. Bir zamanlar çok az sayıda insanın bildiği, bir alt kültür sayılan oyunlar, bugünlerde kendi içlerinde bir kültür, kendilerine özgü bir gerçeklik yaratmış durumda. 1972 yılında Pong'un bir popüler kültür ikonuna dönüşmesiyle başlayan oyunların yayılma süreci, bu alt kültürün ana akım içine dahil olmasıyla günümüzde de tam gaz devam etmekte. Tamamıyla ilkel bir düzlem üzerinde siyah - beyaz renklerle oynadığınız Pong, iki dikdörtgen ve ortada gidip gelen bir kare ile şekil bulan tenis benzeri bir oyundu. İnsanlar belki de ilk defa ekranda olan bitene müdahale edebiliyorlardı. Bu durum haliyle

medyanın ilgisini çekti ve çeşitli gazetelerde haber oldu; medya - oyun ilişkisinin ilk meyvesi olarak yansıdı satır aralarına. Ne var ki başka bir video oyununun medyada bu kadar geniş yer bulabilmesi için biraz daha zaman gerekiyordu. Tarih 1981'ı gösterdiğinde ise bir başka fenomen vuracaktı gazete ve televizyonları: Pac-Man! Daha gelişmiş grafikler ve nispeten esnek bir oynanış ile video oyunlarının kitlelere yayılması kolaylaşmıştı Pac-Man ile. İşte bu şekilde başladı biricik, pamuklara sarmaya kıyamadığımız ve hakkında kötü söz ettirmedığımız oyunlarımızın bizden çıkıp koca bir adam olmaya başlaması. Onlar artık evden çok uzakta, büyük büyük reklam kampanyaları ile herkese pazarlanmaya çalışılan tüketim unsurları oldular. Ama biraz da buralara uğrasalar ya...

Bir sektör doğuyor: "Reklam kampanyası" dediğimiz nane aslında sadece televizyon reklamı ya da gazete / dergi ilanı şeklinde vücut bulmuyor. Oyuncuyu, oyunu daha satın almadan oyunun havasına sokmak, senaryoyu oyuncunun aklına yedirmek ve renk paletini dahi oyuncunun aklında yer edecek şekilde bir reklam unsuru olarak kullanmak, kampanyanın bütünü oluşturuyor. Yani işler görüldüğünden biraz daha karmaşık. Gerçi biz ülkemizde bu kampanyaların çok çok az bir kısmını idrak edebiliyor olsak da en azından bir adet "Collector's Edition" oyun satın aldıysanız ne demek istediğimi az çok anlayabiliyorsunuzdur. Benim ilk satın aldığım Collector's Edition oyun, Stonekeep'ti. Bir şeylerin iyi olduğunu oyunun kutusunu

elime geçirdiğim anda anlamıştım; kutunun kapağı görsel olarak muazzamdı ve kapağa baktığınız anda oyunun havasını yakalayabiliyordunuz. Üç boyutlu bir görsele sahip olan kapağı hareket ettirdiğiniz zaman kapaktaki karakterler de hareket etmeye başlıyor ve ön taraftaki iskelet modeli adeta kapaktan fırlayacakmış gibi öne doğru çıkıyordu. Paketin renk teması da yine aynı bütünlük içindeydi. Nasıl? Bir naylon parçasının içinde satılan oyunlara benzemiyor, değil mi? İşte oyun reklamlarını da bu bütünlük içinde değerlendirmemiz gerekiyor.

Çılgınca eğlenen bir aileyi televizyon ekranlarımıza taşıyan 1980 tarihli Atari konsol reklamı (**LEVEL DVD/Extra/Retro Oyun Reklamları/Atari 1980.mov**) sayesinde, bugün, video oyunlarının planlanandan ne kadar farklı yerlerde olduğunu görebiliyoruz. İşin başlangıcı aslında ne kadar da masummuş, öyle değil mi? Video oyun kültürü, henüz emekleme dönemindeyken bir "aile eğlencesi" olarak pazarlanmaya çalışılmış. Ancak bir kırılma noktası olarak görebileceğimiz "E.T. oyununun tutmaması"ndan sonra büyük darbe yiyen konsol sektörü, popülerleşmeye fırsat bulamadan tahtını PC oyunlarına kaptırmıştı. Şayet o dönem yaşanmasaydı, bugün video oyunları, sadece çay partilerinde oynanan elitist birer eğlence unsuru olarak kalacaktı. Ancak PC ve özellikle Doom sayesinde oyunlar, diğer eğlence sektörlerine göre daha "underground" bir kültürün parçası olarak kaldı. Ancak 1980 tarihli bu Atari reklamında, ağızlarından salya aka aka eğlenen dedeler, babalar ve görümceleri görebiliyo-





Öz 1981'de ekrana düşen Activision'ın Buz Hokeyi oyunu için çektiği reklam filmi (**LEVEL DVD/Extra/Retro Oyun Reklamları/Activision 1981.rm**) ise oldukça ilginç bir örnek olarak karşımıza çıkıyor: Oyunların insanın "hırs" duygusunu tetiklemesinin belki de ilk defa bir reklam teması olarak kullanılmış olması önemli bir tartışma konusuydu ancak asıl olan "satın alma" duygusunun kıskırtılmış olmasıydı; reklam filminde müşteri, oyun kartuşunu satıcının elinden almak için onu gırtlaklıyordu. Ürün bilincini yavaş yavaş kullanıcının aklına yerleştirmeye başlayan ilk reklam olarak göze çarpan film ise 1986 tarihli Atari 2600 reklamı. Bu reklamda sadece konsol veya oyun tanımına yer verilmiyor; joystick'lerin ergonomilerinden de bahsediliyordu. Peki ya ilk "konsol savaşı"na ne demeli? Şu sıralar Nintendo, Sony ve Microsoft firmalarının cihazları arasında yaşanan "market savaşı", bundan 28 yıl önce Mattel ve Atari arasında yaşanmıştı. Hem de bir reklam filmi üzerinden... 1980 tarihli, ciddi bir havada geçen bu reklam filminde (**LEVEL DVD/Extra/Retro Oyun Reklamları/Mattel 1980.ram**) takım elbiseli bir bilirkişsi, Mattel Intellivision'ın Atari konsolundan üstünlüklerini anlatıyordu.

90'ların başlarında kurumsal kimliklerle pazarlanmaya başlanan oyun konsolları, kullanıcılara ürün bilincini yerleştirmek adına önemli işler başarmıştı. Yine bu döneme dair en dikkat çeken reklamlardan biri 1990 tarihli SNES televizyon reklamıydı (**tinyurl.com/2nyngg**). 80'lerden kalma "trash" korku filmi tadında bir arka plana sahip olan reklamda, gençler boş bir arazide toplanıyorlar. Akabinde içlerinden biri (Hatta bu karakteri Paul Rudd oynuyor.) öne çıkıp "ztönk" efek-

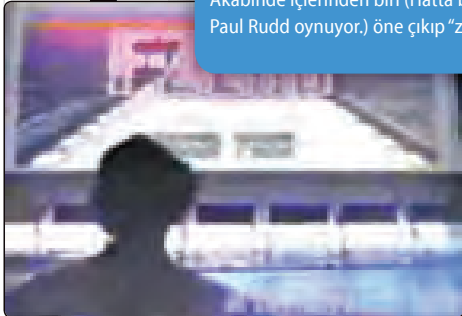
tiyle bir kartuş takıyor cihaza ve hep birlikte sanal dünyanın keyfini çıkarıyorlar. Elbette şimdi izlendiği zaman komik gelebilecek bir reklam bu ancak oyuncuların üzerlerinde beklenen etkiyi yarattığı kesin. Yine bu reklamın içine gömülen oyunların arasında Legend of Zelda ve SimCity gibi oyunları görebiliyoruz. 1993 tarihli SNES Super Set için yayınlanan televizyon reklamında ise önceki reklamda yakalanan underground havanın yerinde yellerin estiğini görüyoruz (**tinyurl.com/2p7ok3**). Reklam daha çok yaşı geçkin oyuncuları ve aileleri hedefler nitelikte. Öyle ki bir televizyon şovu tadında tasarlanan bu reklamda bir sunucu ve şov kızları eşliğinde SNES ile beş farklı Mario oyunu tanıtılıyor. Ancak az sonra değineceğim imgesel reklamlara verebileceğim ilk örnek 1991 tarihli, Toys 'R Us için yaptırılan Super Nintendo reklamı olsa gerek (**tinyurl.com/3bwsjk**). Tematik ve deneysel bir çalışma olan bu reklamda gündelik hayatlarını piksellerle sürdüren gençleri görebiliyoruz. Süt yerine piksel içen çocuk, kahvaltıda mısır gevreği yerine piksel yiyecek ve üzerine yorgan niyetine piksel örtün çocuk gibi görüntülere yer verilen reklam yine 80'li yılların pastel renklerini taşımaktaydı.

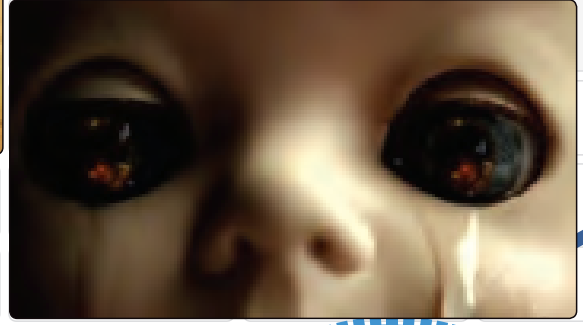
Bize de, bize de...> Ülkemizde henüz oyun sektörü oluşmadı; haydi, daha hafif bir tarif ile "oturmadı" diyelim. Ancak 80'li yılların sonlarına doğru TRT'de bir reklam dolanıyordu: "Atari! Şimdi sokaklar bomboş!" (**tinyurl.com/yvb819**) Yaşı elveren okuyucularımız mutlaka hatırlayacaklardır; reklam Türk yapımıydı ve bize özgü renkler taşıyordu. Evlerinde "gün" yaparken ellerinde joystickler ile oyun oynayan kadınlardan tutun; ber-

berde traş olan, kahvede çay içen insanların arkadaşları tarafından oyun oynamaya davet edilmelerine kadar, günümüzden bakınca "Bu ne kan uyumsuzluğu! arkadaş!?" dedirten sahnelere yer veren reklam, o yıllarda atılan tohumların günümüzde yeşermediğinin bir kanıtı gibi adeta. Ne de olsa oyunlarla ilgili olarak ekranlarımızda yayınlanan ilk reklam çalışması olarak unutulup gitti Atari firmasının bu reklam filmi.

90'lı yılların ortalarına doğru, bir yandan "oyunlarda şiddet" tartışılmaya başlanmış, öte yandan oyun kavramı daha geniş kitlelere yayılıp tam bir popüler kültür ikonuna dönüşmüştü. Ancak o dönem konsolların kara yılı olduğu için, oyun kavramı bir "aile eğlencesi" olmaktan çıkıp "genç meşgalesi"ne dönüşmüştü. O yıllarda, televizyonlarda çok kısa bir süre görünüp kaybolan Blood reklamı, Type O Negative grubunun "Love You to Death" parçası ile yayınlanarak oldukça dikkat çekmişti (**tinyurl.com/yvrm80**).

Bu tarihe kadar her şey normal gidiyordu; bir ürün piyasaya çıkıyor, tanıtımı elbette yazılı ve görsel basın üzerinden yapıyordu. Ardından internet yaygınlaşmaya başladı; oyunlar için açılan siteler, oyun içinde oyun barındırır oldu. Oyun festivallerindeki kartonetlerden tutun, oyun için bestelenen müziklere kadar her şey oyuncuyu havaya sokmak, kendisini pazarlanan ürünün bir parçası gibi hissetmesini sağlamak içindi. İnternet sitesi üzerinden yürütülen sanal reklam kampanyalarına ilginç bir örnek ise PlayStation 2 için piyasaya çıkan Forbidden Siren için düzenlenen kampanyaydı. Oyunun resmi web sitesine girdiğiniz andan itibaren kendinizi senaryonun içinde buluyor, sitenin





içindeki mini oyunları oynarken kendinizi çaktırmadan oyuna hazırlamış oluyor ve çıkış tarihi için gün sayarken buluyor-dunuz.

Silent Hill 2 için düzenlenen reklam kampanyası da oldukça dikkat çekiciydi. Sonuçta marka, Silent Hill'di. PSONe son demlerini yaşarken oyun dünyasını sallayan Silent Hill'in PlayStation 2'de arz-ı endamı olabildiğince gösterişli olmalıydı. Öyle de oldu... Televizyon reklamları, dergi materyalleri, promosyon ürünleri derken tüm oyuncular kendilerini bir Silent Hill 2 çılgınlığının içinde buldular. Ben de o oyunculardan biriydim; oyunun Collector's Edition versiyonunu satın almış ve karşılaştığım manzara karşısında adeta şoka uğramıştım. Oyunun kutusu tam altı kapaklıydı ve kutunun üzerine, James'in ölü karısından aldığı mektubun cümleleri kazınmıştı. İşte tam ve "bütün" bir reklam kampanyası; her ayrıntısı tam bir gurme işiydi Silent Hill 2 için yürütülen kampanyanın.

Konu PlayStation 2'den açılmışken David Lynch'in yönettiği reklam filmlerine değinmeden geçmek olmaz. Yazının başında değindiğim "imgesel reklamlar"dan kastım bu tür reklam filmleriydi. Ürünle ilgili somut hiçbir şey anlatmayan bu reklam filmleri, tamamıyla oyuncunun ufuklarını genişletmek için detaylandırılmış. Bildiğimiz değer yargılarını, fizik kurallarını ve toplumsal normları tersyüz eden bu reklam filmleri yüzünden çoğu kişinin kafası karıştı ancak reklamı yapılan cihaz PlayStation 2 olunca bağlantı kurmak çok da zor değildi. Ancak elektronik bir cihaz olan PlayStation 2'nin tanıtımı için çekilen reklam filmleri oldukça riskli projelerdi; birtakım sivil toplum örgütleri tarafından tepkiyle karşılanan bu reklam filmleri birçok bilinçaltı

gönderme ve grotesk öge içeriyordu (tinyurl.com/26aplh). Oyun kavramının bir alt kültür olmaktan çıkıp, kendi gerçekliğini yaratmasında bu ve buna benzer reklam filmlerinin katkısı oldukça büyük elbette.

Ve söz yeni nesilde....> Günümüze geldiğimiz zaman, üç büyük konsol üreticisinin arasında yaşanan savaşın reklamlara da yansımalarını görebiliyoruz. Zira Sony, Microsoft ve Nintendo, reklam kampanyalarını birbirlerinden daha yaratıcı kılmak adına büyük bir rekabet içindeler. Ancak kanımca Nintendo, diğer iki rakibinin biraz gerisinde kalmış durumda; Nintendo'nun konsol ve oyun reklamları -takip ettiğim kadarıyla- hem yaratıcılıktan uzak, hem de oyun kavramının doğasına aykırı. Ancak hedeflenen kitleye doğru bir üslupla ulaşıldığı su götürmez bir gerçek. Eleştirdiğim konu, Resident Evil 4'ün parlak, iyi bir aydınlatmayla donatılmış ve bembeyaz bir salonda sunumunun yapılmış olması. Ayrıca siz Resident Evil 4 oynarken içeride paşa çayınızı yapıp size hizmet edecek; badem gözleriyle oynadığınız oyunu izleyecek bir hatun modelinin var olduğunu pek sanmıyorum. Resident Evil 4'ün Wii versiyonunun reklamı eşyanın tabiatına aykırı kısacası. Bu garabete karşılık, Xbox 360'ın yasaklanan reklamı gerçekten takdiri hak edecek kadar yaratıcıydı: Bir alışveriş merkezinde herkesin bir anda gaza gelip hayali silahlarla birbirine savaştığı bu reklam filmini hala izlemediyseniz mutlaka izleyin.

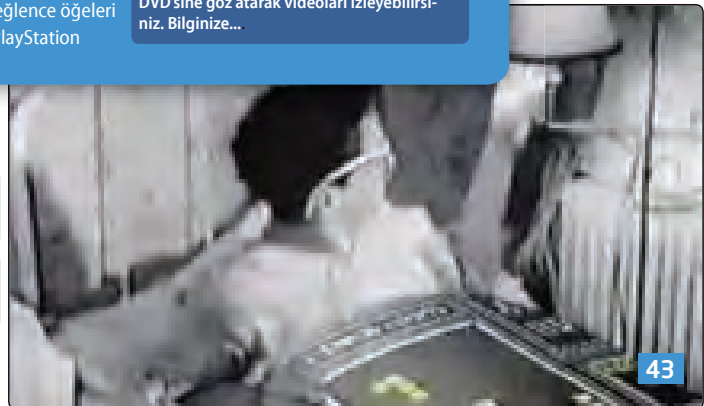
PlayStation 3 için yürütülen reklam kampanyası da oldukça başarılı ve çarpıcıydı; hem ürün tanıtımı, hem de içerdiği eğlence öğeleri ile yerinde işler ortaya çıkmış. PlayStation

3'ün her reklam filminde, cihazın bir özelliği kısaca ve akılda kalıcı bir şekilde tanıtılıyor. Ama içlerinden biri var ki bu reklamı hangi kategoriye koyacağımı kestiremedim. "Bir oyuncak bebeğin PlayStation 3 karşısında verdiği garip tepkiler" olarak özetleyebileceğim bu reklam filmi reklam kampanyasını tamamlamak için çekilmiş ancak verdiği duygu bütünüyle ürkünç (tinyurl.com/24h5h4).

Perde hep açık kalacak> Ülkemizde yıllardır "emekleme" döneminde olduğu için yerlerde sürünen oyun sektörü ne zaman yürüyüp koşacak bilinmez ancak oyuncular olarak birtakım güzelliklerden mahrum kaldığımız bir gerçek. Amerika'yı baştan sona dolaşan PlayStation tırları, tüm Avrupa'da 7/24 hizmet veren müşteri telefonları ve daha birçok güzellik ve kolaylık ülkemizde ne zaman görülecek acaba? Reklam kampanyaları ile süslenmiş olan ürünleri ne zaman tadına vararak kullanmaya başlayabileceğiz? Bunun için oyuncu kitlesinin ürün bilincinin oturması, lisanslı yazılım kullanılması ve önemli şirket yatırımlarının yapılması şart. Yoksa hışırdayan bir naylonun içinden çıkan yarısı hatalı DVD'ler ile oyun oynamak çok depresif bir durum. ☹

NOT

Sayfada yer verdiğimiz görsellerin kalitelerinin kötü olmasının tek nedeni değindiğimiz birçok reklamın aşağı yukarı 20 yıllık bir geçmişe sahip olmasıdır. Bu bağlamda bu görsellerin daha iyilerini bulmak imkansızdı. Verdiğimiz link'leri tarayıcınızın adres bölümüne girerek ya da LEVEL DVD'sine göz atarak videoları izleyebilirsiniz. Bilginize...





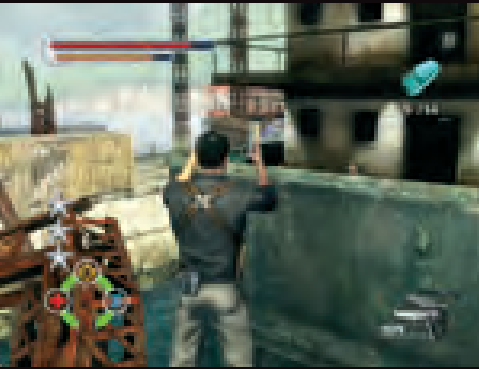
STRANGLEHOLD

Sadece Face/Off'u bir kez daha izlemek istemiřtim...





Shotgun'ı alın, Barrage hareketini hayata geçirin ve düşmanlarınızın çekeceği acıya şahit olun.



daha sonra bağıra çağıra gerilime sürüklediyse onu suçlayamayız. Akira Kurosawa, samuraylara karşı beslediği hayranlığı art arda filmlerine döktüyse buna şaşırılmaz. Pedro Almodovar'ın, "Kötü Eğitim" adlı filmindeki "İlginç" konu anlatımından dolayı onu sorgulayamayız. Ya da John Woo'yu bir oyuna bulaştı diye tebrik edemeyiz... Bir saniye, bir saniye! Niye tebrik edemiyor muyuz?! Ediyoruz; hem de büyük bir coşkuyla, büyük bir sevinçle tebrik ediyoruz onu. Face / Off'un ünlü yönetmeni John Woo bir oyuna bulaşır da biz oynamaz mıyız? Oyuna ne kadar katkısı oldu bilemiyorum fakat Stranglehold'a John Woo'nun elinin değdiği apaçık ortada. Sevgili Woo'yu yerine davet ederken biz de bilgisayarlarımızın başındaki yerimizi alıyoruz. Aksiyon dolu bir macera, havada uçan kurşunlar, kendini yerden yere atan insanlar, hepsi ve daha fazlası bu büyük yapımda! Slogan üstüne slogan! Başlıyoruz!

CHOW YUN-FAT

"DİM SUM" SATICILIĞINDAN TAKSİ ŞOFÖRLÜĞÜNE VE ARDINDAN ŞAN ŞÖHRETE...

Hong Kong'un Lamma adasında doğan Donald Chow Yun-Fat, elektrigin bile olmadığı bu adada 10 yaşına kadar tarlalarda çalışarak yaşamıştır ve ardından ailesiyle birlikte Kowloon'a göç etmiştir. Kowloon'da da 17 yaşına kadar okula devam etmiş, ardından ailesine yardım etmek için birçok farklı işte çalıştıktan sonra gazetede bir ilan üzerine stajyer olarak TVB'de stajyer - oyuncu olarak çalışmaya başlamıştır. Yakışıklı, eli yüzü düzgün bir insan olmasından dolayı kısa sürede sevilen bir karakter haline gelmiştir. 1986 yılında John Woo'nun yönettiği A Better Tomorrow adlı filmde başrolde oynayarak kendini dünyaya tanıtan Yun-Fat, Çin asıllı olmasına rağmen dövüş sanatları ustası değildir; sessiz, sakın bir insandır. Ünlü oyuncu, Tequila'yı seslendirerek Stranglehold'da bizlerle buluşuyor.



Belki özel, belki çok süpersin > "Billie, bir bayan ismi olamaz!" diye Facebook'ta grup açan kişiler sağıma geçsin; geri kalanlara hayatlarına devam edebilirler. Güzel, öncelikle sizin Facebook'ta neden böyle bir aktiviteye giriştiğinizi sorgulayacağım; akabinde de "Billie'yi tanıyor musunuz da hemen böyle bir karara vardınız?" diye soracağım. Billie, unisex bir isim ve elimizdeki örnekte de gördüğümüz üzere bu isim Uzak Doğu'dan kopup gelmiş olan güzel bir bayana verilmiş. Billie'nin bir de kızı var: Teko. James Wong'un kızı olan Billie ve torunu Teko bir talihsizlik sonucu kaçınıyorlar. James Wong biraz mafya vari bir karakter olduğu için hemen polise başvurmuyor ama bir süre sonra mecburen Tequila'yla irtibata geçiyor. Olayı duyduğunda Tequila'nın suratının aldığı ifadeyi görmelisiniz arkadaşlar. Yani, yapım ekibi biraz daha uğraşmış şaşkın ve de endişeli bir ifade görebilirlik karakterimizin suratında ama Tequila'nın şaşırıldığını ancak James Wong'dan yediği yumruktan sonra ve hikayenin devamını görünce anlıyoruz. Meğer, Tequila'nın Billie'yle bir ilişkisi olmuş! Nasıl? BBG evine gelen isimsiz mektuplardan daha heyecanlı değil mi? Eh, durum böyle olunca Tequila da bir saniye bile durmuyor ve hızla Billie'yi kaçırın Ruslar'ın peşine düşüyor. Zaten şu dünya bir Amerika'dan bir de Rusya'dan çekti; çekmeye de devam ediyor gördüğünüz üzere.

Rusların peşinde koşturun Tequila, normal şartlarda Ruslar'ın işlettiği barlara, Ruslar'ın ilişki olduğu insanların toplandığı yerlere veya direkt olarak Rusya'ya gitmelidir, değil mi? Tequila



Her yönetmen kaptırsalır, her yönetmen çekilmezdir ve her yönetmen çok ama çok ukaladır. Özellikle film yönetmenlerinin yanına yaklaşmadan önce çok dikkatli olmalısınız. Yanlarına yaklaştığınızı anlayamayacak kadar meşgul ve vurdumduymaz olsalar da tedbiri elden bırakmamak lazım tabii ki.

Yönetmenlerin çılgın, yaratıcı, zaman zaman deli ve her zaman "farklı" olduklarını da göz önünde bulundurmak gerekir. Kendi tarzını bulmuş ve bu tarzı ispat etmiş bir yönetmen her zaman kendinden bahsettirecektir. Francis Ford Coppola'dır Godfather'ı ölümsüzleştiren; herkesin aklına kazıyan veya David Fincher'dır Fight Club gibi bir şaheseri ortaya çıkaran; filmi şuuruzca izleyen herkesi şoka uğratan. Bir Steven Spielberg'dir, bir Quentin Tarantino'dur unutulmaz sahneleri insanların hayatlarına yerleştiren...

Her yönetmenin kendine göre bir tarzı vardır sonuçta; buna karışmak bize düşmez. Luc Besson, Jean Reno'yu evlatlık edinmişse bunu tartışamayız. Alfred Hitchcock, insanları önce sessiz bir biçimde,

Ajanda



118

Stranglehold'un ilk bakışını yaptığımız sırada oyundan bir hayli uzaktık ama meğer ona ne kadar da yakın olmamız gerekiyormuş... Açıkçası, oyunun iyi olacağını tahmin ediyorduk ama şahsen grafiklerin ve çevre - karakter etkileşiminin bu denli etkileyici olacağını pek düşünmemiştik.

PC İNCELEME

Hah, şimdi oturun, 14 tane bombayı yerleştirmek için yer arayın durun. Hani Billie'yi arıyorduk biz?

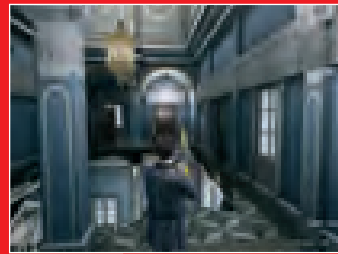


da böyle yapacak sanıyorsunuz ama Hong Kong sokaklarında başlayan kovalamaca, Karayıp Korsanları'ndan fırlamış gibi gözükken bir sahil kasabasına, oradan bir kiliseye, bir kumarhaneye ve helikopterin içinde bir gezintiye doğru uzayıp gidiyor. Kendinizi dev tanklerleri batırmaya çalışırken bulunca, "Billie'ye ne oldu? Teko ne yapıyor? Biz kimi arıyorduk?" sorularını sormaya başlıyorsunuz. Tam ortada büyük bir mantıksızlığın olduğunu fark edeceken üstünüze 30 ila 50 arasında adam çullanıyor ve kurşunlardan kurtulmaya çalışırken tüm soru ve sorunlarınızı unutup olursunuz. Hikayedeki bu "ilginçliği", yapımcıların oyunu uzatma ve monotonluğu kırma çabasına bağlıyorum; tıpkı Dreamcast'in ünlü oyunu Shenmue'da babanızın katilini fellek fellek ararken, her köşe başında karşımıza çıkan ve bağımlılık yaratan oyuncak makineleri gibi...

VİRÜS

AFERİN JOHN WOO, ÇOK GÜZEL YAPMIŞSIN, BRAVO! Film izlemeyelim biz; böyle oyun oynayalım. Yeteri kadar sıkılmamıştık zaten havada asılı duran adamların sağa sola ateş etmelerinden; biz de sıkalım iki kurşun. Yavvv, bırak yav! Max Payne yetmedi, bu da Superman gibi uçuyor sürekli! Ne sinirmiş bu arkadaş! Doymadınız "vurdu - kırdı"ya! Bir de neymiş efendim; her şey kırılıyormuş, çevredeki eşyalar parçalanıyormuş... Bak, bak, bak... Kimil zararlısı mısın evladım sen? Neden kırıp döküyorsun; kendi evini de kırıp döküyor musun? Bir de roketatar olsaymış daha fazla zarar verecekmış. Oğlum, al silahı eline efendi gibi; adam mı öldüreceksin, kuş mu avlayacaksın; ne yapacaksın git yap! Sağa sola ateş etme; ASABIMI BOZMA! Ha, bir de sarı varil patlamasını takdir ediyorum; Rick Dangerous'tan beri aynı geyik... Off, sıkıldım!■

alternatif



MAX PAYNE 2

Oyunun piyasaya çıkışının üzerinden epey zaman geçti ama hala açık Max Payne oynayan arkadaşlarımız var. Eğer Stranglehold'a hazırlık yapmak isterseniz ya da Max Payne'i oynayamadıysanız bir yerlerden bulup oynayın. Max Payne'i bir daha alternatif kutusunda görmemiz çok zor!

12 dakikada 12 kilo verdim> Bizim için önemli olan insanları aramaya başladık bile değil mi? Elimizde fotoğraflar, zihnimize anılar; bir sağa, bir sola koşturuyoruz. Bu konuda sıkıntınız varsa hemen o sıkıntıyı üstünüzdən atın zira Stranglehold tamamıyla koşuşturmaca ve aksiyon üzerine kurulmuş bir oyun. Max Payne'i düşünün; Payne'in kalaslığının John Woo'nun yönetmenliği ile giderildiğini düşünün ve çevredeki her şeyin (gerçekten her şeyin) parçalanabildiğini hayal edin. İşte Stranglehold, işte eğlence! Bu oyunda bulmaca çözmek yok; bu oyunda kapıları açmak için anahtar aramak yok; bu oyunda cephane derdi yok ve bu oyunda bir saniye bile durmak yok. Birçok konuda Max Payne'e benzeyen

Stranglehold'un bu oyundan ayrılan en büyük özelliklerinden biri çevreyle etkileşimin çok daha gelişmiş olması. Az önce de bahsettiğim gibi Stranglehold dünyasında her türlü eşya, her türlü çevre ögesi parçalanabiliyor. Tabii ki objeler parçalanmadığında, bölümün yapısını bozabilecek unsurlara yine dokunamıyorsunuz. (Gerçi elimizde her daim bir roket atar olabilseydi, buna da izin verilebilirdi.) Üstelik etrafı yıkıp dökmenin birçok faydası da var. Tamam, önünüzde duran vazoyu veya yemeşil, şimdi olsa afiyetle yenilebilecek karpuzu darmadağın etmek size bir fayda sağlamaz belki (belki vandalizm hayat görüşünüz ve her şeyi yok etmek hoşunuza gidiyor) ama size elindeki makineyle saydıran adamın tam üstüne ışıl ışıl parıldayan, kocaman bir tabelayı indirmek istemez misiniz? Sadece iki tane uyduruk ahşap kolonla ayakta duran eğreti yapıyı, bu kolonları parçalayarak içindekilerle beraber yıkmak hoşunuza gitmez mi? Kısacası Stranglehold'da etrafın parçalanabilmesi gerçekten oynanışa başarıyla yedirilmiş durumda. Bu olay kuşkusuz ki gerçekçiliği artırıyor ancak aynı zamanda sizin bir saniye bile rahat edememenize neden oluyor. Diyelim ki kendinize çok şahane, meşe ağacından bir masa buldunuz ve bunu devirip arkasına saklandınız. Sanmayın ki artık güvendesiniz. Üstünüze yağın kurşunlar kısa sürede o masayı parçalayacak ve sizin kabak gibi ağırlıkta kalmanıza neden olacaktır. Masayı kaybetmenin getirdiği endişeyle hemen bir kolonun arkasına saklandınız. Sonuçta kolon bu! Koskoca

İtiraf ediyorum ki bu suda yüzmeye çalıştım. Ne var ki su, Tequila'nın bel hizasını geçince Tequila daha fazla ilerlemek istemedi.



binayı taşıyor; ona bir şey olmaz, değil mi? Olur efendim! Bu kolona sırtınızı yasladığınız an, düşmanlarınız bir anda orada olduğunuzu anlıyor ve üzerinize doğru kurşun yağdırmaya başlıyorlar. Yavaş yavaş dökülmeye başlayan kolon en sonunda sizi koruyamayacak kadar inceliyor ve oradan da sıvışmak zorunda kalıyorsunuz. (Yalnız kolona sırtınızı yaslamayıp, yüzünüzü verirsiniz düşmanlar sizi fark etmiyorlar. Evet, çok saçma!) Örnekler çoğaltılabilir fakat buna hiç gerek yok. En güzel oyunu oynayarak bunları görmemiz. Zaten Stranglehold ne olursa olsun oynanması gereken bir oyun. Saygılar. (Yazıyı şuracıta keserseniz; Fırat da beni kesse...)

Sarı varillere dikkat!> Doğal olarak, başınızda parçalara ayrılan bir tabure size zarar veremez belki ama başıra başıra üstünüze düşmekte olan dev bir heykel için kesinlikle aynı şey geçerli değil. Öncelikli olarak, büyük objeleri ve özellikle varilleri çok iyi kullan-

STRANGLEHOLD

ARTI Her an her şeyi parçalayabilme olanağı, dinamik oynanış sistemi, gerçekçi grafikler, John Woo filmlerinin atmosferi

EKSİ Tequila Time'in kullanıldığı alanlar yetersiz, yapay zeka yetersiz; daha kötüsü, oyun süresi yetersiz

YAPIM Midway Games
DAĞITIM Midway Games
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.strangleholdgame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Tıpkı bir aksiyon filmi havasında ilerleyen bir oyundan da ancak bu beklenirdi: Tonlarca düşman, milyonlarca kurşun ve sınırsız eğlence... Fazla üstünde durulmayacak birkaç problemde rağmen çok iyi bir oyun olmuş; John Woo'yu kucaklıyorum.

8

MİNİMUM 2 GHZ İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, ÖNERİLEN Dual Core İşlemci, 2 GB Bellek, 320 MB Ekran Kartı

TEQUILA BOMBALARINI HAZIRLAYIN; AVA ÇIKIYORUZ!

HAYAT KURTARAN EKİPMANLAR...

HEALTH (SİHHİYE)

Sağlık paketlerini bulamadığınız yerde veya çatışmanın ortasında Tequila'nın özel sağlık gücünü hemen kullanın. Sağlığınızın %25'i yerine gelecektir.

PRECISION AIM (KARTAL BAKIŞI)

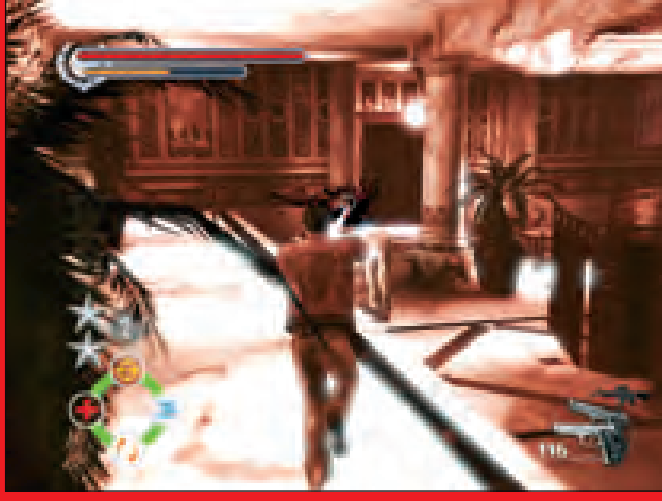
Özellikle sniper'lara karşı gayet etkili olan bu özel hareket, Tequila'nın zamanı yavaşlatıp düşmanına zoom yapmasını ve net bir atış gerçekleştirmesini sağlar.

BARRAGE (YELKENLER FORA!)

Tequila'yı tam 20 saniye boyunca ölümsüz yapmaya ve cephanesinin hiç bitmemesini sağlamaya ne dersiniz? Barrage hareketi, özellikle Boss savaşlarında çok etkili.

SMART BOMB (360 DERECELİK KATLIAM)

Aynı Shoot'em Up'larda olduğu gibi Tequila da ekrandaki her şeyi tek bir hareketle temizleyebiliyor. Çevrenizi saran düşmanlardan tek hamlede kurtulmak için daha iyi bir seçenek yok.



malısınız. Kendini güvende sanarak size gözdağı vermeye çalışan bir düşman, hemen yanındaki sarı renkteki varilin patlamasıyla havaya uçsa sizce de dünya daha güzel bir yer olmaz mı? Çevreyle dostluğumuzun sona erdiğini düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Sıra geldi Tequila'nın ünlü zamanı yavaşlatma hareketi olan "Tequila Time"e! Aslında ünleme falan gerek yok; biz bu hareketi bir sürü oyunda ve filmde görmüştük. Bu oyunda da Tequila ne zaman bir yerlere atlasa zaman yavaşlıyor ve Tequila Time barının izin verdiği ölçüde, yavaş çekimde düşmanlarınızı paralıyorsunuz. Zaman yavaşlayınca da ekrandaki görüntü renksizleşiyor.

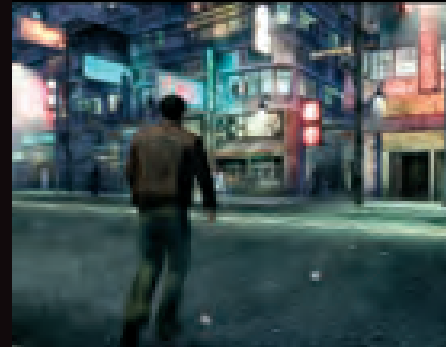
Tequila, yanına yaklaştığınızda parıl parıl parıldayan bölgeleri kullandığında da yine yavaş çekime geçiyor. Örneğin, bir tırabzan üzerinde koşarken, avizede sallanırken, bir ipten aşağı kayarken... Bu tip yer ve hareketlerde de zaman yavaşlıyor ve sanki bir filmin aksiyon sahnesinde rol alıyormuşçasına düşmanlarınızı yavaş çekimde, bir bir haklıyorsunuz. Fikir olarak kulağa çok güzel geldiğine eminim fakat oynanış dinamikleri içinde bu tip alanların pek fazla kullanıldığını söyleyemeyeceğim. Çoğu zaman bir tırabzandan koşmak yerine kendinizi yerlere atarak yavaş çekime geçmek daha fazla işe yarıyor. Bu tip özel alanlar, seviyelere bölünüp çok daha etkili hareketler yapmak ve daha etkileyici görüntüler ortaya çıkartmak için kullanılabilirdi. Şu halıyla "artistlik amaçlı hareket sistemi" maalesef pek de işe yarayan bir sistem olmamış.

Tequila Barrage!> Bir diğer problem de yapay zeka konusunda karşımıza



Servis arabasının üstünde kaykaycılık oynarken ateş etmeye çalışmak... Kifayetsiz kaldığım nadir anlardan biri...

dikiliyor. Çoğu oyunda olduğu gibi burada da kötü adamlar ya vurulmak için bekliyorlar ya da üzerinize doğru "Önce beni vur!" diye koşuyorlar. Kumarhanede geçen bölümde yukarıdan, sağdaki kapıdan, ön girişten bir dolu adam yağıyordu mekana. Peki, ben ne yaptım? Bir barın arkasına geçtim, eğildim ve delikten kafasını uzatan herkesi tek tek vurdum. Bir kişi gelip de "Hocam ayıp olmuyor mu ama?! Geçmişsin, soteden ateş ediyorsun, ohoo..." demedi. Yapay zeka zayıf olunca, yapımclar -haliyle- kolaya kaçıp zorluğu daha fazla düşman, etkisi daha fazla olan ateşli silahlarla yukarıya çekmeye çalışmışlar. Hatta zorluk, oyunun bir bölümünde öylesine hızla artıyor ki neye uğradığınızı şaşırıyorsunuz. Bir dakika önce ortalarına geçip "Aydın Havası" oynadığınız adamlar bir anda size göz açtırmamaya başlıyorlar. Boss savaşları da keza aynı şekilde hızlı bir zorluk artışına maruz kalmış. Mesela, Lok adındaki Boss'u öldürmek için kesinlikle özel güçlerinizi (en yakındaki bilgi kutusuna bakınız) kullanmanız ve hiçbir şekilde açıkta durmamanız gerekiyor. Aynı şekilde, Vlad adındaki insan yarmasını yenmek için hem onun ateşinden kaçmaya çalışıyorsunuz, hem de dokunduğunuz anda parçalara ayrılmanıza neden olan tuzaklarla uğraşıyorsunuz. Oyunda en çok bu Boss savaşları yordu beni...



Tırabzandan kaymanın yanında o Çince tabelayı düşmanınızın kafasına geçirebilerseniz, işte o zaman gerçek bir John Woo hareketi yapmış olursunuz.





ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Ve Strogg bir kez daha dünyayı, insanoğluna zindan ediyor!

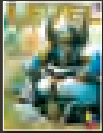


AJANDA



LEVEL 110

2006 yılında, Quake Wars'un geniş bir ön incelemesini yaptık. O dönemde, oyun ile ilgili id Software'in yaptığı açıklamalar arasında yer alan birçok özellik, oyunun son versiyonunda büyük değişikliklere uğramış. Yapımcılar da bir acayip doğrusu.



LEVEL 113

Sadece üç sayı sonra, dergimizde bir kez daha yer alan Quake Wars, E3'te karşımıza çıkmıştı. Oynama şansına eriştiğimiz demo versiyonu bize o zaman yetmemişti. Şimdi ise gayet mutluyuz.



LEVEL 118

Quake Wars'un dergimizdeki son durağı ise kısa bir ön inceleme yazısı olmuş. Yazıdaki heyecan ve hevesin oyunu oynadıktan sonra kırılmadığını, aksine hemen hemen bütün beklentilerin karşılandığını söyleyebiliriz.

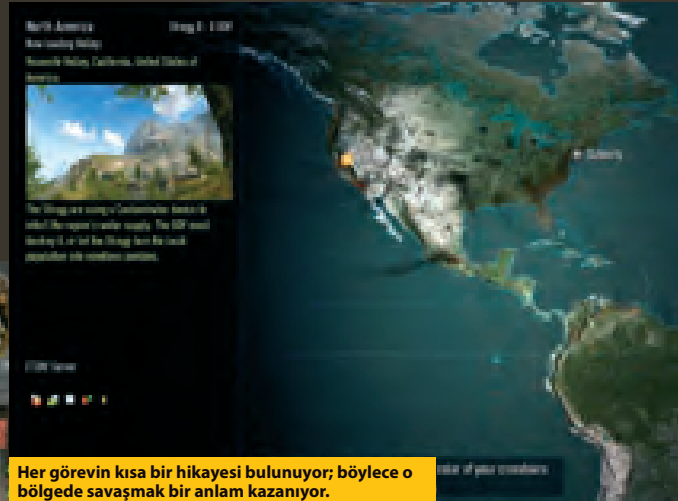
Gerçekten zor zamanlar yaşatmıştı bana, World of Warcraft. Öncelikle, ailemi aradan çıkartmak zorunda kalmıştım. Ardından arkadaşlarımı... Daha sonra, tüm sosyal aktiviteleri ve hatta toptan dünyayı bir kenara bırakmam gerekmişti.

Azeroth, her anlamıyla daha çekiciydi. Oradaki arkadaşlarım gün geçtikçe artıyor, orada yaşadığım anılarım zamanla gerçek hayattakileri solda sıfır bırakacak kadar heyecanlı olmaya başlıyordu. "O zindan senin, bu instance benim" derken seviye atlıyor ve seviye sınırına ulaştığımda da "Daha iyi silahlar, daha iyi zırhlar, daha iyi set'leri!" diye bağıırıyordum.

Yaz aylarındaydık. Artık otobüsün kalkmasına yarım saat kalmış, ben hala bir instance'in içinde arkadaşlarımı yarı yolda bırakmamak için debeleniyordum. Tatil güzel şeydir, değil mi? Peki ben neden hala WoW'daydım? Neden arkadaşlarıma el sallayıp oyundan çıkamıyordum? Bu soruların cevabı aslında çok basitti: WoW bir bağımlılıktı ve sizi esir ettiği süre boyunca aklınızın sadece tek bir yerde takılmasına neden oluyordu. WoW maceram askere gitmemle birlikte son buldu ve ben de rahat bir nefes aldım; bir daha da MMORPG'lere bulaşmamaya ant içtim. Oysaki bir Team Fortress 2, bir Battlefield veya en yeni örneğiyle bir Quake Wars, WoW gibi mi? Paşa paşa giriyorsun oyununa, maçını yapıyorsun, yetmediyse bir maç daha yapıyorsun ve sonra ne işin varsa ona dönüyorsun. Kilometrelerce yol kat etmek, seviye atlayacağım diye kendini helak etmek, daha

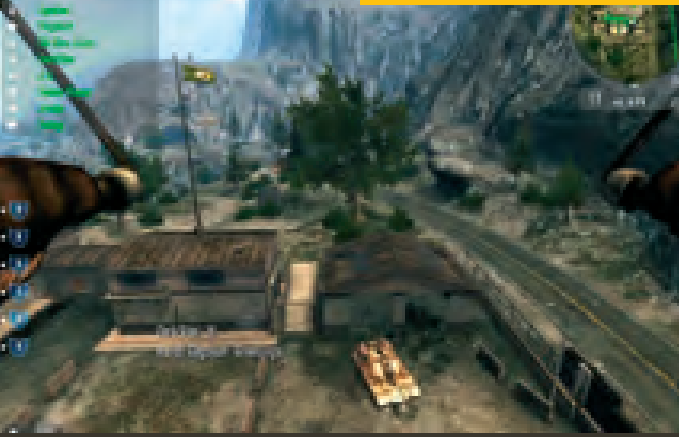
güçlü silahlar bulmak için savaş alanında kendini madara etmek, saydığım bu oyunlarda yok; bu oyunları temiz temiz oynuyorsun ve sonra onlarla işin bitiyor. Oh be!

Medic... Mediiiiicccc!!! > İnternet bağlantısı olmayan okurlarımıza uyarı: Bu oyunun tadını alabilmek için İnternet bağlantısına sahip olmalısınız. İnternet bağlantısı kotalı olan okurlarımız; endişelenmenize gerek yok. Bu oyun kota dostu! Evet; Enemy Territory: Quake Wars, Splash Damage ve id Software ortaklığından doğan, oldukça eğlenceli bir online savaş oyunu. Team Fortress'in, Battlefield'in ve Unreal Tournament'in bir karışımı diyebileceğimiz Quake Wars'ta tam 32 kişi (Ben oynarken en fazla 24 kişilik sunucular bulunuyordu.) iki takıma ayrılarak karşılıklı savaşıyor ve verilen görevleri tamamlamaya çalışıyor.



Her görevin kısa bir hikayesi bulunuyor; böylece o bölgede savaşmak bir anlam kazanıyor.

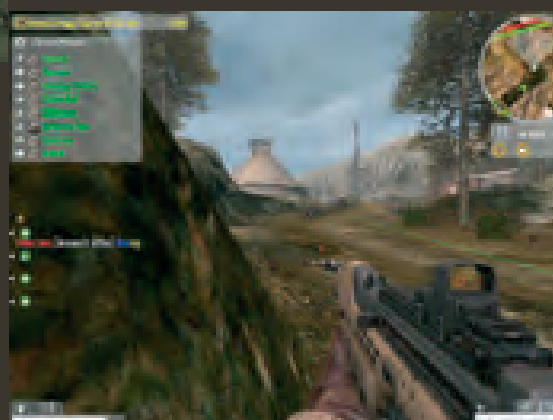
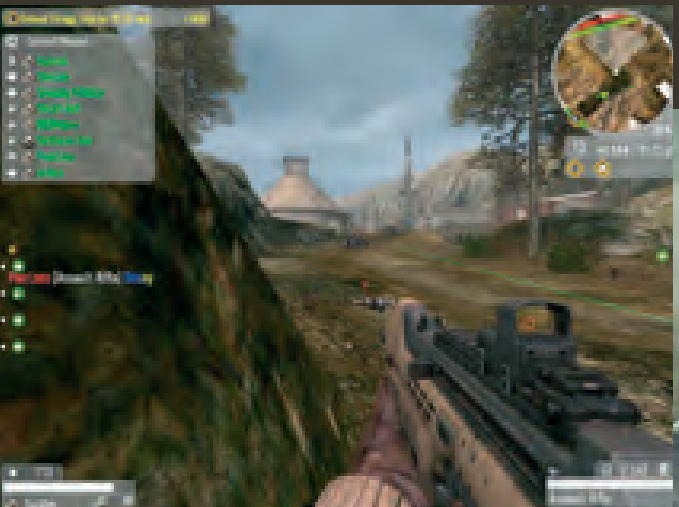
Savaş alanına aynı MoH: Airborne'da olduğu gibi paraşütle bırakılıyor.



Daha önceki Quake oyunlarından tanıdığımız Strogg ırkı bir kez daha dünyanın başına bela olmuş durumda. İnsanlığı koruyan kuvvetin adıyla GDF (Global Defense Force). Strogglar, dünyayı sömürmek için hareket ederken, GDF ise Strogglar'ı durdurmaya çalışıyor. (İşte oyunumuz, bu kadar kolay anlaşılacak bir senaryoya sahip.)

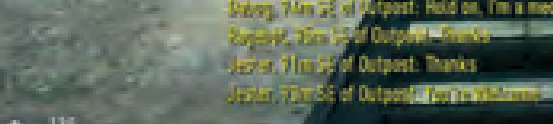
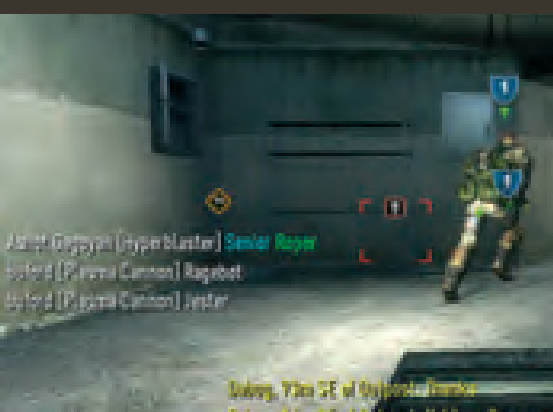
Şimdi, hemen kendimize bir profil yaratıyor, ping'i az ve yeni başlamış olan bir oyuna hızla giriyoruz. İşte, eğer işe -direkt olarak- online moduna girerek başlarsanız büyük ihtimalle hiçbir şey anlamadan ortalıkta koşturacak ve hatta takım arkadaşlarınızı vurarak rezil olacaksınız. Çünkü Quake Wars pek "öğretici" bir oyun değil ve size hiçbir şey anlatmadan, sizi savaş alanının ortasına bırakıyor. Bu yüzden, oyunu gerçek oyunculara karşı oynamadan önce, yapay zekaya karşı oynayın ve püf noktaları öğrenin. Fakat eğer, hayatınızı Battlefield ile geçirmişseniz veya Unreal Tournament'ın kitabını yazmışsanız bunu yapmanıza gerek yok fakat bot'larla oynamak her şeye rağmen insana bir şeyler katıyor.

Önce GDF bölümüne bakalım. Beş farklı GDF sınıfı bulunuyor: Soldier, Medic, Engineer, Field Ops ve Covert Ops. Soldier, dört farklı silah kullanabildiği gibi sağlık puanı olarak da gayet iyi bir sınıf. Adından da anlaşılacağı üzere tam bir savaşçı olan Soldier, aynı zamanda HE Charge ile objelerin patlatılması gereken görevlerde başrolü üstleniyor. Solider'ı diğer GDF sınıflarından farklı kılan ve Strogglar'dan üstün tutan bir özelliği de roket atar kullanabilme özelliği. Güdümlü füzelerle Strogglar'ın Hoglar'ını ve Icaruslar'ını tek atışta indirebilen Soldier, Cyclops gibi dev üniteleri de düzenli saldırılarla tek başına ortadan kaldırmaya kapasitesine sahip. (Genelde, Strogg takımı roketlerin uçtuğunu görünce hemen sizi bulup imha etmeye çalışıyor.) Bir takımın "olmazsa olmaz"ı Medicler, özellikle üsleri savunma görevlerinde çok işe yarıyorlar. Sahip oldukları sağlık paketleriyle tüm takım arkadaşlarını iyileştirebiliyor ve Defibrillator'larla ölmeye yakın olan arkadaşlarını yeniden savaşabilir hale getiriyorlar. (Oyunda öldüğünüz zaman, C tuşuna basarak bir Medic'in sizi hayata döndürmesini isteyebilir veya Space tuşuyla en yakın spawn noktasından yeniden dirilmeyi seçebilirsiniz.) Medicler'in bir başka özelliği ise Strogglar'ın spawn noktalarını yok edebilmeleri. Eğer, Medic sınıfı



Armadillo'ları kullanmaktan çok makineli bölümüne oturup gelen geçeni vurmak daha eğlenceli.

fını seçerseniz ancak ve ancak kendinizi korumanız gerektiğinde silahınıza başvurun çünkü bu sınıfın asıl görevi yaralı olan takım arkadaşlarını iyileştirmek. Yani Medic ile etrafta Rambo gibi koşuşturursanız kimse sizi sevmez. Gelelim Engineer'a... Mühendis arkadaşlarımız inşa ve tamir etme görevlerinde bir hayli maharetiler; aynı zamanda savunma silahları kurma ve mayın döşeme gibi işlerde de uzmanlar. Field Ops -tecrübelerime dayanarak söyleyebilirim ki- oyundaki en vasıfsız sınıf. Tamam, arkadaşlarına cephane sağlaması çok güzel bir özellik ve hava desteği çağırarak istenilen bölgeyi bombardımana tutması çok hoş ama savaş alanında etkili olduğunu söyleyemeyeceğim. Buna mukabil, Covert Ops gerçek bir cevher. Bu sınıfın en dikkat



SAVAŞA HÜKMEDENLER

TITAN

"Titan buldun kullan, Strogg gördün kaç!" demiş atalarımız. Titan'ı sevmemizin en büyük nedeni şahane bir zirha sahip olması. Alan etkili topçu ateşleriyle çoğu düşmanı ortadan kaldıran Titanlar'ı sakın Strogg'un araç katili olan savunma silahlarının yakınına sokmayın.

ANANSI

Battlefield'in aksine, burada uçan araçları kullanmak çok daha kolay. Örneğin, GDF'in Anansi saldırı helikopteri iyi kullanıldığı zaman savaş alanında rüzgar gibi esebiliyor. Fakat dikkatli olun; havada ters giden bir şeyler olduğunu hissedene Strogg, hemen kendi Tormentor'ını üzerimize yollayacaktır.

CYCLOPS

İçine girdiğiniz anda tüm dünyaya hükmedebileceğinizi düşündüğünüz Cyclops, savaş alanında hiçbir zaman bir dakikadan fazla sağ kalamıyor zira Cyclops'un ne kadar ölümcül olduğunu bilen rakip takım tüm güçlerini hemen Cyclops'u indirmek için kullanıyor.

DESCRATOR

Strogg'un yerden biraz yüksekte ilerleyen ilginç tankı Descrator, hem hızlı ilerliyor, hem de sahip olduğu zırh birkaç topçu ateşini birden kaldırabiliyor. Piyadeye ve araçlara karşı oldukça etkili olan Descrator, doğal olarak rakip takım tarafından pek sevilmiyor.

çeken özellikleri ise radar kurarak düşmanları ortaya çıkarabilmesi ve bazı makineleri hack'leyip kendi safına geçirebilmesi. EMP bombalarıyla düşman araçlarını bir süreliğine kullanılmaz hale getirebilen bu keskin nişancı sınıfımız, isterse düşmanın kılığında girerek aynı Team Fortress'teki Spy gibi düşmanlarını tek vuruşta veya arkadan bıcaqlayarak öldürebiliyor.

İnsanlara ölüm!> Strogg sınıfı da aynı GDF gibi beş sınıfa ayrılıyor. İsim olarak birbirlerinden ayrılırlar da Strogg ırkının sınıfları, GDF'in sınıfları ile hemen hemen aynı özelliklere sahip. Yani, Strogg sınıflarından Aggressor, Soldier'a; Techician, Medic'e; Constructor, Engineer'a; Oppressor, Field Ops'a ve Infiltrator da Covert Ops'a denk geliyor.

Strogglar uzaylı oldukları için birtakım avantajlara sahip. Tüm Strogg sınıfları, tüm silahlarda yakınlaşma özelliğini kullanabiliyor ve cephaneye ihtiyaç duymuyor. Ancak cephaneye ihtiyaç duymuyor olmaları, sınırsız atış kabiliyetine sahip olmalarını gerektirmiyor elbette. Parmağınızı mouse'un sol tuşunda basılı tuttuğunuz her saniye, silahınız biraz daha ısınıyor ve sonunda kartuş değiştirmek zorunda kalıyorsunuz. Yine de GDF'in cephane sorunuyla karşılaştırıldığında Strogglar'ın silahlarının çok daha etkili ve kullanışlı olduğunu söyleyebiliriz.



Helikopter kullanırken çoğu zaman roketlerin hedefi olacaksınız. Bunlardan geçici bir süre kurtulmak için "1" tuşuna basarak yem fişeklerini salın.

Savaş sırasında tecrübe puanı kazanarak çeşitli ekstra özellikler kazanabiliyorsunuz.



Sevimli uzaylılarımız enteresan silahlarıyla da dikkat çekiyor. Örneğin, Strogglar roketatar kullanıyor; onun yerine her türlü organizmaya ve mekanik alete karşı etkili olan şahane bir elektrik silahına sahip. Infiltratorlar duvarları aşmak için ışınlanma cihazları kullanabiliyor ve üstlerinde kamera bulunan ufak robotları canlı bomba olarak savaş alanına sürüp uzaktan patlatabiliyor. Strogglar'ın sahip olduğu araçlar da en son teknolojiyle donatılmış. Cyclops adını verdiğimiz makine yarması, kocaman bir Mech ve plazma silahıyla ortalığa hoşet saçıyor. Cyclops'un ayaklandığını

gören GDF halkının her bir üyesi ise bir sonraki tur, roketatarları kuşanıp Cyclops'u indiriyor. GDF'in Husky adındaki hızlı ATV araçlarına karşılık olarak Strogglar'ın, Icarus isimli ve Jetpack benzeri olan araçları bulunuyor. Sırtına Icarus'u geçiren bir Strogg askeri, kendisine de zarar verebilen ufak bombalar atabiliyor ve bu bombalar özellikle zırhlı araçlara bir hayli zarar verebiliyor.

İrkları ve sınıfları tanıdık; şimdi hızlı bir şekilde oynanıştan bahsedeceğim. Ekran görüntülerinden ve duyduklarınızdan tahmin edebileceğiniz gibi Quake Wars çoğunlukla açık alanlarda geçiyor. Her



bölümde birkaç görev alıyor ve takım halinde bu görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bu sırada karşı takım da aldığımız görevlerde başarısız olmamız için elinden geleni yapıyor. İçinde bulunduğunuz bölüme ve görev tipine göre sınıf seçmek çok önemli. Ancak yanlış bir seçim yaptığınız zaman hatanızı telafi etme şansınız mevcut çünkü her yeniden canlanmanızda sınıf değiştirebilme şansınız oluyor. Tabii ki seçtiğiniz sınıfla beraber seçtiğiniz silah da çok önemli.

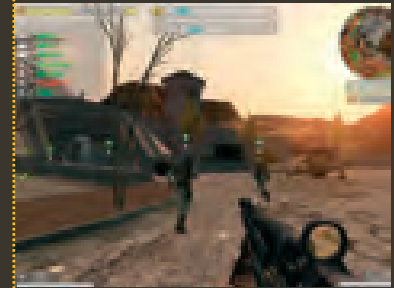
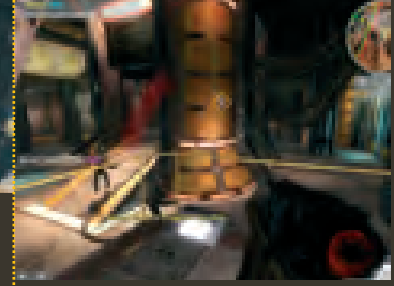
Az önce savaşların çoğunlukla açık alanlarda geçtiğini söyledim fakat zaman zaman koridorlarda ve tünellerde de koşturuyor olacaksınız. Oyunun ilerleyişi sizi kapalı ortamlara getirdiğinde elinizde bir roket atarın veya sniper'in olması çok mantıklı olmaz herhalde. Zaten Quake Wars'un eğlenceli olmasını sağlayan en önemli etken bu: Birkaç dakika önce Cyclops'un kafasına roket saydırırken bir bakıyorsunuz Cyclops'un ayağını sokamayacağı kadar dar bir alanda, pompalı tüfeklerle Counter-Strike havası yakalamışsınız.

Oynadıkça zenginliğinin farkına varacağınız Quake Wars'un maalesef iki olumsuz özelliği mevcut. Birincisi, artık çoğu oyunda olan sesli konuşma desteğinin bu oyunda görülmemesi. Belki bu yazıyı okuduğunuz sırada bir yama bu soruna derman olmuş olabilir fakat şu an çoğu oyuncu bu dertten muzdarip. Bir diğer sıkıntı yaratan konuya oyunun



BATTLEFIELD 2142

Electronic Arts'ın Battlefield 1942 ile yakaladığı başandan sonra piyasaya sürdüğü -Battlefield heyecanını geleceğe taşıyan- Battlefield 2142, aynı Quake Wars gibi geniş arazilerde geçen, araçların savaş alanına hükmettiği zevkli bir online FPS.



grafikleri. Araç modellemeleri ve özellikle Strogg yapıları çok etkileyici ancak çoğu bölüm, geniş arazilerde yer aldığı için bu alanlar biraz detaysız kalmış ve nedense kaplamalarda da kısıntıya gidilmiş. Detaysız ve birbirini tekrarlayan kaplamalarla örtülü mekanlar çok daha iyi işlenebilirdi. Aslına bakarsanız oyun trafiği içerisinde ne gözünüz kaplama görüyor, ne de grafiklere dikkat ediyorsunuz ama bir oyun editörü olarak ben dikkat ettim ve kusurları bir bir not ettim; sonuçta objektif olmak benim görevim.

Team Fortress 2 ile Quake Wars arasında bir ileri, bir geri giden biri olarak şu an yersiz bir endişe içindeyim; ya bu oyunlar beni o eski günlere, WoW'a bağımlı olduğum günlere geri götürürse? Hayır, hayır! Bu oyunlar sosyal hayatı mahvedecek cinsten değil; onları korkmadan, endişelenmeden oynayabilirsiniz. 😊

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

ARTI Online savaş oyunlarının en iyi yönlerinin Quake'le birleştirilmesi, sınıfların dengeli olması

EKSI Sesli konuşma desteğinin olmaması, grafiklerin biraz özensiz olması, oynanışa alışmanın zorluğu

YAPIM **Splash Damage / id Software**

DAĞITIM **Activision**

TÜR **Online FPS**

DiĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**

WEB **www.enemyterritory.com**

TÜRKİYE DAĞITICISI -

Eve gelmişsiniz, yorgunluğunuzu atmak istiyorsunuz. Yemeğinizi yedikten sonra bir film izleyeceksiniz ve o film başlana kadar oyalanmak istiyorsunuz. İşte, böyle durumlarda Quake Wars devreye giriyor ve dilediğinizde eğlenmenizi sağlıyor.

8

MİNİMUM 2.8 GHZ İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3.2 GHZ İşlemci 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



Gerisi Hikaye...

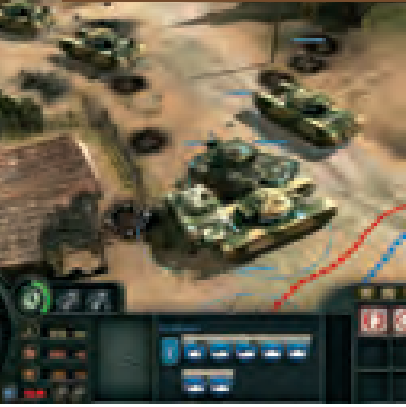


COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

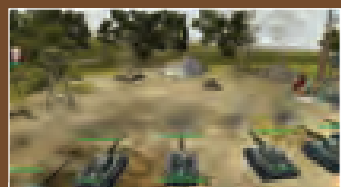


İngilizler sahaya hızla inerlerken Almanlar arkalarına bakmadan kaçıyorlar

İngilizler'in Cromwell tankları, Almanlar'ın Panther'leriyle karşılaştırıldığında oyuncak gibi kalıyor.



alternatif



WORLD IN CONFLICT

Company of Heroes'a birçok açıdan çok benzeyen World in Conflict, aynı CoH gibi, kaynak toplama üzerine değil, var olan birimlerin kullanımı üzerine kurulu olan bir oynanışa sahip. Geçen sayımızda kapağımızı kaplayan ve şimdiden "klasikler" arasına girmiş olan bu strateji oyununu mutlaka denemelisiniz.

İkinici Dünya Savaşı olmasaydı oyun yapımcıları ne yapardı acaba?" diyerek yazıma son derece klasik bir giriş yapmak istedim bir an. Bir saniye sonra ise bundan vazgeçtim ama her şey için çok geçti artık. Parmaklarım bu satırları çoktan tuşlamıştı ve silme tuşum uykudaydı. Zaten bunlarla uğraşmak istemediğim de farkındaydım çünkü çok daha önemli problemlerim vardı. Korumam gereken bir tepede, akın akın gelen Panzer tanklarıyla karşı karşıyaydım. Bu Panzer'leri hiç sevmemişim fark etmem çok zamanımı almı. Çok şerefsizlerdi; etraflarından dolanıp arkalarından vurmam lazımdı onları. Ben de öyle yaptım ve bir teğmen olarak Cromwell Takımı'na emrettim: "Gidin kaldırım şunu oradan; göz zevkimi bozuyor!" Cromwell'ler (Güzel tanklarmış bunlar da; savaşın bitmesine yakın kaçıracağım bir tane evime.) peşi sıra işaret ettiğim noktaya doğru ilerlemeye başladılar; peşlerinden birkaç takım piyade de yolladım. Tam canımı sıkın Panzer'e yaklaşmışlardı ki nereden geldiğini kestiremediğim bir uçak bomba yağdırmaya başladı. "Hah, sen misin benim askerlerime ateş eden?" dedim ve sapanımı alıp tepeden aşağıya doğru koşmaya başladım. Yaklaşık 12 metre koşmuşum ki ayağım takıldı ve paldır küldür tepenin dibine kadar yuvarlandım. Aşağı vardığımda tüm askerlerim bana kuşkuyla bakıyorlardı. "Siz işinize bakın!" diye göz dağı vermeye çalıştıysam da büyük altından güldükleri gözümden kaçmadı. Şu düşman

uçacağı iyiden iyie canımı sıkmaya başlamıştı artık. "Şunu indirmek için bir silah kurun şu köşeye!" diye çıktım ve sapanımı da alıp üsse geri döndüm. Bir de oturup savaşa mıydım orada?

Panzer Elite, İngilizler'e karşı>

Yukarıda yaşanan olaylardan çok önce, elime tutuşturulmuş olan CoH: Opposing Fronts DVD'sinin bir önceki oyuna ihtiyaç duymadan çalışabildiğini öğrenince o denli sevindim, o denli fazla kahkaha attım ki komşular eve gelip, "Komik bir şey varsa anlat da biz de gülelim!" dediler. Komşularımı hiçbir zaman anlayamıştım zaten, bu yüzden konunun üstünde fazla durmadım. Opposing Fronts bir genişleme paketi idi; tek başına çalışma kapasitesine sahipti ve bir önceki CoH'un havasını ve kalitesini

korumuştü. Üstelik bu yorumu sadece oyunun kutusuna bakarak yapmıştım. (Valla bravo! - FFA) Her neyse; lafı daha fazla uzatacak değilim zira detaylara geçme vakti çoktan geldi.

Belirtmem gereken önemli noktalardan bir tanesi, Opposing Fronts'un CoH'u oynayıp oynamadığınızı algılayabilen bir oyun olması. Oyun, açılırken, daha önce tamamladığınız Tutorial'ları ve profil adınızı eklenti paketine aktarıyor. Eğer daha önce CoH'u oynamadıysanız size tavsiye: Kesinlikle tüm Tutorial görevlerini tamamlayın. Tam bu noktada aklınıza şu önemli soru gelmiş olabilir: Acaba CoH oynamadan Opposing Fronts oynanır mı? Bal gibi de oynanır arkadaşlar! Elbette ki önce CoH'u oynamanız daha iyi ama oynamamış olsanız da Opposing Fronts ile çok eğleneceğinizi rahatlıkla söyleyebilirim.

Şimdi sıra geldi yeni arkadaşlarımız Panzer

İngilizler'in Command Post'u -yını StarCraft'taki Terranlar'ın yapıları gibi- istenildiği zaman bir kamyonu dönüştürüp hareket edebiliyor.





"Slit Trench" adı verilen bu oyuklar askerleri korumak için bir hayli etkili.



İngilizler korkuyor arkadaşlar! Korkuyorlar çünkü içlerinde King Panther'in olduğu altı parçalık por-selen tank takımım hayatı onlara zindan edecek!



Elite ve İngilizler ile tanışmaya; yaklaşık altı - yedi bölümden (İtiraf ediyorum; kaç görev tamamladığımı hatırlamıyorum.) oluşan ilk campaign, Panzer Elite'i konu alırken diğer campaign İngilizlerin İkinci Dünya Savaşı macerasının bir kısmına değiniyor.

Panzer Elite, yani Almanlar, hızlılar ve güçlüler. Savaşıkça tüm Alman Birlikleri seviye atlıyor ve bu seviye puanlarını saldırı veya savunma güçlerini artırmak için kullanabiliyor. Piyadeler, Panzershreck taşıyan anti-tank birimleri ve çeşitli şekillerde geliştirilebilen Panzergrenadier'lar olarak ikiye ayrılıyorlar. Tüm Panzer Elite birimleri, araçları tamir edebilme gibi hoş bir özelliklerle donatılmış durumdayken, Engineer gibi sadece mühendislikle uğraşan ekstra birimler ise rafa kaldırılmışlar. Panzer Elite'in bir diğer güzel özelliği bir dolu Half Track aracıyla farklı işler görebilmesi. Örneğin; Infantry Half Track; hızlı, asker taşıyabilen ve bu askerleri araç hareket ederken saldırı amaçlı kullanabilen, kayıp veren piyade takımlarındaki askerleri haritanın herhangi bir noktasında yenileyebilen şahane bir araç. Yine benzer işlevde Mortar Half Track ve AT Half Track gibi araçlar da Panzer Elite'in hızlı birimleri arasında. Zırhı çok hafif olan bu araçlar, tanklarla karşı karşıya geldiği zaman

"SANKİ YILDIRIM BENİM ÜSTÜME DÜŞTÜ"

İşte grafik, işte ışıklandırma, işte patlama efekti ve işte CoH! Geçen sayıda MoH: Airborne'un grafikleri hakkında olumsuz konuşmuş olmamın en önemli nedeni CoH gibi çıtası yüksek oyunların varlığı. Tankların geçtiği her noktaya zarar vermesi, benzin dolu varillerin patlaması, yağmur yağdığı ve şimşek çaktığı zaman renk paletinin ve ışıklandırmanın bir anda değişmesi... Oyunun görselliği o kadar güçlü ki farenin tekeriyle sürekli bir ileri, bir geri züm yapıp durdum. Çok fazla sayıda grafik seçeneğine sahip olduğu için çoğu ekran kartında problemsiz çalışan Opposing Fronts'un grafikleri, 2x Anitialiasing açıldığında ve tüm detayları "high"a getirildiğinde mükem-mele ulaşıyor.

maalesef işlevlerini yitiriyor.

Opposing Fronts'ta "teknoloji açacı" konusunda da Almanlar bir adım öndeler. İlk oyunda da yer alan Command Point'ler sayesinde açılabilen ve savaş sırasında oldukça kullanışlı bir dolu güzel özellik sunan tam üç farklı teknoloji açacı bulunuyor. Bir bölümde bu teknoloji açaçlarından sadece bir tanesine yönelebiliyorsunuz. Bu nedenle, o bölümün amacına uygun bir teknoloji seçmeniz mantıklı olacaktır. Yani sürekli piyadelerle karşılaşacağınızı öngördüğünüz bir bölümde Anti-Tank teknolojisini açmayın.

"What's the story brother...> Panzer Elite'in güçlü, atik, acımasız tavrına mukabil İngilizler savunma ve ihtiyatlı davranma konularında dikkat çekiyorlar. Örneğin; İngiliz askerlerinin tümü düşman bölgesine geçtiği anda daha yavaş yürümelerine rağmen 10 farklı savunma platformuna sahip. Eğer her türlü araca karşı çok uzun mesafelerden atışlar gerçekleştirebilen bu silahları çözebilirseniz, düşmanı kolaylıkla yerle bir edebilirsiniz. İş saldırıya geldiğindeyse... İşte tam bu noktada İngilizler'in komando birliklerine hayran kalacaksınız. Altışar kişiden oluşan takımlar halinde ilerleyen komandolar, etkili makineli silahlarla donatılmış olmalarının yanında kendilerini sis bombalarıyla gizleyebiliyor; balinalara patlayıcılar yerleştirip büyük yapıları tek hareketle ortadan kaldıracı ve yoldan buldukları silahları kullanarak akıl almaz derecede güçlü bir hal alıyorlar. Bir bölümde dört tane komando, dört tane de sıradan piyade timi karşısında Panzer Elite'in hiçbir kuvveti dayanamadı ve

sapır sapır döküldüler.

Opposing Fronts -yine ilk oyunda olduğu gibi- kaynak toplama, üs kurma gibi işlemlerden çok aksiyona ve elinizdeki birlikleri başarılı bir şekilde kullanmaya yönelik bir oynanış sunuyor. Seçtiğiniz millete göre de karşınıza neredeyse bambaşka bir oyun çıkıyor. Panzer Elite ile oynarken, oyuna tanklar hükmediyor; İngilizler ile savaşırken genelde üs savunmasına önem veriyor ve düşman saldırılarını piyadeleri kullanarak bastırmaya çalışıyorsunuz; Almanlar'ı seçtiğinizde ise birkaç piyade birliği, Panther tankları ve savunmaları iyi olan diğer tanklarla neredeyse yenilmez olabiliyorsunuz.

Piyasada heyecanlı oynadığım çok az strateji oyunu olmasına rağmen, Opposing Fronts beni ekrana hapsetti. Bir de online arenaya başlıyorsanız bu oyundan kurtulmanız gerçekten çok zor. Opposing Fronts'u şiddetle tavsiye ediyorum; düşmana şiddetle yanıt vermenizi öneriyorum ve Relic'i bir kez daha kutluyorum!

8 kez

hava operasyonu yapıldı. Ne zaman mı? Tabii ki Market Place Operasyonu sırasında... 1944'te 17 - 25 Eylül arasında Hollanda'ya havadan bırakılan bir tabur asker, Rhine nehri ile geçerek İttifak kuvvetlerine yol açmaya çalıştı.

18 km

Yol katetildi. Arnhem'daki nehri ele geçirmek üzere Glider'larla ve paraşüt-lerle Arnhem'in üzerine bırakılan piyadeler, hedeflerinden çok uzak bir noktaya düştüler; Arnhem'in 18 km açığına... Sadece ufak bir İngiliz birliği Arnhem'a varabildi.

25827 asker

Market Place operasyonunda can verdi. 8000 tanesini Alman, geriye kalanları müttefik kuvvetlerin oluşturduğu bunca insanın sadece bir hafta içerisinde can vermesi gerçekten tüyler ürpertici.

22 saat

Bu oyunun başında geçti. Hatta tatil günlerinde, sabah kalkar kalkmaz ilk isim bu oyunun başına oturmak oldu ve zaman zaman yemek yemeyi bile unuttum.

VİRÜS

Bak ya! Adam nasıl da moda girmiş; kendisini nasıl da Alman sanıyor! Bırak İkinci Dünya Savaşı'nı; ben bu grafiklerle kendimi anca geometri dersindeymişim gibi hissederim. Zira üçgenler, sinüs, cosinüs, hipotenüs gibi şeylere takılıyor insan; bir miğferin üstünde olması gereken geometrik şekiller değil bunlar. Kapağı yapmasını bilmişler; manken gibi koymuşlar adamları. İyi, güzel ama nerede o adam?! Ben onla oynamak istiyorum! OYUNUN İÇİNDE ONUN METİN ŞENTÜRK VERSİYONUYLA OYNAMAK ZORUNDA MIYIM?! Boş bakıyor bu, boooş; eline de ud versediniz bari! 3D grafiklerle oyun yapmak kolay değil mi? tıklar tıklar yaz anasını satayım! Kodu yolla; biz de burada paralize olmuş bir şekilde oynayalım. YEMEZLER! OTUR, SIFIR! ■

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

ARTI Üç yeni campaign, tamamıyla farklı oynanabilir iki yeni taraf ve mükemmel grafikler

EKSİ Yapay zeka vasat, campaign bölümleri ok fazla strateji unsuru içermiyor

YAPIM **Relic**
DAĞITIM **THQ**
TÜR **Strateji**
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB **www.companiofheroesgame.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

İlk oyundaki başarısını aynı şekilde devam ettiren Relic, orijinal CoH'daki oynanışı çeşitlendirerek ortaya oldukça güzel bir iş çıkartmış.

9

MINİMUM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

BenQ, İş Amaçlı Bilgi İşlem için orijinal Windows Vista® Business ürününü önerir.
BenQ, Kişisel Bilgi İşlem için orijinal Windows Vista® Home Premium ürününü önerir.



Mavi-siyah ve mavi-gri tonlarının mükemmel uyumu



QEye 1.3 MegaPiksel Webcam



Gözenmiş led ışıklar



Tek tuşlu ve ışıklandırılmış sradjçi touchpad



2 adet 2 Watt Speaker + 1 adet 3 Watt Subwoofer ile
bir dizüstünden beklenmeyecek ses performansı



UltraVivid teknolojisi sayesinde gerçeküstü renkler, kusursuz görüntüler



e-SATA çıkışıyla USB 2.0'a oranla 3 kat daha hızlı veri aktarımı



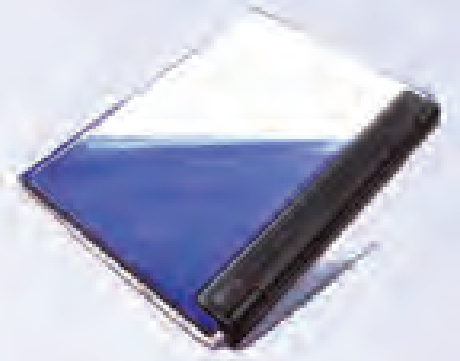
nVIDIA® GeForce® 8400MG yeni jenerasyon ekran kartı



Dünyanın en hızlı dizüstü LCD paneli: 8ms



HDMI yuvası ile kolayca ve kayıpsız 1080p HD görüntü aktarma yeteneği



Joybook R56

1399\$
+KDV

Konforlu Garanti



Ürünümüzü kapımdan alıp, kapınıza bırakıyoruz.
Siz garantinin en konforlu tarafısınız...



BenQ Joybook R56

Multimedia dize geldi!

Sofistike Multimedia deneyimini R56 ile yaşayın...



Üstün Intel® Centrino® Duo işlemci teknoloji ile güçlendirilmiş Joybook R56



- Intel® Centrino® Duo İşlemci Teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo İşlemci T7200 (2GHz, 4MB cache, 800MHz FSB)
- Mobile Intel® PM965 Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless Network Connection (802.11a/g/n)
- Orijinal Windows® Vista Home Premium Türkçe İşletim Sistemi
- 2048MB DDR-II Bellek • 160GB SATA 5400rpm Harddisk • 15.4" 1280x800 Çözünürlüğe Sahip Geniş ve Parlak Ekran • 8ms LCD Panel Hızı ile Dünya'nın En Hızlı Dönüşü Ekran • 200nit Ekran Parlaklığı
- nVIDIA 8400M-G Ekran Kartı (128MB dahili bellek, TurboCache ile 895MB'a kadar) • 8X SuperMulti DVD Yazıcı • 1.3 Mega Piksel Kamera • 4-in-1 Kart Okuyucu • 56K Modem • 10/100 Ethernet, 4 adet USB Yuvası, Fire-Wire (IEEE1394), Express Card, HDMI, VGA-out, e-SATA, Subwoofer, Bluetooth 2.0 EDR
- Pil Dahil 2.75kg Ağırlık.

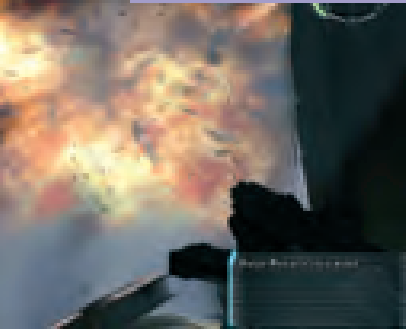
BenQ

Enjoyment Matters

TIMESHIFT

"Zamansız mı geldim yoksa?"

Neyse ki oyunda karşılaştığımız ilk zor durumdan, Quantum Transporter kurtarıyor bizi.



Zamanı geriye alabilir miyim? Yaptığım yüzlerce hatayı ve işlediğim binlerce günahı telafi etmek, onları tekrarlamamak için tek şansım bu mu; zamanı geriye almak mı? Ama mümkün değil... Zamanı yavaşlatmak, durdurmak, geriye almak... Asla gerçekleşmeyecek birer hayal hepsi. (Belki de gerçek-

leşecek; bu kadar emin olmamak lazım. - EA) Maalesef iş yine dönüyor, dolaşıyor ve sanal dünyaya geliyor; gerçek olamayacak diğer tüm hayallerimde olduğu gibi... Bir hayalimi daha insan ürünü olan "gerçek dışı" bir karakterde canlandırıp kendimi kandırarak; sonra da "Vay be! Nasıl da durdurdum zamanı!" deyip tatmin olacağım. Bu şekilde nereye kadar gidebilirim ki? En fazla oyunların sonunu görebilirim ama ben oyun bitirme özürü biriyim. Yani bu yöntem bile işime yaramıyor. Saçmalamaya mı başladım? Evet, evet, saçmalamaya başladım iyice. En iyisi hemen TimeShift'i açayım ve zamanı geriye alayım; bu sayede sizin de sıkıldığım canınızı tekrar eski haline döndürebilirim.

Zamanı geriye alabilir miyim? Yaptığım yüzlerce hatayı ve işlediğim binlerce günahı... Ya, pardon ya! Bu kısmı düzeltmek için geriye almamış mıydım zaten zamanı? Neyse ki ikinci cümlede hatamın farkına vardım. (Yine hata yaptım iştel) Artık, yeni cümlelerle devam edeyim yazıma. Aldım, kurdum, oynadım, yazıyorum. Oyunun adını ilk duyduğumda zamanla ilgili bir şeyler olacağını tahmin etmişim zaten ama bu kadarını beklemiyordum. Bu kadarı derken? Şöyle ki...

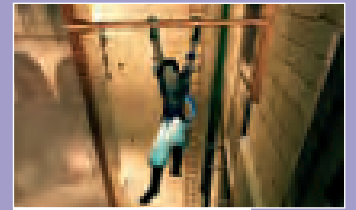
Zaman makinesi bulunmuş> Açıkçası, uzun süredir bir FPS oyunu oynamıyordum herhalde. En son -adam gibi- Call of Duty 2'yi oynamıştım. Sonra bir tutam Call of Juarez, bir

STÉPHANE MIROUX

Michel Gondry'nin filmi olan Science of Sleep'in ana karakteri Stéphane, bir zaman makinesi icat ediyordu. Bu makine sayesinde zamanı bir saniyelikliğine ileriye ve geriye alabiliyordu. Tabii ki bunu kendi, komik yöntemiyle başarıyordu. Siz de zamanı ileriye ve geriye almak isterseniz bu filmi izleyip için püf noktalarını öğrenebilirsiniz.

tutam BioShock... Şimdi sıra geldi TimeShift'e. Üstelik bu sefer bir tutamdan çok daha fazla oynamam gerekiyor çünkü oyunu inceleyeceğim; hatta inceliyorum şu an. İlk olarak oyunun senaryosuna değineyim biraz. TimeShift'te emekli bir albay olan Michael Swift'i kontrol ediyoruz. Kendisi, Birleşik Devletler Hükümeti tarafından yüzülin en büyük iki icadı olan Quantum Suit'i ve Quantum Transporter'i test etmek üzere seçiliyor. Bu iki icat sayesinde zamanı kontrol etmek ve zaman içinde yolculuk etmek mümkün. Her şey güllük güllüştükten giderken deneylerin yapıldığı laboratuvar maskeli adamların saldırısına uğruyor ve Michael da zamanı birazcık (1900 yılına kadar) geriye alarak olay yerinden uzaklaşıyor. (Buna uzaklaşmak denemez aslında ama neyse...) Daha sonra, geleceğe geri döndüğünde ise bambaşka bir dünya düzeniyle karşılaşıyor. Eh, bir film senaryosunu aratmayan bu kadar olay yaşamışken ortada neler döndüğünü öğrenmek Michael'in kaderi olmuştur artık. İşte bu noktada devreye girmemiz gerektiğini düşünüyorum. Yoksa, bizi oyuna almayacaklar.

Time ve Shift> Tüm FPS oyunlarında ortak



PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

TimeShift'e bir alternatif bulmak için çok düşündüm ve sonunda Sands of Time'i hatırladım. Bu oyunu çok fazla oynadığım söylenemez ama zamana karşı kafa tutma konusunda TimeShift gibi Sands of Time da oldukça ilginç bir örnekti.

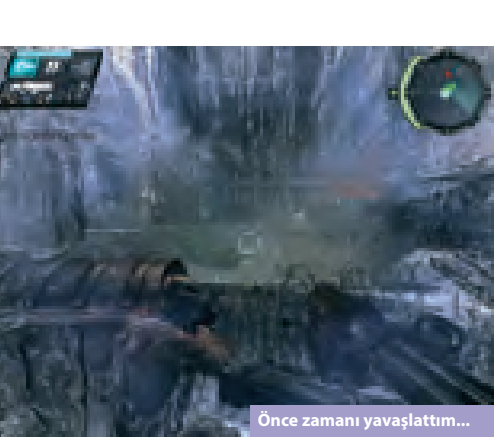
Yazının başında hayallerimden bahsetmiştim ya hani; işte bu oyunda o belirttiğim hayallerim gerçek oluyor. Zamanı yavaşlatabiliyorum, durdurabiliyorum ve geriye alabiliyorum. TimeShift'in temelini oluşturan ve oyunu diğer FPS'lerden farklı kılan en önemli özellik de bu zaten; zaman üzerinde hakimiyet kurabiliyoruz. Bir de Saber Interactive'in kendi çıkarları için kullandığı ama oyuna eklenmediği bir "zamanı ileriye alma" özelliği var. Oyuna bir demo çıkardılar, çıkış tarihini ertelediler, ertelediler, ertelediler ve bir demo daha çıkardılar. Çıkış tarihini öyle bir ileri attılar ki zamanı ileriye alma konusunda tavan yaptılar ve nihayet bu ayın başında da oyunu piyasaya sürmeyi başardılar. Peki, zamanı kontrol etme konusunda bize ne gibi imkanlar tanıdılar? Hemen açıklayayım.



A J A N D A

101

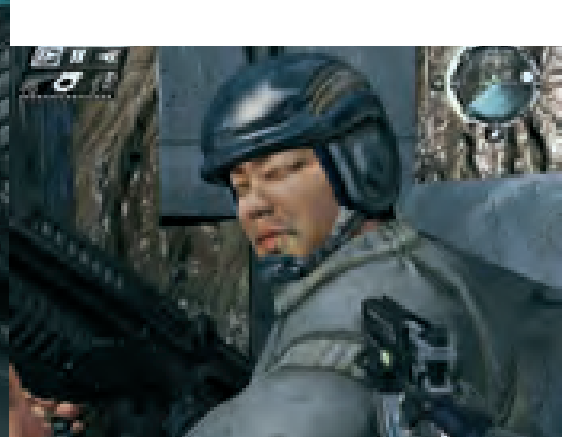
TimeShift, adına yakışır bir şekilde yavaş yavaş, hiç acele etmeden piyasaya çıktı. Kısacası, oyunun piyasaya çıkış tarihinde epey bir gecikme oldu. 2005 yılındaki 101. sayımızda, Haberler bölümümüzde 2005'in son çeyreğinde kavuşmayı umduğumuzu belirttiğimiz bu oyuna ancak şimdi kavuşabildik.



Önce zamanı yavaşlattım...



...sonra da durdurdum. Çok eğlenceli ya!



olan tuşlar (WASD dahil) TimeShift'te de geçerli ama zaman kontrolü için bu oyuna özel, üç tuş kombinasyonu daha var. Mesela, Shift + F sayesinde zamanı yavaşlatabiliriz. Aslında daha önce Max Payne, F.E.A.R. ve Stranglehold gibi oyunlarda da zamanı yavaşlatabiliyorduk ancak TimeShift'teki atmosfer ve bu özelliği kullanım biçimi biraz daha farklı geldi bana. Neden mi? Bilmiyorum, farklı geldi işte. Belki de diğer oyunlarda kullanılmayıp sadece TimeShift'te kullanılan efektlerdir. Bir diğer zamanı kontrol etme kombinasyonu olan Shift + E ise en çok kullandığım tuşlar oldu. Bu kombinasyon sayesinde zamanı durduruyoruz ve o anda her şey donuyor; biz de istediğimiz gibi hareket edebiliyoruz. Ayrıca, zaman durmuşken düşmanları rahat rahat tarayabiliyoruz. O an kurşunlardan etkilenmemiş gibi gözükten düşmanlar, zaman normal akışına döndüğünde darmadağın oluyorlar. Zamanı yavaşlatmak yerine durdurmayı daha çok kullandığım için oyun biraz ağır ilerledi ama bundan şikayetçi değilim çünkü oyun çok eğlenceli! Son olarak Shift + C kombinasyonu da zamanı geriye almamızı sağlıyor. Yanlış bir adım, yanlış bir hamle, katlanamayacağımız sonuçlar doğuran durumlar... İşte bu noktada işimize yarayan zamanı geriye almak. Daha önce denememiş ya da denemişse de benim

MARTY MCFLY

"TimeShift" demişken, "zamanda yolculuk" demişken Back to the Future'ı hatırlamamak olur mu? Michael J. Fox'u gözümüzde değerli ve sempatik bir insan haline getiren bu filmi izlememiş olanlar için gerçekten üzgünüm. Ama konuyu filme değil, Fox'un kendisine getireceğim. Belki takip edememişsinizdir ama MJF yıllar önce Parkinson hastalığının pençesine yakalanmıştı. Eğer benim gibi bir MJF hayranıysanız onun hayatındaki bu zor dönemle nasıl başa çıktığını kendi kaleminden okuyabilirsiniz. MJF'nin kaleme aldığı Lucky Man (Şanslı Adam) adlı kitabı hemen hemen her kitapçıda bulabilirsiniz.



denemediğim bir özellik olduğu için oldukça etkilendim.

Konuyu toparlamam gerekirse; oyundaki zamanı kontrol etmeye hasta oldum vallahi. En olmadık ve gereksiz yerde bile eğlenmek için zamanla oynadığım oldu. Hem hayalim değil miydi bu benim? Hazır fırsatını bulmuşken suyunu çıkarana kadar kullanayım. Bir daha nereden bulacağım bu fırsatı...

Etkileşimsiz çevre, çevre değildir > Oyun sadece zaman kontrolünden ibaret değil elbette. Söyleyeceğim şey sizi çok şaşırtacak (!) ama araya etkileşimli çevre tasarımını da eklemişler. Bize saldıran düşmanların sağında, solunda patlayıcı yüklü variller yer alabiliyor ve biz de düşmanları tek tek indirmeye uğraşmayı variller ateş ederek hem kolay yolu tercih etmiş oluyor, hem de yapıcıların o kadar ter döküp hazırladıkları patlama efektlerini kendi beğenimize sunuyoruz. Etkileşimli çevre tasarımının bir diğer getirisi de siper alabileceğimiz birçok alanın yaratılmış olması. Kabak gibi ortada kaldığımız anlarda zamanı yöneterek bu alanları verimli bir şekilde kullanabiliyoruz.

Biraz da oyunun multiplayer modundan bahsedeyim. TimeShift'te altı farklı multiplayer oyun modu yer alıyor; Deathmatch, Team Deathmatch, King of Time, Meltdown Madness, Capture the Flag, One-on-One. Hemen hemen tüm multiplayer FPS oyunlarında yer alan seçenekleri pas geçiyor ve oyuna özel modları aktarıyorum. King of Time modunda oyundaki oyuncuların biri zamanı kontrol etme şansına sahip. Diğer oyuncularına bu oyuncuyu öldürmeye ve zamanın kontrolünü ele geçirmeye çalışıyor. TimeShift'e özel ikinci mod olan Meltdown Madness'ta ise oyuncular iki



takıma ayrılıyor ve her takım elindeki zaman bombalarını kullanarak karşı tarafın alanında yer alan zaman makinesini yok etmeye çalışıyor. Maalesef, oyunu oynadığım günlerde TimeShift'in multiplayer modunu oynayan insanların sayısı bir elin parmaklarını geçmiyordu ama Kasım ayının başından itibaren kendime birçok dişli rakip bulacağıma eminim.

Zaman doldu sanırım. Artık TimeShift hakkındaki kararımı açıklama vakti geldi. Daha önce de söylediğim gibi zamanı kontrol etme özelliği bir hayli eğlendirdi beni. Oyunun atmosferi, senaryonun gidişatı ve teknik özellikler derken bir an olsun sıkılmadım. Bu durumda saatlerinizi iyi ayarlamazsanız ve zamanı geldiğinde TimeShift'i derhal satın almanızı öneririm. Hem, birileri şu oyunu satın alsın da multiplayer haritalarda boş boş gezinmeyeyim yahu! Yine öfkelenim, yine hata yaptım!

Zamanı geriye alabilir miyim? Yaptığım yüzlerce hatayı ve işlediğim binlerce günahı telafi etmek, onları tekrarlamamak için...

0

kişi

TimeShift'in multiplayer modunu test edebilmek için sunuculara girdiğimde neredeyse hiç kimseyi bulamadım. Haritalarda boş boş gezdim, gezdim ve gezdim... Gördüğüm ilk oyuncunun üzerine atladım.

6

mod

TimeShift'in multiplayer modunda altı farklı mod yer alıyor. Ancak bunlardan sadece iki tanesi bu oyuna özel...

25

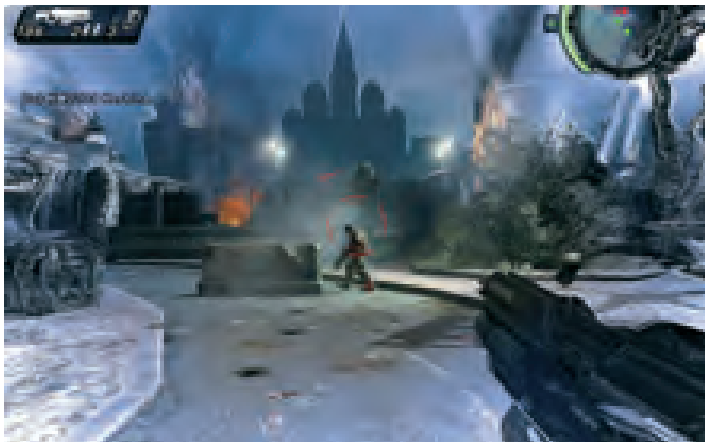
ay

bekledik ama buna değdi. Oyunun ilk çıkış tarihi 2005'in son bahar ayları olarak duyurulmuştu. Aradan o kadar uzun zaman geçti ki bu oyunun çıkacağını bile unutmuştum.

1573

kez

oyundaki zamanı durdurma özelliğini kullandım ve işin suyunu çıkardım. Zamanı yavaşlatmak ve geriye almak, durdurmak kadar eğlenceli değildi.



TIMESHIFT

ARTI Zamanı kontrol etme mekanizması, oyunun atmosferi, tatminkar görsellik

EKSTİ Çevre tasarımının zaman zaman oyuncuyu zorda bırakan boşlukları, bir - iki ufak mantık hatası

YAPIM **Saber Interactive**
DAĞITIM **Vivendi Games**
TÜR **FPS**
DİĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**
WEB **www.timeshiftgame.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Hayaller gerçek oluyor. Zamanı ileri almak dışında her şeyi yapabildiğiniz eğlenceli bir oyun. Oyun beni o kadar çok etkiledi ki "eksi" olarak ne yazacağımı bilemedim.

9

MINİMUM 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2.7 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX



Valve'in turuncu devrimi

Valve, Half-Life serisi için piyasaya yeni bir oyun sürmek yerine -üçü yepyeni olan- beş oyunluk bir paket hazırladı. The Orange Box adındaki bu paket, birçok özelliğiyle kendinden söz ettirmeyi hak ediyor; bu özelliklerden ilkiyse paketin ismi... Dürüst olmak gerekirse şimdiye kadar garip isimlere sahip pek çok oyun oynadık ama The Orange Box (Turuncu Kutu) şimdiden bu konuda diğerlerine fark atmayı başardı. Ancak kutunun sadece ismi değil, içeriği de ilgi çekici. Daha önce bazı firmaların oyunlarını -satmak için- bir araya getirdiğine ve paket halinde bizlere sunduklarına şahit olmuştuk ama bu paketlerden hiçbirinde yepyeni üç farklı oyun yer almıyordu.

Eski dostlar Half-Life 2 ve Episode One'ın dışındaki Episode Two, Team Fortress 2 ve Portal, belki de gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu FPS'ine eklenen yeni parçaları teşkil ediyor. Eminiz ki pek çoğunuz, bundan üç yıl önce piyasa çıkmış olan Half-Life 2'yi şimdiye kadar en az bir kez de olsa oynamışsınızdır. İlin ilginç yanı şu ki aradan geçen üç yıla rağmen HL2, kutudaki diğer

KONUSSANA BE ADAM!

Half-Life serisi üzerine yıllardır muhabbeti dönen en önemli konulardan biri Gordon Freeman'in "bir maymunu" oynamasıdır. Kendisi görebiliyor, duyabilir ama konuşmuyor. Acaba bilerek mi konuşmuyor yoksa konuşmak istiyor da konuşmuyor mu? Ciddi şekilde araştırılması gereken bir durum bu aslında. Konuşma yetisine sahipse problem yok ama ya konuşmuyorsa? Yarın öbür gün güzeller güzeli Alyx'e açılmayı isterse duygularını nasıl anlatacak? Kadınların her zaman duymak istediği o iki kelimelik cümleyi kuramazsa nasıl gelişecek bu ilişki? Umarız bu sessizliğin altında yatan tek neden karizmasını dağıtmak istememesidir. Aksi takdirde Gordon & Alyx aşkı bizim için bir hayalden öteye geçemeyecek.

A J A N D A



127

Ağustos sayısında The Orange Box'ı büyüteç altına almak yerine sadece Team Fortress 2'ye odaklanmıyız. Yazıda pakette yer alan TF2'nin karakterleri üzerinde durmuş ve oyunu oynarken ne kadar çok eğlenebileceğimizi hayal etmişiz.



Episode Two

oyunların yanında hiç de eskimiş gibi görünmüyor. Ayrıca şundan emin olabilirsiniz ki zamanında oyun dünyasında büyük bir çığır açmış olan HL2'yi yeni oyunlardan önce bir kez daha oynayıp, ardından Episode One'a geçmek, daha sonra da serinin yeni oyunları ile yola devam etmek çok büyük bir keyif. Şimdi sizi, Half-Life dünyasının yeni üyeleriyle tanıştırmamız tam vaktidir.

Episode Two> Half-Life 2: Episode Two, oyunun senaryosunu Episode One'ın bıraktığı yerden sürdürüyor. En son Gordon Freeman ve Alyx ikilisini City 17'de bırakmıştık. Episode Two'nun hemen başındaysa her ikisi de City 17'den ayrılmayı başarıyorlar. İkili, ellerindeki özel bilgiyi ulaştırmak için White Forest'a doğru yol alırken Alyx, serinin yeni düşmanlarından biri olan Hunter ırkının bir üyesi tarafından hırpalanıyor. Gordon Freeman olarak bize düşen görev ise tahmin edebileceğiniz gibi hem Alyx'in iyileşmesini sağlayıp onu sağ salım olarak babasına teslim etmek, hem de elimizdeki özel bilgileri White Forest'a götürüp



Episode Two

NARBACULAR DROP

The Orange Box'ta yer alan Portal, paketin en ilginç materyali. Tam olarak, "oyun" da diyemeyeceğimiz Portal'da deneysel bir silah sizi bekliyor. Uygun zeminlere giriş ve çıkış kapısı açılabilen bu silah, normal şartlarda ilerlememizi imkansız kılan bölümlerin sonunu getirebilmemizi sağlıyor. Ancak bu fikrin gerçek

sahibi Valve değil. Bundan aylar (belki de yıllar) önce LEVEL CD'sinde Narbacular Drop adlı bir oyuna yer vermiştik. Küçük bir prensesi kontrol ettiğimiz oyunda -Portal'da olduğu gibi- uygun zeminlere giriş ve çıkış kapıları açabiliyor, hayatta kalmaya çalışarak oyunun sonunu getirmeye çalışıyorduk.

Oyunun kendine has ve yaratıcı olan bu özelliği tüm oyuncular gibi Valve'in de dikkatini çekti. ND'nin ekibini derhal bünyesine katan firma, Portal'ı hazırlaması için aynı ekibi görevlendirdi. Sonuçta çok daha kaliteli bir görselliğe ve profesyonelce hazırlanmış bölüm tasarımlarına sahip olan Portal çıktı karşımıza.



Episode Two

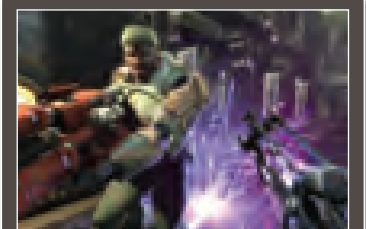


Episode Two

uzaylıların yeni planını bozmak. Episode One'da peşimizden ayrılmayan Alyx yaralanınca doğal olarak, Episode Two'da tek başımıza yol almamız gereken süre artıyor. Alyx'in zor durumda olması, sert ve ketum bir mizaca sahip karakterimiz Gordon ile arasındaki duygusal bağları da güçlendiriyor. (Başlarında bu kadar sorun varken bu iki karakterin doyaya aşk yaşayamamaları gerçekten üzücü bir durum.)

Hunterlar'ın dışında, karşımıza Episode Two ile ilk defa çıkan diğer yaratıklar, Half-Life 2'den hatırlayacağımız Antlionlar'ın iki yeni türü. Bu iki türden bir tanesi aslında düşmanımız bile sayılmaz çünkü bu tür hem hareket etme yetisine sahip değil, hem de öldüğü zaman ortaya çıkardığı kimyasal kapsüllerle sağlığımızı yerine getiriyor. Hatta fosforlu yapısı sayesinde, karanlık ortamlarda bize ışık kaynağı bile oluyor. Work Antlion ismindeki ikinci tür ise gerçekten sinir bozucu; bu yaratıkların uzak mesafelerden üzerimize fırlattığı asit bombaları, gerektiği zaman saklanmayı beceremeyen oyuncular için kabus haline

alternatif



UNREAL TOURNAMENT 3

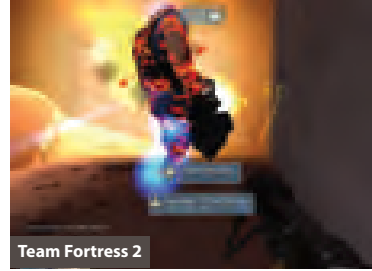
The Orange Box'a bir alternatif göstermek tahmin edebileceğiniz gibi pek de kolay bir iş değil çünkü burada tam beş oyundan bahsediyoruz. Ama yine de, her ne kadar henüz piyasa çıkmış olmasa da Unreal Tournament 3, ona en yakın alternatif olarak sayılabilir.



Episode Two



Portal



Team Fortress 2



Episode Two

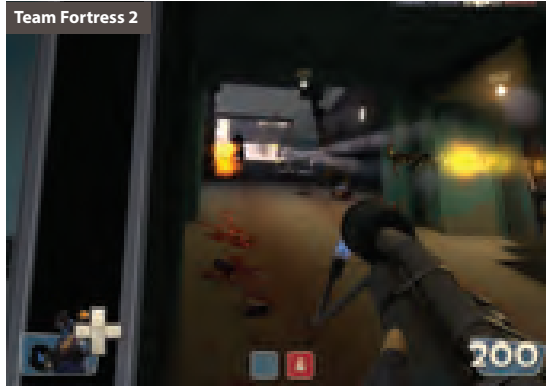
gelebilir.

Oyunda bize eşlik eden yan karakterler, Valve çalışanlarının yetenekli ellerinden nasiplerini alarak daha insancıl ve zeki tavırlar sergiliyorlar. Çözdüğümüz bir bulmacadan ya da dersini verdiğimiz bir yaratık sürüsünden sonra etrafımızdakilerden duyduğumuz iltifatlar ve -beynimizin yorulduğu zamanlarda- başa çıkamadığımız sorunlar sırasında işittiğimiz tavsiyeler sayesinde kendimizi oyuna iyice kaptırıyoruz.

Oyuna başladığımızda, Valve'in yeni Source motoru daha ilk dakikadan kendini hissettiriyor. Göreceğiniz muhteşem grafikler özel olarak hazırlanan bu özel motorun eseri. Üstelik, sadece manzaralar değil, oyun içindeki fizik modelleri de göz kamaştırıcı.

Baştan sonra büyük bir aksiyon fırtınası şeklinde devam eden Episode Two'nun, sadece 5 - 6 saatte bitirilebilecek bir oyun olması bekli de belirtebileceğimiz tek olumsuz özellik.

Portal> Söze başlamadan önce şunu belirtmek zorundayız: Portal şimdiye kadar oynadığınız hiçbir FPS'ye benzemiyor! Episode Two'yu oynarken birkaç kez bahsi geçen Portal, aslında Aperture Bilim Laboratuvar'ında yer alan bir deneme sahası. Oyunda yapmanız gereken şey elinizdeki "geçit silahı"yla kendinize bir yol yaratmak ve bir sonraki bölüme geçmek.



Team Fortress 2

Bu silah sayesinde uygun olan bir duvarda ya da zeminde kapı açmanız gerekiyor. Elinizde böylesine ilginç bir özelliğe sahip olan bir silah varken bunun zor olmayacağını düşünebilirsiniz ve -aslında- ilk 15 bölüm için bu konuda haklısınız da. Ama oyunun son bölümlerine yaklaştıkça bölümler giderek zorlaşıyor ve kendinize bir çıkış yolu yaratmak için uzun süre kafa yormanız gerekiyor.

Portal'ın en büyük sorunu oldukça kısa bir oyun olması; yaklaşık bir veya iki saat içinde tüm bölümleri bitirebilirsiniz. Portal'dan keyif alanlara oynama süresini birkaç saat daha uzatmak için oyunu ileri seviyede bir kez daha oynayabilirler.

Team Fortress 2> Multiplayer bir FPS'de farklı haritaların yer alması her zaman için önemli ve olumlu bir detaydır. Peki öyleyse, sadece altı harita üzerine kurulmuş olan Team Fortress 2, nasıl oluyor da bu kadar bağımlılık yaratabiliyor? Bunun ilk nedeni, oyundaki haritaların mükemmel bir şekilde tasarlanmış

olması. Bunun yanı sıra, her seferinde görev noktalarının -rasgele- değişmesi, Team Fortress 2'deki çeşitliliği büyük oranda artırıyor. Ayrıca, oyuncuların seçebileceği karakterlerin son derece renkli olması da oyuna canlılık getiriyor. Dokuz farklı karakter sınıfı arasından sizin de, keyif alarak kontrol edebileceğiniz bir karakter bulacağınıza eminiz.

Beşi bir yerde> The Orange Box, kesinlikle son zamanlarda piyasa çıkmış en iyi yapımlardan biri. Eğer daha önce Half-Life 2'yi oynadıysanız muhtemelen Episode Two'yu uzun zamandır bekliyordunuzdur ama oynamadıysanız da bu kutu içinde yer alan oyunlar son zamanlarda başınıza gelen en iyi şey olacaktır. Yeni grafik motoru üzerine kurulmuş olan son derece başarılı bir görsellik, büyük ustalıklarla hazırlanmış bölümler, oyun dışında bile dinlemesi gayet keyifli olan müzikler ve tam beş farklı oyundan oluşan süper bir paket... Turuncu Kutu'yu sakın ihmal etmeyin!

3 yıl

Üç yıl önce piyasaya çıkan Half-Life 2, serinin yeni oyunlarının yanında bile hala çok güzel görünüyor.

5 oyun

Üç yıl önce piyasaya Tek bir pakette beş farklı oyun piyasaya süren Valve, diğer firmalar için çığır açıcıydı.

19 bölüm

Portal'da gitgide zorlaşan tam 19 bölüm bulunuyor. Bu bölümlerde tek amacınız kendinize bir çıkış yolu yaratmanız.

25 dakika

Half-Life serisine daha önce elini sürmeyen bir arkadaşımız, tam 25 dakika sonra Gravity Gun'ın nasıl işlediğini çözdü. Tebrik ediyoruz kendisini.



Portal

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

ARTI Üçü yeni olan birbirinden güzel beş oyun aynı pakette, Episode Two'nun teknik özellikleri oldukça geliştirilmiş

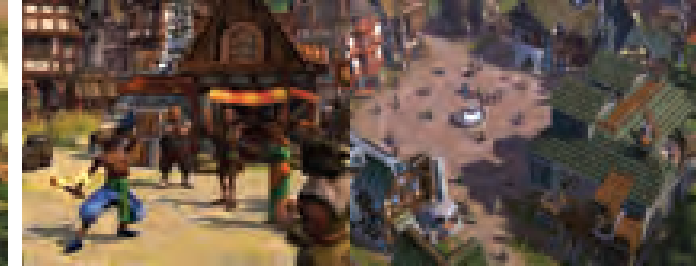
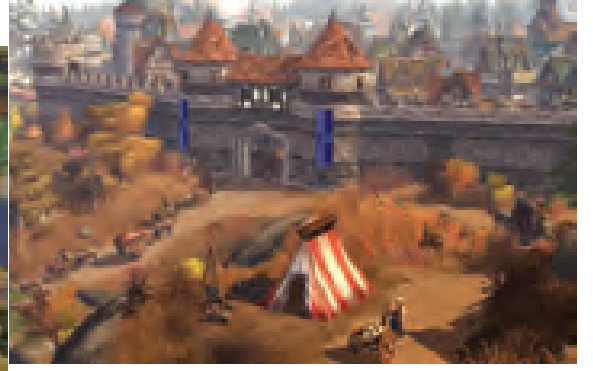
EKSTİ Paketteki oyunların oyun süreleri çok kısa

YAPIM Valve Software
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB orange.half-life2.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Her bir oyun tek başına bile çok iyiyken, hepsinin bir arada bulunduğu böyle inanılmaz bir paket kesinlikle kaçırılmamalı.

9

MINİMUM 1.2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

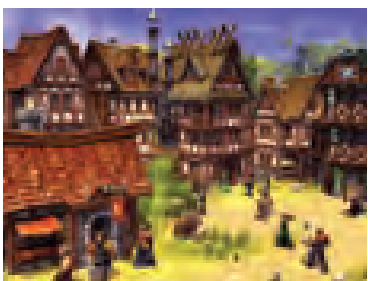
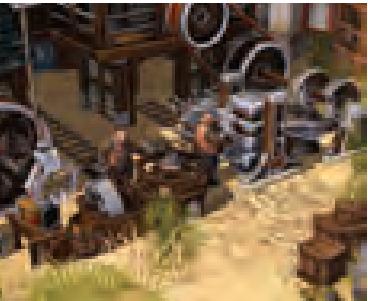


THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

Görev, görev nereye kadar...

Bir oyun editörünün midasının en çok ağrıdığı an, ön incelemesinde heyecanını ve umutlarını açıkça belirttiği bir oyunu, inceleme yazısında yerin dibine sokmak zorunda kaldığı andır. Çünkü o inceleme yazısını yazarken kendi hayallerini ve beklentilerini de işin içine katar, duygusallaşır ancak karşılaştığı kötü manzara sonrasında yaşadığı hayal kırıklığı okuyucuların yaşadığı hayal kırıklığından çok daha acı vericidir. Evet, itiraf ediyorum; The Settlers: Rise of an Empire beklediğimden daha başarısız bir oyun çıktı ama bu konuda üzülmekten başka yapabileceğim hiçbir şey yok. Belki de The Settlers serisine özel olarak sempati duyduğum için bu oyundan büyük şeyler beklemem bir hataydı. Fakat pişman değilim; The Settlers VII'nin ön incelemesini yazarsam yine aynı saf ve temiz beklentilerin içine gireceğim. Umutlar tükenmemeli...

Bırak, dağınık kalsın > İçi boş olarak nitelendirilen insanların, -diğer insanlara

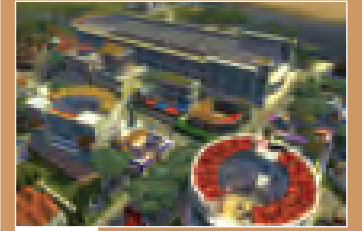


göre- dış görünüşlerine daha fazla özen gösterdikleri söylenir hep. Bu tür insanlar kıyafetleriyle, saç modelleriyle ve fiziksel özellikleriyle çevrelerindeki dikkatlerini toplamaya çalışırlar. Onlar için en kolay yol budur çünkü ellerindeki tek malzeme dış görünüşleridir. Açıkçası, strateji türündeki bir oyunda sadece grafiklerin üzerine yoğunlaşan yapımcıları, sadece dış görünüşlerine önem veren insanlarla bir tutuyorum ben. The Settlers gibi bir oyunun grafikleri mükemmel olsa ne olur, olmasa ne olur... Tabii ki günümüze göre gülünç kalabilecek kadar kötü grafiklere sahip olmasın ama bu oyunun ön plana çıkan özelliği grafikleri olmamalı. Sevgili spor yazarlarımızın çok güzel bir tespiti vardır: "Eğer bir futbol takımının yüksek performansı en fazla dikkat çeken oyuncusu kaleciyse o takım kötü futbol oynuyor demektir." Ben de diyorum ki: "Eğer bir strateji oyunun göze çarpan en iyi özelliği grafiklerinin kalitesiye, o oyundan hayır gelmez!" Çünkü bir strateji oyunu güzel görüneceğine detaylı olmalı. Çeşit çeşit bina seçenekleri sunmalı, birim yönetiminde esneklik ve yeterli özgürlük sağlamalı, halkın

sosyal ve fiziksel ihtiyaçlarının giderilme yolları gerçeğe yakın olmalı... The Settlers: RoaE'ye bakıyoruz; bu özellikler var mı oyunda? Yok! Yapımcılar, oyun çıkmadan önce siyasetçiler gibi "Şöyle olacak, böyle olacak" demeyi biliyorlar ama...

Oyunun ne Campaign modunda hayır var, ne de Custom Game adı verilen -güya- özgürce şehirler inşa edebileceğimiz modunda... Bir elin beş parmağını geçmeyen ana karakterlerden birini seçip oyuna başlıyoruz. Klasik olarak, ilk önce haritada yiyecek, odun, taş, demir vb. kaynakları arıyoruz. Kaynakları bulduğumuz yere gerekli binayı dikiyoruz. Listede belirtilen mini görevleri yerine getirdiğimizde karakterimiz daha yüksek bir sıfat alarak mevki atıyor. Campaign modda bu gidişata ek olarak ana görevler mevcut ancak bu görevler "Şunu al, şuraya götür. Gel, bu bölgeyi koru. Şu binayı dik, bize şu kadar mal yolla." gibi tepsi kadar düz görevler. Zaten, görevleri yerine getirince ve karakterimiz mevki atlayınca heyecanlanmamızı sağlayacak gelişmeler de yaşanmıyor. Oyun çıkmadan önce bahsi geçen "Halkın sosyal hayatının çok daha detaylı bir şekilde oyuna yansımaları" da büyük bir yalan. Bir - iki yeni bina ve oynanış özelliği ekleyince, ses ve grafiklerin

alternatif



CAESAR IV

Roma İmparatorluğu'nu ayaklarının altına seren Caesar IV'te sorumluluklarımız oldukça ağır. Ama bu sorumlulukları yerine getirdiğinizde iyi bir yönetici olmanın gururunu yaşayabiliyorsunuz.

kalitesini artırınca her şeyin güllük güllüştüğü olacağını sanıyor yapımcılar, anladığımız kadarıyla. Halbuki The Settlers ismine bu monotonluğun, bu tek düzeliğin yakışmadığını ve asıl odaklanmaları gereken noktanın oynanış olduğunu nasıl kavrayamıyorlar; gerçekten aklım almıyor.

Yıl 2007, ben büyük bir hevesle bu oyunu oynamaya başlıyorum ancak bugün bile gözüm ve gönlüm Caesar III'ü, Beasts & Bumpkins'i, Cultures'i hatta The Settlers III'ü arıyor. Bu oyunlar, en azından piyasaya çıktıkları zamana göre çok üstün oyunlardı. Ubisoft, bu işten pek anlamıyorlar galiba.

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

ARTI Kaliteli ses ve grafikler, haritalardaki komşu şehirlerle olan etkileşim artırılmış

EKSİ İkkel ve yenilikçi olmayan oynanış, bina seçeneklerindeki yetersizlik, nefes darlığına sebep olan gereksiz görevler

YAPIM **BlueByte**
DAĞITIM **Ubi Soft**
TÜR **Strateji**
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB **thesettlers.us.ubi.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Bu oyunu, The Settlers serisine ve strateji türündeki diğer oyunlara uzak olan oyun severlere önerebilirim. Ancak geçmişle karşılaştırma yapabilecek kadar strateji oyunlarına yakınsanız zamanınızı boşa harcamayın.

5

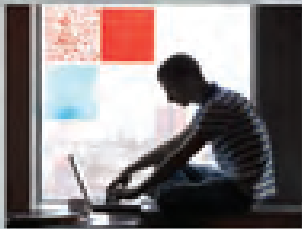
MINİMUM 2 GHZ İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3 GHZ İşlemci 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ SERTİFİKA PROGRAMLARINDA

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK TERCİH EDİLEN

ÖZEL EĞİTİM KURUMU



Kariyer Eğitimleri

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

Kariyer Destek Eğitimleri

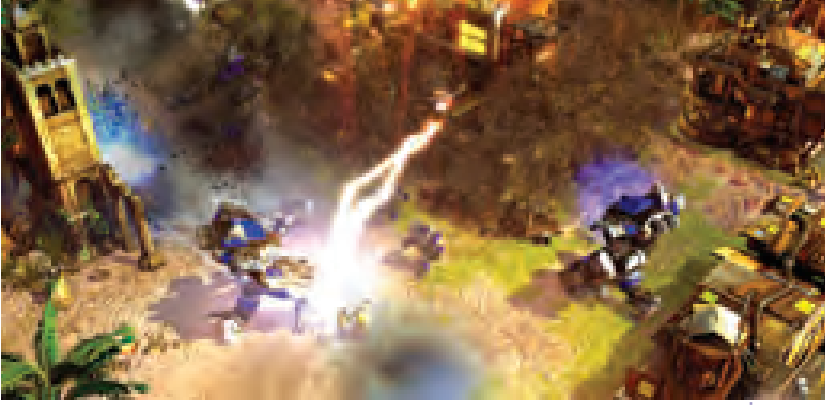
- Autocad ve 3D Görselleştirme
- Muhasebe (Bilgisayar Destekli)
- Microsoft Office
- İngilizce (Bilgisayar Destekli)



212 337 66 77
www.bilgeadam.com

Bireysel: Bakırköy | Beşiktaş | Kadıköy | Fatih | Town Center
Kurumsal: Fulya | Kozyatağı

BilgeAdam



EMPIRE EARTH III

Oyunlarda konsantre içecek tadını yakalamak

Furkan (Fu): Faruk?

Faruk (Fa): Efendim Furkan...

Fu: Hocam, bu oyun yapımcıları hafiften tıkdıldır mı ne?

Fa: Sabah-ı şerifleriniz hayırlı olsun efendim.

Epeydir oyun oynamadık galiba?

Fu: Vakit bulduğum zaman uyuyorum Faruk.

Fa: Gördüğüm kadarıyla yazı karakterlerini har vurup harman savuracak kadar karışmış senin kafan.

Fu: Ne demek istiyorsun sen?

Fa: Bak hala harcıyorsun, girsene artık yazıya be!

Fu: Az önce başlıyordum ancak sen tıkdıl beni.

"Tıkdıldır" diyordum, "oyun yapımcılar" diyordum ama geyiğe sardin bir şekilde. Her neyse...

Fa: Peki, konu başlığımız nedir Furkan?

Fu: Mad Doc Software ve ansiklopediden fasikül kıvamına gelmiş oyunları Empire Earth III.

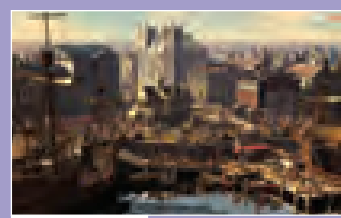
Fa: Baştan kötü giriyorsun yani incelemeye....

Fu: Hayır, hayır, aksine Empire Earth serisi için biraz olsun "yerinde" olarak değerlendirilebilecek bir sadeleştirme bu. Elimizde seçebileceğimiz üç adet medeniyet ve bunların altında da kontrol edebileceğimiz farklı ırklar var. İrklar arasındaki denge gayet yerinde. Zira medeniyetler içindeki teknoloji ağaçları oldukça sistematik bir şekilde planlanmış. Sistemin dengesi oynanışa iyi bir şekilde yedirilince, düşmanlardan birinin herhangi bir konuda -çok fazla- alıp yürümesi oldukça zorlaştırılmış. Öte yandan eğer bir ırk, kaynaklarını dengeli dağıtamazsa ya savunmada ya da teknoloji gelişiminde geri kalabiliyor. Kısacası teknolojik ilerlemeyi ve ordunun büyümesini paralel bir şekilde yürütmeyen hemen çuvalıyorsun.

Fa: Az önce oyun yapımcılarının tıkdıldıklarından söz ediyordun?

Fu: Yani bu durum bana biraz ters geliyor. Ticari

alternatif



AGE OF EMPIRES III

Tarih aromalı karmaşık strateji öğeleri bütününe halk arasında Age of Empires deniyor bildiğiniz gibi. İşte -serinin- hayranlarını küstürmeden yeni oyuncular kazanmayı başaran oyunlara güzel bir örnek. Hala denemediyse, mutlaka...

olan her işin içinde "basitlik" olmak zorunda mı? Sen tutup dinamikleri oturmuş ve piyasada kabul görmüş bir oyun yapıyorsun; ondan sonra da "daha fazla satısın, oyunum daha fazla insana ulaşsın" diye daha önce nakış gibi işlediğin oyun dinamiklerini çöpe atıyorsun.

Fa: E ne yapacaklardı? Kaliteli ama az sayıda satan, daha doğrusu anlaşılması güç olan oyunlar yapan firmaların başına gelenleri hepimiz biliyoruz. Sen aslında biraz da kendinle geliyorsun, farkında mısın?

Fu: Farkındayım, evet. Oyunun bu "incelmis" halini de beğendim ancak düşünce olarak onayladığımı söyleyemeyeceğim.

Fa: Tamam, keselim tıraşı. Peki, şu World Domination seçeneğine ne diyeceksin?

Fu: Ha evet, Mad Doc'ın bangır bangır duyurusunu yaptığı şu oyun modunu soruyorsun. Ben oynarken çok eğlendim açıkçası. Eyaletlere bölünmüş bir dünya haritası üzerinde, istediğin bir medeniyetle başlayabiliyorsun oyuna. Amaç elbette

tüm dünyanın hakimi olmak. Bu noktada oyunun harita özelliklerinden de bahsetmem gerekiyor: Hemen hemen tüm eyaletlerde yaşayan yerli halklar, kabileler var. Şayet almak istediğin bir eyalette yaşayan kabilelerle aranı iyi tutmazsan, düşman ordularıyla beraber bir de bu arkadaşlarla uğraşmak zorunda kalabiliyorsun. Ancaak; eğer akıllı davranıp bu kabileleri önceden kendine bağlayabilirsen onları eyaletin hakimi olan ülkeye karşı kıskırtma şansın oluyor. Bunun doğal bir sonucu olarak da eyaleti ele geçirmek oldukça kolaylaşıyor.

Fu: Kulağa hoş geliyor. World Domination'ın içinde bir de çeşitli "quest"ler vardı değil mi?

Fu: Doğru duymuşsun; bunlar oyunu bitirmek için yapılması şart olan görevler olmaktan çok, ana görevlerde ilerlemeyi kolaylaştıracak olan alt görevler olarak şekilleniyor. İşin güzel kısmıya asla sıkıcı ve tek düze olmamaları. Az önce bahsettiğim kabileler vardı ya; işte o kabileleri kafalamak için yapabileceğin görevler var mesela.

Fa: E hafız, oyun olmuş gibi geliyor kulağa.

Fu: Haritalarda sağa sola takılan birimler, uzaklığı iyi ayarlayamayan "ranged" üniteler ve bir hayli sadeleşmiş olan kaynak yönetimi gibi unsurlar olmasaydı, evet. Savaş sırasında mağlubiyete neden olacak kadar ciddileşebiliyor bu hatalar.

Fa: Şu "sadeleştirme" hususuna değinecek olursak?

Fu: Tabii ki... Farkları anlamamayan 15 ırk yerine, birbirinden tamamen ayrı olan üç adet medeniyet var oyunda: Batı, Orta Doğu ve Uzak Doğu. Elbette bu medeniyetlerin altlarında kendilerine has üstünlükleri olan ülkeler de bulunuyor. Bunun yanında tarihi devirlerin sayısı beşe, kaynak sayısı ise üçe düşürülmüş.

Fa: Grafikler beklentileri pek karşılamıyor gibi. Sesler ve müzikler de biraz yavan geliyor kulağa.

Fu: Söylediklerine katılıyorum Faruk. Teknik özelliklerin sadece bir gömlek daha ileriye gittiğini söyleyebilirim. Bunun dışında beklentileri çok da karşılamıyor ne yazık ki... Ama ana menüde çalan müzik güzel.

Fa: Kısacası oynanış olarak daha rafine ve daha hafif ama teknik olarak beklentileri çok da karşılamayan bir oyun diyebilir miyiz Empire Earth III için?

Fu: Deriz Faruk; hatta serinin bu son oyununu Mad Doc'ın Empire Earth'e yeni oyuncular kazandırmak adına attığı bir adım olarak da görebiliriz. Öyleyse beraberce haykıralım:

Fa & Fu: Empire Earth III eğlenceli bir strateji oyunu oynamak isteyen ve mikro yönetimle uğraşmak istemeyen tüm oyunculara tavsiyemizdir.

Fa: Ben Faruk,

Fu: Ben Furkan,

Fa & Fu: Hepinize iyi oyunlar dileriz. (El ele uzaklaşırlar.) ☺

EMPIRE EARTH III

ARTI Esnek, eğlenceli ve öğrenmesi kolay olan oynanış, medeniyetler arasında sağlanan dengeler, oynanış zengin kılan quest sistemi

EKSİ Üzerinde fazla durulmamış teknik detaylar, oldukça yavan olan grafikler ve sesler

YAPIM Mad Doc Software
DAĞITIM Sierra Entertainment
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.empireearth.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

"Hantallıktan kurtulayım" derken hafiften derinliğini yitiren Empire Earth III, yine de kendini oynatmayı başaran bir oyun. Eski oyunlardaki mikro yönetim kaybomuş, daha renkli ve daha pratik bir oynanış kazanmış yeni Empire Earth.

7

MINİMUM 1.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Servise çıkıyorum, bir ihtiyacınız var mı?

Atalarımız "Eski dost, düşman olmaz" demişler. Peki, eski düşman dost olur mu? Mahallemizin sevimli örümceğini ağırladığımız son yapım Spider-Man: Friend or Foe'da görüyoruz ki, eski düşman bal gibi de dost olabiliyormuş.

Efendim, oyunumuzda sadece Spider-Man'î değil, can düşmanlarını da yanımıza katıp -tabiri caizse- dünyanın dört bir yanına servise çıkıyoruz. Oyun boyunca Japonya ve Mısır gibi birbirinden farklı beş ülkeyi ziyaret ediyoruz; yani örümceğimiz yeteneklerini sadece Manhattan'da değil, uluslararası platformda da sergileme imkanı buluyor.

Bu oyunu diğer Spider-Man oyunlarından

farklı kılan en önemli unsur, bize serinin en baba kötü karakterleriyle oynayabileme imkanı sunması. Listede yok, yok: Doc. Ock'dan Gren Goblin'e, Scorpion'dan Sandman'e kadar yaklaşık 20 kişilik geniş bir düşman kataloğu var önümüzde. Bu karakterleri kontrol etme imkanını "boss fight" adını verdiğimiz dövüşlerden sonra elde ediyoruz. Dövüşlerin sonunda karakterlerin üzerlerindeki büyü kalkıyor ve bizimle omuz omuza (dünyada gözü olan diğer düşmanlara karşı) çarpışmaya başlıyorlar.

Boss dövüşlerinde mekanlar ve uyguladığımız taktikler bölümden bölüme farklılık gösteriyor olsa da, teorik olarak hep aynı şeyleri yapıyoruz. Ne zaman boş kalsalar, düşmanlarımızı kulak

memesi kıvamına gelene kadar tekme ve yumruklarımızla terbiye etmek.

Görevler süresince karşımıza çıkan irili-ufaklı birçok düşmanı öldürdükçe puan kazanıyoruz. Kazandığımız bu puanlar Kopenhag, Viyana, Zürih, Paris ve Amsterdam'a yapacağımız uçuşlarda yüzde 40'a varan indirimler sağlamıyor tabii ki. (Kıvanç yaptığı bu espriden sonra Ahlak Masası ekipleri tarafından tutuklanarak cezaevine konuldu. - FFA) Bu puanlar çeşitli upgrade'ler için kullanılarak -zaten yeterince kolay olan- oyunu daha da kolaylaştırıyor. Yani normal yetilerimizle 10 saate yakın bir sürede bitirebileceğimiz bu oyunu beş saatte bitirip, arşivimizin toz tutmuş bir köşesine savuruyoruz.

Spider-Man 3 gibi uzun, detaylı ve göz zevkine hitap eden bir "film-oyunu başyapıt"ından sonra,



"iç güveysinden hallice" diyebileceğim bu çocuk oyunu, açıkçası beni hiç tatmin etmedi. Fakat 15 yaşın altındaki oyuncuların bu oyunu çok sevip suyunu çıkarana kadar sıkılmadan oynayabileceklerine hiç şüphem yok. Çünkü basit oynanışı, renkli grafikleri ve geniş karakter yelpazesi ile Spider-Man: Friend or Foe, belli bir yaş kitlesi için tasarlandığını apaçık belli ediyor. 🗨



SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

ARTI Basit kontroller, geniş karakter yelpazesi, belli bir yaşın altındaki kitleyi eğlendirebilecek potansiyele sahip içerik

EKSİ Grafikler, sesler, oynanış yapısı, bir hayli düşük olan zorluk seviyesi

YAPIM **Beenox**
DAĞITIM **Activision**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **PS2, Xbox 360, PSP, DS, Wii**
WEB **www.spiderman-friend-or-foe.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Basit aksiyon oyunlarını seven tüm oyunculara tavsiye edilir. Friend or Foe, Spider-Man hayranları için tam bir külliyat niteliğinde fakat maalesef bundan fazlası değil.

6

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



NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

NwN dünyasından sıkılmak mümkün mü?

Neverwinter Nights 2'de yaşadığımız macera henüz hafızalarımızdan silinmemişken -geçen ay hakkında bir ilk bakış yazısı yayımladığımız- Mask of the Betrayer da piyasaya çıktı. Oyunun yapımcı ve dağıtım firmaları Obsidian ve Atari, Neverwinter Nights 2'den artık sıkılmaya başladığımızı düşünmüş olmalılar ki (sıkılmamıştık halbuki) oyunu pek çok yenilikle donatmışlar.

Oyunu oynamaya başladığımızda gözümüze çarpan ilk nokta, MotB'nin farklı dünyası oluyor; MotB'nin dünyası, klasik NwN dünyasına göre çok daha karanlık. Bu karanlık ve ürkütücü ortamı ile bizi adeta depresyona sürükleyen MotB, destansı ve parlak atmosferi ile karamsarlık oranını dengeliyor. Oyunda ayrıca, önceki NwN oyunlarına göre daha az aksiyonun içine dahil olup, daha fazla bulmaca çözmek zorundayız.



Sosyal ortam> İlk bakış yazımızdan da hatırlayacağınız üzere oyuna en az 18. level'a erişmiş olan bir karakter ile başlamamız gerekiyor. Ayrıca, NwN2'den transfer edebileceğimiz emektar karakterimizle oynamak gibi bir seçeneğimiz de var. Peki, ya eski karakterimiz 18. level'a henüz erişmemişse ne olacak? Merak etmeyin çünkü yapımcılar bu soruna bir çözüm getirmişler: Oyuna aktarmak istediğimiz eski karakterimiz otomatik olarak 18. level'a ulaşıyor ve böylece yeni maceralar için hazır hale geliyor.

Iron Lord tarafından yönetilen ve tehlikelerle dolu olan Rashemen bölgesinde geçen hikayede, başroldeki karakter olarak bizden yine kahramanlık yapmamız bekleniyor. Bölgede asıl gücü elinde bulduranların Hathran adı verilen cadılar, bölgenin koruyucularının ise ruhlar ve Berserker savaşçıları olduğunu söylersek "tehlikelerle

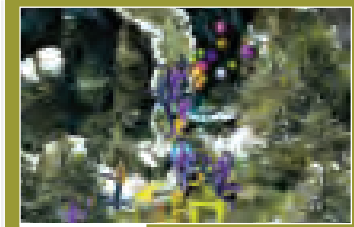
dolu" derken ne demek istediğimizi daha iyi anlamış olursunuz herhalde. Neyse ki oyunda, bize eşlik eden beş dostumuz mevcut. Bu beş karakterin her biri güçlü ve bir o kadar da sıra dışı. "Sıra dışı derken..." dediğinizi duyar gibi oldum; (O değil de, bi' Gaipthen Sesler Korosu vardı; ne oldu ona? - FA) bu beş karakterden biri bir ayı. Üstelik bu ayı dostumuz bir tanrı...

Yol arkadaşlarımızın bize katılması için birtakım ek görevleri yerine getirmemiz gerekiyor. Ayrıca bir karakterin ekibe katılması, başka bir karakterin katılmasını engelleyebiliyor. Bu yüzden, sonradan pişman olmamak için dostlarımızı seçerken dikkat etmemiz gerek.

Elemental Genasi, Vahşi Elf gibi yeni ırklar ve sınıflar, oyunun sürprizlerinden biri. MotB'nin bir başka özelliği de NwN2'yi yeni eklenen bu ırklar, karakterler ve sınıflar ile tekrar oynamamıza olanak tanıması.

MotB'yi third-person kamerayla oynamak artık mümkün. Ancak bu yenilik oyunun kontrollerini biraz zorlaştırmış. Eğer bu kamera açısına alışmakta zorlanırsanız

alternatif



ICEWIND DALE II

Serinin ilk oyunundan -birkaç yenilik dışında farkı olmamakla birlikte ilgi çekici bir senaryoya ve sade, kolay bir oynanış sistemine sahip olan kaliteli bir RPG, Icewind Dale II. NwN severler bu oyunu da deneyebilirler.

Options menüsünden eski, izometrik kamera açısına geçiş yapabilirsiniz fakat üzülerek belirtmeliyim ki izometrik kamerada da birtakım problemler mevcut (duvarların arkasında kalma vb.)

Ufak tefek bug'ları ve izometrik kamera açısındaki küçük sorunları saymazsak Mask of the Betrayer bize 25 - 30 saatlik keyifli bir macera sunuyor. RPG oyunlarından hoşlananların bu klasik ismin eklentisini de kaçırmamaları gerekiyor. 🎮

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

ARTI Sesler ve grafikler gayet iyi, oyun eskisine göre daha sürükleyici ve farklı bir atmosfere sahip

EKSTİ Ufak tefek bug'lar, zaman zaman sistemi zorlayan grafik motoru, izometrik kamerada yaşanan problemler

YAPIM **Obsidian Entertainment**

DAĞITIM **Atari**

TÜR **RPG**

DİĞER PLATFORMLAR -

WEB www.atari.com/nwn2/motb/US/index.html

TÜRKİYE DAĞITICISI -

RPG'lerin arasında kendine sağlam bir yer edinmiş olan NwN serisi, bu eklenti paketiyle hem oynanışa, hem de NwN dünyasına birçok yenilik getiriyor. Ah, bir de şu ufak - tefek sorunlar olmasaydı...

7

MINİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

FIFA 08

Golsüz berabere biten bir maç gibi...

Oh, oh, mis! Bir tabak zeytinyağlı fasulyeyi mideye indirdim, yanında da bir kuru kolayı... Yüzyılın hastalığı olan Facebook da bulaşmış bünyeme; bir ona bakıyor, bir Word'ü açıyorum. Yemekten önce FIFA 08 oynuyordum ve problem yoktu ama yemekten sonra oyunu açınca midem bulandı. Problemin fasulyeden kaynaklandığını hiç sanmıyorum çünkü annem güzel yapar fasulyeyi. (Ellerine sağlık anneciğim.) O halde problemin kaynağını anlamışsınızdır herhalde.

Ya, ben bu oyunu daha önce de oynamıştım sanki. Hatırlıyorum, geçen yıl bu zamanlarda yine. Oyunun ismi de benziyordu baya. Evet, evet, FIFA 07 idi o oyunun adı. Grafikleri ve oynanışı ile birebir FIFA 08 gibiydi. Aradan bir yıl geçtikten sonra ne diye aynı oyunu piyasaya sürmüşler ki? İlla ki bir fark olmalı yahu! Notlarına bakayım; bir şeyler not etmiş olmalıyım.

Campbell attı beş oldu! Öncelikle takımda kalan oyunculara bir bakalım. Süper Lig'imiz dahil, birçok ülkenin ligi oynunda lisanslı olarak yer alıyor. Zaten serinin yıllardır ayakta kalmasını sağlayan en önemli detay da bu değil mi? Menüler en az geçen yılki kadar kullanışsız hala; yani ortada bir istikrar var her şeye rağmen. Menajerlik de dahil birçok oyun modu yerinde duruyor. Araya Be a Pro diye yepyeni bir mod sıkıştırmışlar gerçi; "olmak ya da olmamak" tadında bir mod, Be a Pro.

Aslında son yıllarda EA'nın FIFA serisini

alternatif



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Başka bir alternatif var mı sanki? FIFA'nın tek alternatifi, her yıl olduğu gibi bu yıl da Pro Evolution Soccer. Üstelik PES 2008'in yeni nesil grafikleri FIFA 08'in PC versiyonunu ezip geçiyor resmen. Bu durumda bir PC oyuncusu için en iyi tercih PES 2008 olacaktır.

geliştirmek adına attığı en büyük adım bu; birçok oyuncunun yıllardır hayalini kurduğu "tek bir futbolcuyu kontrol etme" fantezisine bir yanıt. Gerçi, New Star Soccer sayesinde bu zevki fazlasıyla tatmıştık ama olayı bir de üç boyutlu olarak yaşamak lazım; oyun FIFA olsa bile... Bu modda önce takımları, daha sonra da oynayacağımız futbolcuyu seçiyoruz. İlk tercihim Fenerbahçe'de maçı tek başına kurtarmaya çalışan Roberto Carlos'tu. Maç sırasında kameranın beni takip etmemesi, benim kadrajı takip etmeme neden oldu. Böylece her pozisyonun içinde birebir olarak yer aldım. Sürekli olarak pas tuşuyla pas, orta tuşuyla da orta isteyip durdum. (Mesajı aldınız siz.) Sonunda, 119. dakikada attığım golle takımına bir zafer kazandırdım. Sonuç: FIFA 08, Genel olarak zevksiz olsa bile oyunun Be A Pro moduyla uzun süre oyalanacağımı, hatta oyalanmaktan çok, güzel vakit geçireceğimi sanıyorum.

FIFA 08'deki bir diğer yeni mod da Zone Play. Be A Pro'nun yanında tercih edileli bir mod değil ama ben yine de modun özelliklerini kısaca anlatayım: Bir futbol takımının kale, savunma, orta saha ve forvet olarak dört bölgeden oluştuğunu göz önüne alırsak, bu modda dört bölgeden sadece birini kontrol edebiliyoruz. Artık defans bloğunu mu şekillendirirsiniz, basan bir orta saha rolünü mü üstlenirsiniz, yoksa uyumlu bir "ileri ikili" performansı mı sergilersiniz; orası size kalmış.

Ufak bir yenilik de (ya da değişiklik diyelim) oyunun kontrol sisteminde mevcut. Yıllardır takım arkadaşımıza direkt olarak atabildiğimiz ara paslar FIFA 08'de nokta atışı yapmamızı gerektiren, kasıntı bir yapıya bürünmüş. Ara pas tuşuna basarken yön tuşları ile takım arkadaşımızın olduğu yönü belirtmek ve pasın hızını iyi ayarlamak



Rüştü ne yaptın; ne yaptın Rüştü?!



zorunda kalıyorsunuz. Böyle bir değişikliğe ne gerek vardı şimdi? Bu değişiklik resmen oyunun akışkanlığına ve атаğa kalkma hızına negatif etki eden, iğrenç bir hamle olmuş.

Sağda Selahattin...> Sıra geldi FIFA 08'i yerin dibine geçirmeye. Yıllardır söyleye söyleye dilimizde tüy bitti ama -futbolsever dergi çalışanları olarak- canımızdan çok sevdiğimiz EA, futbolun gerçeklerini



görmezden gelmeye devam ediyor. Bak EA; futbol bir topla oynanır, bir balonla değil! Artık aynı cümleleri okumaktan fenalık geçirdiğinizi biliyorum ama durum bu. Ayrıca oyunun grafikleri de hala yapay, donuk ve mide bulandırıcı bir atmosfer yaratıyor. Sanki dünyadaki tüm futbolcular ölmüş de EA onları mezarlarından çıkarıp tepkisiz birer canlı (aslında cansız) haline getirmiş.

Yazının genelinde olumsuz bir hava estirdiğimin farkındayım. Ancak sakın ola ki bu havayı FIFA serisine olan ön yargıma ya da yıllardır süregelen nefretime bağlamayın. FIFA 08'in PS3 versiyonunu oynadıktan sonra EA'e olan bakış açımda (hatta açımızda) ciddi değişiklikler var. Bu konuyu canımdan çok sevdiğim bir diğer arkadaşım (ya da ben), herhangi bir yazıda dile getirebilir elbette. Kim bilir, belki de bu sayıda dile getirilmiştir. ☺



FIFA 08

ARTI Her yıl olduğu gibi zengin lisans yelpazesi, tezahürat eşitliği, yeni "Be A Pro" modu

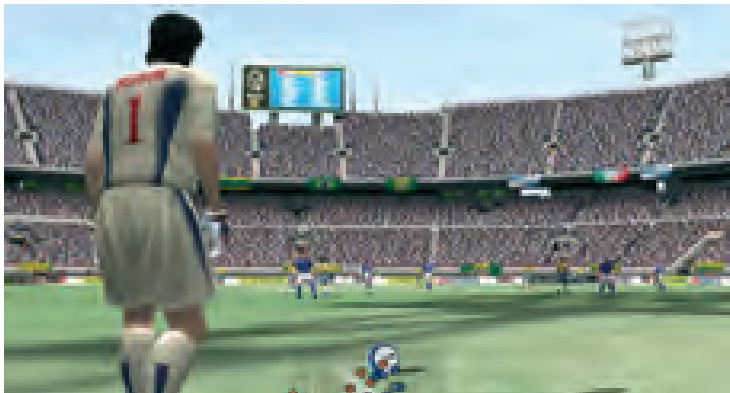
EKSİ Mide bulandıran oyun motoru, önceki versiyonlara göre hiçbir ilerleme kaydetmeyen görsellik

YAPIM EA Sports
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox
360, PSP, DS, Wii
WEB fifa08.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

Oyunu beğenmedim ama Be A Pro moduna bayıldım. New Star Soccer'dan sonra "tek oyuncuyu kontrol etme" hayalimi ikinci bir oyunda daha gerçekleştirebilmek güzel.

6

MİNİMUM 1.3 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



TGS 2007 ÖZEL

E3 küçüldükçe küçüldü; neredeyse cebime girecek. Bu fuardan bize ekmek yok artık. Ne Booth Babe'ler var, ne de eğlence... Zaten Amerika'dan da sıkılmadık mı artık? Japonya, Amerika'dan daha ilginç bir ülke değil mi? Tokyo daha çekici gelmiyor mu size de? Onu bunu bilmem ama benim genlerimin bir kısmı Japon ve beynimin önemli bir kısmı da Japonya'da yaşıyor. Ne zamanında ailem bana Japon kültürü aşılama çalıştı, ne de 24 saat Japonya'yla ilgili yayın yapan bir TV kanalı izledim çünkü; demek ki bu doğuştan gelen bir şey. Bu yüzden Tokyo Game Show 2007'ye karşı aşırı bir sempati duymam ve Konsol Ustası'nı tamamıyla bu şov'a ayırmam doğal olacaktır. İşte TGS, işte Japon halkı ve işte yeni konsol oyunları!

NINJA GAIDEN 2

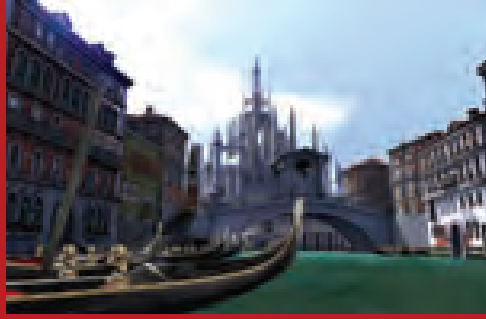
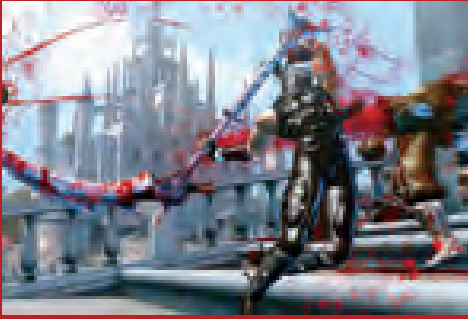
Artık oyunlarda bile ninja olmak kolay değil mirim

Nasıl Devil May Cry'da Dante'yle zebanileri geldikleri yere geri yolladıysak, bu oyunda da bize neden saldırdıklarını kestiremediğimiz ninjalara, silahlı adamları, kanatlı yaratıkları ve fazla sayıda göze sahip olan böcekleri öldürüyoruz. Bakın, bu yazıda bahsi geçen "öldürme" eylemini sakın hafife almayın; Ninja Gaiden'in kahramanı Ryu, Ninja Gaiden 2 adlı oyunda sadece öldürüyor; kimseyle „barış anlaşması” yapmak için masaya oturmuyor, herhangi bir konu üzerine tartışmıyor ve hatta konuşmuyor. O; kesiyor, biçiyor, katlıyor ve toprağa gömülmek üzere hazırlıyor düşmanlarını. TGS 2007'de yayımlanan demo'da; kopan bacakların, kolların ve benzeri uzuvların haddi hesabı yok. Ryu, elindeki dev tırpanla düşmanlarını öyle bir paralı-

yordu ki demo boyunca gamepad'i tutmak, Ryu'yu kontrol etmek istedim.

New York sokaklarında terör estirmeye hazırlanan Ryu, demo'da dar ve pazar yerlerinden bozma sokaklarda geziyordu. Karşısına ilk önce çelik pençelere sahip olan ninjalar çıkan Ryu, bu ninjalara "dual sword"uyla biçti; ardından kendisini yere indiren ve suratına makineli tüfeklerle ateş eden düşmanlarını tırpanıyla parçalara ayırdı. Ve son olarak kanatlı yaratıklar çıktı Ryu'nun karşısına. Bu yaratıklar daha fazla zorladı onu ama yeni silahı, çelik pençeleriyle yaratıkların da kanatlarını koparttı. Sonra yer sarsılmaya başladı ve çok çirkin, çok büyük bir yaratık fırladı yer altından; Ryu'nun işi çok zordu ama çok eğleneceği kesindi.

YAPIM Team Ninja
PLATFORM Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008



INFINITE UNDISCOVERY

Ejderha bulmak bir keşif sayılır mı?

Xbox 360 ve Square Enix... Bu günleri de gördük; yakında Final Fantasy, Xbox 360'a özel bir oyun olarak piyasaya çıkarsa şaşırılmayacağım. Eh, dengeler bir şekilde değişiyor, değil mi?

YAPIM tri-Ace
PLATFORM Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

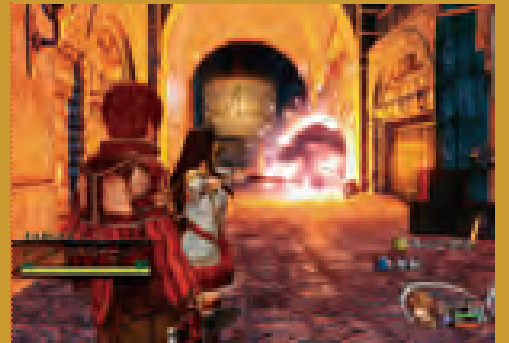
Infinite Undiscovery, Square Enix'in yine kendi oyunu olan Star Ocean'a bir hayli benzeyen yeni JRPG'si. Bu ne anlama geliyor? Büyük bir aşk, cafcıflı karakterler, daha cafcıflı yaratıklar ve kafaların üstlerinden dökülen bolca rakam...

Ay'ın insanlara güç kazandırdığı Infinite Undiscovery dünyasında, kötü bir güç yeryüzüne inerek Ay'ın bu etkisini yok etmeye çalışıyor ve bir kahraman bu güce

karşı savaşıyor. Şimdi dikkat: Bahsi geçen kahraman biz değiliz. Biz; oyunun ana kahramana çok benzeyen, savaştıkça güçlenen ve yolda bulduktan sonra ekibimize dahil ettiğimiz bir kıza aşık olan bir genciz..

Aynı FFXII'de olduğu gibi gerçek zamanlı savaşlara katılacağımız, içinde bulunduğumuz dünya ile savaş kareleri arasında geçişlerin yaşanmayacağı, şeker gibi bir ortam sunuyor bize Square Enix. Oyunun ismiyse "buluş" özelliğinden ve yapacağınız buluşların hikayeyi yönlendirmesinden ileri geliyor ancak işin keşif tarafı şu an için bir muamma.

Elimize bu oyunla ilgili daha fazla bilgi ulaşır ulaşmaz bu bilgileri sizlerle paylaşacağız.



GUILTY GEAR 2 OVERTURE

İki boyutlu kalsaydı keşke

Bu oyunun ismini duyar duymaz dedim ki "Yepyeni ve etrafa salyalar saçarak oynayacağım bir dövüş oyunu geliyor". Sonra, TGS'deki oynanabilir demosunu görünce ne ikinci boyutun, ne de herhangi bir dövüş mevzusunun söz konusu olduğunu fark ettim. Onun yerine büyük bir savaş alanında, yine ilginç karakterlerin birbirleriyle giriştiği bir bayrak mücadelesi vardı. Her karakter kendisine ait olan büyü

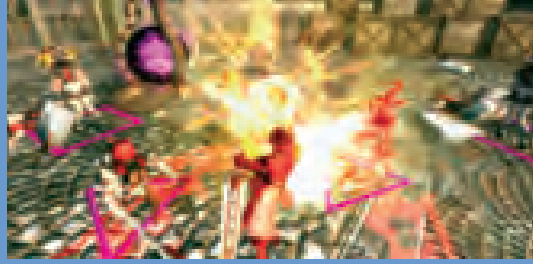
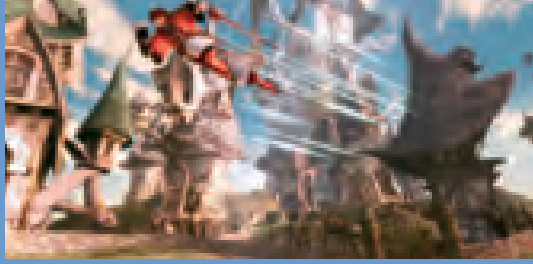
YAPIM ARC System Works

PLATFORM Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

sütunu korumaya çalışıyor ve bu sütunun korunması için bazı işçileri koruma olarak kullanabiliyordu. Önceki Guilty Gear oyunlarındaki gibi birçok özel hareketle düşmanlarına karşı koyacak olan yeni karakterler, istenildiği zaman online ortamda da karşılaşılabilecek.

Bu ayın sonunda Japonya'da piyasaya çıkacağını düşünüyorsanız oyun neredeyse final haliyle TGS'de yer alıyordu. Şahsi fikrimi soracak olursanız size bu oyunun tutmayacağını söyleyebilirim.



METAL GEAR ONLINE

Birimiz Raiden olsun, diğerimiz Revolver Ocelot...

Tabii ki işler böyle yürümüyor. İşin özünde herkes farklı bir sınıftan farklı bir PMC (Private Military Corp.) askerinin rolünü üstlenecek ve seçilen haritada takımlar oluşturarak birbirine karşı üstünlük

YAPIM Kojima Productions

PLATFORM PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği

sağlamaya çalışacak. MGS4'ün grafik motorunu kullanan MGO, MGS'nin bazı özelliklerine de sahip olacak. Mesela; seçebileceğimiz eşyalar arasında mukavva kutular var. Demoda yer

alan bölümde, bu kutulardan birinin altına saklanan şahıs "kabak" gibi gözüktüğü için kutu kullanımına pek anlam veremedim; yine de bu özelliğin başka bölümlerde işe yarayacağını düşünüyorum. Zamanının çoğunu geçireceğiniz "takım oyunu" modunda her asker farklı bir güce sahip olacağından ve birbirlerine yakın olan takım arkadaşları bu güçleri paylaşabileceğinden kendi başına "Rambo'culuk" oynayan biri pek başarılı olamayacak. MGS4 ile bir paket şeklinde piyasaya sürülecek olan oyun için nasıl sabırsızlanıyoruz, anlatamayız.



BATTLE FIELD VALKYRIE

Oyun sanat için mi, oyuncu için mi?

Okami'den ve Clover Studio'nun kapanmasından sonra bir daha Okami gibi farklı oyunlar göreceğimizi düşünmüyordum fakat SEGA bizi şaşırtmayı başardı. Sanki bir kağıda

YAPIM Belli değil

PLATFORM PS3

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

çizilmiş ve sonradan TV ekranına yapıştırılmış gibi görünen Battle Field Valkyrie, aksiyon ile strateji türünü birleştiriyor. Bölümlere ayrılmış olan oyunda bir bölüm başlarken savaş alanını kuş bakışı olarak görüyor ve adamlarınızı alana yerleştiriyorsunuz. Tur başladığında ise karakterlerinizi

hareket ettirmeniz isteniyor. İşte bu noktada bir anda FPS kamerasına geçiş yapıyor ve karakterinizi "hareket puanı"nın izin verdiği ölçüde savaş alanında hareket ettirerek saldırılara cevap verebiliyorsunuz. Demo bölümünde sadece dört karakterin ve bir adet tankın savaştığı gözlemlenebiliyordu ama yapılan açıklamalara göre 40 farklı karakterden 10 tanesini aynı anda kullanabileceğiz. Skies of Arcadia'nın yönetmeninin de işin içinde olduğu bu oyun hiçbir şey olmasa dahi mükemmel grafiklere sahip olacak.



VE DİĞER BAŞLIKLAR

- DualShock 3 sonunda açığa çıktı. Immersion firması ile anlaşma sağlanmadığı için titreşim özelliğinin SixAxis'e eklenmemesi tüm oyuncuları üzmüştü. Ama sonunda Sony, firmayla mutabakata vararak DualShock 3'ü duyurdu. SixAxis'in hem hareket algılama, hem de titreşim fonksiyonunu barındıracak olan DualShock 3, yeni PS3 paketlerine eklenmeyecek ve ayrıca bir ürün olarak satılacak. Yeni PS3 gamepad'ini destekleyen onlarca oyun duyuruldu bile.
- Üç adet yeni Kingdom Hearts oyununun yapım aşamasında olduğu duyuruldu. Kingdom Hearts 358/2 Days, DS'e geliyor ve Roxas ile Axel'i başrolde koyuyor; PSP için hazırlanan Kingdom Hearts: Birth by Sleep, ortadan kaybolan bir "Keyblade" ustasını bulmaya çalışan üç yeni karakterin hikayesini anlatıyor; diğer Kingdom Hearts oyunu ise sadece cep telefonları için hazırlanıyor.
- Sony, Evolution Studios'u bünyesine kattı. Evolution Studios'un şu sıralar üzerinde çalışmakta olduğu yapımın adıyla elbette ki MotorStorm 2.
- SNK tonla yeni oyunun duyurusunu yaptı fakat bu oyunlar arasında en çok ilgiyi iki oyun çekti: Wii ve PS2 için hazırlanmakta olan Samurai Shodown Anthology ve DS'e çıkması beklenen Metal Slug 7...
- High Impact Games, Secret Agent Clank adında yeni bir PSP oyunu hazırlıyor. Bulmaca çözmeye yönelik bir macera oyunu olması beklenen Secret Agent Clank, Captain Qwark ve Ratchet'i da konuk edecek.
- PlayStation Home ertelendi. Tüm PS3 oyuncularını tek ortamda buluşturmayı hedefleyen online oyun sistemi PS Home, ancak 2008'in bahar aylarında hizmete açılmış olacak.

KONSOL USTASI'NDAN OYUN TARİFLERİ

Geçen gün pazara gittim; bir ton sebze aldım, sebzelerin yarısını yolda bıraktım çünkü taşıyacak gücüm kalmamıştı. Ardından pazar arabasıyla çeşitli teknoloji mağazalarına girmeye çalışsam da başarılı olamadım. Son denememde güvenlik görevlisinin iftar çanlarının çalmasından faydalanarak içeriye sızdım. Buradan da birkaç oyun, birkaç aparat aldıktan sonra hemen evin yolunu tuttum. Eve varır varmaz ocağın altını yaktım zira çok acıkıştım. Almış olduğum maydanozları

güzelce monitörümün üstüne yerleştirdim; domates ve biberleri PS2'nin yanına koydum ve kabakları da raflara dizdikten sonra mutfağın yolunu tuttum. Önce Juiced 2'nin suyunu çıkarttım bir güzel; posasını da çöp tenekesine attım. Yeni SixAxis'leri tavaya dizdikten sonra birkaç Wii oyununu fırına yerleştirdim. Akşam yiyeceğim yemeğin ne denli lezzetli olduğunu düşündükçe heyecanlandım da heyecanlandım...

BOEUF "STROGG" ANOFF

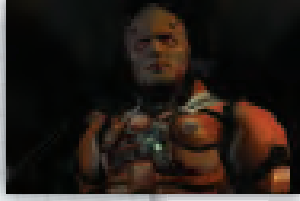
Malzemeler

Quake'teki Strogg ırkının herhangi bir üyesi
Bolca soğan
Krema
Bir adet Rus

Hazırlanışı

Öncelikle Quake IV, bir yerlerden bulunur ve oynanır. Quake IV bulunamıyorsa şu sıralar daha popüler olan Enemy Territory: Quake Wars tercih edilir. Bu oyunda karşılaşılan Strogg'lardan biri yemeğe davet edilir. Aç Strogg büyük ihtimalle yemek teklifinizi kabul edecek ve sizle birlikte gelecektir. Strogg'un sizi kendi ırkına dahil etmek için yoğun bir çaba sergileyeceğini aklınızda bulundurarak yanınızdan Nail Gun'i eksik etmemeniz önerilir.

Strogg, yemek masasına oturduğunda ona bir kadeh şarap ikram edilir ve ardından "Bir tane daha ister misin?", "Valla bak, şişenin dibil" gibi cümlelerle sarhoş olana dek Strogg'a şarap içirilir. Strogg, sızma belirtileri gösterir göstermez uygun gördüğünüz bir şekilde tencereye tıklar. Hemen soğanları rendelenir ve ocağın diğer tarafında krema hazır hale getirilir. Yemeğin ne kadar iyi olduğunu anlamak için de malzeme listesinde bulunan Rus masaya davet edilir ve Boeuf "Strogg" anoff, patates kızarması eşliğinde servis edilir. Eğer Rus sorunu çıkartırsa onu da tencereye koymaktan çekinmeyiniz.



PAKET KEBABI

Malzemeler

Bolca oyun, aparat kutusu
Seloteyp
Tavuk
Biber

Hazırlanışı

Gözünüz gibi baktığınız oyunların durduğu rafa yaklaşın; oyun CD'lerini, DVD'lerini bir bir kutularından çıkartın ve bir kenara ayırın. O PS2 ve PS3 kutularını atmadığınızı biliyorum; onları da içinde durduğu arkadaşınızdır. Tavuk, biber, tuz, domates... Bunlarla bir yemek hazırlayın ve yemeği; oyun, arkadaşı bulun ve ona bir doğum günü partisi hazırladığınızı söyleyin. Akademi değil, herkese bir hediye olduğunu sadece doğum günü olan arkadaşınıza paketlerinden çıkararak ve gülümseyen suratlar; kutuların içlerinde yemeklerin gizli olduğunu görünce şaşıracaklardır. ("Nasil ama; size paket kebabı yaptım! Hahaha!" gibi pis bir espri yapmayın sakın; linç edilebilirsiniz.)



EHLİ TAVŞAN SOTE A LA CREME

Malzemeler

Ubisoft Entertainment'in telefon numarası
Telefonda size yardımcı olmalarını ihtimaline karşı bir adet kiralık katil
Bir çimdik karabiber
Bir faraş dolusu havuç

Hazırlanışı

Ubisoft Entertainment'in Fransa ofisini arayın ve telefonda karşınıza çıkacak olan kişiye Rayman Raving Rabbids'teki tavşanları nerede bulabileceğinizi sorun. Telefon büyük ihtimalle suratınıza kapanacak. B planı: Bir Ubisoft Entertainment yetkilisini kaçırmak için kiralık katili arayın; kira ücretini duyunca bu defa telefonu siz karşı tarafın suratına kapatacaksınız. Şimdi Wii'yi ya da PS2'yi açın; RRR'yi sürücüyü koyun. Tuvaletten aldığınız tuvalet pompasını ekranda kullanmak suretiyle tavşanları bir bir odanıza taşıyın. Şimdi bu tavşanları bir şekilde ehlileştirirken gerekiyor ama evet; tavşanlar çoktan problem çıkartmaya başladılar bile. Elinizdeki havuçlarla onları sakinleştirirken de pek mümkün değil artık. Ailenizi evcil hayvanlarınızı kaptığınız gibi o evden uzaklaşın; maalesef eviniz elden gitti.



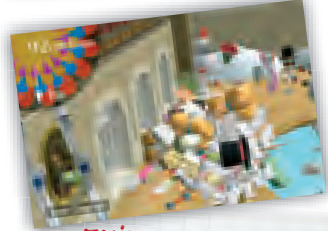
EKİNOKS SALATA

Malzemeler

Kitap, silgi, defter, ataç, komidin, lamba, avize, parapet duvar, posta kutusu, çim biçme makinesi ve benzer birçok cisim
Bir adet PS2
Dev bir cadı kazanı

Hazırlanışı

Katamari Damacy oynarken "Bir gün de hayırlı bir iş yap çocuğum; oyun da oyun, başka bir şey yok" diye söyleyen annenize, "Bir saniye anne" diyerek işlemi başlatın. Katamari de neyi, nasıl topladığınızı beyninize kazıyın ve oyunu kapatıp evinizi kolaşan edin. Nerede yerinden kaldırılabılır bir eşya, taşınması kolay bir mobilya var; tamamını dertop edip önceden ayarlanmış olduğunuz nakliye şirketinin sağladığı kamyonete yükleyin. Kamyoneti hızla Hansel ile Gretel'in tutsak düştüğü eve yönlendirin. Kötü kalpli cadı, Hansel ve Gretel'i fırına koymadan önce onları kurtarın ve cadının kazanının nerede olduğunu öğrenin. Kazanı bulduktan sonra tüm eşyaları içine boca edin ve eşyalar pembeleşinceye kadar haşlayın. İşte; marul, zeytinyağı, limon ve tuz ekleyerek lezzetlendirebileceğiniz ve annenize sunabileceğiniz şahane bir salata... Emin olun, anneniz çok sevinecek.



ACELE TURŞU

Malzemeler

Bir galon elma sirkesi (ne olur, ne olmaz)
1 avuç zeytinyağı
Buzdolabında birer, ikişer kalmış çeşitli sebzeler

Hazırlanışı

Puzzle Fighter, Lumines ya da Crazy Taxi gibi zamana karşı yarışılan bir oyun açılır. Oyun yüklerken hemen mutfağa koşulup sebzeler su ile yıkanır ve ayıklanır. Oyuna geri dönülür ve "Yeni Oyun" seçilir. Yeni oyun başlamadan önce yine mutfağa gidilir; sebzeler küp küp doğranır, sirke ve zeytinyağı bir tencereye boca edilip kaynamaya bırakılır. Oyun başlamak üzeredir; hemen oyuna geri dönülür. Oyun Lumines ise "Challenge" seçilir ve hızla oynanmaya başlanır. Yemeğin kaynayıp kaynamadığını kontrol etmek için gamepad bırakılır ve yine içeri gidilir; sebzeler tencereye atılır. Odaya koşulup Lumines'e devam edilir. Tekrar içeriye koşulup tencereye pudra ilave edilir; tekrar odaya koş... Bakın; nasıl da aceleyle turşu yapıyorsunuz! Tüm işlemler tamamlandıktan sonra o turşuyu çöpe atın, zira hiçbir şeye benzememiş olmalı.



Mesajlara renk katan yenilik: RenkliSMS

RenkliSMS geldi, mesajlar renklendi.
Arka plan renkli, harf ve kelimeler renkli,
hatta ikonlar bile renkli!

RENKLİSMS yaz, 5550'ye gönder.
RenkliSMS uygulamasını indir,
mesajlarını renklendir.



Avea RenkliSMS'den yararlanmak için cep telefonunun
Java uygulamasını desteklemesi gerekmektedir.

444 1 500 | www.avea.com.tr | wap.avea.com.tr

RENKLİSMS

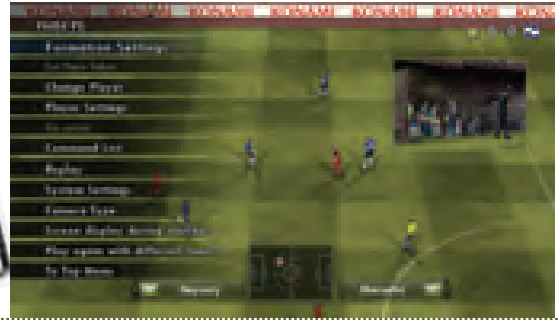
aveabiDünya



PES 2008

Konami'den yeni nesil çarpışan arabalar

PlayStation 3



iki gündür ofisteyim. Çalışıyoruz. Pro Evolution Soccer 2008 oynuyoruz, yemek yiyoruz, çalışıyoruz, FIFA 08 oynuyoruz, yemek yiyoruz, çalışıyoruz, sıkılıyoruz, yemek yiyoruz, çalışıyoruz... İşin payıma düşen kısmında sıra PES 2008 incelemesine geldi. Aslında bu yazıyı yazacağımı son anda öğrendim. Elimdeki yazıların bitmek üzere olduğuna seviniyor ve zamanımın geri kalanını hayatımın diğer sosyal etkinliklerine ayırma hayalleriyle yanıp

tutuşuyordum. Tam o anda Elif geldi ve bana müjdedi verdi: "PES'i sen yazacaksın" Ben sadece "Ama... Ama..." diyebildim bunun üzerine. "Neden ben?" sorusunu ergenlik çağımdan beri sormamıştım ama ağızımdan dökülen tek soru buydu o anda. Elif: "Çünkü sen ailemizin spor yazarısın Şefo'cuğum" Biraz kem küm yaptıkktan sonra durumu kabullenmek zorunda kaldım. Ne yapalım; yeni bir yazı ve sosyal hayatımdan kaybedeceğim birkaç saat daha... (Ne sosyal hayatı öğlüm? "@ home" değil misin sen? - FA) Fakat kısa bir süre sonra yazacağım inceleme yazısının PES 2008 olduğu dank etti kafama ve kendime geldim.

Servet Çetin> PES 2008'in ofise geleceği gün belli olduktan sonra içimizi büyük bir heyecan kapladı. Başta ben, Fırat, Elif ve Faruk olmak üzere herkes randevularını iptal etti ve büyük günün sabahında soluğu ofiste aldı. Oyun binaya giriş yaptı, dokuzuncu kata çıktı, bize teslim edildi ve PS3'ün şefkat dolu kollarına teslim etti kendini. Biz de tribündeki yerlerimizi alarak maçın başlama düdüğünün çalmasını beklemeye başladık. Ekran kararır, yükleme sona erdi ve maç başladı. O da ne? Oyunun grafikleri çok iyi olmuş be! Ronaldinho ve Kaka gibi yıldızlar üzerinde detaylıca uğraşıldığını tahmin ettiğimiz için ilk olarak Fenerbahçe - Galatasaray derbisini ayarladık ve bu vesileyle ülkemizde top koşturan futbolcuların neye benzedikleri görmek istedik. Santra vuruşunu yapar yapmaz maçı durdurduk,

Replay'e girdik ve... Servet Çetin'e bakın! Tıpkısının aynısı ya! Ama oyundaki Servet daha yakışıklı gibi. Başka kimler var; Volkan Demirel, Mehmet Aurelio, Arda Turan... Konami'ye "görsel sanatlar" dersinden geçür not veriyor ve maça geri dönüyorum.

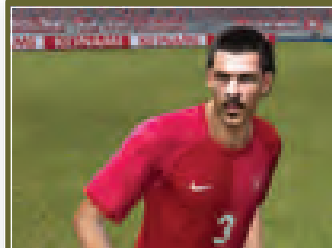
Birkaç şey daha anlatayım size. Ben bu yazıyı yazarken Fırat ve Zeynep kapağı tasarlamakla meşguller; kapak çok güzel görünüyor. Elif de aralarına katıldı şimdi...

Mehmet Topuz> Yıllardır, "oyun mekanı" konusunda zirve yapan ve tek eksiği görsel kalite olan Konami, "Görsellikteki eksiklikleri gidereyim" derken başka şeyleri mahvetmiş maalesef. PES'in, FIFA'yı ezmek için kullandığı en önemli koz gerçekçiliğiydi. Topun ve futbolcuların gerçekçiliği, futbol anlayışı ve bazı futbolcuların kendilerine has

özellikleri ile her şey mükemmeldi PES serisinde. Gel gelelim, PES 2008'de ciddi problemler var. Bir kere, topun hareketi epey değiştirilmiş; -zaman zaman- top garip garip sekiyor, şut çekince anlamsızca hızlı gidiyor, ha bire birilerine çarpıyor... Zaten oyunun ana problemlerinden biri topun sık sık anlamsızca sekmesi. Ceza sahasına yakın bir bölgeden çektiğim şutların birçoğu bir futbolcuya çarpıyor; ondan sekip başka bir futbolcuya daha çarpıyor, ondan tekrar sekip bir futbolcuya daha çarpıyor ve sonunda kaleye ya da kaleyi dışındaki herhangi bir yere gidiyor. Bu ne be?! Ne yaptınız PES'ime?! Bu mudur yeni nesil PES?! Biz şuna "Yeni nesil çarpışan arabalar" diyelim.

Kapağa ara verdiler herhalde; herkes bir anda dağıldı. DVD ile ilgili birtakım işlemler yapılması gerekiyor. Neyse ki benimle ilgili bir şey yok çünkü DVD'yi sapaşlağlam teslim ettim Fırat'a.

SERVET CETİN



böyle bir ikram geri çeviremezdi; Kare tuşuna abandım ve fileleri havalandırdım. Servet'in bu hatasından sonra golü hazırlayan futbolcularımdan çok, Servet görüntüye geldi.

PES 2008'in en büyük artısı grafiklerinin geliştirilmiş olması. Bu vesileyle birçok futbolcunun yüzü de birebir olarak oyuna aktarılmış ve bu gelişmeden Türk Milli Takımı oyuncularını da nasiplerini almışlar. Oyunu açar açmaz tipini merak ettiğimiz ilk oyuncu Servet Çetin oldu. Servet'e neden bu kadar taktığımızı açıklayamayız ama onu görünce ağızımız açık kaldı çünkü Servet gerçekte neyse, oyunda da o ydu. Üstelik, milli futbolcumuzun sadece görüntüsü değil, maçın skoruna etkisi de gerçekçiydi. Faruk ile yaptığımız Fenerbahçe - Galatasaray maçında ilk golümü köşe vuruşundan buldum. Alex ile ön direğe kestğim topu Servet Çetin kontrol edemeyip dizinden sektirince top Kezman'ın önünde kaldı. Topun önünde kaldığı futbolcu Kezman bile olsa



126 AJANDA

LEVEL Yaklaşık üç ay önce, Temmuz sayımızda, PES 2008'in o tarihe dek duyurulan tüm özelliklerini sıralamış, ne kadar çok heyecanlandığımızı belirtmiş ve oyunun piyasaya çıkışını ipte çektiğimizi söylemiştik.



Top bozuk ve bu yüzden ortaya ciddi oynanış problemleri çıkıyor. Bir rakip bana yaklaştığı zaman, onun bana müdahale etmeyeceğine emin olsam bile topun bende kalacağına emin olamıyorum mesela. Top bir şekilde çarpacak bir yer, ayağımdan çıkacak bir neden, beni delirtecek bir sebep buluyor kendine. Üstelik, oyuncuların fizik modellerinde de bir gariplik var; onları eskisi gibi, istediğim yönde rahatça hareket ettiremiyorum. Belirtmeden geçemeyeceğim; o nasıl bir koşma şeklidir arkadaş?! Sevgili Konami, oyundaki her futbolcu için bir baston nereden buldu acaba? O kadar depara kalkıyorlar futbolcular, bir gıdım da olsa eğilseler ya öne doğru. Michael Johnson böyle koşardı eskiden; ilk metrelerde yerden kalkar ve hız kazanır, sonra iyice geriye yaslanarak yarış tamamlardı. Atletizm pistindeki o görüntüsüyle çok sempatik gelirdi bana MJ ama futbolcuların bu halleri kabul edilebilir gibi değil. Ağlamak istiyorum ya; ne yaptınız benim PES'ime?!

Oyun elimize geçmeden önce PES 2008'in ne kadar geliştirilmiş bir oyun olduğunu bize kanıtlamaya çalışan bazı görseller ulaşmıştı elimize. Bu görsellerde, topa vurulduğu sırada, top ile ayağın temas ettiği noktanın neden önemli olduğu vurgulanıyordu. Yani ayağın üstü, içi ya da üst çapraz ön bağları vuruşa ve topun gidişatına etki ediyordu. Tamam, gerçek-

"ANAM, ANAM, COK ACIDI!"



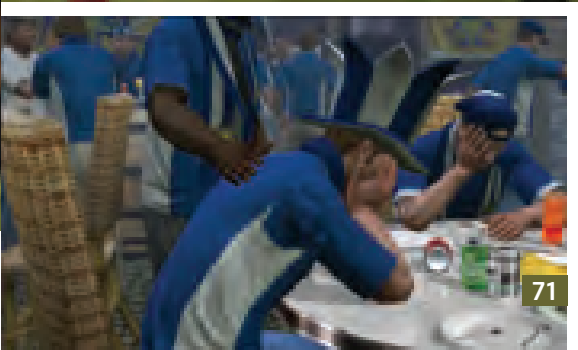
Tamam, artık oyuncular kendilerini yere atabiliyor ve böyle bir detayın oyuna aktarılması "gerçekçiliği artırmaya yönelik bir hamle" olarak değerlendirilebilir ama ben değerlendirmiyorum. Hakemin, pozisyona uzak ya da görüş açısının dar olduğu bir noktada kendimizi yere atarsak serbest vuruş kazanıyoruz. Ulu orta ve rakip oyuncuyla aramızda takip mesafesi olan bir noktada kendimizi yere bırakırsak da san kart görüyoruz. İlginç, komik, gereksiz...

çilik açısından başarılı bir hamle sayılabilir bu yenilik ancak şut çekmek istediğimde topun neresine ve nasıl (ayağımanın burnuyla, üstüyle, orasıyla, burasıyla) vuracağımı ben belirleyemiyordum ki. Bu kadar gerçekçiliğe ne gerek var? Bu noktada Fırat'ın bu konudaki yorumunu size aktarmak istiyorum: "Gereksiz gerçekçilik"

İbrahim Üzülmüş> Saha içi detaylardan bahsettikçe fena oluyorum; menüye dönüp diğer özelliklere bir göz atayım. Ama dur, dur; şu Teamvision konusu vardı bir de. Teamvision özelliği sayesinde, yapay zeka, oyun taktiğimize göre taktikler geliştirebiliyor. Yani rakip, sürekli tekrarladığımız hareketlere karşı başışıklık kazanıyor ve bu hareketlere karşı önlem almaya başlıyor. Gerçekten de oyunun ömrünü uzatacak bir yenilik bu ancak ne yazık ki oynanıştaki problemlerin gölgesinde



kalmaya mahkum oluyor. Başka neler kaldı aklımda... Hah, bir de Master League var. Fırat ile günlerimizi, gecelerimizi, haftalarımızı ve aylarımızı harcadığımız ML, transfer sistemindeki belirsizlik ve saçmalık nedeniyle ömrümüzden ömür yemişti. Bir futbolcuya teklif götürdüğümüzde ve ret cevabı aldığımızda bunun nedenini bir türlü öğrenemiyorduk. BONSERVİS mi az geldi, maaş mi az geldi, kontrat süresi mi uzun geldi; kestiremiyorduk. Serinin önceki oyunlarında, ML, detaydan yoksun bir mod iken PES 2008'de futbolcular, medya ve taraftarlar ile etkileşime girebiliyorlar. Ayrıca transfer sistemi de daha net ve kolay bir hale getirilmiş; PES6'daki gibi takımımızın dünya sıralamasındaki yeri hala önemini koruyor ama eskisi gibi baygınlık



8

saat
Word dosyasını oluştur-mamla yazıyı bitirmem arasında yaklaşık sekiz saatlik bir süre oluşmuş. Tabii ki ara ara molalar verdim ama boynumun ağrımına engel olamadım.

10

puan
Oyuna vermeyi hayal ettiğimiz puan, 10 puandı. Gerçekten bu kadar kötü bir PES ile karşılaşmayı ummuyorduk.

250

takım
PES 2008'de 250'den fazla sayıda takım lisansı olarak yer alıyor ve bu takımlara Türkiye liginin üç büyükleri de dahil.

250

futbolcu
Oyunda 3000'den fazla sayıda futbolcunun surati oyuna birebir olarak aktarılmış ve bu futbolculara Servet Çetin de dahil.



tuşlarına aynı anda basarak rakibi formasından çekebiliyoruz. Yeni nesil teknolojisi sağ olsun; artık formalar da uzuyor. Biz de tam böyle bir gelişme arıyorduk zaten. (!)

Araya lisanslarla ilgili konuyu da sıkıştırıyım. Hala, İngiltere Premier Ligi gibi popüler bir ligin takımları için toplu sözleşme imzalanmamış ama araya Newcastle United ve Tottenham gibi orta seviye takımlar sıkıştırılmış. Ayrıca, ülkemizden de Fenerbahçe, Galatasaray ve Beşiktaş oyunda lisanslı olarak yer alıyor. Basel ve Dinamo Zagreb için de lisans anlaşması yapılmış ama kimsenin bu takımları seçeceğini sanmıyorum.

PES 2008 ile aynı günlerde FIFA 08'i de oynamaya fırsatı bulduk. Yıllardır FIFA'yı yerden yere vuran bizler, her iki oyunu da oynadıktan sonra kendi söylediklerimize bile inanamadık. Her yıl birkaç dakika içinde sıkılıp bir kenara fırlattığımız FIFA bizi büyülerken, sosyal hayatlarımızda en az Football Manager kadar tahribat yaratan PES'i gözyaşları içinde oynadık. Aslında ilk günlerde Faruk ve ben oyunu bir hayli beğenmiştik. Hatta Fırat'ın "Bu oyun olmamış ya!" söylemine bile karşı çıkarak oyunu savunmuştuk. Ancak, araya FIFA girdikten ve PES'i biraz daha test etme imkanı bulduktan sonra Fırat'a katılmadan edemedik. Resmen "Kaş yapayım" derken göz çıkartmışlar; "Futbol oyunu yapayım" derken yeni nesil bir

langırt hazırlamışlar. Ne olacak şimdi? FIFA'cı mı olduk yani? Evet! Yıllar sonra Electronic Arts'ın kapısında yatmaya başladık yine. FIFA ne kadar gelişmişse PES o kadar gerilemiş maalesef. Acı ama gerçek... Eh be Konami; ne yaptın PES'imize?!

İyice sessizleşti ofis... Saat 01:26 ve katta aktif olarak çalışan tek dergi biziz herhalde. Zeynep sayfalarla uğraşiyor; Fırat, Elif'ten bir şeyler isteyip duruyor; Elif ise Settlers VI oynamaya çalışıyor. Ben de yazımı bitirdim; aranızdan ayrılıyorrum. ☹

geçirten zor ve gereksiz detaylar artık yok.

Bu arada, kapak bitti; herkes masasına dağıldı, kimseden çıt çıkmıyor. Sadece benim etrafı yaydığım müzik sesi var. Rahatsız olan var mı acaba? Varsa söylesin canım!

Arif Erdem > Bu arada, oyuna eklenen bir özellik daha geldi aklıma. Daha önce FIFA'da denenmiş olan "kendini yere atma" özelliği PES 2008'de de mevcut. L1, L2 ve R1 tuşlarına aynı anda bastığımızda kendimizi yere atıp serbest vuruş (duruma göre penaltı) kazanabiliyoruz. (Tam bu anda aklılara Arif Erdem geliyor.) Tuş kombinasyonlarından konu açılmışken formadan çekme hareketini de not düşeyim. R1 ve X

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

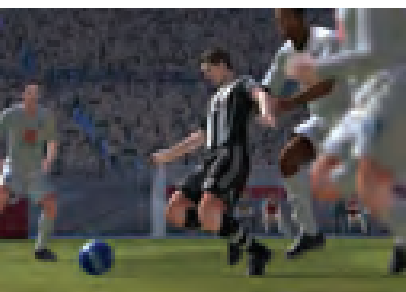
ARTI Yeni nesil görsellik, lisanslı takım sayısının artırılmış olması, stat inşa etme gibi ekstra özellikler

EKSİ Oyun mekaniği hasar görmüş, top eskisi kadar gerçekçi hareket etmiyor, "tokluk" hissi kaybolmuş ve seriyeye önemli bir yenilik katılmamış

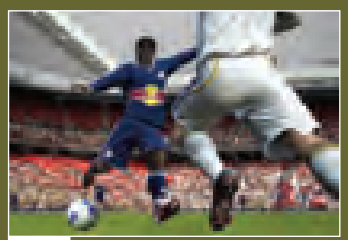
YAPIM **Konami**
DAITIM **Konami**
TÜR **Spor**
DİĞER PLATFORMLAR **PC, Xbox 360**
WEB **www.pes2008.net**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

Hayal kırıklığının böylesi... Xbox 360'ın piyasaya çıktığı günden beri PES'in yeni nesil versiyonunu bekliyordum. Karşıma çıkan şu oyuna bakın! Ağlamak istiyorum!

6

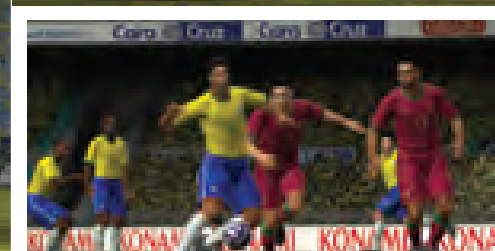


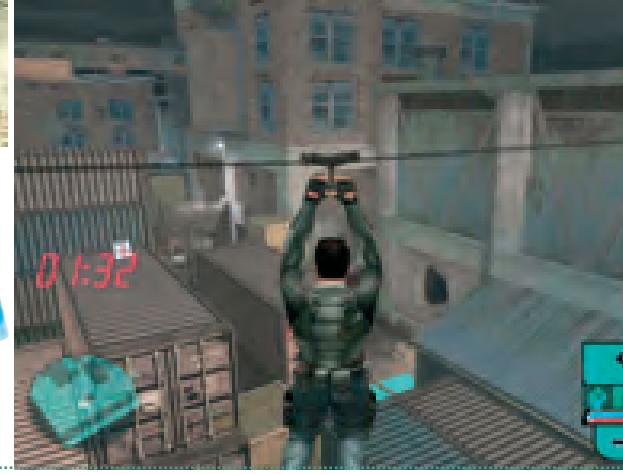
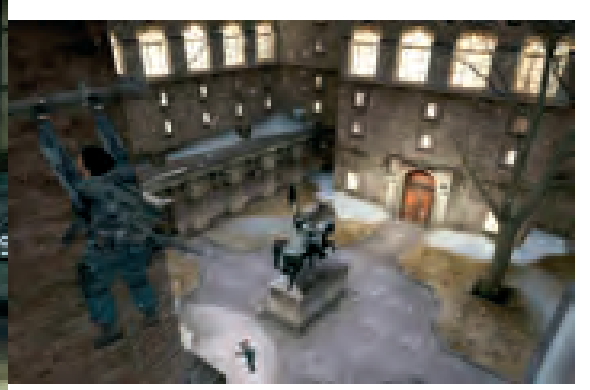
alternatif



FIFA 08

Son günlerde ofiste en çok tekrarlanan cümle şu: "Bu yıl FIFA'cıyız hocam" Aramızda bu cümleye itiraz eden hiç kimse yok çünkü oyunun PS3 versiyonu tek kelimeyle "aşmış"; Rahatsız edici bir - iki ufak detay var elbette ama PES 2008'i gördükten sonra detay metay kalmadı ortada.





SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Hayır, "sifon çekme" ile ilgili bir espri yapıp spotumu mahvetmeyeceğim!

PlayStation2

Malumunuz, yeni nesil konsollar (ve haliyle yeni nesil oyunlar) yaygınlaştıkça PlayStation 2'ye eskisi kadar fazla sayıda kaliteli oyun uğramaz oldu. Ağımızdaki takılanlar ya film oyunları ya da serilerin son ayakları... Ben de tam bu aralar "Oyunsuzluktan kurudum" derken Syphon Filter: Dark Mirror çatlamış dudaklarım adeta su serpti; bu katıksız aksiyonun kollarına düşünmeden atıverdim kendimi.

PSP gibi "kısıtlı" bir konsolda bile kolay kontroller ve güçlü bir görselleştirme karşımıza dikilen Dark Mirror'ın PS2 sürümü için beklentilerimiz bir hayli yüksek tutmuştuk. Keyifle belirtmeliyiz ki beklentilerimiz fazlasıyla karşılanmış durumda. SF: Dark Mirror, en az PSP versiyonu kadar etkileyici ve sürükleyici.

Oyunun konusuna şöyle bir baktığımızda gözü kara bir ajan, büyük bir devlet komplosu ve Ruslar dikkat çekiyor. Bir Fransız, bir Alman ve bizim Temel'den sonra en çok birlikte görmeye alışkın olduğumuz üçlü yani... Peki, bizim Temel'in, pardon Logan'ın oyundaki görevi nedir? Dark Mirror adlı tehlikeli bir silahı, kötü



emellerinde kullanmak için araklayan teröristlere hesaplarını vermek... Dünyayı, çamaşır suyu ile yıkanmış gibi tertemiz bir şekilde muhafaza etmeye çalışmak...

Tek rakibim Jack Bauer> Oyunumuzun PS2'ye geçişinin getirdiği belki de en büyük avantaj, sağ stick'in oyuna dahil edilmesi olmuş. PSP sürümünden hatırlayacağınız üzere kahramanımızı küçük stick'imiz ile kontrol ediyorduk. Böylelikle nişan almak sağ takım tuşlarına kalıyor ve bu da ortaya zor bir kontrol sisteminin çıkmasına sebep oluyordu. Fakat PS2 versiyonunda, nişan alma sağ stick'e atıldığı için oynanış çok daha rahat bir hale gelmiş.

Diğer yandan, oyunun ara yüzü PSP versiyonu ile tamamen aynı. Yine sağ ve sol yön tuşları ile mühimmatımızı açabiliyor ve dilediğimiz ekipmanları seçebiliyoruz. Termal ve gece görüşü gözlüğümüz, el fenerimiz hala yerli yerinde duruyor. Tabancamız, makineli tüfeğimiz ve dürbünlü tüfeklerimiz düşmanlarımızı bertaraf etmek için kullandığımız bir numaralı yardımcılarımız konumunda. Bunun yanı sıra bomba ve bıçak gibi yan ekipmanlarımız da halen mevcut. Teçhizatımız tükendiği zaman ise yumruklarımız konuşmaya başlıyor. Syphon Filter'in oynanış mantığı "önümüze gelene bin tekme" benzeri bir yapıya dayanırdığı için oyun boyunca çok komplike görevlerle karşılaşmıyoruz ancak bu oyunun eğlenceli olmadığı anlamına gelmiyor. Binaya sızma, bilgisayara ulaşma, veri kaçırmaya gibi basit görevler, takım arkadaşlarımızı korumak gibi oyunun süresini uzatan ufak yükümlülüklerle bezenmiş durumda.

Önemli olan iç güzelliği> Sizlere doğru bilgiler sunabilmem için tüm hislerimi bir kenara bırakıp gerçeklerden objektif bir şekilde bahsetmem gerek. Ve gerçek şu ki DM'nin grafik kalitesi piyasadaki çoğu aksiyon oyununun yanına yaklaşmıyor. Ha, oyunun PSP sürümüne göre çok daha gelişmiş ve canlı

grafiklere sahip olduğunu kabul etmeliyim. Amma velakin bu zaten olması gereken bir gelişme. Ayrıca, dokular, kaplamalar ve fazla köşeli karakterler, (Karakterlerin ağızlarından çıkan dumanlar düşman başına...) özellikle son zamanlarda ziyafet çekmeye alışmış olan gözlerimize adeta işkence ediyor. Yorumum çok sert oldu, farkındayım ama durum bundan ibaret.

Grafiklerin tersine oyunun işitsel yapısının çok sağlam olduğunu belirtmeliyim. Seslendirmeler ve çevre sesleri bir yana, oyunun en can alıcı öğelerinden biri kesinlikle müzikleri. Aksiyonun tam ortasında bünyemde galeyana getiren bir etki yaratan müzikler yüzünden, cengaverliğe kalkışıp öteki tarafı boyladığım çok oldu. Bu da ortalama yarım saat olan bölüm sürelerini olabildiğince uzattı. Fakat bundan pişman değilim; elime tekrar böyle bir fırsat geçerse yine aynısını yaparım hakim bey!

Son şarjör> Diyelim ki hafta sonu canınız dışarı çıkmak istemedi; çekin perdelerinizi, alın yanınıza yiyecek / içecek bir şeyler ve bu "sıfır kilometre" maceraya atılın. Arkadan da hafif bir müzik verdiniz mi... Oh, değmeyin keyfinize!

Siz bu yazıyı okurken ben dünyayı kurtarmak için yollarda olacağım; kendinize iyi bakın. Au revoir! 🍷

VİRÜS

Bak Tayfun kardeş, filtreli de olsan filtresiz de olsan seninle ilgilenmiyorum; gıcık oldum bi kere. Sende Amerikalı tipi var zaten. Silahların da Amerikan silahı... Kısaca, "Yanki go home" diye bağırarak istiyorum sana. Ama sen duuur! Daha o kafadaki köşelerin hepsinin açılarını ölçeceğim ben, sırtındaki kıyafet kaplamasından halı yapacağım, ağzından çıkan dumanla da çay demleyeceğim! Ha, bir de... Oyunun atmosferi gerçekten çok güzel, aferin Tayfun ama YEMEDİM! Keriz miyim ben? Sen suntadan, kalebodurdan grafik yapı; ondan sonra da "atmosfer" diye ver karanlığı, ver dumanı... Al sana atmosfer! Tabii ki atmosfer iyi olacak; görünmüyor ki grafikler! ÇEKİL KARŞIMDAN! Gözüm görmesin seni bir daha, çakal Tayfun seni... ■

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

ARTI Düşmeyen tempo, rahat oynanış, müzikler

EKSİ Kalitesiz grafikler

YAPIM SCEI
DAĞITIM SCEE
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PSP
WEB www.us.playstation.com/syphon-filterdarkmirror
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Dışarıdan boş bir aksiyon oyunu gibi gözükebilir fakat SF: DM kesinlikle bu ayın hareketli ve eğlenceli oyunlarından biri. PSP'de deneyip beğendiyseniz bu oyunu PS2 konforunda da denemelisiniz.

8

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

PlayStation2

Yurt dışından ithal etmeye değdi mi yani şimdi?



A rabanızı modifiye etmekten sıkılmadınız mı artık? Arabanın orasına burasına bir şeyler takmaktan, onu rengarenk bir hale getirip insanların gözlerini kamaştırmaktan (kötü anlamda), yapıştırmalarla süsleyip ilkokul defterine dönüştürmekten sıkılmadınız mı? Yetmedi mi kazandığınız yarışlar, etkilemeye çalıştığınız kızlar, düşman edindiğiniz sürücüler? Bitmeyecek mi bu çile, bu heyecan, bu eğlence? (Aklı karışmış yazar örneği)

Belki de çoğunuz hala Need for Speed oynuyor. Bazılarınız ise Juiced ile zaman geçiriyor

SICAK GECELER

Oyunun lisansını aldığı Hot Import Nights, aslında öylesine "çoşkun" bir oluşum ki bu lisans altında düzenlenen herhangi bir etkinliğin içinde bulunsanız etkisinden bir daha kurtulamazsınız. R&B konserleri ve modifiye araçların birbiriyle kapışması gibi şovlarla donatılan Hot Import Nights hakkında daha fazla bilgi için www.hotimportnights.com adresini ziyaret edebilirsiniz.



Maalesef Amerikan arabalarının diğer arabalardan pek bir farkı yok.

VİRÜS

Farları değiştirdi, aynaları değiştirdi, jantları, kaporta rengini... Çok güzel! Arkaya da kanat taktın mı? oldu güzelim araba, sana uçak. HILLAĞĞĞĞN SALAAA!!! Öğlum, doymadınız mı daha "dan dun"luğa?! Zaten giderken de sağa sola çarpıyor, canhıraş bir şekilde birbirinizi geçmeye çalışıyorsunuz. Hayır, bölüm geçince ne olacak? Para mı veriyorlar? O kullandığın arabanın aynasını dahi vermezler öğlum sana; anca sen para verirsün oyuna tomarla. Bir tane de düzgün oyun çıksın kardeşim; bin arabana efendi gibi, pikniğe git, yolda tavşanlar çıksın karşına. AZICIK İNSAN OLSANIZA ÖĞLUM! Sinirlendim yine bak... Grafiklere hiç girmeyeyim diyorum ama yine tutamıyorum kendimi. Abi, oyunun kapağındaki arabayla içindeki arabanın ne alakası var?! İçindeki bir törpüleseydiniz, TESTERE 4 MÜ BU KARDEŞİM?! ■

ve bu incelemenin ardından pek azınız Juiced 2'ye ilgi gösterecek. Lütfen bana kızmayın; bu denli "standart" bir oyunla karşılaşmasaydım bu kadar kötümser olmazdım.

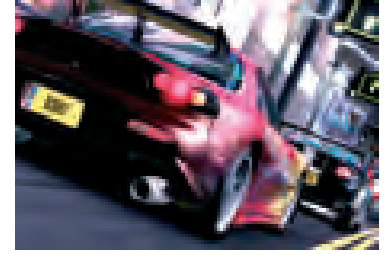
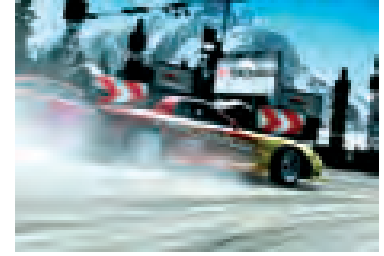
Hepsi aynı; hepsi...> Madem bir oyuna onlarca araba tikiyorsunuz, onları birbirinden farklı kılmak da sizin işiniz değil mi? Demek ki değilmiş zira oyundaki tüm arabaların yol tutuşları birbiriyle aynı. Halbuki bir Amerikan arabasıyla, egzotik araç sınıfına giren bir hız canavarının virajları aynı şekilde almaması gerekir. Juiced 2'de ise böyle bir ayırımdan bahsetmek imkansız. Yukarıdaki satırlarda bahsetmiş olduğum sıradanlığın etkileri bu kadarla sınırlı kalmıyor üstelik; oyunun sunumunda da hiçbir özellik yok. Öyle ki her an yapımçılardan; "Biz, Hot Import Nights'ın lisansını alıp bir yarış oyunu yaptık; içinde modifiye edilebilir arabalar, pistler falan var, öyle yani" diye bir açıklama geleceğinden korkuyorum. Ellerindeki lisansı çok daha iyi bir şekilde kullanma şansları varken hepsi birbirine benzeyen pistlerle oyunu resmen sıkıcı bir yarış oyununa dönüştürmeyi başarmışlar; gerçekten tebrik ediyorum. Bunları es geçerek,

"Sadece yarışım; gerisi önemli değil" gibi bir tutumla bu oyuna yaklaşsanız bir miktar da olsa eğlenebilirsiniz elbette.

Kariyer moduyla başlayalım: Zamanınızın çoğunu burada geçireceksiniz. Bir sonraki lige geçmek için birtakım karşılaşmaları kazanmanız gereken kariyer modunun en güzel yanı, sürekli yarışmak zorunda olmamanız. Her yarışın farklı bir amacı var; bir yarışta havada birkaç saniye kalmaya çalışırken diğer yarışta rakibinizi geçerek para kazanmaya çalışıyorsunuz. Üstelik bir sonraki aşamaya geçmek için gerekli olan görev dizisini tek bir yarışta da tamamlayabiliyorsunuz. Tamamıyla sizin yeteneğinizle doğru orantılı olarak oyun ya hızlı ve eğlenceli ya da -her yarış bir görevle tamamlarsanız- monoton bir şekilde ilerliyor.

DNA zinciriniz bozulmuş

efendim> Bir yarış oyununa DNA'yı karıştırmak ne kadar mantıklıdır, tartışılır ama Hot Import Nights sayesinde buna da tanık olduk: Kim kimdir, ne kadar başarılıdır, nasıl yarışır (saldırgan, sakin vb.); her şeyi ama her şeyi yarışçılar DNA zincirlerine bakarak öğrenebiliyoruz. Ne var ki bu sistem de maalesef sağlıklı işlemiyor. Öyle ki DNA özelliklerine baktığınızda yarış birinci bitireceğine inandığınız bir yarışçı sıralamada onlarda kalabiliyor. Aynı DNA özelliğinde olduğu gibi araçların özelliklerini belirleyen puan sisteminde de sorunlar var. Bir aracın kalitesini belirleyen yalnızca bir puan bulunuyor ve neden aracın özelliklerine (hız, yol tutuşu vb.) ayrı ayrı puan verilmediğini bir türlü anlayamıyoruz. Sonra gidip aracın yol tutuş özelliğini güçlendiriyorsunuz ama bu girişiminiz de sonuçsuz kalıyor çünkü etkisi hissedilmiyor. Yapımçılar "işleri kolaylaş-



alternatif



NEED FOR SPEED: CARBON

Kesinlikle Juiced 2'den çok daha iyi bir arcade yarış oyunu. NFS: Prostreet piyasaya çıkmadan önce Carbon'u da denemenizi öneriyorum; en azından NFS kalitesini tatmış olursunuz.



Burnout oynuyor olsaydık aracımızı sağa kırıp rakip arabanın 102 parçaya ayrılmasına şahit olabilirdik.

tırılm" derken anlaşılmasız hale getirdiklerini fark edememiş olmalılar.

Oyun son derece sıradan ve basit. Bu yüzden size de Juiced 2 yerine diğer yarış oyunlarını oynamak düşüyor. Paranızı bu oyuna harcamayın; herhangi bir Need for Speed oyunu sizi Hot Import Nights'tan daha fazla eğlendirecektir. ☺

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

ARTI Oyunda ilerlemek için sadece yarışmak yerine çeşitli görevleri tamamlama opsiyonu güzel düşünülmüş

EKSİ Pistlerden tutun da araçların farklı görünüşüne aynı tepkilere sahip olmasına kadar her şey çok sıradan; Hot Import Nights lisansına yakışmamış

YAPIM Juice Games
DAĞITIM THQ
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3, Xbox 360, PSP, DS
WEB www.juiced2hin.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

PS2'deki tüm yarış oyunlarını bitirdiy-seniz ve bir aracı turuncuya boyadıktan sonra aracın üstüne siyah karbon-fiber bir kaput yerleştirmek ve her tarafını egzotik yapıştırmalarla süslemek sizin için bir tutkuysa bu oyunu satın alabilirsiniz.

6

Hızlı gerçekten hızlı...

Kusursuz tasarımı ve üstün performansıylayeni nesil Casper Nirvana notebooklar...
Geleceğin teknolojisini dizinize getiriyor,
hızınıza hız katıyor!



| Casper NIRVANA

RATATOUILLE



Fareler iğrenç hayvanlardır, değil mi? Hayır, bu kez değil...

Fareleri sever misiniz bilmem ama benim pek sevdiğim söylenemez. Aslına bakarsanız farelerden abıldığınızince tiksiniyorum, iğrenirim. Ha, bir de köpekleri sevmem. Aslında severdim ama en son Mecidiyeköy'de, dört köpeğin saldırısına uğradıktan sonra artık pek hazzetmiyorum kendilerinden. (100 metre öteden bir köpeğin geldiğini görse işkillenmeye başlıyor; ben şahidim - FFA) Neyse; biz konumuza dönelim.

Siz şimdi "Madem fareleri sevmiyorsunuz; o halde ana kahramanı fare olan bir oyunu nasıl inceleyebilirsiniz?" diye soracaksınız. İtiraf etmek gerekirse, Ratatouille'u (Nasıl

bir isimdir bu böyle!?) oynamadan önce ben de kendime bu soruyu sordum fakat Remy'nin, türdeşlerinden "biraz" farklı olduğunu öğrendikten sonra ona bir şans tanımak istedim. "Fark" mı dedim? Evet, aynen öyle... Zira Remy, kendisini Fransız Mutfağı'na adanmış ve bu uğurda ailesini karşısına almayı göze almış olan yetenekli ve idealist bir fare. Hatta "Yemek yapayım" diye daldığı Gousteau'nun Lokantası'nda

peşini bir türlü bırakmayan Şef Mr. Skinner'ın kurduğu tüm tuzaklar karşısında canını ortaya koyacak kadar da cesur. Bu tuzaklar neler mi? Bir kere, mutfaktan malzeme aşırırken Mr. Skinner'ın gözü hep Remy'nin üzerinde. Mr. Skinner, Remy'yi gördüğü anda üzerine domates atarak onu öldürmeye çalışıyor. Tüm bunlar yetmemiş olacak ki etrafa birçok fare kapalı ve çeşitli düzenekler de yerleştirmiş.

Remy'nin oyun boyunca karşılaştığı engeller bunlarla sınırlı değil



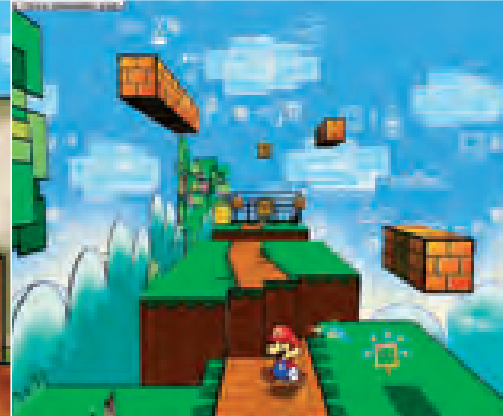
elbette; zira mutfak büyük. Remy, yapacağı yemeklerde kullanacağı malzemeleri toplamak için bazen buzdolabına girerek donma tehlikesi atlatıyor, bazen de raflara çıkmak için elektrik akımının dolaştığı tellere tutunuyor. "Malzeme toplama" işini bitirdikten sonra da mutfağa giriyor ve başlıyor yemek yapmaya. Remy; malzemeleri dikkatlice doğruyor, tencerele atıp pişiriyor ve servis yapmak üzere tabakları bir güzel süslüyor. Şimdi, böyle bir fareyi diğerleri ile bir tutabilir misiniz? Elbette hayır! Bu yüzden eğer siz de benim gibi farelerden iğreniyor olsanız da Remy'ye bir şans verin; pişman olmayacaksınız! 🍷



YAPIM: **Helix**
DAĞITIM: **THQ**
TÜR: **Platform**
DİĞER PLATFORMLAR:
PC, PS2, PS3, PSP, X360, Wii
WEB: www.thq.com
TÜRKİYE DAĞITICISI:
Nintendo Türkiye

Oynamaya başladıktan sonra elinizden bırakmak istemeyeceğiniz oldukça eğlenceli bir yapım. Platform oyunlarından hoşlanan DS sahipleri, Ratatouille'yi mutlaka denesinler.

8



SUPER PAPER MARIO

Wii

"Arkadaşım, bir insan 20 küsur yıldır hiç mi değişmez?!" diyecektim ki...

Geriye dönüp bakıyorum da Mario ve Luigi kardeşlerin oyun dünyasına adım atmalarının ardından tam 24 yıl geçmiş; neredeyse benim yaşım kadar... Peki, bu 24 yıl içinde yeryüzünde neler değişti? Pek çok şey, değil mi? Peki, biri bana açıklayabilir mi; bu iki karakterin neyi eksik ki bir türlü değişemiyorlar? Hatta bu iki "değişemeyen" gruba, Mario Kardeşler'in azılı düşmanı olan Bowser ve onun belirli aralıklarla kaçırıp durduğu Princess Peach de dahil. Tamam; teknolojinin ilerlemesi ile bu karakterleri farklı platformlarda cıvılcı bicili grafikler ile gördük ama Mario Kardeşler'in görevleri hep aynıydı: Prensesi kurtarmak! "Bu oyunda da durum pek farklı değil" diye düşündüm Super Paper Mario'yu oynamaya başladığımda. Fakat gelin görün ki Mario Kardeşler beni ters köşeye yatırdı; hem de çok ters... Zira bu kez kaçınlan karakter sadece Princess Peach, kozlarımızı paylaşacağımız isim ise Bowser değildi. Bu kez, Bowser da Princess Peach ile aynı kaderi paylaşıyordu ve bunun tek bir sorumlusu vardı: Count Bleck!

Super Paper Mario'daki görevimiz, Bowser ve Princess Peach'ı, Count Bleck adındaki yaratıktan kurtarmak. Mario'yu -önceki oyunların aksine- bu kez hem 2D, hem de 3D olarak oynayabiliyoruz. Seriyeye getirilen bu yenilik, eğlenceli olduğu kadar işlerimizi de kolaylaştırıyor. Zira karşımıza çıkan yaratıklarla / engellerle başa çıkmadığımız anlarda, Wii Remote'un "A" tuşuna basarak boyut değiştiriyor ve onların yanlarından elimizi kolumuzu sallayarak geçebiliyoruz.

Yolculuğumuz boyunca birçok karakter bize eşlik ediyor ve bu sayede onların yeteneklerinden faydalanabiliyoruz. Örneğin; oyunun başında bize yoldaşlık etmeye başlayan Pixl sayesinde normal-

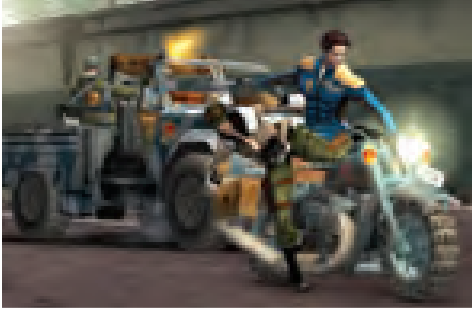
YAPIM: **Intelligent Systems**
DAĞITIM: **Nintendo**
TÜR: **Platform**
DİĞER PLATFORMLAR: -
WEB: wii.nintendo.com/site/spm
TÜRKİYE DAĞITICISI: **Nintendo Türkiye**

Oyun boyunca uzayıp giden sıkıcı diyaloglara katlanabilirseniz oldukça eğlenceli vakit geçirebilirsiniz Super Paper Mario ile. Ama dediğim gibi: "Katlanabilirseniz"

7

de göremediğimiz gizli kapıları görebiliyor, bize daha sonra katılan Throeu ile de etraftaki nesnelere veya yaratıkları tutup bir köşeye fırlatabiliyoruz. Ayrıca, oyun ilerledikçe bu karakterlere yenileri de katılıyor.

Oyunda canımı sıkın iki şeye değinmek istiyorum: Uzun, sıkıcı diyaloglar ve müzikler... İkisi de bir süre sonra tekrar etmeye başlıyor ama bunları gözmezden gelerseniz ve bir Mario fanatijyeniz sorun yok. 🎮



PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

Trafik kurallarına uyalım! Ya da boş verin; uymasak da olur!

Yazın etrafında gördüğünüz ekran görüntüleri ne kafayı yemiş bir polis memurunun yediği haltların belgeleri, ne de Die Hard 4.0 filmi'nin basına sızan görselleri... Pursuit Force: Extreme Justice'in çoğumuzun yanlıta ihtimali var.

İlk oyunun, fizik kurallarını hiçe sayan oynanışı Extreme Justice'e de değiştirilmeden aktarılmış. Oyundaki tüm görevlerimiz şehrin huzurunu bozan çetelere, adaleti tatırma amacının üzerine kurulu.

Peki, bu görevler esnasında neler mi yapıyoruz? İnsan gibi hareket etmiyoruz mesela. "Polis! Aracına el koyuyorum!" şeklindeki olağan

diyaloglara girmiyoruz. Ya da normal yollardan araçlara sahip olmuyoruz. Bunun yerine kilometrelerce hızla giden araçların tepelerinde geziniyoruz, son hızla giderken bir başka araca atlayarak geçiş yapıyoruz. Geçiş yaptığımız araç sahiplerini "tepme" yoluyla bertaraf ediyor, aracın kontrolünü ele geçiriyor ve bir sonraki hedefimiz için gasp ettiğimiz araçla yolumuza devam ediyoruz.

Peki, oyunda el koyabileceğimiz araç çeşitleri neler? İlk oyundaki otomobiller, askeri araçlar, tekneler ve motosikletlere ilave olarak itfaiye arabaları, tanklar, hovercraft'lar ve savaş uçakları EJ'de bizim tarafımızdan "sevilmeyi" bekleyen diğer araç seçeneklerini oluşturuyor.

İlk oyuna nazaran daha dallı - budaklı ve ön planda bir senaryo ve çok daha iyi grafiklerin yanında yeni araçlar, yeni çeteler ve yeni bir ana karakter... Hepsi, bizi PSP'lerimizde bekliyor.

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

ARTI Düşmeyen tempo, muhteşem grafikler

EKSI Kayıt sistemindeki giderilmemiş sorunlar

YAPIM **Big Big Games**
DAĞITIM **Sony**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **PS2**
WEB -
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Big Big Games; size diyorum! "Checkpoint" diye yıllardır kullanılan bir kayıt sistemi var ya hani... Bir dahaki sefere bu sistemi oyuna ekleyin de oyundan puan kırmak zorunda kalmayalım!

8



STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

R2D2 ve C3PO yedek parçası bulunur; tamiri yapılır

Seri biteli neredeyse üç sene olacak fakat Star Wars çılgınlığı hiçbir yerde peşimizi bırakmıyor. (Bırakacağı da benzemiyor.) Çoğu film yapımcısının "Kesin kar ederiz!" gözyüzlü baktığı video oyunları sektörü de bu çılgınlıktan nasibini alıyor, kuşkusuz.

Akademisi, Legolusu, KOTOR'u, Battlefront'u derken oynadığımız Star Wars oyunları listesi bir hayli kalabalık. Üstelik tüm bu isimlerin arasında çok az sayıda kalitesiz oyun mevcut.

Serinin en yeni oyunu Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, orijinal trilojinin zaman diliminde geçen bir aksiyon oyunu. Oyunun senaryo modunda, SW evreninde birbirinden sıcak çatışmalara girebiliyor ve bu evrene özel, türlü türlü araçları kullanma şansına erişebiliyoruz.

Multiplayer modda ise Wi-Fi veya online mod üzerinden, 16 kişiye kadar oyuncu destekleyen haritalarda büyük çarpışmalara dahil olabiliyoruz.

Ancak PSP'de oynadığımız hemen hemen her aksiyon oyunundaki sorun, SWB: RS'de de karşımıza çıkıyor: Kontroller! Sol Stick ile karakterimizi hareket ettirip Üçgen, Kare, Yuvarlak ve X tuşları ile kamerayı kontrol ediyoruz. Kamera bu kadar fazla tuşla kontrol edilir mi hiç? Ne kadar saçma bir sistem! Kontrolleri düzenleme imkanına sahip olsak da bu imkan oynanıştaki hantallığı ve saçmalıklığı ortadan kaldırmaya yetmiyor.

Oyunun grafikleri, ağzımızın suyunu akıtacak kadar etkileyici değil. Fakat kabul etmeliyiz ki SWB: RS göz zevkimizi bozmayacak kadar iyi bir görseleliğe sahip. Karakter ve araç modelleri oldukça detaylı; üstelik en hareketli sahnelerde bile grafiklerde herhangi bir tipleme yaşanmıyor.

Ey oyun kuruları! Sözüm size; oyun dünyasındaki gidişat sizi pek memnun etmiyorsa bu oyuna bir şans verebilirsiniz. Ey aksiyon severler! Bu sözüm de size geliyor; gidin böyle oyunları başka platformlarda oynayın! PSP gibi kontrol özüllüsü (Aksiyon oyunları için söylüyoruz.) olan bir alette heba

etmeyin zamanınızı. Ve son olarak Star Wars hayranları! Sözüm size; nereye kayboldunuz hemen? 🙄

STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

ARTI Eğlenceli oynanış, başarılı grafikler, müzikler

EKSI Hantal kontrol sistemi

YAPIM **Rebellion**
DAĞITIM **LucasArts**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER TARAFLAR -
WEB www.lucasarts.com/games/swbattlefrontrenegadesquadron
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Battlefront'tan pek bir farkı olmasa da PSP'de SW dünyası ile eğlenceli saatler geçirmek isteyenler için ideal bir oyun.

7



HALO 3

Master Chief'in ayak sesleri

Xbox360

Tarih: 10 Ekim 2007, yer: LEVEL Headquarters... Önce derinlerden gelen çok güçlü ayak seslerini duyduk. Heyecanlanıp "Ne oluyor" diyerek pencerelere üşüştük. Gördüğümüz şey, ayaklanmış bir tank gibiydi. Zırhı güneşin altında parlıyordu. Karizmatik kaskının ardından bizi görebildiğine neredeyse emindik. Sonra ayak sesleri şiddetlendi ve masalarımızın üzerindeki her şey kontrolsüzce yere düşmeye başladı. Bir depremin ortasında-sındaymış gibi sarsılıyorduk. Elif masasındaki pastayı kurtarmaya çalışırken Fırat: "Böyle oyun kahramanı olmaz; çok açık konuşayım" demekten kendini bir türlü alamıyordu. Evet, Master Chief dayanamayıp LEVEL ofisini ziyarete gelmişti. İçi dolmuştu; konuşmak istediği şeyler vardı ama dili - damağı kurumuştur. Inventory'sinden bir şişe su çıkarıp kafaya dikmeye çalıştıysa da kaskı hala kafasında olduğu için suyu üstüne - başına döktü. Bu yetmezmiş gibi ofisteki HDTV'yi de kırdı. Master Chief, LEVEL ofisinin ortasında dört dönüyordu. En sonunda ofisin iri yarı erkeği olarak Master Chief'in koluna yapıştım, masama kadar sürükledim ve aşağıdan vinçle çıkardığımız, dökme demirden yapılmış olan sandalyeye oturmasını sağladım. Kaskını çıkardı; oldukça yorgun görünüyordu. Konuşmaya başladı:

"Flood'u temizledim, Covenant'ı bitirdim; artık çok yorgunum" "Yıllarca 'Konsolda FPS olmaz!' diye bağırdı insanlar. Bunca ön yargının karşısında tutunabilmek ne kadar zordu, biliyor musunuz? Her neyse, ilk maceram ile bir risk aldığımız farkındaydık. Sektör, konsolda asla FPS oynanamayacağını savunan insanlarla doluydu. Ama bizim gerçekten önemli bir silahımız vardı: Xbox'ın joypad'i. (Tam bu anda Master Chief'in gözleri doluyor.) Kontrolleri, grafikleri, karakterleri, müzikleri ve en önemlisi senaryosu ile ilk Halo, çoğu ön yargılı oyuncu için bir tokat niteliğindedir. İkinci maceramda ise oyuncular ilk oyuna dair sevdikleri her şeyi yerli yerinde buldular. Belki senaryonun işleniş hakkında olumsuz düşüncelere sahip olabilirsiniz fakat biz sadece oyuncularda biraz merak uyandırmak istemiştik; hepsi bu. Oynanışı ise ilk oyuna göre nispeten daha esnek bulduğunuz tahmin ediyorum. Kısacası, hep bir önceki yapımın üzerine bir şeyler ekleyerek gittik. Bu nedenle insanlar benim ya da Halo ile ilgili konuşurlarken biraz daha dikkatli olsunlar." dedi Master Chief, ardından Inventory'sinden bir adet Halo 3 kopyası çıkardı ve önüme attı. Ardından devam etti:

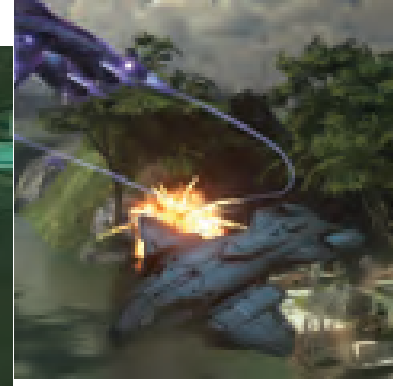
"Vereceğin notu etkilemek gibi bir amacım asla yok; beni az çok tanıyorsun. Ancak bu



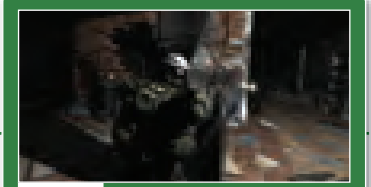
maceram ile grafik, ses, oynanabilirlik gibi teknik özellikler tavan yaptı. Ayrıca, oyunun multiplayer moduna çok özen gösterdik. Kısacası serinin -açık ara ile- en iyi oyunu Halo 3 oldu." "Bakacağız" dedim ve işime döndüm.

Aradan beş saat geçmişti. Parmaklarıma kramplar girene kadar Halo 3 oynadım ama yetmemişti; oyuna doyamamıştım. Master Chief haklıydı; bu nasıl bir oyun olmuştur böyle?! Bu arada, Master Chief ofisin pastırma sıcağından pişmiş olacak ki yanımda don - gömlek bir halde kalmıştı. Hemen o sırada kulağıma eğilen Fırat: "Bunun da bütün vitamini zırhındaymış arkadaş, solucan gibi kaldı, tipe bak, hehehe!" diyerek beni geriyordu.

Master Chief sessizliğini bozarak devam etti: "Oynanabilirlik mümkün olduğunca geliştirildi. Hareketlerim, Xbox 360 joypad'inin tüm özelliklerinden sonuna kadar yararlanıyor. Tetik tuşundaki hassasiyete ve vuruş doygunluğuna hayran kalacaksınız. Silahlar üzerindeki denge



alternatif



TIMESHIFT

Yenilikçi oyunlara bir yenisi daha eklendi. Sayfaları bir karıştırmak bakalım; buralarda bir yerlerde inceleme de olacak. Deneysel bir oynanış tarzı sunarak asi bir tavır sergileyen TimeShift, FPS türüne alternatif bakış açıları kazandıran, kaliteli bir oyundur.

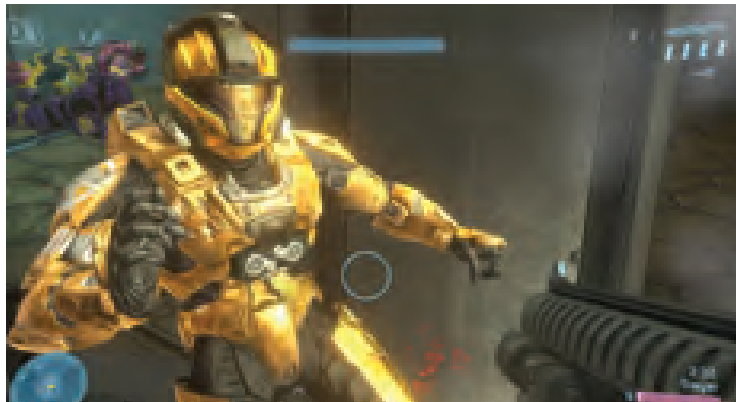
ise en iyi şekilde sağlandı. Ayrıca kullanılmayan hem benim, hem de oyuncuların büyük keyif alacağını düşündüğüm silahlar da emrime sunulmuş durumda. Ek olarak kullanılabileceğimiz yeni araçlar da var. İlk iki oyunda olduğu gibi kullanımı yine çok zevkli olan araçlar, savaş alanında da oldukça verimli taktiksel esneklikler sağlıyor. Bu yeni oyuncuları gelin burada açıklamayayım; sen de açıklama. Sürpriz olarak kalsınlar." "Peki bu saydıkların oyuna yüksek not vermeme için yeterli mi sence?" diye sordum Master Chief'e. "Elbette ki değil!" diye sertçe yanıtladı. "Oynanabilirliği zengin kılmak adına yeni item'lar ekledik oyuna. Örneğin, artık ben ve müttefiklerim düşmanlarıma karşı holografik bir zırh kullanabiliyoruz. Bize karşı yapılan saldırılar bu zırhtan geri dönerken biz içeriden -zırhın enerjisi bitmeden- düşmanlarımızı rahatlıkla harcayabiliyoruz. Elbette bu, buzdağının görünen kısmı; macera boyunca kullanabileceğim

AJANDA



119

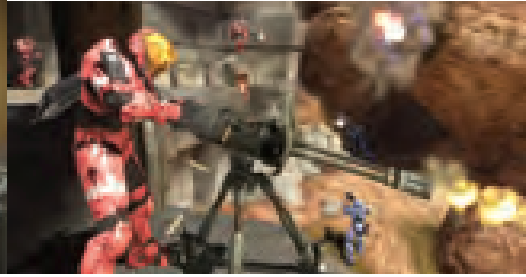
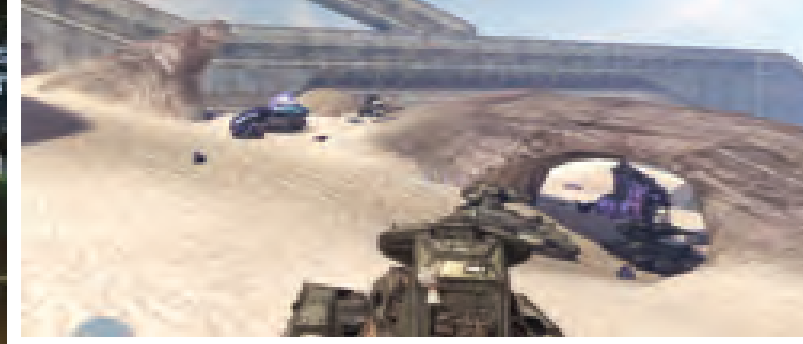
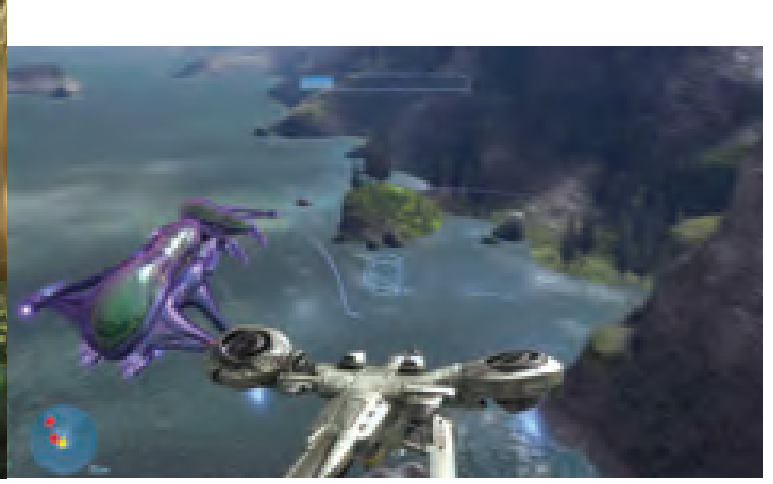
Evet, doğru tahmin: Yapımcıların vaat ettiği, bizim de öngördüğümüz her şey doğru çıktı ve Master Chief, yeni nesle inanılmaz bir çıkarma yaptı. Hayal kırıklığına uğramamak gerçekten hoş doğrusu.



STEVE DOWNES

Master Chief'i seslendiren Steve Downes, aslen bir DJ ama hayatında Halo'dan önce hiç video oyunu oynamamış bir DJ. Aynı zamanda seslendirme sanatçısı olan Downes daha önce Septerra Core: Legacy of the Creator oyununda Martin O'Donnell ile çalışmış. Martin O'Donnell, Bungie Software'in müzik direktörü olunca, ana karakterimizin seslendirilmesini yapması için yapımcı ekibe Steve Downes'i önermiş. Ve sonuç karşınızda!





daha birçok item var ve hepsi Halo 3'e esnek bir oynanış kazandırabilmek için tasarlandı"

"Oyuncular ikinci oyunun sonundan hiç memnun kalmamışlardı, hatırlıyor musun?" diye sorarak biraz zorlamak istedim Master Chief'i. O ise sakinliğini hiç bozmadan yanıtladı: "Dediğim gibi üçüncü oyun için oyuncular biraz meraklandırmak istedik. Kaldı ki üçüncü maceranın sonunda bu meraklarının karşılığını kesinlikle alacaklar. Herkesin beğenisi için harika bir son hazırladık ve emin olun oyuncuların oyunun sonunu göreceğini düşünmek beni çok heyecanlandırıyor! Fakat benden kesinlikle daha fazla bilgi alamazsınız; oynayın ve görün."

"Oyuncu dediğinin gözü asla doymaz, biliyorsun değil mi?" diyerek üzerine gitmeye devam ettim Master Chief'in> "Biliyorum" dedi; "Bu yüzden multiplayer mod seçeneklerinin olabildiğince zengin olması için

çok uğraşıldı. Hatta, sadece iki kişiyle oynanabilen co-op modunu tam dört kişi ile oynanabilir hale getirdik; hem de Xbox Live desteğiyle... Ek olarak oyuncular, 16 kişiye kadar oynanabilen death-match ya da team deathmatch seçenekleri ile de mutlu olabilirler. Şimdilik 11 adet online harita var; eminim ki Xbox Live üzerinden gerisi gelecektir. Ayrıca, oyuncuların tüm bu multiplayer oyunları kişiselleştirmeleri de mümkün. Kısacası tamamen kendinize has oyunlar ortaya çıkarabiliyorsunuz. Bu özellik için oyunun içine Forge adlı bir program ekledi. Son olarak, yarattığınız tüm harita ve oyun modlarını Live servisi üzerinden diğer oyuncularla paylaşabiliyorsunuz."

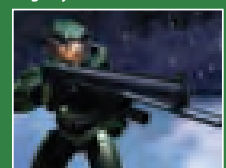
"Peki ya teknik özellikler?" dedim; "Olabileceğinin en iyisi..." diye yanıtladı. "Halo serisinin teknik özelliklerinden her zaman övgüyle bahsedilmiş. Bu oyunda yeni neslin tüm gücünden faydalanıldı. Görsel yönetmenler, grafik bütünlüğünü sağlayabilmek için çok çalıştılar. Bunun doğal

sonucu olarak ortaya inanılmaz derecede iyi grafikler çıktı. Halo 3'ün grafik motoru özellikle panoramik manzaraları yansıtmakta çok çok başarılı. Ayrıca sesler, seslendirmeler ve müzikler de maceranın epik yanını yansıtmakta çok etkili. Özellikle arkada çalan müzikler macera sırasında beni havaya sokuyor." (Gülüşmeler...)

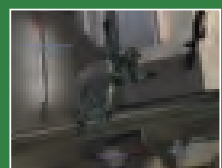
Ortaya çıkan işi tüm ofis tayfası çok beğenmişti> Herkes Halo 3'ü takdir etmiş, Master Chief'te bundan dolayı çok mutlu olmuştu. Güzel bir sohbetin ardından Master Chief toparlanmak için ayağa kalktı; biz de konsolumuzu toparlamak için ayaklandık. Tam herkesin yüzü güliyordu ki arkadan "Hörrööörrr!" diye böğürtü duyduk. Korkarak başımızı arkaya çevirdik Fırat ve Şefik'le. Gördüğümüz manzara çok hazindi: Elif pastalı elleriyle Master Chief'in zirhıyla oynamaya kalkışmıştı. Zirhin her yeri çikolata olmuş, Master Chief çok kızmıştı. Elif'i Master Chief'in elinden zor kurtardık; gider ayak rezalet çıkıyordu. Meğer ne titiz bir adammış kendisi. Biz de merak edip duruyorduk "Bu adamın zirhi sürekli niye parlıyor" diye. Uzun lafın kısası, Xbox 360'ın bombası Halo 3 gerçekten bomba gibi olmuş, mutlaka oynayın. 🎮

MASTER CHIEF

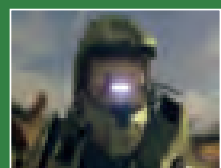
HALO
Master Chief ile ilk tanışmamız. Kendisini oldukça köşeli bir oyun evreninde yaşamak zorunda bırakılmış ve günümüze göre kötü grafiklerle modellenmiş bir halde görüyoruz.



HALO 2
Eh, böyle biraz daha iyi gibi. Programcılar, Xbox'a biraz daha alışmışlar ve bugün bile başansız bulmayacağımız bir Master Chief modellemişler.



HALO 3
Ve Master Chief, günümüzdeki modern haline kavuşuyor. Ayrıntılı bir modelleme ve ışıklandırma ile karakterimizin yeni halini harika görüyoruz.



HALO 3

ARTI Muhteşem senaryo ve teknik özellikler, oldukça uzun ömürlü olması, muhteşem senaryo, geniş multiplayer seçenekleri

EKSİ Araç kullanırken zaman zaman çuvallayan yapay zeka

YAPIM **Bungie Software**
DAĞITIM **Microsoft Game Studios**
TÜR **FPS**
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB **www.halo3.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Master Chief ofisimize kadar gelip Halo 3'ü bize sunarken, heyecanı kaskından okunuyordu. Açıkçası biz bayıldık bu oyuna. Özetle Halo 3, her oyun severin denemesi gereken bir klasik.

9

3

yıl

Halo 2 ile Halo 3'ün piyasaya çıkış tarihleri arasında geçen süre. Kaliteli bir oyunun yapımı her zaman için uzun sürer.

43

personel

Oyun için çalışan çekirdek kadrodaki personel sayısı. Elbette ki bu sayıya alt kadrolarda çalışanlar dahil değil.

12

gün

Bu süre içinde satılan kopya sayısı yeni bir rekorun habercisi adeta. Gözlerinizi biraz daha aşağıya kaydırın.

546

sene

Dünya tarihiyle Halo'nun geçtiği tarih arasındaki fark. Master Chief bizden bu kadar uzakta yani.

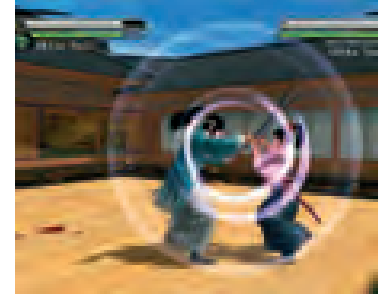
KENGO: LEGEND OF THE 9

Yatayuşu Teyze'den suşi tarifleri

Ofiste olağan bir günün daha geçip gitmek üzere olduğunu düşünürken, Furkan kişinin bilgisayarından gelen "hayt huyt" sesleri ile irkilip dikkat kesildim ve samuraylı, caponlu bir oyun oynadığını fark ettim. Bu vesileyle ofiste çok ilginç bir tartışma açıldı; onu da

anlatmak isterim. Bu Japonlar bir dönem her şeyin en küçüğünü, en güzelini yapıyorlardı ya hani; sonra birden Tayvan, Çin falan girdi araya. Japon mapon unutuldu, hatırlarsınız. Kendi kendimize dedik ki gün gelir de katana da unutulur mu? Biliyorsunuz katana, Japon savaşçıların

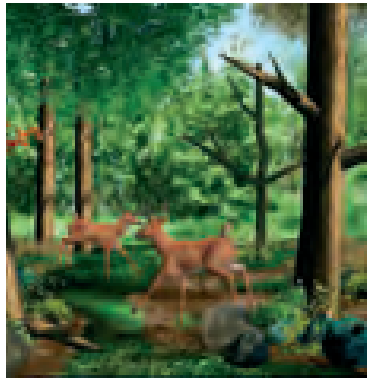
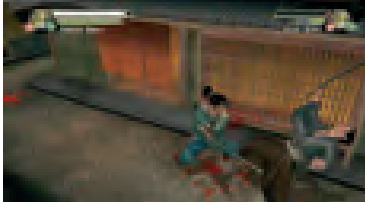
kullandıkları, el yapımı özel bir kılıç. Keskinliği ile ünlü ve elbette el yapımı olması nedeniyle nadide bir silah. Biz, daha bu sohbe başlamıştık ki Elif Hanım kızcağızımız çekmecesinden katana çıkardı. "Buyurun, Çin malı katana! 'Ne alırsan bir lira' hediyelik mağazasından aldım. Taş gibi kılıç; herkesi kesiyor, hiç sorun yaşamadım."



dedi. Sohbet orada bitti. Hepimiz kös köşemize çekildik, işimizin başına döndük. Allah muhafaza... Bu arada sohbe dalmış da oyunu da unutmuş olmalıyım, ona da şöyle helalinden bir 1 puan verelim 10 üzerinden. 🍀

YAPIM **Genki**
DAĞITIM **Majesco**
PLATFORM **Xbox 360**

1

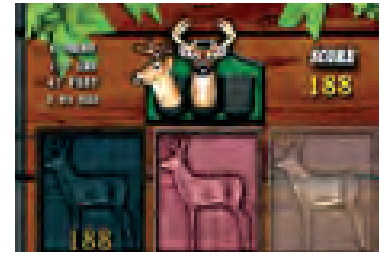


BIG BUCK HUNTER

Avlamayın şu geyikleri artık!

Oyun dünyasının en büyük geyiği, geyik avı oyunlarıdır; bu oyunları mutlaka duymuş olmalısınız. Yok duymadıysanız, 10 sene öncesinin LEVEL dergilerinde bir yerlerde yazmıştım; araştırırsanız bulacaksınız sevgili okur kişiler. Haydi; küçük, masum, güzel bir hayvanı "Spor olsun" diyerek avlamayı bir noktaya kadar anlayabiliyorum. Amaç beni tiksindirir de insanların vahşi içgüdüleri

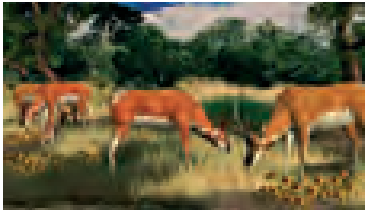
olduğunu ve yok etmeyi sevdiikleri için ellerine silah alıp geyik peşinde koştuklarının farkındayım. Ancak son birkaç yıldır av eti için hayvan öldüren mantaliteye ayrı bir şaşkınlıkla bakıyorum. Bağırsakları bacağı boyunda kurtçuklarla dolu, iç organları binbir mikrobun ve parazitin işgali altında yaşayan; ömürlerinde veteriner, aşı, maşığı görmemiş bu doğal yaşamın vahşi hayvanları-



nı avlayıp da yemek istemek nasıl bir dürtüdür sevgili okur, var mı bilen? "Et pişince bir şey kalmıyor" açıklamasını da kabullenemiyorum; o zaman, tencere tencere hamamböceği pişireyim size! Nasıl olsa pişince mikrobi kalmıyor; afiyetle yeriz, oldu mu? Neyse, lafı uzattık oyuna yer kalmadı bak. Hay Allah, ayıp olacak yapımcıya da... 🍀

YAPIM **Yıkırım ben bu firmayı**
DAĞITIM **Dağıtmayın bi' daha**
PLATFORM **Vicdan platformu**

KALBİNİZİ KIRARIM



.HACK//G.U. VOL. 3//REDEMPTION

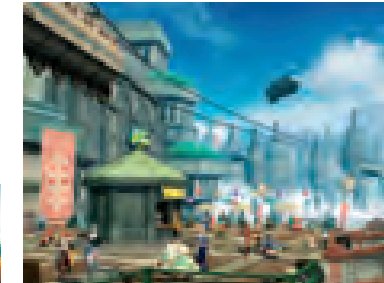
Bana oyunun ismini söyle, sana kim olduğumu söyleyeyim

Ayıptır beyler! Hakikaten ayıptır, yazıktır, günahıtır! Bir yapım firması düşünün ki PS2 gibi, yaşça çok genç bir kitleye hitap eden bir oyun platformu için oyun geliştirmiş olsun ama sonra gidip oyunun adını .hack//G.U. vol. 3//Redemption gibi noktalar, taksimler, kısaltmalar ile doldursun; okunmaz hale getirsin ve telifuzu zor oyunlar arasında harcanmasına göz yumsun. Oyun güzel olabilir; sevilerek oynanıyor olabi-

li, keyifli zaman geçiriyor olabilir ama arkadaşlarınızla oyun hakkında sohbet ederken daha oyunun adını bile telaffuz edemiyorsanız ne anladınız o oyundan değil mi çiğparelerimiz? (Author Abła mod: On) Şimdi mesela, şöyle bir diyalogun yaşandığını düşünün:

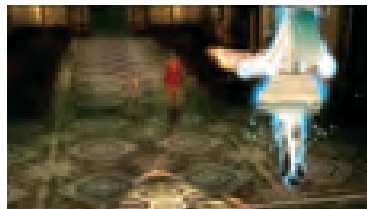
-Nazlıgöl, n'aber? Ne yapıyorsun burada?
-İyiyim Necati. Piesiki'de süper bir oyun oynadım da onu düşünüyorum.

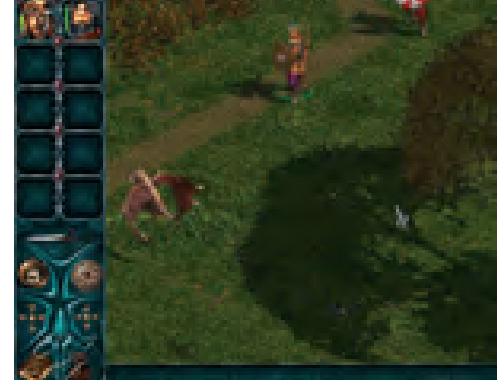
-Vay, hangi oyunu?
-Nokta hek ters sılş ters sılş ge u vol üç ters sılş ters sılş redempşin!
-Anlıyorum...
-Anlıyorsun gerçekten Necati? Gölümde kabaran dalgaları, yüreğimden taşan coşkuları, anlatamadığım acıları ve derman bulamadığım dertleri... Bunların hepsini anlıyorsun?
Dergicek bu sistemi tasvir etmiyor; "Okunaksız Oyun Adlarına Son" kampanyasını buradan başlatmak istiyoruz sevgili okur! 🍀



YAPIM **CyberConnect 2**
DAĞITIM **Bandai**
PLATFORM **PS2**

2





LEGEND OF THE NORTH: KONUNG

Soğuklar da bastırıyor yavaş yavaş

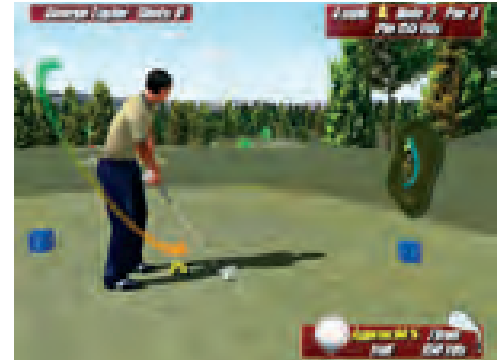
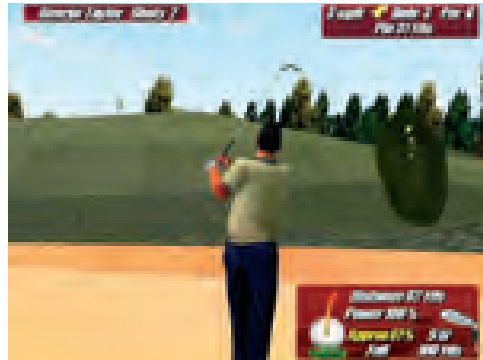
Kiş yavaş yavaş bastırıyor başlamışken hem sıcak evinizde oturup, hem de bütün arkadaşlarınızla ve sosyal çevrenizle etkileşim içinde kalmak; buluşmalardan, partilerden, davetlerden haberdar olmak mı istiyorsunuz? Birkaç yıl öncesine kadar böyle bir yaşam biçimi hayal gibi görünüyordu ama Facebook gibi sosyal ağlar sayesinde artık bugünün gerçeği oldu. Hala

Facebook'un gücünün farkına varmadıysanız açıklayayım: Diyelim ki bir grup arkadaşınızla bir buluşma, görüşme ya da bir internet kafede buluşup LAN partisi düzenlemek istiyorsunuz. Açıyorsunuz bir tartışma, gönderiyorsunuz bir davetiye; gelecek olanlar, "Geleceğim" diye işaretleiyor; gelmeyecek olanlar ise "Allah cezasını vermesin; o tarihte benim sinavım var!" diye yakınıyorlar ama

sonuçta sağlam bir organizasyon çıkıyor ortaya ve herkes mutlu oluyor. Legend of the North: Konung'u incelerken aklımdan geçenler tam olarak bunlardı işte; hepinizle paylaşmak istedim. 📌

YAPIM **1C: Maddox Games**
DAĞITIM **1C**
PLATFORM **PC**

4



LEADERBOARD GOLF

Golfsüz bir hayat düşünülebilir mi?

Leaderboard Golf'un DVD'si elimde geçtiğinde gözlerimden iki damla yaş süzüldü sevgili okur. Nadide ata sporumuz golf ile son derece ilgisiz olmamızı yermek üzere hazırlanmış, ironik bir sanat eseri olan bu çalışmada; onlarca sanatçı, artist, programcı, şucu ve bucu hiçbir masraftan kaçınmamış, emek harcamış, oturmuş ve birbirinin aynısı olan

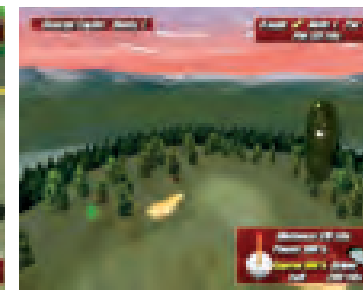
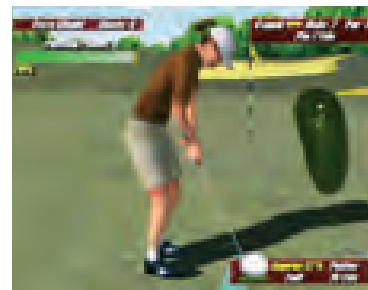
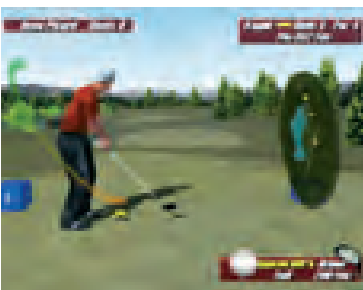
binbir trilyon golf oyunundan bir tane daha yapmış. Aslında oyunun hikayesi son derece heyecanlı ve sürükleyici; Martin, çocukluğundan beri efsanevi bir golf oyuncusu olma hayali ile yanıp tutuşmaktadır ama karşı komşusu güzel Lucy, onun asla iyi bir golfçü olamayacağını söyleyerek onunla alay etmekte ve mahallenin yerel golf klübünün kaptanı,



yakışıklı John ile çıkmaktadır. John, sevgilisine hava atmak için devamlı olarak zavallı Martin ile dalga geçerken; Martin, okulun şamar oğlanı haline geldiğini fark ederek kendi kendine bir yemin

eder ve geceleri, evdeki odasında gizli gizli çalışarak yenilmez bir golfçü haline gelir. Oyunun sonunda, Martin ve John kader maçı için karşı karşıya geldiğinde artık kontrol sizdedir. O minik golf topunu, beşinci deliğin yanındaki gölete düşürmeden diğer deliğe geçebilecek misiniz, yoksa maçı John'a verip güzel Lucy'yi ona mı teslim edeceksiniz?

Gece gündüz, hiç durmadan, aralıksız Leaderboard Golf oynuyorum arkadaşlar; sizce ezik miyim? 📌



YAPIM **Midas Interactive**
DAĞITIM **Lazım değil**
PLATFORM **PC**

1

YASAKLI

Yasaklar... İnsanoğlunun doğayla mücadele etmeye başlamasından olmak istemeyen, bir anlamda kendinden korkan insanoğlunu,

OYUNLAR

bu yana varlığını sürdürüyor. Kendi duygularının ve hırslarının esiri kendini kapattığı bu kafeste ziyaret ediyoruz.



Kabileler, halklar ve devletler ortaya çıkmadan önce, toplayıcılıkla geçinen insanlığın o aptal halini görmeyi çok isterdim doğrusu. Öyle ya; tamamen içgüdülerine göre yaşayan, henüz bir düzen sahibi olmamış, şuursuzca davranan ve ayağa kalkmayı henüz yeni öğrenmiş olan insanları uzaktan seyretmek pek komik olurdu kanımca. Gelgelelim; toplansanız 10.000 yıl öncesine kadar "ikamet" nedir bilmeyen bu burnu büyük ırkın, toplu yaşama geçtikten sonra sırf kendi duygularını bastırmak için birtakım yasaklar icat edeceği kimin aklına gelirdi? Açıkçası, bu galakside kendi duygularının sesini bu denli kısyan ve koyduğu yasaklar ile kendi hayatını cehenneme çeviren başka bir ırkın daha var olduğunu pek sanmıyorum. Ancak diğer taraftan, "insan" denilen garip yaratığın dizginlenmesi için bu yasakları koymak elbette ki kaçınılmaz bir çözümdür. Zira hepimiz "bir yasağı deldiği için" cennet bahçesinden kovulan bir ırkın torunlarıyız; bu bizim kanımızda var.

Günümüzde ise insanın duygularını karşı cinsten bile daha çok tetikleyen kitle iletişim araçları ve özellikle görsel medya, bu "duyguyu tetiklenmesi"nin nakde çevrilebildiğini anladığından beri birtakım unsurları hesapsızca kullanmaktan hiç çekinmedi. Bu tutumun sonucunda; gerek sinemanın, gerek müziğin, gerekse edebiyatın içinde ırkçılık, seks, şiddet, suç öğeleri gibi toplum düzenini ve insan karakterini bozabilecek unsurlar rahatça kullanıldı. Bu süreç içinde başka bir halkın onurunu zedeleyecek, çocukların ve gençlerin psikolojik gelişimlerini kötü yönde etkileyecek, insanları suça teşvik edecek unsurlar özellikle görsel medya yoluyla toplum dinamiklerinin içine yedirildi. Video oyunları da bu durum için elbette bir istisna teşkil etmiyor. Devam eden satırlar arasında firmaların bazen ne kadar ileri gidebildiğini göreceğiz ve okumayı bitirdikten sonra oyun dünyasına farklı bir açıdan bakmaya başlayacaksınız. Gelin, gelin; yaklaşın... Yasak Elma'dan bir ısırık da siz alın...

...Ve oyunlar yasaklarla tanışıyor

İnsanlar "yeni ve bilinmedik olan"dan korkmuş ve çekmişlerdir her zaman. Bu yüzdendir ki bu "yeni şeyler"e hep bir önyargı ile bakmışlardır. Elbette korkulması gereken asıl unsur cehalettir. Ancak "yeni olan unsur", bir şekilde bulunduğu topluluğun örf ve adetleri ile çatışıyor ise o "yeni"nin kabul görme şansı çok düşüktür. Kısacası; zamanında caz, rock, metal gibi müzik türlerine ve sinemaya karşı takınılan tavır aynı, günümüzde video oyunlarına karşı sergilenmekte.

Tartışmalara sebep olan ilk oyun, 1976 yapımı Death Race'ti. Başrollerinde David Carradine' ve Sylvester Stallone'u görebileceğimiz, 1975 yılının kült filmi Death Race 2000'den uyarlanan oyun, insanlara ilk defa bir video oyununun şiddet içerebileceğini gösteriyordu. Sivil toplum örgütleri içinde belki de ilk defa "ahlaki panik" (moral panic) bu denli yüksek sesle tartışılmaya başlanmıştı. Öyle ya, bir yazılım sayesinde insanlar arabayla birilerini ezabiliyor, ezdikleri insan kadar puan kazanabiliyorlardı. Bir yazılım ki insanlara inisiyatif kullandırarak onların sanal cinayetler işlemelerine imkan tanıyordu. Bu elbette ki kabul edilemez bir durumdur. Hele ki henüz kimsenin video oyunları hakkında doğru dürüst bir fikri yokken... Exidy Software'in (Excellence in Dynamics) NES platformu için yaptığı Death Race, video oyunları üzerine yaşanacak büyük tartışmaların ateşini yakmış; Twisted Metal, Carmageddon, Destruction Derby gibi oyunlara fikir



ÜLKELER VE OYUNLAR

ARJANTIN

Federal kanunlara göre oyun yapımcıları, ürünlerinin Arjantin kopyalarının üzerine "Fazla ışığa maruz kalmak (overexposure) sağlığa zararlıdır" ibaresini yerleştirmek zorundalar. Ayrıca, "Tüm yaşlar için uygundur", "Sadece 13 yaş ve üzeri için uygundur", "Sadece 18 yaş ve üzeri için uygundur" ibareleri de oyun paketlerinin üzerinde bulunmak zorunda.

AVUSTRALYA

Avustralya, Sinema ve Edebiyat

Sınıflandırması Ofisi adı altında tüm medya türlerini denetleyen özel bir kuruma sahip. Ancak ilginç bir şekilde, Avustralya, sinema filmlerinde uyguladığı +18 kuralını oyunlar için kesinlikle uygulamıyor. Kısacası, bir oyun bu "sınıflandırma ofisi" tarafından +15 kategorisine dahil edilemiyorsa direkt yasaklanıyor. Oyun firmaları tarafından geri kafalılıkla suçlanan Avustralyalı yetkililer bu yazı hazırlandığı sıralarda yaptıkları bir açıklama ile oyunlar için bir +18 kategorisi üzerinde çalıştıklarını açıkladılar.

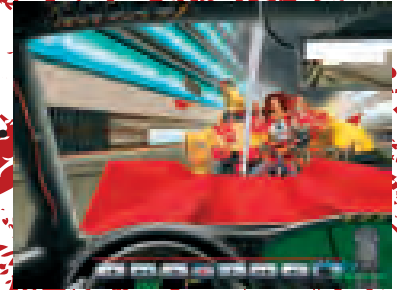
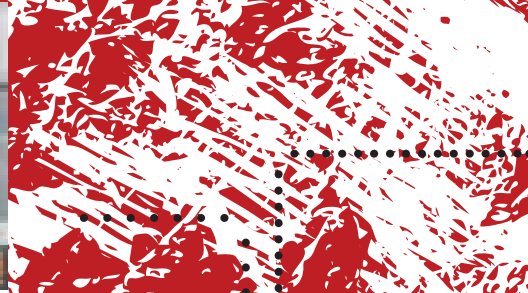
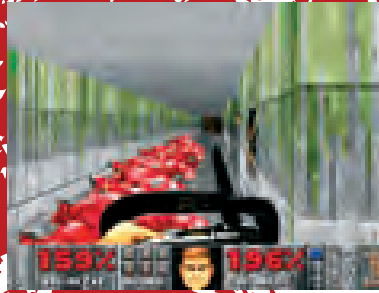
Avustralya'da piyasaya hiçbir zaman

çıkamayan oyunlar şunlar:

50 Cent Bulletproof Arcade modunda yer alan Counter Kill seçeneği nedeniyle, **BMX XXX** İçerdiği çıplaklık nedeniyle, **Dreamweb** İçerdiği şiddet nedeniyle piyasaya çıkamadı.

Sansürlü bir şekilde yayımlanan oyunlar: **Duke Nukem 3D** Orijinal sürüm hiçbir zaman piyasaya çıkamadı. Onun yerine oyunun epey inceltilmiş bir sürümünü yayımlandı. **GTA III** Orijinal sürüm, kullanıcı ile asla buluşmadı; piyasaya çıkan sürüm sansürlüydü.

GTA: San Andreas Sansürlü bir sürümü piyasadayken, Hot Coffee modunun keşfedilmesi ile "RC" damgası yedi. Bu ibare, "Oyun satılamaz" anlamını taşıyordu. Ayrıca, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Manhunt, NARC, Postal 1 ve 2, Phantasmagoria serisi, Reservoir Dogs, Rule of Rose, Singles: Flirt Up Your Life, Shellshock: Nam '67, The Punisher, Voyeur gibi oyunlar da kullanıcı ile asla buluşmadı.



babalığı etmişti.

Mystique Software yapımı olan **Custer's Revenge** (1982), hem büyük tartışmalara sebep olmuş, hem de başta Birleşik Devletler olmak üzere birçok ülkede yasaklanmıştı. Atari 2600 platformu için geliştirilen bu oyun, erotik içerikliydi. Ancak oyunun yasaklanmasına sebep olan asıl unsur açık cinsellik öğeleri içermesi değil, enikonu ırkçı olmasıydı. Zira General George Armstrong Custer olarak oyunda tek bir amacımız vardı: Direğe bağlanmış olan Amerikan bir yerli kızına tecavüz etmek! Elbette ki birçok sivil toplum örgütü ayağa kalktı; Kadın Hakları savunucuları, Pornografi Karşıtı Kadınlar Derneği, Kızılderili sözcüleri ve benzeri örgütler olabildiğince yapımçı firmaya yüklediler. Sonra ne mi oldu? Firma, getirilen ağır eleştirilerin ve açılan davaların altından kalamayarak battı.

Oyun, hep oyun olarak kalmalı mıydı bilinmez ancak Midway tarafından Street Fighter'a rakip olarak geliştirilen Mortal Kombat, birçok programcı tarafından oyunları salt birer oyun olmaktan çıkaran ve insanların eğlence anlayışlarını değiştiren bir unsur olarak görülür. Takvimler 1992'yi gösterdiğinde, çizgi film havasına ve görece sempatik karakterlere sahip olan Street Fighter yerine, karakterleri gerçek insanlar tarafından canlandırılan ve aşırı şiddet sahneleri içeren **Mortal Kombat** popüler olmaya başlamıştı oyun salonlarında. Kollar, bacaklar kopuyor; kan gövdeyi olabilecek en fütursuz şekilde götürüyordu. İzleyenin ağzını açık bırakan, mideleri zayıf olanların bakmaya dayanamadıkları bu sahneleri elbette sivil toplum örgütleri ile çeşitli ülkelerin "aile ve gençlerden sorumlu bakanlıkları" da izliyorlardı. Birçok toplantı yapıldı; Midway aleyhine sayısız dava açıldı ve bu davaların sonucunda, Mortal Kombat'ın, Almanya ve Brezilya'da orijinal haliyle ve resmi olarak piyasaya çıkmasına izin verilmedi. Hiçbir zaman... Ancak o yıllara kadar, video oyunlarının toplum tarafından "kabul edilebilirliği" yeterince artmıştı. Bu anlayışın da yardımıyla hem firma, hem de marka ayakta kaldı. Böylece Mortal Kombat, video oyun tarihinin en çok tartışılan ama en popüler oyunlarından biri oldu.

Bu sırada Dünya değişiyor ve gündelik yaşam, insanların sırtlarına daha fazla sorumluluk yüklemeye başlıyordu. Soğuk Savaş yıllarının geride kalması ile değişen dünya düzeni ve insan zevkinin incelenmesi, toplumları bir arada tutan mukozaların çözülmesini hızlandırıyor. Monoton iş yaşamı ve bir gence yapılabilecek en büyük kötülük olan "okul" kavramı, popüler kültürün iyiden iyiye yayılması ile anlamını yitirip bugünkü son halini almaya başlamıştı. Bu bağlamda -özellikle gençlerin- isyan duyguları yoğun bir şekilde güdülenmeye başlamıştı. Birleşik Devletler içinde ofis ve okullarda artan kavgalar, hatta sonucu

ölümle biten tartışmalar için gösterilen sebep, sistemin yarattığı suni ortam değil, video oyunlarıyla artık.

Sistemi aklamak için aranan kan sonunda bulunmuştu.

Gündelik hayatın yüküyle ağırlaşmış zihinlerini

oyunlarla rahatlatmak isteyen insanların da seçenekleri

artmaya başlamıştı bu günlerde. 1995 yılında Stainless

tarafından geliştirilmeye başlanan 3D Destruction

Derby, yani bizim bildiğimiz adıyla Carmageddon;

masum sivilleri, tamponuna testere takılmış olan

aracınızla ezebileceğiniz bir yarış oyunuydu. Ama bu

kez durum biraz değişti çünkü ilk defa size karşı bu

denli savunmasız, herhangi bir saldırıda bulun-

mayan ve sadece yoldan geçmekte olan insanları

öldürüyordunuz. Oyunun bu şekilde piyasaya çıkması

elbette olanaksızdı. Ancak Carmageddon'ın insanları

katlettiğiniz orijinal sürümünü korsan olarak edinmek

mümkündü. İtalyan ve İngiliz sansür kurullarının hem

kendi ülkeleri içinde, hem de uluslararası platformda

devreye girmesiyle **Carmageddon**'ın, hepimizin bildiği

o zombili versiyonu, +18 yaş sınırı ile ancak piyasaya

çıkabilirdi. Yine de resmi olup olmadığı tartışılan

bir yama ile zombilerin yeşil renkteki kanlarını,

kırmızıya çevirebiliyordunuz. Ne de olsa oyunun adı

Carmageddon'du ve şiddette sınır yoktu.

Açık şiddet sahnelerine hesapsızca yer veren

oyunların sayısı arttıkça, oyunlara zaten soğuk bakan

anne - babalar, sivil toplum örgütleri ve yasama -

yürütme organları bu oyunları geldikleri yere gömmek

için adeta ant içtiler. Birbiri ardına patlayan; **Doom**,

Quake, Blood, Postal, Phantasmagoria ve Duke Nukem

gibi yapımlar, video oyunlarının gençleri isyana, intiha-

ra sürükleyen, şiddete yönelten, sorunlarını kavga ile

çözmelerini tetikleyen unsurlar olarak görmelerine

neden oldu; asıl sorunlar unutulmuş toplum sağlığı

yine en ücra köşelerde aranıyor.

Şurası kesin ki "oyunlarda şiddet", yine oyunlar var

olduğu sürece hep tartışılacak ama unutulmaması

gerek en önemli unsur, bu yazılımların birer yaş sınırı

ile piyasaya çıkıyor olmaları. Ülkemizdeki denetim

kollarının da artık korsan piyasasına el atıp, yaş tut-

mayan oyuncuların her oyuna ulaşmalarını önlemeleri

BREZİLYA

1999 yılında bir adamın üç kişiyi öldürüp, tam sekiz kişiyi yaralamasından sonra tüm ülkede, altı video oyunu yasaklandı: Doom, Mortal Kombat, Duke Nukem, Requiem: Avenging Angel, Blood ve Postal...

ÇİN HALK CUMHURİYETİ

Command & Conquer Generals Çin Devleti'ni ve Çin Ordusu'nu küçük düşürücü imgeler barındırdığı için yasaklandı. Oyunda ayrıca, Çin görevleri arasında Hong Kong Toplantı merkezini yıkmak gibi Çin halkını küçük

düşürebilecek ayrıntılar da vardı.

Hearts of Iron ve Hearts of Iron 2 Oyunlarında Tibet, Sinkiang ve Mançurya bağımsız birer devlet olarak yer alıyordu; Tayvan ise Japonya'nın egemenliğindeydi.

I.G.I. 2: Covert Strike Yine Çin Devleti'ni ve Çin Ordusu'nu karalamaya yönelik unsurlar içerdiği için yasaklanan bir oyun.

Football Manager 2007 Tibet, oyunda bağımsız bir devlet olarak görünüyordu.

ALMANYA

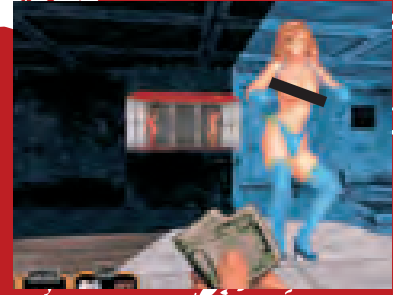
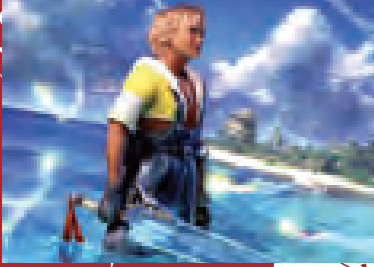
Yasaklama konusunda Almanya diğer ül-

kelerden biraz daha sıkı. Ancak Almanlar, ülke dahilinde tıkr tıkr işleyen bir sistem kurmuşlar. Zira suç teşkil eden eylem, yasaklanmış bir oyunu satın almak değil, satmak. Ancak Aralık 2006'da yürürlüğe giren bir kanun uyarınca canlılar üzerinde uygulanan vahşet görüntülerine yer veren oyunların oynanması bile ceza kapsamına girdi. Bu bağlamda insan onurunu zedeleyebilecek her türlü oyun da yasak kapsamına girmiş oldu. Wolfenstein 3D, Mortyr, Commandos: Behind Enemy Lines, KZ Manager gibi oyunlar, Nazi unsurları içeren ve bu

yüzden yasaklanan oyunlardı. Mortal Kombat II, III; Manhunt gibi oyunlar ise içerdiği aşırı şiddet nedeniyle Alman kullanıcılarla buluşamadı. Son dönemde aynı kaderi paylaşan oyunlar arasında ise Gears of War, Dead Rising ve Crackdown gibi Microsoft yapımı oyunlar dikkat çekiyor.

JAPONYA

Japonya'nın devletten bağımsız çalışan yazılım sınıflandırma organizasyonu CERO, diğer ülkelerin aksine kurallara sıkı sıkıya bağlı kalmaktansa daha çok ifa-



gerekiyor. Oyunlara; sinemaya, edebiyata ve müziğe yaklaştığı kadar "açık fikirli" yaklaşabilmek ise en güvenli çözüm yolunu oluşturuyor. Cehaletin frenlediği zihinler çözümlerin önünü tıkamazsa tabii ki...

Sadece Şiddet mi?

Şimdiye kadar oyunların en çok göze batan tarafları içerdiği şiddet öğeleriydi, öyle değil mi? Peki belli dini grupların tepkisini çekebilecek, azınlıkların onurlarını incitebilecek göndermelerle dolu oyunlara ne demeli? Breath of Fire II, La Pucelle Tactics, Xenogears, Xenosaga, Final Fantasy Tactics, Final Fantasy X, Castlevania, Tales of Symphonia ve Grandia II gibi oyunlar bazı dini çevrelerin tepkilerini çeken yapımlar. Örneğin; Nintendo, Japonya için üretilmiş olan bazı oyunlarını A.B.D'de sansürlerek piyasaya çıkarıp gelecek tepkilerden sakınmaya çalıştı. Castlevania, Dragon Quest, Final Fantasy gibi oyunlar, haritalarındaki haçlar ve diyaloglarındaki "kutsal", "rahip" gibi İncil göndermeleri çıkarılarak yayımlandı. Ayrıca "din etkileşimli" konusu nedeniyle Terra-nigma adlı oyun A.B.D'de hiçbir zaman piyasaya çıkmadı.

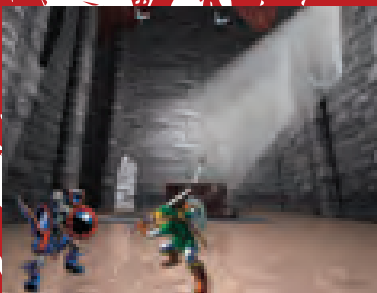
Xbox için yapılan bir dövüş oyunu olan ve 2002 yılında piyasaya çıkan Kakoto Chojin'in yapımcıları, Müslüman ülkelerden korkunç tepkiler aldılar. Zira arka planda çalan müziklerden birinde ezan sesi çok açık bir şekilde duyulabiliyordu. Suudi Arabistan Hükümeti'nin resmi protestosu ile Microsoft, oyunu 2003 yılında uluslararası piyasadan çekmek zorunda kaldı.

Müslümanların tepkilerini çeken bir başka oyun ise ilginçtir ki bir Nintendo 64 oyunu olan Legend of Zelda: Ocarina of Time olmuştur. Oyundaki zindanlardan birinde yine ezan sesi duyuluyordu. Alınan tepkilerin sonucunda eski kopyaların üretimi durdurulup, ezan sesi

zindandan çıkarıldı; yeni kopyaların hiçbirinde ezan sesi yoktu.

Yazının başlarında değindiğim Custer's Revenge, oyunlarda açık cinselliğin kullanılmasına belki de ilk örnekti ancak hemen hemen hiçbir Amerikan yapımı oyunda şimdiye kadar tamamen çıplaklığa yer verilmedi. Bunun yanında cinsel temaların kullanımı ilginç bir şekilde Japon yapımı oyunlarda daha yaygın. Nintendo ve Sony gibi konsol üreticileri "adult" ibareli oyunları kesinlikle lisanslamazken, buna rağmen bazı oyunlar cinsel öğelere yer vermekten kaçınıyor.

1996 yılında piyasaya çıkan Duke Nukem 3D'de birçok "üstsüz" kız yer alıyordu. Yine çıplak kadın posterleri, striptizciler, fahişeler, porno dükkanları gibi unsurlar, Duke amcanın hizmetine sunulmuştu. God of War'da ise Kratos, kendisine güç veren kırmızı küreleri toplamak için yarı çıplak iki kadına -sansürlü olarak seks yapabiliyordu. Yeri gelmişken Sierra'nın ünlü adventure serisi Leisure Suit Larry'den de bahsedelim; kahramanımız oyunda ilerlemek için karşılaştığı kadınları kendisiyle seks yapmaları için ikna etmeye çalışıyordu. Oyunun grafik kalitesi arttıkça birtakım tartışmalar yaşanmaya başlandı. Direkt bir cinsel unsur içermemesine rağmen Tomb Raider da Lara Croft'un büyük göğüsleri yüzünden bu tartışmalardan nasibini aldı. Onu bir seks sembolü olarak tanıtan dergilerin bu tartışmaların yaşanmasında rolü oldukça büyük elbette. Bu sırada bazı uyanık firmalar ise altından



de özgürlüğüne önem veriyor. Öyle ki yaş sınıflandırması yapılırken estetik şiddet kabul görüyor. (Devil May Cry, God Hand, Samurai Shodown vb.) Ancak gereksiz ve avam görülen şiddete ise kesinlikle tolerans gösterilmiyor. (Manhunt, Mortal Kombat vb.) Japonlar'ın oyun kültürünün diğer ülkelere göre çok daha oturmuş bir kültür olduğunu da belirtmek gerek elbette.

YENİ ZELANDA

"Kamu zararı teşkil edebilecek içerikli oyunların yayımı, dağıtımı, satın alınması

beş yıla kadar hapis istemi ile dava açılmasıyla sonuçlanacaktır" Yeni Zelanda İçişleri Bakanlığı, bu açıklamayı tam 14 yıl önce yapmış. Bu bağlamda yasaklanan ve oynadığınız takdirde hapse girebileceğiniz oyunlar ise Manhunt, Reservoir Dogs ve Postal 2 şeklinde sıralanıyor.

POLONYA

Polonya, her ne kadar Avrupa'nın geri kalanı gibi (Almanya hariç) PEGI sistemini kullansa da 2006 yılının başlarında, sadece

bu ülkeye özgü bir sınıflandırma sisteminin kullanılacağı duyurulmuştu. Polonya'nın eski Eğitim Bakanı Roman Giertych, "Okulda şiddete tolerans yok" demiş ve bu projenin şiddet içerikli video oyunlarını da kapsayacağını dile getirmişti. Ne var ki kabine değişikliği sonrasında Giertych'in yerine gelen Ryszard Legutko, projeyi durdurdu.

GÜNEY KORE

Tahmin edebileceğiniz gibi, Kuzey ve Güney Kore'yi savaş halinde gösteren tüm oyunlar yasaklanıyor. Bu bağlamda, Güney Kore'de;

Ghost Recon 2, Mercenaries: Playground of Destruction ve Splinter Cell: Chaos Theory gibi oyunlar yayımlanmadı çünkü bu oyunlar başkent Seoul'u yıkım altında gösteriyordu. Bu yasak, 2006'nın sonlarına doğru kaldırıldı.

İNGİLTERE

Sürekli bir yerlerin altından çıkan İngiliz tabloid gazeteleri, video oyunları konusunda da boş durmamış; Mortal Kombat ve Night Trap gibi oyunları diline dolamış. Ancak bu da ELSPA'nın ve PEGI'nin dikkati-

kalkamadığı oyunlarını cinsellik öğeleriyle doldurarak satışlarını artırmayı hedefliyordu. Bu uyanık firmalardan biri de Acclaim'di.

2002'de **BMX XXX** adlı bir oyun piyasaya çıkaran firma, oldukça kötü olan içeriğini, sırf satsın diye, gerekli gereksiz çıplaklık unsurları ile doldurmuştu. Oyunun içinde karşılaşılabileceklerin arasında; bisiklet kullanan üstsüz kızlar, yine bonus olarak açılan üstsüz striptizciler vardı. Aslında oyunun herhangi bir cinsel unsur içermeksizin Dave Mirra adıyla piyasaya sürüleceğine inanılıyordu. Ancak Acclaim yetkilileri kendi ürünlerine inanmamış olacaktı ki oyunu temasından uzaklaştırarak en azından ürünün giderlerini karşılamayı düşündüler. Ortaya çıkan ürün ise oyun basınından %55 civarı notlar alan ve 100.000 satış rakamını geçemeyen vasat bir oyundu.

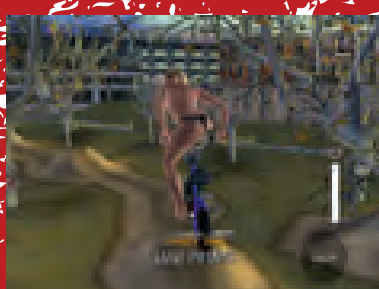
Şimdi, hepimizin hatırladığı bir olay var sırada; evet, GTA: San Andreas'taki mini oyundan bahsediyorum. Haziran 2005'te, oyunun içinde kapalı halde bulunan bir ana script'in bulunup kırılmasıyla başlayan tartışmalar alevlendikçe alevlendi. Bu kodların hemen herkes tarafından kırılacağına inanılmasıyla ise tam anlamıyla kıyamet koptu. Oyunun kahramanı CJ'in, kız arkadaşlarıyla olan cinsel birleşmelerini kontrol edebildiğiniz bu mini oyunun ortaya çıkması Rockstar'a tam 280 milyon dolar kaybettirdi ve oyun piyasadan toplatıldı. Bu duruma bir diğer ilginç örnek ise Fahrenheit adlı adventure oyunundaki seks sahnelerinin, A.B.D'de sansüre uğrayarak silinmiş olması. Oyun ancak bu şekilde, içindeki seks sahneleri olmadan piyasaya çıkabildi. Aksi takdirde yüksek olasılıkla bir Hot Coffee vakası daha yaşanacaktı. Elder Scrolls IV: Oblivion ise "teen" ibaresi ile piyasaya çıkacakken, oyun için yazılan bir mod ile dişi karakterlerin üstsüz bir hale gelebildiği anlaşıncaya "mature" ibaresi ile piyasaya çıkmak zorunda kaldı.

Oyun tarihinin belki de en ilginç oyunu olan **Rule of Rose**'da belli belirsiz hissedilen cinsel göndermeler, açık fikirle algılandığı zaman o kadar da belirsiz kal(a)mıyordu; bütünüyle erotik altyapısının, senaryo dahilindeki tarikat üyelerinin küçük kızlardan oluştuğu göz önüne alındığı zaman Rule of Rose'un masum bir oyun olduğunu

söylemek mümkün değildi. Oyun ilkin Polonya Eğitim Bakanlığı'nın gündemine oturdu. "+16" etiketiyle piyasaya çıkan oyunun içerdiği pedofil göndermeler ve açık şiddet, bakanlığın suç duyurusunda bulunmasına yol açtı. Ardından konu, Avrupa Birliği Adalet Bakanı Franco Frattini'nin gündemine girdi. Frattini oyunlara yaş sınırı koyan PEGI kurumunu ağır bir şekilde eleştirdi ve Avrupa Parlamentosu, tüm hükümet görevlilerini göreve çağırdı. Bunun üzerine PEGI tüm sistemini baştan gözden geçirip değiştirmek zorunda kaldı. Sonuç olarak oyunun İngiltere, Avustralya ve Yeni Zelanda çıkışları iptal edildi.

Algının Seçiciliği

Oyun kavramı için elbette söylenebilecek çok şey var. Ancak oyunların günümüzde bir sinema, edebiyat ya da müzik kadar "açık fikirlilikle" algılanmadığı bir gerçek. Oyunların bize inisiyatif kullandıran tek sanat dalı olduğunu perdeleyen tek unsur ise fazlasıyla ticari olması. Ancak arada bir "bağımsız sinema" tadında, Sanitarium gibi, ICO gibi, Okami gibi insana dair şeyler anlatan yaratıcı oyunlar çıktıkça, oyun yapmanın ve oynamanın aslında "gerçek bir sanat dalının gölgesi altında toplanmak" olduğunu yeniden kavrayabiliyoruz. Bu bilinci benimseyerek, ülkemizde yetkililerinin acilen kopya piyasasına el atıp, küçük oyuncuların GTA ve Call of Duty gibi popüler oyunlara ulaşmalarını engelleyen bir otokontrol mekanizması geliştirmeleri gerekiyor. Aksi takdirde oyunlar, hak etmediği muamelelere maruz kalmaya devam edecek ülkemiz sınırları içinde. Ancak biz biliyoruz ki oyun asla sadece oyun değildir.



YASAKLANAN EN GARİP OYUNLAR

Ethnic Cleansing Bu oyunda ırk savaşının bir parçası olup, beyaz olmayan herkesi öldürüyorsunuz.
Islamic Fun Müslüman çocukları hedef aldığınız Atatürk karşıtı bir oyun. (Ey sevgili medya; o kadar "oyun" dedin "zararlı" dedin, böylesine iğrenç bir oyun neredeyse piyasaya çıkıyormuş, hiç haberin oldu mu?)
Super Columbine Massacre RPG Hangi akla hizmet, kim yaptı bu oyunu; bilmiyorum. Columbine Lisesi'ndeki olayları tekrar yaşadığınız salakça bir oyun.
JFK Reloaded Kennedy suikastini canlandıran ve sizi suikastçinin yerine koyan bir oyun.
Under Ash: İsrail karşıtı bir oyun.
Left Behind: Eternal Forces Hristiyan olmayan azınlıklara karşı kışkırtıldığınız ne idüğü belirsiz oyunlardan biri.
LEVEL NOTU: İnsanları birbirlerine kırdıran, halkları birbirlerine kışkırtan ve toplumların geleneklerine saygı göstermeyen oyunları şiddetle kınıyoruz. Kaldı ki bunlara "oyun" demeye dilimiz varmıyor.

ni, küçük oyunculara el altından oyun satan perakendecilere vermelerini sağlamış. Oyun sınıflandırma konusundaki bilinci bu süreç içinde oluşan İngiliz medya sınıflandırma ofisi BBFC, 1997'de Carmageddon'ı sınıf dışı bırakarak tamamen yasakladı. 2002'de Hitman 2: Silent Assassin, Sih azınlıkların onurlarını zedeleyebilecek unsurlar içerdiği için bazı perakendecilerden geri çekildi. 2004 yılında, 14 yaşında cinayete kurban giden bir çocuğun anne-babası, cinayete sebep olarak Manhunt'ı gösterince (Sonra tam aksine; oyun, kati-

lin değil, kurbanın evinde bulundu.) bazı perakendeciler oyunu raflarından çekmek zorunda kaldılar. Ancak buna karşılık oyunun İngiltere satışlarında patlama yaşandı. Akabinde gelen Manhunt 2 ise tamamıyla yasaklandı. Haziran 2007'de ise PS3'ün çıkış oyunlarından biri olan Resistance: Fall of Man eleştirilerin odağındaydı. Zira oyunda Manchester Katedrali bir haritanın arka planı olarak kullanılıyordu. Sony'den yapılan açıklamada, oyunun tamamen kurgusal olup hiçbir şekilde gerçeği yansıtmadığı;

Sony'nin tüm ülkelerdeki etnik ve tarihi miraslara sahip çıkan bir kurum olduğu vurgulanınca oyun yasaklanmaktan kurtulmuş oldu.

AMERİKA BİRLEŞİK DEVLETLERİ

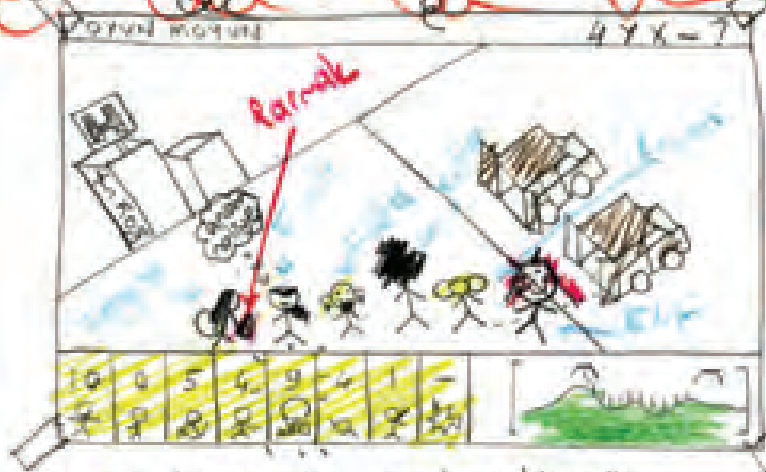
ESRB, Birleşik Devletler'de, 1994 yılında kuruldu. MPAA adlı "sinema sınıflandırma" kurulundan esinlenilerek, Senatör Joe Lieberman ve Herb Kohl'un talimatıyla kurulan ESRB, özellikle toplum ahlakını korumakla görevlendirilmişti. Nelere karşı mı? Elbette ki Doom ve Mortal Kombat'a...

Başlangıcını bu şekilde yapan Birleşik Devletler'deki bu oyun denetim mekanizması, GTA: San Andreas'daki Hot Coffee modunun ortaya çıkması ile 2005 yılında son şeklini aldı: Family Entertainment Protection Act. (Aile Eğlence Koruma Yasası) Hillary Clinton önderliğinde yazılan kanunun amacı ise tahmin edebileceğiniz gibi küçük yaşta oyuncuları uygunsuz içeriklerden korumaktı. Elbette ki Birleşik Devletler dahilinde toplum ahlakını (!) korumak için koyulan birçok yasa daha var. Anlatmakla bitmez...

COFİSTE BU AY

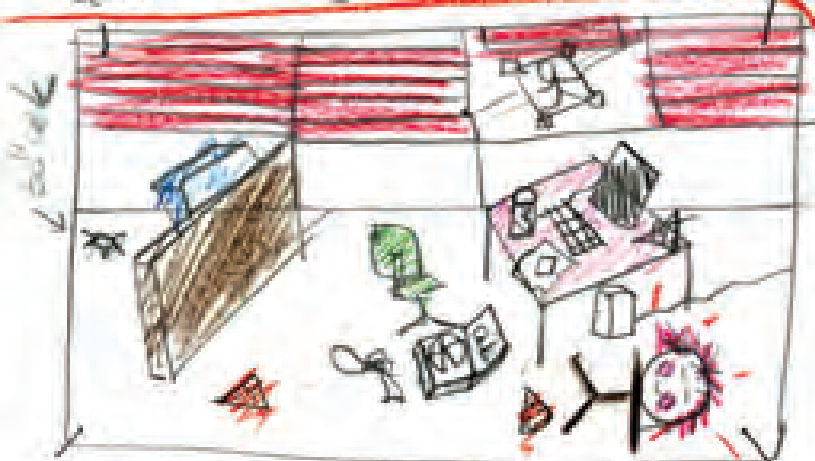
Post
Kıbrıs

YAZAN-GİZEM
-FIRAT-



Dergi binasında sıradan bir gün...
LEVEL çalışanları dergi binasından çıkmış, eve gitmek üzere servise binecekler. Ama her şey yolunda hal, Fato, Furkan, Furkan, Faruk, Akinci, Elif, Zeyna, Firat, hepsi bekliyor araçları ama o da ne? Hepsini binden yanıp servise mi biniyorlar ne? Yok artık...
LEVEL çalışanları yapılan arama-kurbrma çalışmalarının ardından tekron Hüsnüet Dergi Binasına vurulmuş ve kendilerinden geçmiş şekilde bulundular.

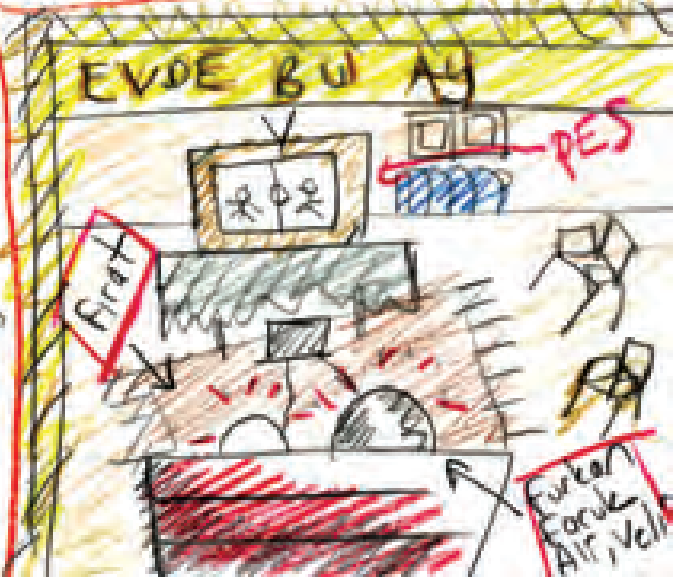
Dergi binasının altına üstüne getirmeyi **ate** edenim **Sefa**, **Firat** ve **Furkan** ve hatla **Akinci**, ofis koridorlarında sük sük üslu mücadeleye girerlerken gizli kameralar tarafından sük sük görüntülendiler. Bunun üzerine, **Servet Getin**'in de dahil olduğu bu üslu grup savcılığa sevk edildi.



Yarıya güzel başlangıç bozmanın verdiği utanca gelişmeleri size aktarmaya devam ediyorum.

Elif Akca adı verilen tanımlanamayan yığın cisim, ofisin altını üstünü getirdikten sonra ^{bulduğu} yedizi yonelerin etkisiyle kendinden geçti. Ölünden dönmeye rağmen mutluluğu gözlerinden akan kurabiye Coraveri Akca'yı Burak **2GB RAM** ile eski haline döndürdü.

Akli dengeleri yerinde olmayan **digi** tespit edilen bu gruba "**Lemming**" tespiti kondu. Bunun üzerine karantinaya alınan **LEVEL** çalışanları ikinci bir emre kadar servise binemediler.



MOD



Global Liberation

Ekstra'da bir tane de Command & Conquer 3 moduna yer vereyim" dedim ve oyuna yeni birimler, yapılar ve teknolojiler ekleyen bir mod buldum. Global Liberation'dan fazla bir şey beklemeyin çünkü modun boyutu bir hayli küçük. Bu durumda yapabileceğiniz tek şey modun sağladığı ekstra materyalleri oyun içinde kullanmak. 🎮

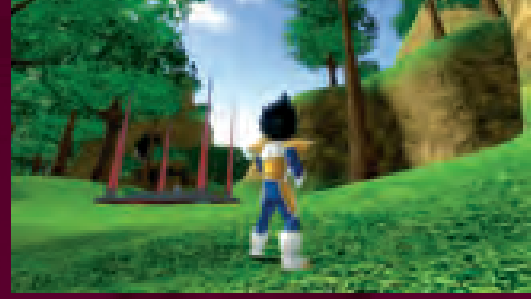
YAPIM **Global Mod Team**
WEB www.tinyurl.com/29ckuo

6

Dragonball Source

Vallahi ne yalan söyleyeyim; Dragonball ile hiçbir zaman ilgilenmedim. Ancak bu ismin oldukça popüler olduğunu bildiğim için önceki aylarda konuyla ilgili bir haber yazmıştım bu sayfalara. Dragonball hayranı bir grup yetenekli mod yapımcısı, bu markayı Half-Life 2'nin bir modu olarak karşımıza çıkaracaktı. Daha sonra takip etmeyi unuttum mevzuu ama neyse ki bir şekilde karşına çıktı yine Dragonball. Ben takip etmeyi mod hazırlanmış da yayınlanmış bile; hatta daha da ileri gidip Kasım DVD'sine sızırmissen habersiz.

Duyurulduğu ilk dönemde, Dragonball Source modunun tek kişilik mod seçeneğini de içereceği belirtilmişti ancak tamamlanan son versiyonda sadece multiplayer seçeneği bulunuyor. Dragonball dünyasının Half-Life 2'ye uyarlandığı bu modda çeşitli DB karakterleri yer alıyor ve kaçınılmaz olarak her karakter kendine has yeteneklere sahip. Biz de istediğimiz bir karakteri seçtikten sonra farklı multiplayer modlarından birini seçerek savaşmaya başlıyoruz. Modun temelini Capture the Dragonballs ve King of the Hill adlı iki multiplayer mod oluşturuyor. Her iki mod da takım oyunu üzerine kurulu.



Dragonball Source modunu DVD arayüzünden kurduğunuzda "C:\LEVEL\Mods\Half-Life 2\" dizininin altında "DBSource" adlı bir klasör belirecek. Bu klasörü "\\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods\" dizininin altına taşıdığınızdaysa mod aktif hale gelecek. Aynı işlemi DVD'nin "\\Mods\HL2-1\" dizininin altındaki Dragon Patch dosyası için de uygulamalısınız. Bu yama sayesinde moddaki bazı hatalar gideriliyor. 🎮

YAPIM **DBSource Team**
WEB www.dragonballsource.com

7



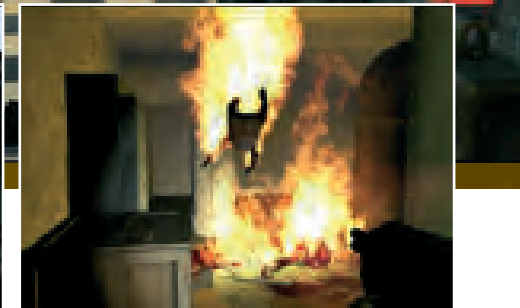
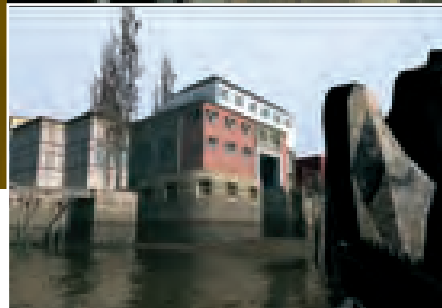
Infiltration

Ve karşınızda bir Half-Life 2 modu daha! Piyasadaki her 100 moddan 99'unun ("abartı" sanatı) Half-Life 2 için hazırlandığı bir ortamda, bu kadar çok sayıda Half-Life 2 moduna yer veriyor olmam normal. Sıradaki talihlimiz Infiltration, Half-Life 2'nin bittiği yerden başlıyor ve mod boyunca dönüp dolaşarak arkadaşlarımızı kurtarmamız gerekiyor. Oyuna yeni bölümler ekleyen bu mod için yeni kaplamalar ve silahlar da hazırlanmış. Ayrıca Infiltration için Half-Life 2'ye göre daha karanlık ve ürkütücü bir atmosfer yaratılmış.

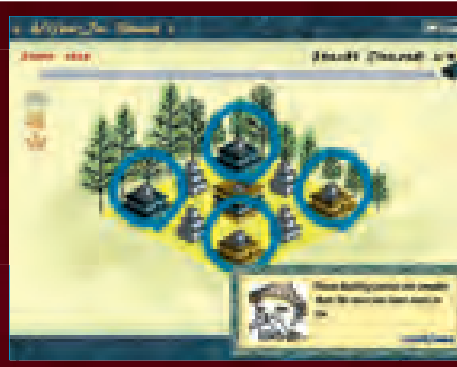
Modu aktif hale getirebilmek için DVD arayüzünden kurulumu yaptıktan sonra "C:\LEVEL\Mods\Half-Life 2\" dizininin altındaki "Infiltration" klasörünü "\\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods\" dizininin altına taşımanız gerekiyor. 🎮

YAPIM **Envisioned Games**
WEB www.envisioned-games.com

8



BAĞIMSIZ



YAPIM Walking Ideas
WEB www.shockwave.com/gamelanding/oshiro.jsp
FİYAT 20\$

9

Oshiro

Uzak Doğu... Birçok insanın merak ettiği, gitmeyi hayal ettiği ve görmek istediği topraklar... Herkes kadar benim de ilgimi çekiyor Uzak Doğu. Bu nedenle Uzak Doğu motifleriyle süslenmiş (Sadece süslenmiş olacak ama!) filmleri, oyunları ve her türlü ıvır zıvırı kurcalıyorum. LEVEL Tarihi'nin -bana göre- gelmiş geçmiş en iyi kapağı olan Okami de benzer motifler içeriyordu ve oyun, özel oynanışı ile kendine hayran bırakmıştı beni. Bu sayfada konuyu Okami'ye getirdim çünkü Oshiro içinde aynı duyguları yeşertti.

Daha önce hiçbir yerde adına rastlamadığım Walking Ideas tarafından hazırlanan Oshiro, bir senaryo paralelinde ilerleyen ve bulmacalarla dolu bir yapım. Oyunun şöyle bir hikayesi var: Uzun yıllardır Royal Surveyor'ın imparatoru konumunda olan Yamamoto, ihtiyarladığı için imparatorluğu yönetecek gücünün kalmadığına karar vermiştir. Bu nedenle kendisinden sonra imparatorluğu yönetebilecek bir varis aramaya başlar ve en iddialı aday olan bizi seçer. (Başka bir seçeneği var da sanki...) Koca imparatorluğu yönetmek için tabii tutulacağımız test ise bir dizi

bulmacadan ibarettir.

Eskiden, bir piramidin katlarını oluşturan parçaları başka bir noktaya taşıdığımız bir oyun vardı; işte Oshiro da o oyuna benziyor biraz. Oyundaki her bölümde, üç kat yüksekliğindeki temellerin üzerine yerleştirilen katları, istenilen düzende dizmemiz gerekiyor. Katların sadece boyutları değil, renkleri de önem taşıyor. Örneğin; yeşil renkteki bir çatıyı işaretlenen temele oturtmamız ya da yeşil renkteki tüm katları aynı temelde bir araya getirmemiz istenebiliyor bizden. İmparatorun her geçen bölümde biraz daha karmaşık hale gelen isteklerini yerine getirdiğimizde öykünün parçalarını tamamlıyor ve oyunun sonuna ulaşıyoruz. Sol taraftaki ekran görüntüsünde göreceğiniz üzere oyunun yüküsü 50 parçadan oluşuyor; bu kesinlikle düşük bir rakam değil.

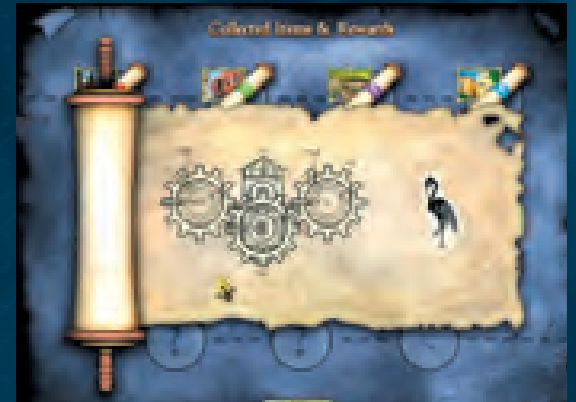
Uzak Doğu motifleri, şarkılar, biri kilitli olmak üzere dört farklı mod, 100'ün üzerinde farklı bölüm... Oyunun temel özellikleri bunlar. Ha, bir de bu oyunu oynamanız için bilgisayarınızda Flash Player 7'nin kurulu olması gerekiyor. (Okami'ye hayran kalma rağmen oyunu bitirmediyimi utanç içinde itiraf etmek istiyorum.) ☺

Venice Mystery

Eğer Turist Ömer'e özenseydim gitmeyi isteyeceğim ilk ülke Avustralya olurdu. Hakkında çok fazla bilgi toplamamış olmama rağmen Avustralya'nın ferah, refah seviyesi yüksek, düzenli ve yaşanması bir ülke olduğunu düşünüyorum ya da en azından hayal ediyorum. Listemin ikinci sırasında ise Kanada var. Kanada'yı seçme nedenlerim, Avustralya'yı seçme nedenlerim ile aynı. Listeme bir daha bakıyorum ve o da ne?! Üçüncü sıraya hiçbir şey yazmamışım! Hemen eksiklerimi tamamlayayım: İngiltere'den Manchester, Hollanda'dan Amsterdam, A.B.D'den Chicago... Birçok insanın hayalini süsleyen Paris, Roma, Madrid ve Moskova gibi şehirler ise listemde yer almıyor. Yeteri kadar insan gidip gördü bu şehirleri; izin verin de ben eksik kalayım! Bir de Venedik var aslında. Hani

şu sokakları sular altında olan, ulaşımın kanolarla sağlandığı, romantizmin dibine vuran şehir... Lara Croft götürmüştü sanki beni oraya.

Venedik'i konu alan bir oyun verdiğimiz hatırlıyorum; şehrin boş duvarlarını süslüyor ve şehri daha çekici bir görüntüye kavuşturuyorduk. Adını hatırlayamadım şimdi; neyse... Bu ay, DVD'ye eklediğim Venice Mystery'de ise Venedik'in gizemli yönlerini araştırıyoruz. Her yer su



bastığına göre suyun altında kalan bir şeyler olmalı, değil mi? İşte, araştırmamızın odak noktası olması gereken bölüm de bu: Suyun altı... İşin hikaye kısmını bir kenara bırakınca bulmacalar silsilesinden oluşan bir oyun çıkıyor karşımıza. Oyunun başında, benzer sembolleri eşleştirerek taşları temizlediğimiz ve taşların altındaki bazı özel eşyaları (anahtar gibi) toplamaya çalıştığımız bölümler var. Bölümleri bitirdikçe Venedik haritası üzerinde çizili olan rotamızda ilerliyoruz. Haritanın üzerindeki bazı noktalara ulaştığımızda ise resimlerin üzerlerindeki gizli noktaları buluyor ve bu sayede bazı özel parçaları topluyoruz. Tamam, bu şekilde anlattığımda heyecan dolu bir oyunmuş gibi gözüküyor Venice Mystery ama işin aslı öyle değil.

Bu arada, oyunu oynarken aklıma geliverdi şu oyunun ismi. Ağustos DVD'sinin "demolar" bölümüne koymuştum; Venice Deluxe... Eğer oynamadıysanız açık bir bakarsınız belki; o da güzel bir oyundu. ☺



YAPIM Gamgo Games
WEB www.gamgogames.com
FİYAT 20\$

6

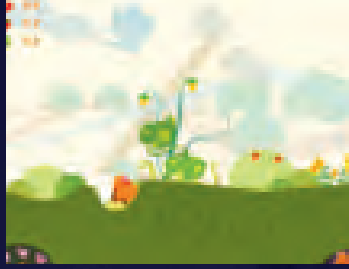
BEDAVA

Bear Go Home

Gel bakayım buraya; sevimli şey!

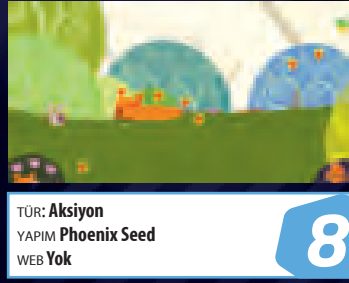
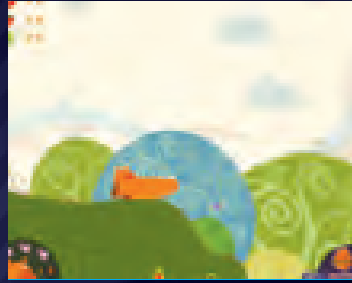
Birilerinin bağımsız oyun yapımcılarını durdurması gerekiyor artık. Daha doğrusu birilerinin onları koruması gerekiyor. Ne biçim oyunlar yapıyorlar kardeşim?! Hemen Fırat'a da yetiştirdim; yok böyle bir oyun! Abuk sabuk oyunlara standart tarifeden 20\$ fiyat biçilirken nasıl olur da böylesine güzel bir oyun bedava olur yahu!

BGH, görsel olarak LocoRoco'ya benziyor ve sırf bu özelliği ile bile artı puan alıyor benden. Müziklere ise diyecek bir şey bulamıyorum; tam anlamıyla büyüledim. Grafikler ve müzikler yetmezmiş gibi oyunun oynanış sistemi de mükemmel. Evine varmak isteyen zavallı bir köpek ve ona bu serüvende yardım etmek için kullanabileceğimiz



birbirlerinden ilginç yöntemler... Yolunu görsün diye mum yakıyoruz, kafasına bir şey düşmesin diye şemsiye tutuyoruz, karnı doysun diye ağzını açıyoruz... Kısacası, köpeği himayemiz altına alıyoruz.

Oyunun kontrolleri biraz zor belki ama bunun oyuna gölge düşürmesine izin vermeyeceğim; vermiyorum da! Sen ne sevimli şeysin öyle ya!



TÜR: Aksiyon
YAPIM Phoenix Seed
WEB Yok

8

Gish 2

crypticsea.blogspot.com

Hiç bu kadar sinirlenmemiştim!

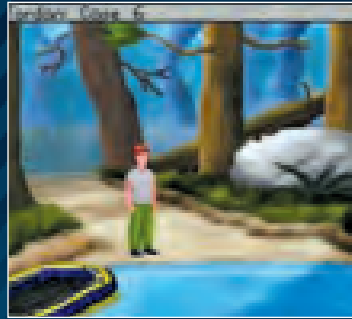
Gish adında bir oyun oynamıştım bir zamanlar; LEVEL'in 83. sayısının inceleme sayfalarında tanıtılmış ve Fırat'tan 83 puan almıştı. Şu anda 130. sayıda olduğumuza göre, arada 47 sayı var ve bu da yaklaşık olarak dört yıla tekabül ediyor. Yani çok uzun süre olmuş bu oyunu oynayı.

Oyunda katran olduğunu sandığım (Ne olduğuna pek dikkat etmemiştim o zaman.) döner başlıklı bir karakteri kontrol ediyor; sertleşme, yumuşama ve zemine yapışma gibi özellikleri olan bu karakterin hayatta kalması için ter döküyorduk. Gelelim sinirlenme -ve hatta cinnet geçirme- nedenime: Gish'i bitirdim bitirmesine ama iş inada bindi diye bitirdim oyunu. Oyun o kadar çok



sinirimi bozmuştu ki her seferinde bir hata yapıyor, düşüyor, parçalanıyor ve ölüyordum. Bunların sonucunda da -hala hayatta olan- klavyemi okşuyor, okşuyor ve okşuyordum. Ama inat ettim, çalıştım ve sonunda oyunu bitirmeyi başardım. Artık Gish'i geride bıraktım ve huzur içinde yaşamaya başlamıştım; ta ki Cryptic Sea tarafından yapılan açıklamaya kadar... Gish 2 piyasada! Hayır, hayır, olamaz!

Ben Jordan Case 6



Artık bir dizi haline gelen Ben Jordan serisinin altıncı oyunu da tamamlandı. Doğaüstü olayları araştıran detektifimiz Ben Jordan, altıncı dosyasında Yunanistan'ı ziyaret ediyor. Oyunun konusunu daha iyi anlayabilmek için geçtiğimiz ay Elif'i Yunanistan'a gönderdik. Sağ olsun; topladığı bilgiler sayesinde dosyayı çok daha kolay bir şekilde çözdük.

TÜR Adventure
YAPIM Grundislav Games
WEB www.tinyurl.com/3yj2pf

7

Tanks Territory

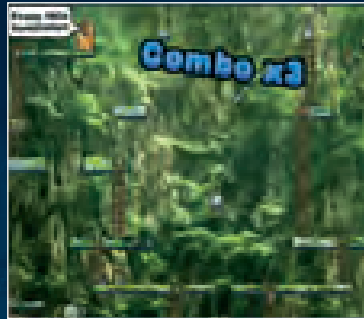


Sanırım, askere gitmeden önce tank kullanmayı da öğrenmem gerekiyor. Tam ekran bir savaş alanı, önüne gelen her şeyi yok eden tanklar, zaman zaman savaş alanını bombalamaya gelen uçaklar, beklenmedik zamanlarda bizi hedef alan tanksavarlar... Tanks Territory'yi oynarken kendimi tam bir kaosun ortasında buldum. Bomberman de geldi aklıma; nedense...

TÜR Aksiyon
YAPIM My Real Games
WEB www.tinyurl.com/27tmv6

7

A Tribute to the Rolling Boulder

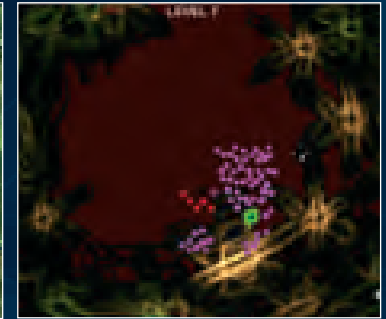


Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark'ı hatırlıyor musunuz? 1981 yılında vizyona giren (Benimle yaşıt bir film kendisi.) bu filmde, Golden Idol adlı kutsal bir heykel vardı. Aynı heykel bu oyunda da yer alıyor ve birçok arkeoloji uzmanı heykeli ulaşmaya çalışıyor. (Heykel sende mi yoksa Faruk?) Bu saygısızlığa daha fazla tahammül edemem! Elimdeki dev kayayla teker teker ezmek istiyorum onları!

TÜR Aksiyon
YAPIM Petri Purho
WEB www.tinyurl.com/3atjkg

7

Micro Yum Yum 2



Hücre nedir? Mitokondri'nin görevi nedir? Endoplazmik Retikulum nedir? Tüm bu soruların cevabı Micro Yum Yum 2'de gizli. Basit bir oyun var elimizde. Oyuna tek bir hücre olarak başlıyor ve diğer hücreleri yutarak büyüyor; sonra da kendimizi ana hücreye teslim ediyoruz. Bu sırada ölümcül kırmızı hücrelere de dikkat etmek gerekiyor. Hücre, hücre, hücre, hücre...

TÜR Aksiyon
YAPIM Rasmus Rasmussen
WEB Yok

6

HORI

HORI ÜRÜN VE AKSESUARLARI
MVSHOP GÜVENCESİ İLE
ARTIK TÜRKİYEDE



WIRELESS

PLATFORM
PLAYSTATION 3

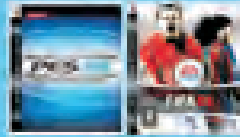


FIGHTING STICK 3

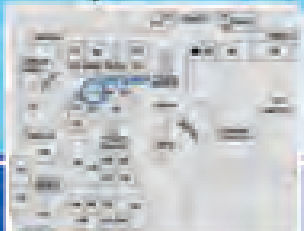
EN YENİ OYUNLAR TÜM FORMATLARDA
MAĞAZALARIMIZDA...



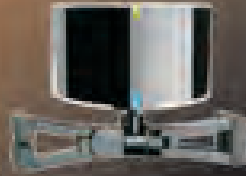
PLAYSTATION 3'TE
FUTBOL OYUNLARI
ARAMIZDA



PLAYSTATION3
ÖZEL PAKETİ İLE MAĞAZALARIMIZDA



Genelkurul Alışveriş ve Eğlence Merkezi
Şişli - İstanbul
1. Kat, No: 125



TRACKIR
"NaturalPoint"

put your head in the game™

MVSHOP GÜVENCESİ İLE
ARTIK TÜRKİYEDE

TrackIR, kafa hareketlerinizi izleyerek
oyun oynamayı çabasızsız hale getiren
devrimsel bir kontrolördür.



PLATFORM
PC

Tüm & Markalı Desteklenen İster



SİPİRİK
TİMİZLİK
TİMİZLİK
TİMİZLİK
TİMİZLİK
TİMİZLİK

ARALIK 2007'de
Yeni Mağazamızla
Hizmetinizdeyiz



YENİ ŞUBEMİZ, BAKIRKÖY AIRPORT ALIŞVERİŞ MERKEZİ'NDE

Showroom Satış Mağazası: Cavdarlı Alışveriş ve Eğlence Merkezi Büyükdere Cad. 1. Kat Mağaza
No:125 Şişli / İSTANBUL Tel: 0212 360 01 50 Fax: 0212 360 01 53
Market Satış Mağazası: Adnan Kahraman Cad. No:497 Feriðhöyük-Tuzluca/İSTANBUL
Tel: 0212 223 33 46 Fax: 0212 262 17 67
yeni@mvshop.com

İnternet'te güvenli alışveriş sitemiz:

www.mavishop.com • www.mvshop.net

MSI HydroGen X38

SU SOĞUTMALI CANAVAR

Tayvan'lı donanım üreticisi Microstar International, kısaca MSI, X38 anakart serisinin yeni modeli HydroGenX38'i piyasaya sürdü. Bu yeni anakartı diğerlerinden ayıran özellik, ürünün bir su tesisatına sahip olması. Bu anakart, aynı zamanda, MSI'nin artık Asus gibi "uç" anakartlar da üreteceğinin bir kanıtı. Böylesine güçlü bir yonga setinin hava ile soğutulamayacağını düşünen MSI, yongayı suyla çevrelemenin hem oyuncular, hem de overclockçılar için daha uygun olacağı kararına varmış ve Alman mühendislerle bir olup kolları sıvamış ve ortaya bu sonuç çıkmış.

MSI, donanım konusunda da kesenin ağzını açmış durumda. Zira ses yongası olarak Creative X-Fi Xtreme Audio tercih edilmiş. Anakartta yer alan yedi adet SATA II, iki adet ESATA ve bir adet de IDE bağlantısı, tüm sabit disklerinizi karta bağlamanız için yeterli. "İleri seviye" kullanıcılar için tasarlanmış olan bir BIOS ve sistemin durumunu gösteren bir gösterge,



anakartın sahip olduğu diğer özellikler. Anakartın işlemci ile yonga seti arasında sunduğu hız; 1333 Mhz, 1066 MHz ve 800 MHz. Fakat isterseniz hızı, -BIOS'tan-2400'e kadar çıkartabiliyorsunuz. RAM'ler söz konusu olduğunda ise HydroGenX38, dört modül halinde, 8 GB'a kadar DDR3 belleklere izin veriyor. Bu ay satışa sunulacak olan HydroGenX38'in hem DDR2, hem de DDR3 destekleyen kombo bir modeli de piyasaya sürülecek.

FIYAT 379 Euro WEB www.msi.com.tr

Belkin ve Razer gururla sunar: n52te SpeedPad

HER PROFESYONEL OYUNCUNUN İHTİYACI

Birçok ödül kazanmış olan Nostromo SpeedPad n52'nin yeni modeli n52te SpeedPad'i oyuncuların beğenilerine sunan Belkin; FPS, MMORPG ve RTS gibi türlerde, oyunculara bu "melez" klavye ile üstünlük sağlamayı vaat ediyor. Dünya çapında ün kazanmış olan n52'nin takipçisi n52te, Razer'in taşınabilir kullanıcı profilleri, kişiselleştirme araçları, hoş mavi arka plan aydınlatması ve ölümcül performans yazılımı sayesinde, oyuncuların rakiplerine korku salmalarını sağlayacak cinsten bir klavye. Karanlık ortamlarda da rahatça kullanabilmemiz için ışıklı aydınlatma, dokunmaya duyarlılığı geliştirilmiş ve hızlı tepki süresine sahip olan tuşların yanı sıra yine hız kazanmak için klavyeye eklenen 15 adet kişiselleştirilebilir tuş, ürünün göz dolduran özellikleri arasında.

Tefal kadar olmasın, Belkin her şeyi düşünmüş: Bileklerimiz de... Belkin, maksimum konfor ve dayanıklılık için klavyeye ayarlanabilir, yumuşak dokulu bir bileklik monte etmiş. Sekiz yönde programlanabilir ve sökülebilir bir joystick'e sahip olan pad, kaymaya karşı kauçuktan yapılmış bir malzeme ile kaplı. Son olarak; Razer'ın özel yazılımı sayesinde, gittiğiniz her yerde herhangi bir ek yazılıma ihtiyaç duymadan bütünleşik hafıza ile profillerinizi yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

Yeni n52te için yakın bir gelecekte bir lansman yapmayı planlayan Belkin, bu iş için şimdiden bir yarışma hazırlamış durumda. Ay boyunca sürecek olan bu yarışma dahilinde yarışmacılar tek kişilik oyunlarını videoya alacak ve kendilerini gösterecekler. Sıralamada ilk 50'ye girenlere ise n52te hediye edilecek.

FIYAT 69.99 Dolar WEB www.n52te.com



Hitachi Deskstar 7k1000 1TB

TÜKENMEYEN YİĞİNAK

Tek diskte 1000 GB, yani bir başka deyimle kısaca 1 TB; Hitachi'nin yeni sabit disk 7k1000'in sunduğu kapasite tam olarak bu işte. Üstelik dünyada bunu ilk başaran firma Hitachi. Durum böyle olunca LEVEL olarak biz de bu sabit diske "şöyle yakından bir bakalım" dedik ve kalıbına uygun bir performans sunup sunmadığını öğrenmek için test ofisine soktuk. SATA II arabirimini kullanan 7k1000'in üç yıl garantisi var. Kutu içeriğine baktığımızda ise kurulum kılavuzunu, konfigürasyon CD'sini, dört vidayı ve SATA kablosunu görüyoruz. Genel olarak baktığımızda Hitachi bizi sadece kapasite alanında değil performans alanında da etkilemeyi başardı. Disk, eskiden kullanılan yatay kayıt teknolojisi yerine yeni geliştirilen dikey kayıt teknolojisini kullanıyor. Bunun yanında standart disklerin kullandığı 16 MB ön bellek yerine bu alette tamı tamına 32 MB ön bellek mevcut. Dört çekirdekli QX6800 bulunan sistemimizde test ettiğimiz disk, Sisoft Sandra'nın uyguladığı

rastgele erişim testlerinden gayet iyi sonuçlar aldı.

Test sonuçlarını Western Digital 400GB ile karşılaştırdığımızda ise Hitachi üstünlüğü açık ara ele geçirdi. Özellikle PCMark sabit disk skorunda Hitachi tam 7108 puan alarak Western Digital'e yaklaşık 2000 puanlık bir fark attı. Bunun nedeni olarak ise tek plaka üzerine kaydedilen verinin artması ve bu sayede erişim sürelerinin kısalmış, okuma yazma performansının artmasını gösterebiliriz. Sonuç olarak 7k1000, kalıbına uygun bir performans sergileyerek bizi etkilemeyi başardı. Bu tür bir performans oyunların yüklemeleri büyük ölçüde düşürüyor. Eğer bütün bileşenlerinizi güncellediyse de fakat hala oyunlar hsls yavaş yükleniyorsa 7k1000 gibi bir sabit diske ihtiyacınız olabilir.

FIYAT 429,00 Dolar + KDV WEB www.veptron.com.tr

LG GSA-H62N SATA Super Multi DVD Yazıcı

DÜŞÜK FİYATA İNANILMAZ PERFORMANS

Anakartlardan IDE arabiriminin yavaş yavaş çıkarılmaya başlanmasından sonra SATA arabirimine sahip sürücülerin gelmesi "Tam zamanında oldu" diyebiliriz. Düşünün ki SATA sabit disklerle yapabildiğiniz her şeyi artık DVD yazıcılarla da yapabileceksiniz. Yapabildiklerinizin en başında ise, sistem çalışırken artık DVD sürücünüzü çıkarıp takabiliyor olmanızı sayabiliriz. Bu işlem artık o kadar kolay ki yapmanız gereken tek şey; sistem tepsindeki simgeye sağ tıklayıp "Donanımı Güvenle Kaldır" seçeneğini seçmeniz. Optik sürücü piyasasının lideri olan LG'nin 18x yazma hızına sahip GSA-H62N modeli, DVD veya CD'lerinizi asla tost etmeyecek şekilde tasarlanmış. Bunun için üründe 2 MB ön bellek ve Superlink koruması mevcut. Biz de doğal olarak "Ürünü biraz yoralım" dedik ve SiSoft Sandra 2005 ile başladık testlere:

H62N, söz konusu aktarım hızı olduğunda, şimdiye kadar test ettiğimiz bütün sürücülerini geride bıraktı. Nero CD Speed ile yaptığımız CD yazma / okuma testlerinden ise ortalama sonuçlar elde ettik. İş DVD+RW yazmaya gelince ise cihaz yine gayet iyi sonuçlar verdi. Son olarak çift katmanlı bir DVD+R DL yazmak istediğimizde H62N, yerleştirdiğimiz diskin 2.4x yazma limiti bir kenara dursun, kendi yazma limiti olan 10x'ile aşarak testi tam olarak 12.35x yazma hızı ile tamamladı ve oldukça iyi bir performans sergiledi. Kısacası son zamanlarda DVD yazıcınız, verdiğimiz 8 GB'lık DVD'leri okumakta bile sorun yaşıyorsa veya DVD yazıcınızı bir nedenle değiştirecekseniz tercihinizi SATA bir DVD yazıcıdan yana kullanmanızı tavsiye ediyoruz.

FIYAT 30 Dolar + KDV WEB www.bogazici.com.tr





Logitech G9 Fare

RAHATLIĞIN YENİ TANIMI

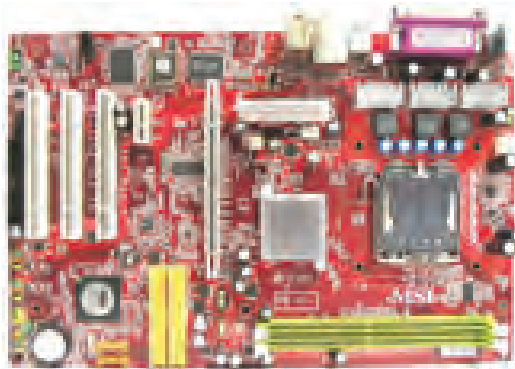
Logitech yeni faresi G9 ile tekrar karşımızda. Firma bu yeni fare ile sanki MX Revolution'da getirdiği güzellikler yetmezmiş gibi çitayı bir kademe daha yükseltmiş. Ürünün özelliklerine bakacak olursak şimdiye kadar yaptığımız fare incelemelerinde duymadığımız terimleri duyuracak bir tablo çıkıyor ortaya. Değiştirilebilir kaplamalar, ağırlık ayar sistemi, tam hızlı USB ve bütünüleşik hafıza bu terimlerden bazıları. Değiştirilebilir kaplamalar sayesinde avucunuz için en uygun kaplamayı seçip kullanarak konforlu bir kullanım deneyimi yaşayabilirsiniz. G9'un bir başka güzel özelliği ise ağırlık ayarlama sistemi: Bu sistem sayesinde ürünü ister hantal bir siçana isterseniz de çevik bir fareye çevirebilirsiniz. Yine LED ekran sayesinde profil tercihlerinizi görebilir ve bu ekrana bukalemun gibi her gün ayrı bir renk de koyabilirsiniz. Ürünün kutusunu açtığımızda iki adet kaplama, mouse pad, profil düzenleme yazılımı ve ufak ağırlık çantasını görüyoruz. Farklı ağırlıktaki bu ağırlıklar ile fareden farklı tatlar almak mümkün oluyor. (Ne diyorum ben ya?) Yazılım sayesinde ise istediğiniz ayarı yapmakta serbestsiniz. İşin en güzel yanı ise bu ayarları yanınızda her yere götürebilmemiz. Logitech, teknolojik olarak şimdiye kadar yapılmış en gelişmiş fareyi sunmakla kalmıyor, bir fareden beklediğiniz maksimum konforu da garanti ediyor. Şöyle ki; elinize uymazsa kaplamayı değiştirin, hafif geldiye ağırlık ekleyin, scroll'u beğenmediyseniz scroll modunu değiştirin, hızını beğenmediyseniz çözünürlüğü artırın vb... Liste böyle uzayıp gidiyor. Cihaz size öyle bir ayar özgürlüğü sağlıyor ki ürünü tam istediğiniz kıvama getirmeniz bir ayarınizi alabilir. Yine oyunlarda aldığımız tepki, teflon ayaklar ve rahat kullanımı ile ürün kullanıcılarca şimdiye kadar hiç yaşamadıkları bir deneyim sunuyor. Sonuç olarak Logitech, fareler hakkındaki beklentilerimizi bir kez daha yukarılara çekmeyi başardı.

FİYAT 119Dolar + KDV WEB www.hs.com.tr

MSI P31 Neo

EV VE OFİSLERE DÜŞÜK MALİYETLİ PERFORMANS

Dünyanın önde gelen anakart üreticilerinden MSI, düşük maliyetli olan ama çok yüksek bir performans sergileyen P31 Neo modeliyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Intel P31 Express çipseti ile özellikle ev ve küçük ofislerin ihtiyaçlarını tam anlamıyla karşılayacak özelliklere sahip olan P31 Neo, sunduğu artıları ve uygun son kullanıcı fiyatıyla, oldukça iddialı bir biçimde segmentindeki yerini alıyor. P31 Neo Intel'in yakın bir gelecekte piyasaya süreceği Yorkfield ve



Wolfdale kod adlı işlemcileri ve 1333 FSB'yi destekliyor. P31 Neo, 4 GB'a kadar çift kanal bellek desteği, PCI Express x16 ve x1'in yanı sıra çok sayıda ek kart takabilmemiz için üç adet PCI slotu, Gigabit ethernet, sekiz kanal entegre ses ile her oyuncunun tüm ihtiyaçlarını eksiksiz bir biçimde karşılıyor. P31 Neo, MSI'a özgü Dual CoreCenter kontrol konsolu ve güncel yazılımlarıyla kullanıcılara kolaylık sağlıyor. Yüksek hesaplama gücüyle Intel Core 2 Duo / Quad'lı sistemler kurmak isteyenler için doğru bir seçenek olan MSI P31 Neo, rakiplerinin ötesinde bir fiyat / performans oranına sahip.

FİYAT 89 Dolar + KDV WEB www.msi.com.tr

EKRAN KARTLARI

GPU Modeli	Bellek Miktarı / Tipi	Bellek Veriyolu	Vertex Shader	Pixel Shader	Performans
Nvidia GeForce 8800 Ultra	768/DDR3	384	128*		100
Nvidia GeForce 8800 GTX	768/DDR3	384	128*		95
ATI Radeon HD 2900 XT	512/DDR3	512		320*	83
Nvidia GeForce 8800 GTS	640/DDR3	320	96*		76
Nvidia GeForce 7950 GX2	2 x 512/DDR3	256	16	48	75.7
Nvidia GeForce 8800 GTS	320/DDR3	320	96*		75
ATI Radeon X1950 XTX	512/DDR4	256	8	48	69.7
ATI Radeon X1950 XT	256/DDR3	256	8	48	67.2
ATI Radeon X1900 XTX	512/DDR3	256	8	48	63.4
ATI Radeon X1900 XT	512/DDR3	256	8	48	60.8
Nvidia GeForce 7900 GTX	512/DDR3	256	8	24	59.6
Nvidia GeForce 7950 GT	512/DDR3	256	8	24	55.9
ATI Radeon X1950 Pro	256/DDR3	256	8	36	51.5
Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128		32*	51.3
Nvidia GeForce 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	50.5
ATI Radeon X1900 GT	256/DDR3	256	8	36	49.1
ATI Radeon X1950 GT	512/DDR3	256	8	36	47.3
Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128		32*	47.2
Nvidia GeForce 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	44.4
Nvidia GeForce 7900 GS	512/DDR3	256	7	20	44.1
Nvidia GeForce 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	43.8
ATI Radeon HD 2600 XT	256/DDR4	128		120*	41.5
Nvidia GeForce 7800 GT	256/DDR3	256	7	20	38.6
ATI Radeon HD 2600 XT	512/DDR3	128		120*	36.2
ATI Radeon X1800 GTD	256/DDR3	256	8	12	35.7
Nvidia GeForce 8600 GT	256/DDR3	128		32*	35.6
ATI Radeon X1650 XT	256/DDR3	128	8	24	35.4
ATI Radeon X850 XT-PE	256/DDR3	256	6	16	35
ATI Radeon HD 2600 XT	512/DDR3	128		120*	34.8
Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	33.3
ATI Radeon X850 XT	256/DDR3	256	6	16	33.2
Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	30.4
ATI Radeon HD 2600 Pro	256/DDR2	128		120*	28.5
Nvidia GeForce 7600 GS	256/DDR3	128	5	12	27.3
ATI Radeon X1650 Pro	256/DDR3	128	5	12	26.7
Nvidia GeForce 6800 GT	256/DDR3	256	6	16	26.2
Nvidia GeForce 6800 GS	256/DDR3	256	5	12	26
ATI Radeon X800 GTD	256/DDR3	256	6	12	23.1
ATI Radeon X1600 XT	256/DDR3	128	5	12	21.3
ATI Radeon X1300 XT	256/DDR2	128	5	12	21



8	HP TouchSmart IQ 770 PC	
	Üretim	HP
	Türkiye Dağıtıcısı	Belli değil
	Fiyat	Belli değil
	Web	www.hp.com

HP TouchSmart IQ 770 PC

Estetik, kullanışlı ve büyük olasılıkla pahalı...

Tamam, bu kadar yeter... Bırakın artık fotoğrafa bakmayı... Farkındayım; HP TouchSmart IQ 770 çok güzel görünüyor. Ama önce cihazın özelliklerini bir okuyun; bakalım sizin ihtiyaç ve beklentilerinizi karşılayabiliyor mu?

Öncelikle belirtmeliyim ki HP TouchSmart tam anlamıyla bir PC. Ancak TouchSmart'ın hem estetik açıdan, hem de kullanım kolaylığı açısından masaüstü PC'lere fark atan özellikleri yok değil. Dokunmatik ekran, yerleşik 1.3 MP kamera, yine yerleşik mikrofon gibi tüm multimedya ihtiyaçlarınızı rahatça karşılamak için gereken her ayrıntı, cihazın görünümü korunarak sisteme eklenmiş. Windows Vista'yı rahatça çalıştıracak şekilde bir araya getirilen sistemin temel bileşenleri ise şöyle: AMD Turion T52 1.6 GHz İşlemci, 2 GB DDR2 SD Bellek, 320 GB SATA 3G (7.200 rpm) Sabit Disk, nVIDIA GeForce Go 7600 Ekran Kartı.

Her ikisi de kablosuz olan klavye ve farenin kullanımı



oldukça rahat. Monitörün üzerindeki küçük haznede cihazla birlikte gelen ve dokunmatik ekranın üzerinde kullanabileceğiniz "stylus" (kalem) ise yine kullanımda esneklik sağlıyor. HP TouchSmart'ın bir başka öne çıkan özelliği ise bağlantı noktaları; kasanın ön yüzündeki küçük kapağın altında hoparlör girişleri, S-Video bağlantısı ve iki adet USB noktası bulunmakta. Ayrıca cihazın sol tarafında televizyon yayınları için kullanabileceğiniz bağlantı noktaları da yer alıyor. Ancak TouchSmart'ın bazı modellerinde "composite" ve HDTV / ATSC girişleri bulunmasına karşın, ofisimize gelen cihazda sadece anten ve kablolu yayınlar için bir giriş bulunmaktaydı. Kasanın hemen arkasında ise yine dört adet USB girişi yer alırken, bu girişlerin sağındaki ve solundaki; Ethernet, FireWire, MiniVGA, IR alıcısı girişleri tüm bağlantı ihtiyaçlarınızı karşılar nitelikte.

HP, TouchSmart'ı tasarlarken oldukça pratik yaklaşımlarda bulunmuş; monitörün hemen sağ tarafında ses ayarı için kullanışlı bir tuş, yine bu tuşun üzerinde "mute" tuşu ve radyo kanallarını ayarlayabileceğiniz tuşlar yerleştirilmiş. Hemen monitörün altında yer alan DVD sürücüsü ise aynı bir DVD Player estetiğinde tasarlanmış ve tuşları da buna göre yerleştirilmiş. DVD sürücüsünün bir diğer güzelliği ise bir tepsiye sahip olmaması. Bunun yerine sürücü, medyayı otomatik olarak içeri alıyor; hem kullanışlı, hem de oldukça estetik. DVD sürücüsünün hemen yanına baktığımızda ise Compact Flash ve MicroDrive girişleri; bunun yanında ise SD, MMC, MC kart girişini görebiliyoruz. Ayrıca monitör ayağının hemen yanında Pocket Media Drive için bir "socket giriş" de bulunuyor. Kısacası, TouchSmart'ın diğer medya ve kartları tanımakta hiçbir sıkıntısı ve eksiği yok. Ek olarak; bir HP yazıcısı kasanın üzerine yerleştirebiliyorsunuz. Böylece

yazıcının çıkışı monitörün hemen altındaki açıklığa denk geliyor ve çıktılarınızı buradan alabiliyorsunuz. Toplamda HP TouchSmart, hem işlevsel hem de estetik bir kullanım sağlıyor.

SmartCenter > TouchSmart, Smart Center adlı ve PC'nizin tüm özelliklerine dokunmatik kısayollarla ulaşmanızı sağlayan oldukça pratik bir yazılım ile birlikte geliyor. Monitörün sağ altında yer alan tuş ile açabileceğiniz Smart Center menüsü ile televizyon seyredebilir, müzik veya radyo dinleyebilir, oyun oynayabilir ve internete bağlanabilirsiniz. Elbette bu menüyü istediğiniz gibi kişiselleştirebilirsiniz. Yeri gelmişken söyleyeyim; Monitörün üzerinde bulunan hoparlörler gerçekten çok kaliteli bir ses veriyor; ses seviyesini ne kadar yükseltirseniz yükseltin ses kalitesinde herhangi bir düşüş yaşanmıyor.

Kurulu programların tamamı hayatınızı kolaylaştırmak için Vista'nın içine yedirilmiş ve dokunmatik ekran ile uyumlu olan programlar. Örneğin; stylus ile ekrana not alıp, bu notları post-it benzeri not kağıtları ile ekrana koyabilirsiniz; hatta sesli olarak kaydedebiliyorsunuz.

HP TouchSmart, dokunmatik ve hareketli monitörü (19 inç / 1.440 x 900); sinema, TV, müzik keyfi için tasarlanmış olan kumandası, estetik tasarımı ile tüm multimedya ve gündelik ihtiyaçlarınızı karşılamak için ideal bir sistem. Gönül rahatlığıyla satın alıp evinizin salonuna koyabilirsiniz. Tek sorunu yüksek olması muhtemel fiyatı ve sınırlı upgrade seçenekleri... ❌

- 🟢 Şık tasarım
- 🟢 Kolay kullanım
- 🟢 Eksiksiz bir paket
- 🟢 Dokunmatik ekran
- 🔴 Sınırlı upgrade olanağı

Kim PC kullanıcısı kadar cefakardır? Sorarım size! PC kullanmanın derdi asla bitmez. Kaprisli bir sevgili gibi sürekli ilgi, sürekli bakım ister PC'ler. Bu meretler eğer istediklerini vermezseniz bozulur, küser, istediğiniz hiçbir şeyi yapmaz. Siz de oturup tırnaklarınızı yersiniz, strese girersiniz. İşte biz, sizin strese girmemeniz için buradayız. Gönderin sorularınızı, sorunlarınızı; paylaşın diğer okurlarla. Derdinizi paylaşmak sizi de rahatlatarak göreceksiniz. İşte böyle... O değil de benim Donanım bölümünde ne isim var yahu? Fırat? Fıraaat!!! Sapladın beni buraya hocam, değil mi? Fıraaaaaaa-aaaaaaat!!!!

S: Öncelikle, selamlar LEVEL ailesi. Lord of the Rings: Battle For Middle Earth II oyununu kurduktan sonra, oyun tam açılmak üzereyken bilgisayar kendine restart atıyor. İlk başta "Oyunda sorun var herhalde" dedim ve elimdeki kopyayı değiştirdim ancak aynı sorun tekrar etti. Şöyle bir sorun daha var ki ben oyunu kurmaya çalıştığım zaman sistemimde kurulu olan DirectX sürümü 9.0c miydi, onu hatırlamıyorum. Bir daha denemeden önce, size bir sorayım dedim. Sistemim ise şu: Pentium IV 3.20 Ghz, 512 MB Bellek, 128 MB Radeon 9200 SE Ekran Kartı. HD'de ise 62 GB'lık boş yer

var. DirectX sürümüm ise 9.0c. Şimdiden teşekkürler. Kaan Ali Kobal
C: Ne kadar da sinir bozucu bir durum. Heyecanlı bir oyunu alıp kuruyorsun tam, açılmasını beklerken "çat" diye bilgisayar kendini yeniden başlatıyor. Bu aslında birçok sorunun göstergesi olabilecek bir durum ancak atladığın en önemli nokta ekran kartının DirectX 9 desteğinin olmaması. Radeon 9200 serisi ekran kartları DirectX'in 8.1 sürümü ile sınırlı. Bu yüzden bilgisayarının oyunu çalıştıramaması ve beklenmedik bir tepki vermesi gayet doğal. Bu yüzden

istersen seni "Benim Takoz Bilgisayarım" bölümümüze alalım; eğer bu bölümde yer almayı istemezsen sana en kısa zamanda yeni bir bilgisayar almanı öneririm zira sisteminin çatısı upgrade öneremeyeceğim kadar eskimiş durumda. Ayrıca sistemin, kendini başka bir uygulama sırasında yeniden başlatacak olursa güç kaynağından şüphelenebilirsin. İyi oyunlar.

S: Merhabalar; artık oralarda bana cevap verebilecek kim varsa... Sahip olduğum sistemin temel özellikleri Dual-Core 3.0 İşlemci, 1 GB Bellek ve 128 MB Tümlüşük Ekran Kartı. Anakartım ise i945. Bu sistemin oyun oynatabilmesi için nelere ihtiyacım var? Yeterli olmadığını farkındayım ama üzerine yapabileceğim küçük değişiklikler ile bir nasıl bir performans artışı sağlayabilirim? Hepinize iyi çalışmalar. Veysel Özçoban

C: Sana cevap verebilecek durumda Faruk var, sevgili Veysel. Furkan artık maalesef bizimle çalışmıyor çünkü Fırt onu kovdu. Ama Furkan geri dönecek ve intikamını alacak diye Fırt nasıl korkuyor bir görsen... Neyse, nereden başlasam, nasıl anlatsam... Öncelikle "sistemin oyun oynatabilmesi için" demişsin. Bu gerçekten çok genel bir kavram. Bunu biraz basite indirge-

görüştük dileğiyle.

S: Bana yardım edin lütfen. Geçen ay World in Conflict'e 96 verdiniz ama oyun oynamıyor, ey LEVEL ahalisi! Intel Core 2 Duo (T7200 - 2.0 Ghz) İşlemcili, 2 GB DDR2 Bellekli, GeForce Go 7950 GTX (512 MB) Ekran Kartlı ve 32 bit Windows Vista İşletim Sistemli bilgisayarında oyunu ancak 15 FPS seviyesinde oynayabiliyorum. Dizüstü bilgisayarımın ekranı 1920*1200 çözünürlüğü destekliyor. Ancak ben oyunu 1280 * 1024 çözünürlükte oynuyorum. Ayrıca yine C&C3 20 FPS, Bioshock ise 6 - 12fps civarında çalışıyor. Ne yapacağım ben? Bilgisayarım neden bu kadar kötü bir performans sergiliyor? Emre Kars

C: Sakin arkadaşım, sakın... Bu fevriyelik, bu sinir sana hiçbir şey kazandırmaz. Aksine, eğer bu sinirle gidersen muhtemelen en yakın zamanda bilgisayarına tekme - tokat dalarsın; yapma! Önce sakın ol; git bi' yüzünü yıka. Sonra da yazdıklarımı dikkatle oku. Az önce Veysel'in cevabında da gördüğün üzere Vista gerçek bir sistem canavarı. Sistemin bellek miktarı yeterli. Buna karşılık hem Vista, hem de oynadığını belirttiğin oyunlar veri akış hızının canına okuyabilecek yazılımlar. Kaldı ki henüz ne Vista, ne de DX 10, oyunlara yeterince verimli bir şekilde entegre edilemediler. Ekran kartın

meye çalışalım. Eğer Vista altında oyun oynamak istiyorsan sana en az 2 GB'lık bellek tavsiye ediyorum zira 1 GB'ı Vista kullanıyor zaten. Ayrıca bütçeni çok zorlamayacağını tahmin ederek, ATI'nin DX 10 ve Shader Model 4 destekli yeni ekran kartı serisinden bir kart önerebilirim. Sana uygun ekran kartını ise "Ekran Kartları" bölümümüzden seçebilirsin. Ayrıca yapacağın upgrade'e bağlı olarak anakart yenilemeye de ihtiyacın olabilir; buna hazırlıklı olmanı tavsiye ederim. İşlemcin ise şimdilik yeterli görünüyor. Tekrar

ise masaüstü sistemlerde 7900GT'ye denk geliyor ki bu kartla WiC, ancak "medium" ayarlarda çalışabilir. Yeri gelmişken hemen bir yanlış anlaşılmayı gidereyim: Ekranının yüksek çözünürlükleri desteklemesi, oyunlarda donanımsal olarak kesinlikle bir performans artışı sağlamaz. Oynadığın oyunların grafik ayarlarını ince ince kurcalayarak küçük performans artışları sağlayabilirsin. Ancak bu oyunları sisteminde hızlı oynayabilmek istiyorsan grafik kalitesinden ödün vermek zorundasın. Sağlıcakla kal.

S: Merhaba LEVEL. Durumlar çok fena... Aldığım ikinci el ekran kartı sanırım patlak çıktı. Kartım 256 MB'lık Radeon X800 Pro; bütün güncel sürücüler yüklenmiş durumda (Catalyst ve WDM sürücülerini).

Şimdiye hiçbir şey oynayamıyorum. Sürücülerini üzerine tekrar yüklemeyi denedim ama sonuç yine aynı. Yardım ederseniz sevinirim. Doğan Güneş

C: Sevgili Doğan, öncelikle DirectX 3D testlerini bir yap bakalım ne gibi hata mesajlarıyla karşılaşacaksın. Ancak anladığım kadarıyla sadece oyun oynarken yaşadığın bir problem bu. Sorunun donanımsal değil, daha çok sürücü uyumsuzluğundan kaynaklanan bir problem gibi geldi bana. Sana önerebileceğim en pratik çözüm DirectX 9c'nin yeni bir kopyasını indirmek. Ardından yüklediğin bütün sürücülerini uninstal edip, DirectX'in hali hazırda yüklü olan kopyasını bilgisayarımdan tamamen kaldırmalısın. Ardından bilgisayarını yeniden başlatıp tüm sürücülerini yeniden yüklemelisin. İyi oyunlar. ☺

Faruk ve Furkan'ın kalan parçalarından yapılacak olan RoboEditor sorunlarınıza derman olmaya devam edecek. Paylaştıkça rahatlırsınız; durmayın, sistem sorunlarınızı bu adrese yollayın: donanim@level.com.tr



PC

BIOSHOCK

Oyunu yüklediğiniz dizinde bulunan "defuser.ini" dosyasını "Not Defteri" ile açın ve belgede aşağıdaki kodları bulduktan sonra kod yerine bir tuş atayın. (Mesela; belgede göreceğiniz "god" kodu yerine "F7=god" yazdığınızda oyun sırasında F7 tuşuna basarak ölümsüzlük hilesini yapabilirsiniz.) Belgedeki değişiklikleri yaptıktan ve belgeyi kaydedip kapattıktan sonra oyuna girerek hileleri deneyebilirsiniz.

Ölümsüzlük: god

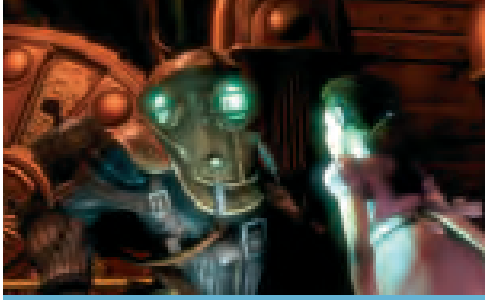
Uçma: fly

Duvarlardan geçme: ghost

Uçma ve duvardan geçme hilesini kapama: walk

İntihar: suicide

Nişan aldığınız yere ışınlanma: teleport



PS3

TIGER WOODS PGA TOUR '07

Oyunun hile girme ekranına aşağıdaki hileleri yazın.

INTHEGAME: EA Sports sponsorluğu

JANNARD: Oakley sponsorluğu

JUSTDOIT: Nike sponsorluğu

JUSTSHAFTS: Graf sponsorluğu

THREE STRIPES: Adidas sponsorluğu

LIGHTNING: PGA Tour sponsorluğu

MACTEC: MacGregor sponsorluğu

MRADAMS: Taylormade sponsorluğu

RIHACHINRZO: Mizuno sponsorluğu

SHOJIRO: Bridgestone sponsorluğu

SNAKEKING: Cobra sponsorluğu

SOLHEIM: Ping sponsorluğu

Tengallonhat: Koca kafalar



CALL OF DUTY 3

Tüm bölümler ve bonuslar: Görev seçme ekranında Select tuşuna basılı tutarak sırasıyla **Sağ, Sağ, Sol, Sol, Kare** ve **Kare** tuşlarına basın.

MOTORSTORM

Tüm kilitli özellikler: Ana menüdeyken L1, L2, L3, R1, R2, R3 tuşlarına bastığınız sırada sol stick'i aşağıya, sağ stick'i ise yukarıya doğru itin.

Mintika temizliği: Yolunuzun üzerinde herhangi bir pislik veya çamur varsa Üçgen tuşuna basarak yolu temizleyebilirsiniz.



Sağlık: givehealth

Bölümdeki tüm düşmanları öldürme: killpawns

Ağır çekim: slomo

Cephane: givebioammo

500 \$: igbigbucks

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Oyunun ana dizininde bulunan "Airborne.exe" kısa yolunun sonuna "-enableconsole" ifadesini ekleyin. Bu işlemin sonunda oyunun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açabilecek ve aşağıdaki hileleri girebileceksiniz.

Ölümsüzlük: god

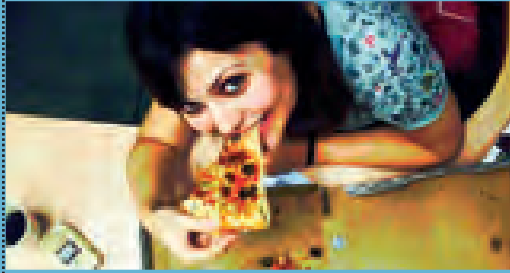
Uçma: fly

Uçmayı kapama: walk

Koca kafalar: Oyun sırasında Pause tuşuna basarak oyunu durdurun ve sırasıyla L1, L2, L3, R1, R2, R3 tuşlarına basarken aynı esnada sol stick'i sola, sağ stick'i sağa doğru itin.

Hız artırma: Herhangi bir aracı kullanırken hız kazanmak için Boots göstergeniz dolduktan sonra X tuşuna kısa aralıklarla basarak aracınızın Boots özelliğini kullanmadan hızlı gitmesini sağlayabilirsiniz.

Hileleri doğru girdiğinizde hileleri onaylayan bir ses efekti duyacaksınız.



THE WORLD EATER: EVERYTHING IS ELIF'S

Hilenin doğru bir şekilde çalışması için aşağıdakileri, Elif'ten gizli bir şekilde yapmalısınız.

Etraftaki her şeyi silip süpüren Elif'e karşı Dünya'daki insanların güvenliğini sağlamak için sırasıyla RT, LT, RT, Sol ve Yukarı tuşlarına basın.

Elif'ten yiyecek saklama: Yukarı, Aşağı, Sol, X ve LT. (Bu kod çalışmayabilir.)

NINJA GAIDEN SIGMA

Mission Mode ekranındayken sırasıyla Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı ve Kare tuşlarına basarak beş ekstra bölüm açabilirsiniz. (Collectors Edition'da geçerli.) Ayrıca; oyunu Normal Mode'da bitirdiğinizde Classic Ryuken kostümünü, Hard Mode'da bitirdiğinizde ise Ashtar Ryu kostümünü aktif hale getirebilirsiniz.

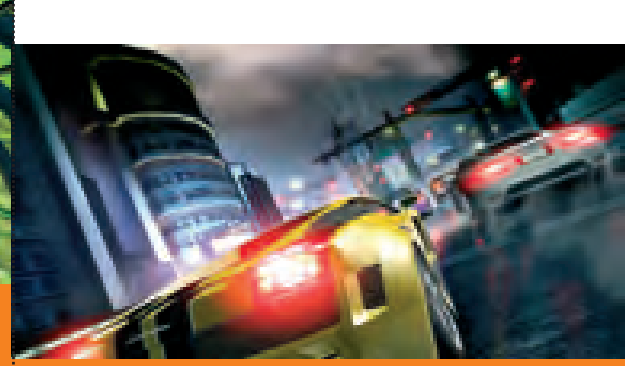
Golden Scarabs Ödülleri

Oyun boyunca karşılaşılabileceğiniz Golden Scarab'ları toplayarak, topladığınız Golden Scarab sayısına göre Murumasa'nın dükkanından, aşağıdaki silah ve özel nesnelere ödül olarak alabilirsiniz. (Not: Aşağıdaki ödüller sadece Ryu ile oynarken kazanabilirsiniz.)

Lives of the Thousand Gods: 10 Golden Scarab

Spirit of the Devils: 15 Golden Scarab

Life of Gods: 1 Golden Scarab



Duvarlardan geçme: eternal

HUD'u görmek: showhud

Silah seviyesini yükseltme: upgradeweapon

Tüm silahlar: allweapons

Tüm cephaneler: allammo

Oyun hızı: Slomo # (# yerine, 1000 ile 10000 arasında herhangi bir sayı girebilirsiniz.)

Ağır çekim: Sl omo .5

Standart oyun hızı: Slomo 1.0

PSP



JEANNE D'ARC

Oyunu bitirdikten sonra kaydedin ve oyundan çıkın; daha sonra oyuna tekrar girin ve kaydettiğiniz bölümü açın. Oyun açıldığında The Graveyard adındaki yeni bir haritanın görünür hale geldiğini göreceksiniz. Bu gizli haritada sizi, 10 yeni savaş ve edinebileceğiniz birçok araç-gereç bekliyor olacak.

Wii

METROID PRIME 3: CORRUPTION

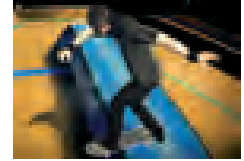
Oyunu bitirerek "Hyper zorluk seviyesini" açabilirsiniz. Ayrıca, oyunu tamamladıktan sonra Credits'in ardından başlayan gizli klibe göz atmayı unutmayın.



XBOX 360

SKATE

Ana menüdeyken sırasıyla Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, X, RT, Y ve LT tuşlarına basarak Exclusive Best Buy kostümünü açabilirsiniz.



Armler of Potency: 5 Golden Scarab

Dabilahro: 20 Golden Scarab

The Armler of Celerity: 25 Golden Scarab

The Armler of Benediction: 30 Golden Scarab

Great Spirit Elixir: 35 Golden Scarab

Armler of Fortune: 40 Golden Scarab

Jewel of the Demon Seal: 45 Golden Scarab

Plasma Saber MkII: 50 Golden Scarab

THE DARKNESS

Aşağıdaki kodları oyunda, etrafta görebileceğiniz herhangi bir telefonda tuşlayın. Kodu doğru girdiğinizde bir olay mesajı duyacaksınız.

5554263: 2K Darkling'i verir.

5555664: Golf kostümlü Darkling verir.

HER PERŞEMBE

Yeni bir hayatın başlangıcında, büyük şehrin tam ortasında...



20:00

KAVAK YELLERİ



KANAL D

www.kanald.com.tr | Alo D: (0212) 478 00 88 | D Smart 22. Kanal

Türkiye'nin Kanalı



Bioshock

Bioshock'un tam çözümüne geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz; şimdiden hepinize kolay gelsin!

8. Fort Frolic Her şeyi bilen oku takip ederek batiskaf iskelesine gidin. Burada, batiskafa binmeden önce Sander Cohen'den size bir mesaj gelecek. Mesajı aldıktan sonra yol boyunca karşınıza çıkacak olan elektrikli tuzaklara ve düşmanlara dikkat ederek iki oda geriye dönün; odayı temizleyip güneye doğru ilerleyin.

İlerlerken geniş bir alana geleceksiniz; burada öncelikle, güneydeki güvenlik kamerasını hack'leyin. Bu sırada ok, sizi ısrarla merkezde bulunan merdivene yöneltmek isteyecek; ona kulak asmayın ve güneye doğru ilerlemeye devam edin. İlerlerken solda göreceğiniz banyoları araştırın. (İçerideki tarete dikkat!) Hepsini araştırdıktan sonra, okun gösterdiği yönde ilerleyerek Cocktail Lounge'a geçin.

Doğu tarafındaki duvarda bir kamera bulunuyor; kameranın görüş alanına girmeden karşınıza çıkan düşmanları öldürün. Bu-Sonunda, Le Marquis D'Epoque denilen yere ulaşacaksınız. Buradan, odanın ön kısmındaki sütunun arkasında bulunan tarete yakalanmadan aşağıya inin ve buradaki makineyi kullanarak sevdiğiniz silahınızı biraz daha geliştirin. Bu sırada yerde yatan cesedin yanındaki kağıtta yazılı olan sayıyı (7774) aklınızda tutun. Silahınızı geliştirdiğinizde içeriye düşmanlar dolmaya başlayacak; işlerini bitirin ve oku takip ederek yukarıya çıkın.

Güney yönünde ilerleyin. İleride bir tarletin koruduğu üç kasa göreceksiniz. Kasaları hack'leyip içindekileri alın ve tekrar oku takip ederek küçük oturma odasına ulaşın. Odanın batı duvarındaki kameranın altına gelip onu hack'leyin ve merdivenden aşağıya inin. Burada, güneydeki merdivenden gelecek olan çağırma tuşuna basın ve kuzeydeki merdivenden gelecek olan düşmanları en güzel şekilde karşılayın. Düşmanların işlerini

bitirdikten sonra asansöre binin ve tiyatroya ulaşın.

Tiyatroya ulaştığınızda ışığın altında piyano çalan bir adam göreceksiniz. Endişelenmenize gerek yok zira piyanist sizi fark etmeden çalmaya devam edecek. Bu sırada Sander Cohen, sizden piyanistin fotoğrafını çekmenizi isteyecek. Piyanistin fotoğrafını çekin ve güneye doğru ilerleyin. Bir balkondan bir diğerine atlayarak buradaki üç tiyatro balkonunu da araştırın. (En sondakinde Alarm Expert Toniği var.) Toniği aldığınızda size saldıracak olan Houdini'nin işini bitirip aşağıya inin ve tiyatro çıkışına doğru ilerleyin. Eğer ilerideki iki tarati atlatırsanız arka köşede sizi bir kasa bekliyor olacak.

Oku takip edin ve merdivenden aşağıya inerek buradaki büyük heykele ulaşın. Heykeldeki boş çerçevelerden birinin yanına gidin ve almış olduğunuz fotoğrafı çerçeveye yerleştirin. Cohen, size yeni görevler vermeye başlamadan önce heykellerden birinin tuttuğu Arbetlet'i almayı unutmayın. (Crossbow'un kulağımıza Arbetlet'ten daha tanıdık gelmesi ne tuhaf, değil mi!?) Şimdi, geri dönüp yukarıya çıkın; doğruya doğru ilerlemeye devam edin ve açılan kapıdan Poseidon Plaza'ya geçin. Burada, donmuş

koridor boyunca ilerleyin. İlerlerken kendinizi bir buz kalıbının içinde bulacak ve Martin Finnegan ile karşılaşacaksınız. Ara videoyu izledikten sonra silahınızı hazırlayın, sol sıranın en sonundaki heykeli (Martin) vurun ve cesedinin fotoğrafını çekin.

Şimdi; aşağıdaki avluva geri dönün, diğer boş çerçeveye elinizdeki fotoğrafı yerleştirin ve ödülünüzü alın. Daha sonra içeriye Big Daddy ile küçük kız girecek. Önce, Big Daddy'nin çevredeki diğer düşmanları öldürüp bitap düşmesini bekleyin; sonra da onu önceden hack'lemiş olduğunuz kameranın görüş alanına çekerek son darbeyi indirin. Şimdi, tekrar yukarıdaki donmuş koridora çıkın ve Poseidon Plaza'nın güneyine doğru ilerlemeye devam edin.

İçeriye girdiğinizde tavanda gezinmekte olan örümceğimsi yaratıklara dikkat edin. Bunlardan önünüze çıkanları öldürerek bölümün güneydeki ucuna ulaşın ve merdiveni es geçerek Sinclair bölüme girin. Odayı araştırmadan önce, sağdaki duvarda bulunan kamerayı hack'leyin ve tezgahın arkasındaki tuşa basarak doğudaki kapının açılmasını sağlayın. Burada bir Silah Geliştirme Ünitesi ile bir kasa bulacaksınız. Silahınızı ünitede geliştirin, kasayı açıp içindekileri alın ve size saldıran örümceğimsi yaratığı öldürün. Şimdi, tekrar Poseidon Plaza'ya geri dönün ve aşağıya inen merdiveni arayın.

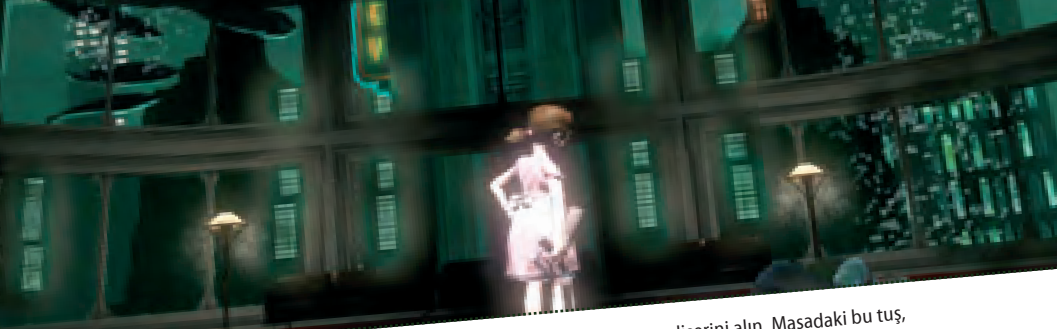
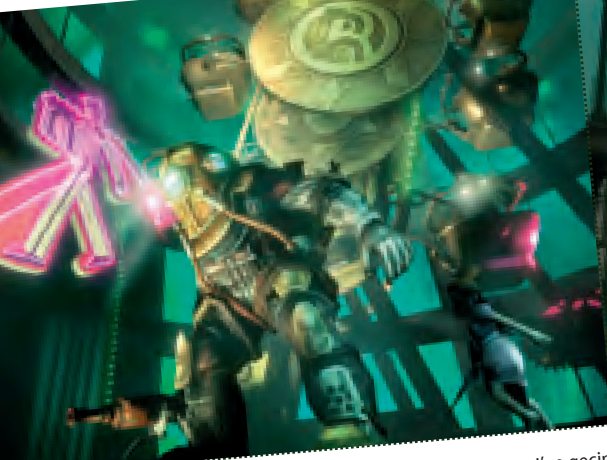
Merdivenden aşağıya inerek su baskının olduğu odaya ulaşın ve buradaki Extra Nutrition 2 Toniği'ni alın. Toniği alır almaz odaya, örümceğimsi yaratıklarla dolmaya başlayacak. Etraftaki heykeller canlanmadan önce Arbetlet ile onları vurarak işlerini bitirin ve tekrar yukarıya çıkın.

Merdivenden yukarıya çıktığınızda yeni bir Big Daddy ve küçük kız ikilisi ile karşılaşacaksınız. Eğer tavsiyemizi dinleyip Sinclair Sprits'teki kamerayı önceden hack'lediyseniz işiniz gerçekten kolay olacak. Şimdi, Big Daddy'yi kameraya doğru çekin ve küçük güvenlik robotlarının Big Daddy'yi öldürmelerini sağlayın. Sonra ana salona dönün ve Sir-Prize adlı kapıdan geçin. İçeriye girdiğinizde buradaki düşmanların birbirlerini öldürmelerini bekleyin ve son kalan düşmanı da öldürdükten sonra onun kontrol ettiği güvenlik robotunu hack'leyip ele geçirin.

Yukarıya çıkmadan önce tezgahın altındaki kasayı hack'leyin ve içindekileri alın. Şimdi, önünüze çıkan elektrikli tuzakları Telekinesis ile etkisi hale getirerek batıdaki kapıdan geçin ve yolu takip ederek Rupture Records'a ulaşın. Sağdaki duvara yakın durarak merdivenden aşağıya inin ve sandalyeye bağlanmış olan ceset, tik tak sesi çıkarmaya başladığında geriye çekilerek cesedin patlamasını bekleyin. Patlamanın ardından içeriye Silas Cobb girecek ve örümcek varı dostlarını üzerinize salacak. Saldırını atlattıktan sonra köşedeki havalandırmaya girin ve üst kısma doğru ilerleyin.

Buradaki düşmanınız Silas da aynı bir önceki düşmanınız Martin gibi bir Houdini'den (kolay hedef) ibaret. Silas'ı öldürüp fotoğrafını





çekin ve güneye ilerleyerek Pharaoh's Fortune Kumarhanesi'ne geçin. İçeriye girer girmez size saldıracak olan örümceğimsi yaratıkları öldürün. Daha sonra üst kata çıkıp batı duvarındaki kamerayı hack'leyin, odayı araştırın ve kasayı açıp içindekileri alın.

Aşağıya inin, Poseidon Plaza'nın güneydoğusuna doğru ilerleyin ve ilerideki kilitli kapıyı, şifreyi (7774) girerek açın. (İçeride bir güvenlik kamerası var.) Şimdi, güneydoğuya doğru devam edip Eve's Garden'a ulaşın ve buradaki makineler ile sahnenin arkasındaki yolu gözden kaçırmayın. Sonra, yolunuza devam edin; az sonra araya bir video girecek ve salonun sonundaki kapı açılacak. Kapıdan içeriye girip oradaki kasayı hack'leyin ve içindekileri alın. Şimdi, dışarıya çıkıp tekrar sahneye geri dönün. Burada, Hector Rodriguez ile karşılaşacaksınız. Hector'un kaçarken barın üzerinde bıraktığı sesli günlüğü alıp peşinden koşun. Electro Bolt ile onu sersemletip Arbe'le kafasından vurarak işini bitirin ve cesedin fotoğrafını çekin. Sahnenin solundaki otomatik kapıdan geçip üst kata çıkın. Buradan, doğu tarafını koruyan taretleri rahatlıkla hack'leyebilirsiniz.

İşiniz bittiğinde oku takip ederek aşağıdaki avluya geri dönün; son çekmiş olduğunuz fotoğrafı, heykeldeki boş çerçeveye yerleştirin, içeri dolan düşmanları öldürün ve en sonunda Sander Cohen'den ödülünüzü alın.

Ödülü aldıktan sonra sonuncu fotoğrafı da boş çerçeveye yerleştirin. Tüm resimler tamamlandığında Sander Cohen gelecek. (Sakin ateş etmeyin!) Onu cam kasaya kadar takip edin ve Medical Expert 2 Tonic'i alın.

Tiyatro girişinin üzerindeki bölümü araştırın ve merdivenden yukarıya çıkıp batıya doğru ilerleyin. Tiyatroya girmeden önce, sağdaki kapıyı açıp Cohen'in odasına girin ve buradaki günlüğü ve Electric Flesh Tonic'i alın. Sonra oku takip ederek batiskafa gidin ve diğer bölüme geçin.

9. Hephaestus > Önünüze çıkanları öldürerek batiskaf istasyonu boyunca doğruya doğru ilerleyin. En sondaki karanlık salona vardığınızda buradaki düşmanları da öldürün ve içerideki taretleri hack'leyin. Sonra, oku takip ederek güneydeki kapıdan geçin ve güney ile kuzey kısmı bir duvarla ayrılmış olan odaya girin. Duvarın diğer tarafına dolanıp buradaki taretleri hack'leyin ve yolunuza devam edin. Ryan'ın ofisine geldiğinizde içeriye girmek hiç de kolay olmayacak. Ryan ile aranızda geçen konuşmadan sonra, size saldıran düşmanları öldürüp güneye doğru ilerleyin ve buradaki kasayı ve Frozen Field Tonic'i sakın gözden kaçırmayın!

Şimdi, arkası dönük bir düşmana rastlayana kadar oku takip ederek ilerleyin. Onunla karşılaştığınızda işini çabucak bitirin ve size saldıran diğer düşmanları da öldürdükten sonra Hephaestus Core'a geçin. Çekirdek bölümüne girdiğinizde sol tarafta, küçük bir düşman ile Big Daddy'yi göreceksiniz. Big Daddy'ye saldırmadan önce, yine

birkaç hazırlık yapacağız elbette. Şimdi, yakındaki basamaklardan çıkarak üst kısma ulaşın ve doğruya doğru ilerleyerek oradaki kamerayı hack'leyin. Bu arada, size saldıran düşmanları hızlı bir şekilde öldürmeyi de ihmal etmeyin. Şimdi, Telekinesis ile odadaki benzini depolarından birini Big Daddy'ye yönlendirilerek kavgayı başlatın ve kameranın görüş alanından kalmasını sağlayarak onun robotlar tarafından öldürülmesini sağlayın.

Çekirdeğin alt bölümüne inip Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanın ve burayı iyice araştırarak etrafı bulduğunuz her şeyi alın. Oku göz ardı edin ve hack'lemiş olduğunuz kameranın yakınında bulunan kapıdan geçin. İçeriye girdiğinizde başka bir Big Daddy ve iki küçük kız ikilisi göreceksiniz. Diğer odadaki benzini deposunu Big Daddy'ye atın ve onu, önceki odada hack'lemiş olduğunuz kameraya doğru çekin. Big Daddy'nin işini bitirdikten sonra, düşmanları öldürerek güneye doğru gidin ve oradaki güvenlik taretini hack'leyin. Şimdi, kuzeydeki merdivenlerden diğer bölüme geçebilirsiniz.

Önünüze çıkanları öldürün ve soldaki iki tarette dikkat ederek aşağıya inin. (Taretleri hack'lemeyi unutmayın!) Odanın güneydoğu köşesine gidin, buradaki kitaplığın arkasındaki delikten geçerek gizli bölmeye girin ve içerideki Damage Research Tonic'i ile günlüğü alın. Şimdi, geri dönün ve Big Daddy'nin cesedini araştırıp üzerinden çıkan R-34 Wire Cluster'ı alın.

Odanın kuzey ucuna giderken karşınıza çıkan diğer Big Daddy'nin işini de yine taretlerden faydalanarak bitirin ve bu Big Daddy'nin de cesedini araştırıp üzerindeki R-34 Wire Cluster'ı alın. Aşağıdaki iki taretin arasında bulunan kilitli kapıya gidin ve şifreyi (0126) girerek kapıyı açın. (Bu kapıyı hack'leyerek de açabilirsiniz.)

Kapıdan içeri girdikten sonra, ofisteki elektrikli tuzakları Telekinesis ile etkisiz hale getirin. Daha sonra çalışma masasındaki tuşa basarak cam bölme açın ve Kyburz'un

Bombası için gereken olan nitrogliserini alın. Masadaki bu tuş, aynı zamanda giriş kapısının üzerinde bir taretin çıkmasına da sebep olacak; aman dikkat! Tareti elektroşok ile vurup hemen hack'leyin. Ardından; Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanın, odadaki delikten sürünüp geçerek diğer tarafta saklı olan günlüğü alın ve çekirdek bölümüne geri dönün.

Şu ana kadar öldürdüğünüz Big Daddy'lerden, üç adet R-34 Wire Cluster almış olmanız gerekiyor. Eğer eksikliğiniz varsa Ryan'ın ofisinin güneybatısında bulunan cesedin üzerinde bir tane daha R-34 Wire Cluster bulabilirsiniz. Artık tek eksikliğiniz Ionic Gel!

Çekirdeğin en üst platformuna çıkın ve buradaki çeyrek depo jeli alın. Daha sonra bir alt platforma inerek tünelin hemen sağındaki jeli de alın. Böylece, bomba için gereken her şeyi toplamış olunuz. Etrafı iyice araştırıp işinize yarayanları da aldıktan sonra, artık bomba için yola çıkabilirsiniz.

Salonun güney ucuna doğru koşarken ışıklar yanıp sönmeye başlayacak ve yanlarından geçtiğiniz üç ceset dirilecek. İsterseniz bu cesetlerin yanlarına yaklaşmadan önce onlar için, Telekinesis ile yanınıza benzini deposu alabilirsiniz.

Cesetlerin işlerini bitirdikten sonra, salonun güney ucundaki merdivenden aşağıya inin. Buradaki hortlayan cesetlerin işlerini de bitirerek binanın batı kanadına ulaşın, buradaki günlüğü ve de Security Evasion 2 Tonic'i alın. (Günlüğü almak için elektrikli su-dan geçmeniz gerekiyor; günlüğü, Electric Flesh Tonic'i kullanıp koşarak almanızı öneririz.) Şimdi, tekrar çekirdeğe geri dönün ve oku takip ederek aşağıdaki bölüme geçin.

Okun gösterdiği delikten sürünerek geçin ve Kyburz'un Bombası'nı yapacağınız yere ulaşın. Tüm eksik parçaları yerleştirerek bombayı tamamlayıp onu yanınıza alın ve geldiğiniz yerden dışarıya çıkın. Oku takip etmeye devam edin ve çekirdekteki geçip aşağıya inin; sonunda, Jeotermal Kontrol Odası'na ulaşacaksınız.

Şimdi, dikkatlice batıya doğru ilerleyin ve odanın kuzeybatı ile güneybatı uçlarında bulunan taretleri, elektroşok ile etkisiz hale getirip hack'leyin. Taretlerin arasındaki vanayı sonuna kadar çevirerek magmanın akmasını sağlayın ve ardından batıdaki asansöre doğru koşun. Asansörü kullanarak aşağıya inin, doğruya doğru ilerleyin ve Shorten Alarms 2 Tonic'i aldıktan sonra, tekrar çekirdeğe gidin.

Sağdaki tuşa basın ve yapmış olduğunuz bombayı parıldayan platforma yerleştirin. Bombayı yerleştirdiğinizde alarm çalmaya başlayacak; yerinizden fazla kıpırdamadan yarı açık olan kapıyı siper olarak kullanarak kendinizi koruyun. Alarm sustuğunda oku takip ederek çekirdeğin çıkışına, oradan da ana kontrol odasına ulaşın.





➔ Şimdi, Big Daddy cesedinin kuzeyine doğru ilerleyin ve karşınıza çıkan düşmanın iki tane robot koruması olacağı için olan ikinci düşmanın iki tane robot koruması olacağı için işini, sizi görmeden önce Arbelet ile bitirmeye bakın. Sonra; doğruya doğru ilerleyin, tuşa basın ve çıkışa doğru yönelin.

Etrafta bulduklarınızı toplayarak önce kuzey yönüne doğru ilerleyin. Daha sonra doğruya dönün ve ilerlerken göreceğiniz delikten sürünerek geçip diğer odaya ulaşın. Burada bulduklarınızı da aldıktan sonra, oduadaki diğer odaya geçin. Odaya girdiğinizde hiçbir şey yapmadan konuşmanın bitmesini bekleyin; konuşma bittiğinde soldaki kapı açılacak. Kapı açıldığında kapıya doğru yürüyün ve videoyu izleyin. Artık, Ryan'ın genetik anahtarına sahipsiniz. Şimdi, anahtarla kendinizi imha mekanizmasını etkisiz hale getirin. Diyalog bittikten sonra arkanızdaki kapı açılacak ve içeriye pek çok güvenlik robotu girmeye başlayacak. Hızla oradan uzaklaşın ve batıya koşarak ana kontrol odasına, oradan da diğer bölüme ulaşın.

10. Rapture Central Control> Okun gösterdiği yönde ilerleyin ve size yolu gösteren küçük kıızı takip ederek kapıya ulaşın. Kapıdan geçtiğinizde yerde parıldayan manivelayı alın, onu kullanarak vinç sistemini çalıştırın ve yüzeye açılan kapıdan dışarıya çıkın.

Merdivenden tırmanarak kanalizasyona ulaşın ve henüz sizi fark etmemiş olan düşmanları öldürün. Ters dönmüş vagondaki kasayı hack'leyip içindekileri alın ve oku takip ederek kuzeye doğru ilerleyin. Duvarın kenarından dönün ve "Who is Atlas?" (Atlas kimdir?) tabelasının bulunduğu odaya

dikkatlice girin. Odanın tam ortasında bulunan taret, elektroşok + hack ile ele geçirin.

Sağdaki salonun doğu tarafında bir güvenlik kamerası, kuzey kısmında ise bir Big Daddy ile bir Nitro Splicer bulunuyor. Önce Nitro Splicer'ı, hack'lemiş olduğunuz tarette çekerek işini bitirin. Daha sonra da salonun batı kısmında bulunan bir diğer taret hack'leyip ele geçirin. Şimdi, odadaki güvenlik kamerasını da hack'lerseniz iki taret ve bir kamera ile küçük bir ordunun sahibi olacaksınız. Big Daddy ile işiniz bittikten sonra, önünüze çıkanları öldürerek kuzeye doğru ilerlemeye devam edin ve Mercury Suites'e ulaşın.

Hiç zaman kaybetmeden soldaki kamerayı hack'leyin çünkü buradaki Big Daddy ile savaşırken bu kamera çok işinize yarayacak. Kamerayı hack'ledikten sonra Big Daddy'yi ve diğer düşmanları kameranın görüş alanına çekip işlerini bitirin. Şimdi, ortasında dönen merdiven bulunan odaya kadar kuzey yönünde ilerlemeye devam edin. Sol duvarda bulunan güvenlik kamerasına dikkat ederek merdivenden çıkın ve buradaki Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanın. (Cohen'in Dairesi'ndeyken Mercury Suites'in doğu kapısından geçerek bir başka Silah Geliştirme Ünitesi'ne daha ulaşabilirsiniz.) Bir süre sonra Cohen, size telsizden ulaşacak ve üzerinize birkaç adam

yollayacak. Gelen adamları öldürün ve Cohen geldiğinde onun da işini bitiriverin. (Houdini'den pek farkı yok.)

Mercury Suites'in kuzeyinde yer alan Culpepper'in Dairesi'ne gidin; dairenin girişinde bulunan kameraya dikkat ederek içeriye girin; buradaki düşmanları öldürün ve etrafa göz atın. Sonra, tekrar Mercury Suites'e dönün ve batıya doğru ilerleyerek Su Chong'un Dairesi'ne ulaşın.

Daireden içeriye girdiğinizde size saldıranları öldürün, oku takip ederek dairenin doğu kanadına yönelin ve karşınıza çıkacak olan Clever Inventor Tonigi'ni alın. Çalışma masasındaki sesli günlük ile Mercury Suites'e ulaşın. Çıkış kapısında, Daireyi araştırdıktan sonra, Mercury Suites'e ulaşın. Çıkış kapısında, bir RPG taretli ile bir düşman göreceksiniz; önce, düşmanı taretten uzağa çekerek öldürün ve sonrasında da taretli hack'leyin.

Şimdi, odanın ortasındaki dönen merdivenden yukarıya çıkmaya başlayın. Dikkat! Üçüncü katta, kuzey yönünde bir kamera bulunuyor ve bu kamera sizi, daha ikinci kattayken fark edebiliyor. O nedenle hızlı olmalı ve kamera alarm vermeden onun görüş alanından çıkmalısınız. Sizin için pek önemli olmayacağı için bu kamerayı vurarak yolunuza devam edin. (İkinci kattaki terk edilmiş daireye giderseniz buradaki yatağın arkasında bulunan kasayı gözden kaçırmayın.) Şimdi, üçüncü kata çıkın ve size saldıranları öldürün. Bu sırada, elektrikli tuzaklara ve mutfakta ölü taklidi yapan düşmana da dikkat edin! İşiniz bittikten sonra, oku takip ederek Tenenbaum'un Dairesi'ne ulaşın.

Dairenin her yerinde elektrikli tuzaklar bulunduğu için dikkatli olun. Tuzakları, Telekinesis ile etkisiz hale getirip oku takip ederek aşığıya inin. Önce, sağdaki taretli hack'leyin, sonra da kasayı hack'leyip içindekileri alın. Okun gösterdiği kapının kilidine ateş edin ve aniden içeriye dalan Lead Splicer'ı öldürün. Şimdi, yolunuza devam ederek Mercury Suites'in zeminine ulaşın ve odanın ortasındaki kilitli asansöre gidin. Şifreyi (5744) girip asansörü çalıştırın ve Fontaine'in Dairesi'ne doğru çıkmaya başlayın.





→ ulaşın.

Odanın solunda kırık bir kapı, sağdaki odaya ise bir Big Daddy, bir küçük kız ve iki taret bulunuyor. Bu kez taretleri hack'lemek yerine, Arbelet ile onları uzaktan vurarak patlatın ve pencereden odaya girin. Taretlerin bulunduğu oda, yan yana odaların bulunduğu daireesel bir bölüme açılıyor. Odalar da pek fazla bir şey olmasa da hepsini iyice araştırın. Daha sonra salonun doğu ucundaki kamerayı hack'leyip ele geçirin ve Little Wonders'ın doğu yönündeki odasına girerek içerideki Safecracker Toniği ile Big Daddy Pheromone Sample'ı alın. Bu sırada, bölgede devriye dolaşan Big Daddy'yi hack'lemiş olduğunuz kameraya doğru çekin ve onu, Electric Buck ile sersemletip öldürün. Daha sonra da daire şeklindeki salona gidip batı ucundaki merdivenden balkona çıkın.

Balkonun kuzey ucunda, ikinci bir Big Daddy Pheromone Sample bulacaksınız. Burada, yerde ölü taklidi yapan düşmanı Sample ile odanın diğer ucuna gidip üçüncü Big Daddy Pheromone Sample'ı da alın. Sonra batıdaki kapıya doğru yönelin ve kapının üzerindeki kamerayı hack'leyip yolunuza devam edin. Üst katta sol tarafta bulunan taretleri hack'leyin ve salon boyunca ilerleyerek Optimized Eugenic's'e ulaşın.

İçeriye girdiğinizde tam karşındaki kameraya dikkat edin ve ona görünmeden sol taraftan ilerleyip kamerayı hack'leyin. Burada gördüğünüz bütün benzin depolarını birer birer alıp içerideki Big

Daddy'ye fırlatın ve sonra da Electric Buck ile Big Daddy'yi kameranın görüş alanında tutarak ölmesini sağlayın. Sonra doğudaki odaya girin (Live Subject Testing), arka taraftaki kontrol odasından Alarm Expert 2 Toniği'ni alın ve buradaki Voicebox Modification Machine'i kullanarak Big Daddy olmaya bir adım daha yaklaşın. İleride, yerde ölü taklidi yapmakta olan düşmanları daha ayağa kalkmadan Arbelet ile vurup işlerini bitirin.

Optimized Eugenic's'in ana girişine geri dönün ve doğuya doğru ilerleyin. Salonun kuzey ucunda, güney yönüne bakan bir kapı bulunuyor. Bu kapıdan geçip ortadaki odaya girin ve odanın güney ucundaki kamerayı yok edip elektrikli makinenin arkasındaki kasayı hack'leyin. Kasadakileri aldıktan sonra Optimized Eugenic's'in kuzeydoğusundaki odaya girin ve içerideki örümceğimsi yaratığı öldürüp hemen soldaki RPG taretini elektroşok + hack kombosuyla ele geçirdikten sonra, buradaki günlüğü alın.

Şimdi; kuzeybatıdaki odaya girin, içerideki düşmanı öldürün ve iki RPG taretini de hack'leyin. Buradaki Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanın ve kasayı bulup içerideki diğer odaları da

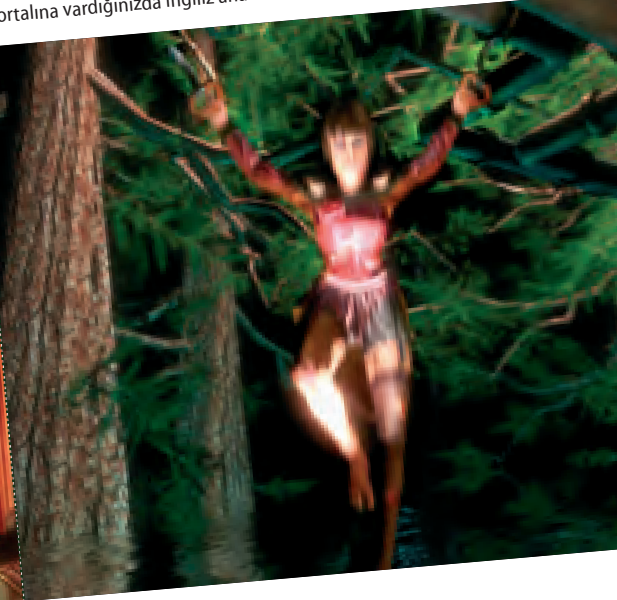
araştırıp diğer bölüme geçin.

Daha önce RPG taretini hack'lemiş olduğunuz güney ucuna doğru ilerleyin ve ilerideki Big Daddy'yi Electro Buck ile bu taretin menziline tutarak öldürün. Sonra güneye doğru ilerleyip sağdaki kapıdan geçerek diğer kısma ulaşın.

İlerleyin ve ölü taklidi yapmakta olan düşmanı öldürün. Soldaki ilk kapıdan içeriye girip içerideki bozuk güvenlik robotlarını hack'leyerek ele geçirin. Batıdaki salon boyunca ilerlemeye devam edip sağdaki ilk kapıdan yavaşça içeriye girin. Odadaki iki taret de onlar daha sizi fark etmeden yok edin ve odanın arkasındaki sesli günlüğü alın. Şimdi, güneye doğru ilerleyin ve ilerideki odaya girip odanın doğu kısmında bulunan Big Daddy Kıyafeti'ni alın. Sonra kıyafetlerin hemen güneyindeki kilitli olan cephaneliğe gidin, şifreyi (1921) girerek kapıyı açın ve içeridekileri toplayın. Odanın batı ucuna açılan donmuş kapıyı Incinerate ile açıp burayı da araştırın.

Şimdi, doğudaki büyük odaya geçip buradaki Hacker's Delight 3 Toniği ile Big Daddy Kaskı'nı alın. Big Daddy olmanıza sadece bir parça kaldı! Bölümün en sonuna gidin ve Mendel Family Library adlı bölüme geçin.

Kütüphaneye girin, sağdaki güvenlik kamerasını vurup patlatın ve kameranın hemen arkasında bulunan RPG taretinin de işlerini ve kameranın hemen arkasında bulunan RPG taretinin de işlerini bitirip batıdaki odaya girin. Buradaki Houdini'yi öldürdükten sonra, kütüphanenin batı ucuna gidin ve Damage Research 2 Toniği ile Big Daddy Botları'nı alın. Evet! İşte, büyük an geldi! Artık, çevrenizdeki küçük düşmanlar size saldırmayacak! Zira artık siz Big Daddy'siniz! Şimdi, oku takip ederek bölümün başına doğru ilerleyin. Küçük kız portalına vardığımızda İngiliz anahtarı ile portali parçalayın. İçeriden





Çıkan küçük kız yakındaki kapıyı sizin için açacak; kapıdan ilerleyin ve diğer bölüme geçin.

13. Proving Grounds> Bu bölümde ne almanız gereken bir günlük, ne de bulmanız gereken bir kasa var. Bu bölümdeki tek göreviniz, küçük kız korumak. Küçük kız ilerledikçe; çevredeki taretleri hack'leyin, gördüğünüz düşmanları öldürün ve toplayabileceğiniz her şeyi toplayın. Eğer küçük kız ölürse endişelenmeyin çünkü portallı kullanarak yeniden çağırabilirsiniz. Şimdi, doğruya doğru ilerleyerek küçük kız lobi boyunca takip edin. Sonunda küçük kız, size bir kapı açacak. Kapı açıldıktan sonra aşağıda savaşmakta olan Big Daddy'ye alırdıktan küçük kız takip etmeye devam edin ve karanlık salona ulaşın.

Güney kanadında ilerlerken köşeyi döndüğünüzde karşınıza çıkan düşmanı öldürün ve hemen ileride, tavanda bekleyen düşmanı da küçük kıza saldırmadan önce Arbelet ile vurun. Kanadın güney ucuna ulaştığınızda küçük kız cesetlerden ADAM toplamayı bırakacak; o anda kızın hemen üzerindeki kamerayı hack'leyin. Düşmanlar size dalgalar halinde saldırmaya başladığında da makineli tüfek ile işlerini bitirin. Hepsini öldüğünde küçük kız ile kuzeye doğru ilerlemeye devam edin.

Karşınıza, Leadhead Splicer ve güvenlik robotu çıktığında Leadhead Splicer'ı öldürüp robotu hack'leyin. Sonra batıdaki salona doğru yönelin ve küçük kız onlara yaklaşmadan önce, içerideki kamera ile taretleri hack'leyin. Küçük kız cesetlerden ADAM toplarken size saldıran düşmanları, hack'lemiş olduğunuz taretin de yardımıyla öldürün. Etraf sakinleştikten sonra, hemen küçük kızın önüne geçerek salonun batı ucundaki taretleri hack'leyin ve tekrar kız takip etmeye başlayın.

Küçük kızın yeni açtığı kapıdan içeriye girin ve odanın balkon kısmındaki Big Daddy'nin yanından geçerek yolunuza devam edin. (Big Daddy, Big Daddy'ye saldırmaz!) Küçük kız sağdaki duvara doğru ilerlerken onu takip edin ve aniden karşınıza çıkan taretleri çabucak hack'leyip / patlatıp küçük kızın ölmesini engelleyin. Taretin işini bitirir bitirmez küçük kızın önüne geçin ve köşeyi dönüp kapı eşliğinin solundaki taretleri de etkisiz hale getirin.

İlerideki kapıdan geçerek su basmış olan salona çıktığınızda sudan gelecek olan saldırıya karşı hazırlıklı olun. Düşmanlar size saldırdığında elektroşok ya da el bombası kullanarak hepsinin işini tek hamlede bitirin ve yol boyunca ilerleyin. Salonun batı ucunda, güvenlik robotu ile dolaşan bir düşman göreceksiniz; bu düşmanı uzaktan Arbelet ile vurun ve küçük kızdın önce güvenlik robotuna ulaşın hack'leyin. (Kız, su da, Big Daddy'den daha hızlı ilerlediği için zıplama zıplama koşun.)

Yukarıda, solda bulunan taretleri hızlıca hack'leyip küçük kıza saldırmaya hazırlanan örümceğimsi yaratıklara doğru yönelin. Taretin arkasında bulunan kamerayı hack'leyebilirsiniz hack'leyin ama bu sırada küçük kıza koruyamayabilirsiniz. O nedenle, burada öncelikli hedefiniz küçük kıza korumak olsun. Taretin bulunduğu yön dahil, size her taraftan saldıran düşmanlarla bir şekilde başa çıkın. Eğer güney yönüne giderseniz yere dökülmüş olan benzini, Incinerate ile yakarak kendinize ateşten bir duvar oluşturup işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

Odadaki tüm düşmanları öldürdükten

sonra, pompalı tüfeğinize Electric Buck doldurun ve küçük kızın ADAM toplamasını bekleyin. Birazdan bir Big Daddy ile karşılaşacaksınız! Big Daddy geldiğinde ona ateş etmeye başlayın ve işini bitirin. (Bu arada, küçük kız korumayı unutmayın!) Şimdi, küçük kız takip ederek bölümün sonuna ulaşın ve size vereceği ADAM Toplama Aleti'ni alın. Burada, isterseniz geri dönüp güneydoğu yönünde bulunan kasayı hack'leyip içindekileri alabilirsiniz.

14. Fontaine> Fontaine'in bulunduğu odaya girdiğinizde onun bağlı olduğu makineye doğru gidip sahip olduğunuz ADAM'ın ilk çeyreğini emin. Bu hareket sonrasında Fontaine, bağlı olduğu yerden kurtulup size ateş toplarını fırlatmaya başlayacak. Sağa sola kaçarak bu ateş toplarından kendinizi koruyun ve bir yandan da makineli tüfekle Fontaine'e ateş edin. Bu şekilde devam edip Fontaine'e yeterince zarar vererek onun tekrar makineye dönmelerini sağlayın ve makineye döndüğünde ADAM'ın ikinci çeyreğini emin.

Fontaine makinesinden tekrar çıkacak ve bu defa size ateş yerine buz topları fırlatmaya başlayacak. Yine sağa sola kaçarak bu toplardan kendinizi koruyun ve ona ateş edin. Böylece Fontaine, bir süre sonra yardım için birkaç güvenlik robotu çağırarak, Robotlar geldiğinde hemen makinenin solundaki duvara koşup üzerinde "R" yazan kolu indirin ve robotların kapanmasını sağlayın. Bir süre savaştıktan sonra Fontaine tekrar makineye dönecek. Yine yanına gidin ve ADAM'ın üçüncü çeyreğini de emin. Bunun ardından Fontaine, makinesinden çıkıp onlarca düşmanı bir anda çağırarak ve bu defa da size elektrik topları atmaya başlayacak. Fontaine'in çağıracağı düşmanları umursamadan sadece size fırlattığı elektrik toplarından kaçın ve bu sırada Fontaine'e ateş edin. Ayrıca, Nitro Splicer'ların attığı el bombalarını da Telekinesis ile yakalayın Fontaine'e yollayın.

Düşmanınız son defalığına makineye döndüğünde size ateş edenlere alırdıktan Fontaine'in yanına gidin ve kalan son çeyrek ADAM'ı da emerek şimdiden klasikler arasına girmiş olan bu güzel oyunu bitirin. 🎮



X-COM

Pek çok oyuncunun hayatında önemli bir yer kazanan X-COM'un yapım aşaması hiç kolay olmadı. Hak ettiği şöhreti sürdürebilmek ise yapım aşamasından çok daha zordu.



YAPIM MicroProse Software

PLATFORM Amiga, Amiga CD32, PlayStation, PC

TÜR Strateji

ÇIKTIĞI TARİH 1993

1993 yılında eğlence dünyası için kolay kolay unutulmayacak ve şanını hiç kaybetmeyecek bir oyun piyasaya çıktı: X-COM: UFO Defence. Hem oyun dünyasına yeni bir tarz katan, hem de son derece sadık bir hayran kitlesi oluşturan bu oyunun oldukça ilginç bir geçmişi var. 1993 yılından başlayan hikaye, 2007 yılına kadar altı resmi, dört resmi olmayan oyun ile sürüp gitti. İlginç olan nokta ise X-COM'un klasikler arasına girmiş olmasına rağmen bu 10 farklı oyundan sadece bir - iki tanesinin gerçekten başarılı kabul edilmesiydi.

Her şey, başını Julian Gollop'ın çektiği Mythos Games adlı bir firmanın Laser Squad isimindeki bir tur bazlı strateji oyunu

geliştirmesiyle başladı. Oyun, ZX Spectrum ve Commodore 64 için geliştirilmişti. Piyasaya çıktığı zaman aldığı olumlu eleştiriler daha o zamandan Laser Squad'ın daha büyük bir şeylere gebe olduğunu göstermek için yeterliydi.

Oyunun başarısı ile iyice motive olan Julian Gollop, ara vermeden bir devam oyunu üzerinde çalışmaya başladı. 1991 yılında Atari ST için bir oyun hazırlamışlardı bile. Laser Squad 2 adını verdikleri oyun, bir önceki oyuna göre çok daha iyi grafikler ve Populous benzeri izometrik bir görüme sahipti. Özel bir toplantıda oyunun demosunu MicroProse'a gösterdiler ve hikayenin dönüm noktası bu an oldu.

MicroProse oyunu çok beğenmişti fakat takıldıkları ve emin olmadıkları bazı noktalar vardı. Öncelikle, MicroProse büyük satış rakamlarına ulaşabilecek, listelerin ilk sırasına oturabilecek bir oyun istiyordu. Bu yüzden oyunun hikayesinin, o yıllarda çok satan diğer oyunlar gibi Dünya üzerinde

geçmesi konusunda ısrarcı oldular. Mythos, bu beklentileri karşılayabilmek için kararlıydı ve Julian toplantıdan çıkıp doğrudan şehir kütüphanesine giderek UFO'lar ile ilgili kitaplarla gömüldü. Ciddi bir teorik çalışma sonrasında Dünya'yı uzaylıların istilasından kurtarmak üzerine kurulu olan X-COM: UFO Defence ile ortaya çıktı.

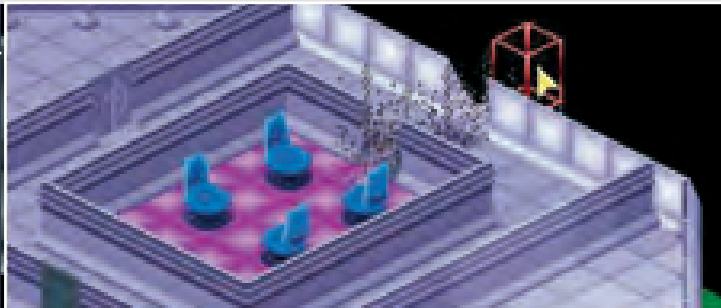
Programlama Mythos, grafikler ise MicroProse tarafından yürütülüyordu ama MicroProse oyun ile ilgili hoşuna gitmeyen pek çok şeyi bir anda silip atmaya karar veriyordu. Her ne kadar bunlar oyunu daha iyi hale getirecek çabalar ve müdahaleler olsa da projenin ilerleyişi ciddi anlamda sekteye uğruyordu. Bunlara dönem dönem ortaya çıkan maddi sıkıntılar da eklenince oyunun tamamıyla hazır hale getirilmesi tam üç yılı buldu. Fakat sonuç hem yapımcılar, hem de oyuncular için -her şeye rağmen- son derece tatmin ediciydi.

X-COM Kardeşliği> X-COM'un başarısı,

oyuncuların bir devam oyunu beklentilerini sağladığı gibi yapımcıları da -satış rekorları kıran- bu ilk oyunun üzerine yeni kazanç katlarının çıkılması yönünde motive etti. Bu sayede 1995 ve 2001 yılları arasında beş resmi devam oyunu yayınlandı.

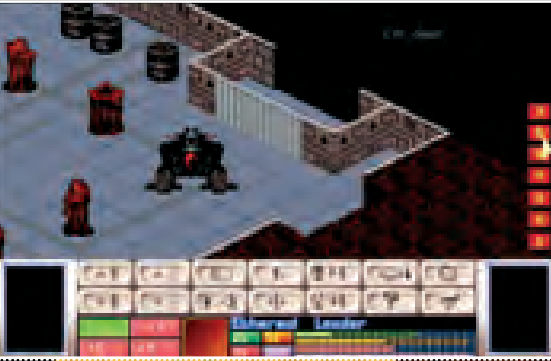
X-COM: Terror from the Deep (1995)> UFO Defence'in hemen ardından, bir yıl sonra piyasaya çıkan oyun yine MicroProse imzası taşıyordu ve hatta oyun bu kez tamamıyla MicroProse tarafından üretildi. Pek çok yönden ilk X-COM'u andıran oyun bu yıl, Valve Software'in Steam platformu üzerine kurularak 2K Games tarafından yeniden piyasaya sürüldü.

X-COM: Apocalypse (1997)> Serinin üçüncü oyunu olan Apocalypse, ilk oyunu da geliştiren Julian Gollop'un ekibi olan Mythos Games tarafından geliştirildi ve 1997 yılında MicroProse tarafından piya-



PLAYSTATION OYUNCULARINA ÖZEL!

Çoğu kişi X-COM oyunlarının sadece eski konsollar ve PC için üretildiğini düşünür. Ama X-COM'un aslında PlayStation versiyonları da piyasaya sürüldü. 1994 yılında UFO Defence, 1995 yılında ise Terror From the Deep, MicroProse tarafından PlayStation için özel olarak hazırlandı. Ne yazık ki her iki sürüm de oyunun PC versiyonunun gölgesinde kalmaktan öteye gidemedi.



X-COM'UN KİTAPINI YAZMAK...

Filmlerin oyunlarının yapılmasına uzun zamandır alıştık. Son zamanlarda, oyunların filmeleştirilmesine de alışmaya başladık. Peki ya, oyunların romanlara esin kaynağı olduğunu biliyor muydunuz? Üstelik de bundan çok zaman önce... X-COM: UFO Defence, 1994 yılında piyasa çıktıktan sadece bir yıl sonra uluslararası üne sahip olan, bilim kurgu ve fantastik türdeki eserlere imza atan Diane Duane, X-COM: UFO Defence - A Novel adlı kitabını yayınladı.



saya sürüldü. Seride, gerçek zamanlı savaş kavramı bu oyunla birlikte girmiş oldu.

X-COM: Interceptor (1998)> Davis Ellis tarafından geliştirilen ve MicroProse tarafından piyasaya sürülen serinin dördüncü oyunu, piyasaya çıkışıyla beraber çok ses getirdi. Fakat ne yazık ki bu sesler hayranlık ifadeleri değildi. Pek çok oyuncu ve oyun eleştirmeni tarafından serinin en kötü oyunu olarak tanımlanan Interceptor, ortalama 250 bin satış rakamına ulaşan



diğer X-COM oyunlarının yanında sadece 30 bin satışla sınıfta kaldı.

X-COM: Email Games (1999)> Söylentiler ilk ortaya çıktığında "Araştırma özelliği bulunmayan bir X-COM oyunu nasıl olabilir?" diye çok merak edilmişti. MicroProse ve dolayısıyla elinde bulundurduğu X-COM'un haklarını yeni satın almış olan Hasbro Interactive, ağırlıklı olarak e-mail ile oynanan bir X-COM ortaya çıkarırdı ve oyuncuları hayal kırıklığına uğrattı.

X-COM: Enforcer (2001)> 2001 yılında Infogames tarafından serinin altıncı ve sonuncu resmi oyunu olan Enforcer yayınlandı. Interceptor'den sonra en kötü ikinci oyun olarak tarihe geçen Enforcer, basın çok ciddi, olumsuz eleştiriler aldı. Enforcer, yol açtığı düşüş ile sadece planlanan diğer iki X-COM oyunu olan Alliance ve Genesis'in iptal edilmesine değil, aynı zamanda Hasbro'nun kapanmasına da yol

açan sebeplerden biri oldu.

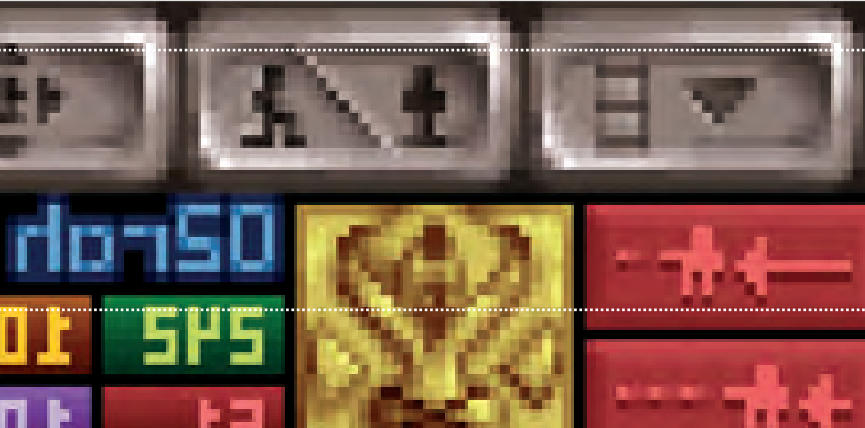
Uzak akrabalar> X-COM serisinin özellikle ilk iki oyunu tüm dünyada çok büyük ses getirmiş, çok ciddi boyutlarda ve sadık bir hayran kitlesinin oluşmasını sağlamıştı. Öyle ki bu hayran kitlesi art arda çıkan kötü devam oyunlarını bile en azından deniyor, onlar nedeniyle umutlarını kaybetmiyor ve X-COM'un o çok sevdiği atmosferini tekrar yakalayabilecekleri bir oyun için sabırla bekliyorlardı. Ancak ne yazık ki bu beklentiler boşa çıktı. İlk oyundan dört yıl sonra piyasaya çıkan Interceptor'ın ardından X-COM serisi bir daha ayağa kalkamadı.

Fakat X-COM'un önderlik etmiş olduğu oyun tarzı ve hayran kitlesi hala ayakta. Sonunda, 2003 yılında ALTAR Interactive, X-COM'dan esinlenerek UFO: Aftermath oyununu piyasa çıkardı. Hatta oyunu geliştirme aşamasında ALTAR Interactive, -ilk oyundan dokuz yıl sonra- hala ilk X-COM

oyunlarını oynamaya devam eden, fanatik hayran kitlesine ulaşabildi ve Aftermath'i onların beklentileri doğrultusunda hazırlayarak tatminkar bir sonuç ortaya koydu.

Aftermath, oyuncuları mutlu etmişti. Her men bir devam oyunu için çalışılmaya başlandı ve iki yıl sonra UFO: Afterschok yine ALTAR tarafından piyasaya sürüldü. Her ne kadar oyun, beğeni toplamış ve bir önceki oyun olan Aftermath'in mantığı üzerine kurulmuş olsa da çok fazla sayıda program hatası içerdiği için üst üste yamalar yayınlanmaya başladı. Her yama, bir öncekinden kalan bazı sorunları gideriyordu. Oyunun kopya engelleme sistemi bile hatalıydı ve oyun bazı sistemlerde kesinlikle çalışmıyordu. Bu tatsızlıklar hayranların çok ciddi tepkilerine yol açtı.

Neyski ALTAR Interactive 2007 yılında çıkardığı serinin üçüncü oyunu olan UFO: Afterlight ile özlendi X-COM türünün kolay kolay yok olmayacağını bir kez daha kanıtlanmış oldu. ☹



RUHALTI



“ONLARI ANLADIĞIMI DEĞİL; ANLAMAYA ÇALIŞTIĞIMI SOYLEYEBİLİRİM”

Bahadır Baruter... Yaklaşık 20 yıldır mizah dünyasının içinde... Kurucusu olduğu tüm dergiler (Lombak, Penguen vb.) ismini Türk mizah literatürüne kazandı; Türk mizahına yön veren ve yol gösteren birkaç ustanın yanına çoktan yazdırdı adını. O artık, Oğuz Aral'ın yakınlarında bir sayfada durmakta birkaç yol arkadaşı ile birlikte... O, 43 yaşında ve mesleğinde bir usta artık, tıpkı kendi ustası Oğuz Ağabeyi gibi...

Doruk Akyıldız: Söyleşimizin girizgahını, karikatüre olan ilginizin nasıl ve ne zaman başladığını, profesyonelliğe nasıl ilk adımı attığınızı sorarak yapalım isterseniz...

Bahadır Baruter: Aslında gençliğimin ilk yıllarında karikatüre karşı bir ilgimin olduğu söylenemez; hatta "Sevmezdim" bile diyebilirim. Sonrasında, Güzel Sanatlar Akademisi (Mimar Sinan Üniversitesi) "resim" bölümüne girince, zamanla bu sanata ilgi duymaya başladım. Ne var ki resim her daim daha önde olmuştur benim için. Kısacası, hiçbir mizah dergisine gidip, "Bakin bunlar benim karikatürlerim ve ben de sizinle çalışmak istiyorum" demedim.

DA: Çizerliğe başladığınız 90'lı yılların başından bugüne, mizah anlayışınızda ve genel olarak Türkiye'de, karikatürde ne gibi değişikliklerin yaşandığını düşünüyorsunuz?

BB: Aslında hem benim anlayışında, hem de Türkiye'deki mizah anlayışında bir değişimin yaşandığını söylemek yerine, bir dönüşümden söz etmemiz daha doğru olur. Çizerliğe başladığım 90'lı yılların başında argo, seks, karikatür gibi kavramlar "underground" kültürün içinde yaşam buluyordu. Daha sonraki yıllarda popüler kültür, hakimiyetini sosyal hayatta hissettirmeye başlayınca sözünü ettiğim kavramlar yavaş yavaş evcilleşmeye ve gün ışığına çıkmaya başladı. Böylece sosyal anlamda da bir dönüşümün tohumları atılmış oldu. Günümüzde ise biz mizahçılar adına daha özgür bir ortam olduğunu söyleyebiliriz. Kesinlikle popüler kültüre sempatiyle baktığımızı dile getirmiyoruz; yanlış anlaşılmasın. Aksine bu kültürle ve onun enstrümanlarıyla mizahın her daim bir kavgası olmuştur. Ne var ki bir yandan da popüler kültürün nimet-



DA: Bir heykelini de yaptınız Oğuz Aral'ın...

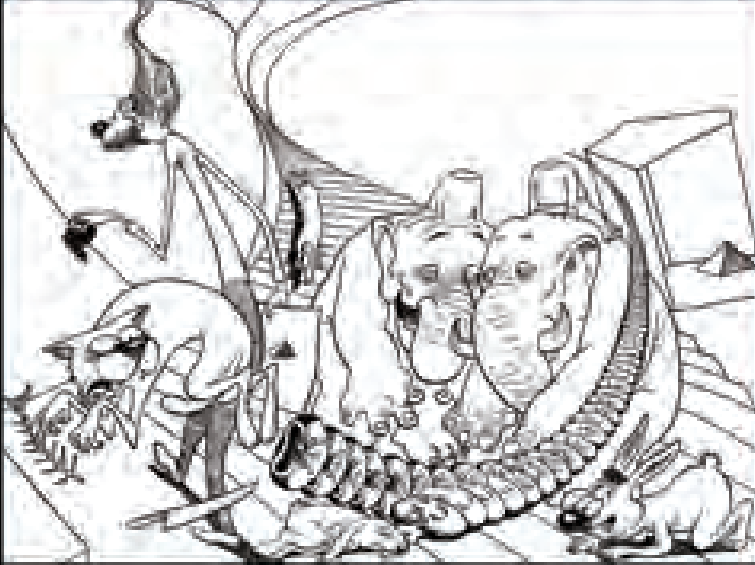
BB: Evet, ben yapmıştım o heykeli. İşin özünde Oğuz Ağabey'in heykelini yapmak, onu bir şekilde yad etmek; ona ya da bir başka deyişle Türk mizahına karşı bir saygı duruşuydu benim adıma. Çiğirir Parkı'na dikilecekti ancak birtakım nedenlerle bu olay gerçekleşemedi.

DA: İlk kişisel serginizin adı Varlık Evhamı... İçinde bulunduğumuz yılın Mayıs ayında ilk kez görücüye çıkan çalışmalarınız görenler ziyaretçiler tarafından büyük beğeniyle karşılandı. Serginin içeriğinden kısaca bahsedebilir miyiz?

BB: Resim büyük bir tutku benim için. Resme odaklanmak, zaman zaman nefes almak için yaptığım bir terapi metodu ya da meditasyon... Yine kendimi yenilediğim dönemlerden biridir Varlık Evhamı ile meşgul olduğum zamanlar. Farklı bir dile sahip bu sergi. İçinde kadın figürleri var. Kendime özgü anlatım biçimimle şekillenmiş, sıkışmış, dolmuş, patlamak üzere olan kadınlar bunlar. "Uyuyamıyorum", "Konuşamıyorum" diyen kadınlar... Kendimi buluyorum resme emek harcarken. Bir soyutlanma ya da trans hali diyebiliriz buna. Dedğim gibi nefes alıp verdiğimi hissettiriyor bana resim. Sonra gücümü toplayıp karikatüre geri dönüyorum.

DA: Derginizin bünyesindeki bazı çizerler kendilerine yeni bir yol çizip, yollarına Uykusuz isminde bir mizah / karikatür dergisi çıkararak devam etme kararı aldılar. Penguen, Leman, Uykusuz... Tümünü aynı kökten çıkmış dergiler. Daha önce de benzer bir ayrışma yaşamıştı Türkiye'deki karikatür dergileri... Ve yine o dönemi dergilerin doğduğu kaynak, aynı dergiydi. Türkiye'deki karikatür dergileri için "bölünerek çoğalma"nın bir gelenek haline geldiğini söyleyebilir miyiz? Ve bu bölünmüşlük Türk mizahına nasıl etki ediyor sizce?

BB: Evet, bu çok taze sayılabilecek bir konu... Yine ve yeniden bir ayrılık yaşadık. Bu kopuş beni çok



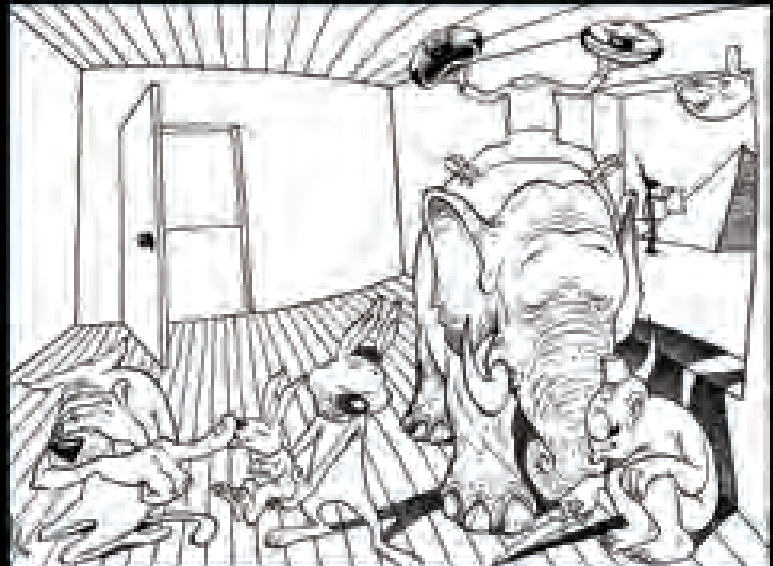
lerinden yararlanıyoruz. İşte bu çelişki, mizahın teslimiyetçi bir yapısının olmamasından kaynaklanıyor; kendi kendisiyle kavgaya eden doğasının bir yansımasıdır diyebilirim.

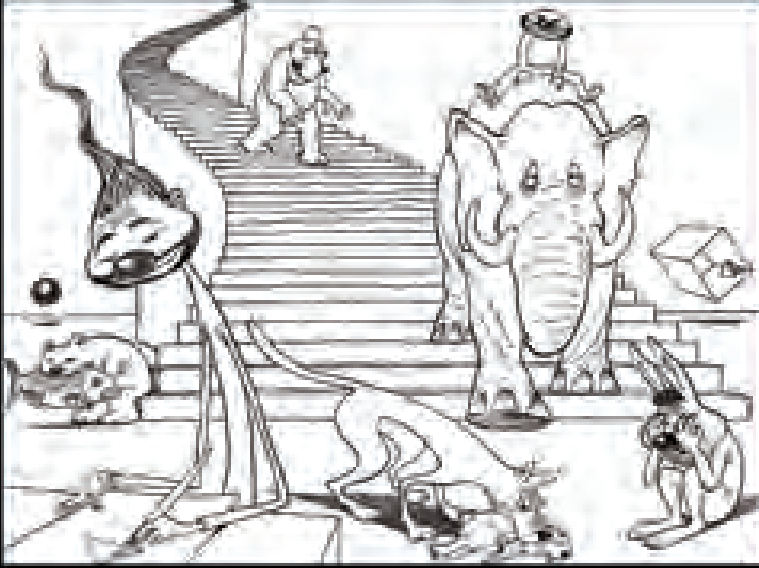
DA: Peki ya bugün itibarıyla Türkiye'deki karikatür anlayışı...

BB: Türkiye'deki okurlar, mizahın muhalif ve kavgacı tavrından herhangi bir biçimde ödün verilmesi fikrine bile şiddetle karşı çıkıyorlar. Onların açısından bakıldığında bir sahiplenme ve içselleştirme söz konusu... Örneğin; bir mizah dergisinin reklam alması, dolayısıyla kapitalizmin öğelerinden birini kullanarak gelir elde etmiş olması, onları son derece rahatsız ediyor. Ancak birçok Avrupa ülkesinde yayımlanan mizah dergilerinde boy boy reklamlar çıkıyor. Açık konuşmak gerekirse; yalnızca Türk karikatürseverlerin değil, biz çizerlerin de büyük bir kısmı dergilerimize "reklam alma" konusunda oldukça tutucu bir bakış açısına sahibiz. Bu anlayışa "idealizm" diyelim. İdealizm kutsal bir kavramdır. Benim LeManyak dergisinden ayrılmamın önemli nedenlerinden biridir bu konu. Kesinlikle böyle bir şey yapmayacağımı dile getirip, benim bakış açımına göre mizaha ihanet etmeden, LeManyak'tan ayrılıp Lombak'ı çıkartmaya başladım. (İdealizmi benimseyenlerin Türkiye gibi anlaşılması zor olan bir ülkede var olması gerçekten de mucizelere bağlı; işin ve Türkiye'nin "içinden" biri olarak bunun fazlasıyla cesur bir duruş olduğunu belirtmek istiyorum. - FA)

DA: "Türk karikatür" tarihinin sembol isimlerinden biri olan Oğuz Aral'ın öğrencisi olduğunuzu biliyoruz. Genç okuyucularımızın Oğuz Ağabey'i mizi yakından tanımasını ve anlamaları adına onun karikatür anlayışını ve dünya görüşünü Bahadır Baruter'in ağzından dinlemeleri gerekir kanımca...

BB: Oğuz Aral bambaşka biriydi. Mizah dünyasının kahramanıydı o... İçinde bulunduğu dönemin koşulları düşünülürse ne demek istediğim daha iyi anlaşılabilir. Oğuz Aral, Türk mizahı için tüm anlayışların ve değerlendirmelerin ötesinde bir yerlerde duruyor. Yeni jenerasyon, Oğuz Ağabey'i yakından tanımıyor. Doğal olarak bizlerden öğrendikleri kadarıyla tanıyorlar onu. Belki de böyle bir misyonumuz da var: Oğuz Aral'ın öğrencileri olarak onu yeni nesle tanıtmak ve onların bu büyük ustayı anlamalarını sağlamak.

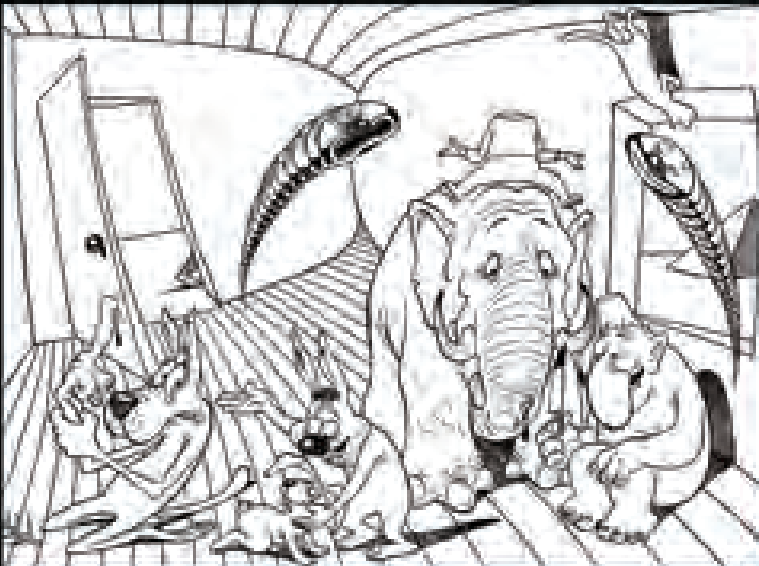




özüdü. Hatta hayatımın en mutsuz ve depresif günlerini yaşıyorum. Aslında bunun beklenmedik bir ayrılık olduğunu söylemeliyim. Bizden kopan çizer arkadaşlar benim çocuklarım, kardeşlerim gibilerdi. Zaman zaman kızdık onlara, ağabeyleri olarak; zaman zaman sevdik; çoğu zaman omuz omuza, sırt sırta olduk; bazı günlerde kafa kafaya geldik ama bir bütünün parçalarıydık ve ait olduğumuz bütünü çok seviyorduk. Bütün çabamız mizah adınaydı. Daha güçlü, daha kavgacı, daha ateşli bir mizah... Üzgünüm fakat giden arkadaşlara hiçbir kırgınlığım yok. Aslında olması gereken buymuş gibi, kaderci bir yaklaşımım olduğunu söyleyebilirim bu konuda. "Keşke ayrılmasalardı" da diyemiyorum, "İyi ki gittiler" de... Ama çıkardıkları dergiyle Penguen'in üstüne bir şeyler koymadıklarını söyleme ihtiyacı hissediyorum. Böylece piyasada birbirine çok benzeyen iki dergi oldu... Evet, daha önce de Türk mizah dünyası benzer bir ayrılık yaşamıştı. Sonuçta hepsi mizah içindi ve adı geçen tüm dergilerdeki arkadaşlarımız bu işi, mizahın köklerine ihanet etmeden yapıyorlar. Hayatımın bu döneminde, 40'lı yaşlarımda, yaşadığım bu ayrılık beni oldukça yıprattı. Ancak onları anladığımı değil; anlamaya çalıştığımı söyleyebilirim. Biz iyi bir aileydik. Birbirine bağlı büyük bir aile... Şimdi onlar kendilerine başka bir rota çizdiler; biz de kendi işimize bakıyoruz. Keşke bu ayrılıklar hiç yaşanmasaydı. Penguen, Lemana ve şimdi de Uykusuz... Hepsi aynı ekolün ve kaynağın dergileri... Bu yeni ayrılık mizah adına iyi mi, yoksa kötü mü oldu; bu değerlendirmeyi bugün değil, 5-10 yıl sonra yapmak daha yerinde olur. Yaşayacağız ve göreceğiz. Ama mizah da böyledir işte; uzlaşmaz, taviz vermez, kavgacı eder. Hatta ve hatta kendisiyle de bitmek tükenmek bilmeyen bir kavgası vardır. Dergimizde yaşanan ayrılığın temel nedenlerinden biridir mizahın bu evcilleştirilemez ve dizgin vurulamaz yanı. Mizahın doğası gereğidir tüm bunlar. (Bahadır Baruter bu cevabı verirken onun samimiyetini ve üzüntüsünü gözlerinden okuyabiliyordum; konuşurken zaman zaman gözleri dolu dolu oldu.)

DA: Karikatür - siyaset ilişkisini nasıl değerlendiriyorsunuz? Mizahçıların açısından bakıldığında zaman organik bir bağdan söz etmek mümkün mü? Bu konuda neler söylemek istersiniz?

BB: Mizahın, siyasetle ve siyasetçiyle ironik bir bağı olduğu doğrudur ve zaten siyaset, mizah için iyi bir



malzemedir. Ancak muhakkak ki tüm mevcudiyetini de buna bağlamaz. Siyasetçi hata yapar ve bu yapılan yanlış bizler sert ve uzlaşmaz bir üslupla karikatürlerimize konu ederiz. Politikanın en sık hata yapılan alanlardan biri olduğu tartışılmaz bir gerçektir. Aslında bu bağı, yani mizah - siyaset bağı biz çizerlerin kurduğunu söylemek tam anlamıyla doğru olmayabilir. Çünkü siyasetçi hata yapar ya da yalan söyler ve bu hata toplumu ilgilendiren bir yanlış beraberinde getirir; bu durum da mizahın ilgi alanına girer. Bir başka bakış açısıyla, karikatür sanatının doğal bir etkileşim halinde olduğu hatalı siyasi uygulamalar, toplumdaki tepkiyle karşılaşmaktadır ya da karşılanmıştır. Zaman zaman bu tepkiler de mizahçıların refleks göstermelerine neden olabilir. Daha açık bir ifadeyle, karikatürün bu muhalif tavır, halkın belli bir kesimiyle tepkisel anlamda eş güdümlü olarak hareket eder. Halkın bu tip konulara gösterdiği ilgi ve bu ilginin neticesinde yüzyıllardır ortaya çıkan tepkiler, çeşitli sertlik derecelerinde yaşanmıştır. Anarşizmi ele alalım; mizah çok daha etkilidir anarşizme göre çünkü devamlılığı vardır. Kısacası, şunu söyleyebilirim: Anarşizmin bittiği yerde mizah yoluna devam edebilir. Güçlüdür, söyleyecekleri bitmez ve bıkmıyarak tepkisini dillendirmekten korkmaz. Aslında çok iç içe geçmiş anlatılması zor konular bunlar.

DA: Sizin de içinde bulunduğunuz mizah ekolünün tüm çeşitlemelerine baktığımızda, sıkça dile getirilen "muhafif" bir tavırdan söz etmem mümkün... Muhafif olduğunuz unsurun ne olduğunun yanı sıra, bu unsura neden karşı çıktığımızdır muhalefeti değerli kılan. Sorum şu: Mizahın varoluş nedenlerinden biri midir siyaset dünyasının enstrümanlarına muhalefet yapmak? Özellikle "hükümet" kavramıyla ezeli ve ebedi bir problemi vardır denilebilir mi mizahın? Ek olarak, olumlu olduğu kabul görmüş siyasi ya da sosyo-ekonomik uygulamaları hicvetmenin mizahın doğasına aykırı olduğu söylenebilir mi?

BB: Mizahın varlığını tek bir nedene bağlamak ya da mizahın kendisini yalnızca siyasete odaklamak, mizahın anatomisine uygun değil. Siyasetle muhalefet halinde olmak mizahın varlığını güçlendiren nedenlerden sadece biridir. Herhangi bir hükümetin herhangi bir icraat toplumdaki insanları rencide ettiği süreçte; karikatür, muhalif tavrını ilelebet sürdürecektir. Canlı bir uğraştır mizah. Olumlu sayılabilecek



siyasi uygulamalar, zaten gerekli yerlerden gerekli takdir almıştır.

DA: Karikatür çizmenin etik kuralları nelerdir? Bu soruyla ilişkilendirerek şunu da sormak istiyorum: Geçtiğimiz yıl, Danimarka'da günlük yayın yapan bir gazetede, Hz. Muhammed'i terörist olarak hicveden bir karikatür yayımlandı. İslami kurallara tabi tutularak yönetilen ülkelerin yanı sıra, nüfusunun büyük çoğunluğunu Müslümanlar'ın oluşturduğu tüm laik yönetimler de çeşitli diplomatik girişimlerde bulunarak bu karikatüre karşı tepkilerini dile getirdiler ve kendilerinden özür dilenmesini istediler. Bu süreçte yaşananları ve malum karikatürü nasıl değerlendiriyorsunuz?

BB: Kesinlikle tasvip etmiyorum. Mizahın sınırlarının bittiği noktadır burası. İnsanların inançlarına saldırıda bulunarak toplumlara rencide etmeye kimsenin hakkı yok. Anlaşılmaz bir tavrıdır Danimarka gazetesinin malum karikatürü yayımlaması. Buram buram provokasyon kokuyordu ve dünyada yaşayan Müslümanlar arasında haklı bir infiale neden oldu. Karikatür çizmenin, mizah yapmanın en temel gereksinimi özgürlüklere, ancak, özgürlüklerin engin sınırları olması gerekliliği ne kadar zaruriyse, insanları; inançları, ırkları ve özürleri nedeniyle rencide etmemek de gerçek mizah için o denli önemlidir.

DA: Peki ya oyun dünyası...

BB: Oyun oynamadığımız ve bilgisayar oyunlarına karşı özel bir gıcığımla olduğunu söyleyebilirim. (Uzun süre güldük bu cevaba.) Benim oyunlarım; resimlerim ve karikatürlerimdir ama dergide hiçbir zaman anlayamayacağım bir şekilde World of Warcraft çilginliği yaşıyor.

DA: Kimler oynuyor mesela?

BB: Aklınız kim gelirse... Selçuk, Erdil, Alpay... (Liste oldukça kabank.)

Yer: Lombak dergisi, Bahadır Baruter'in çalışma odası, Beyoğlu... 4 Ekim 2007, 18:25... Röportaj sona erdi.

Japonya'da her ay tam 200 tane farklı anime yayınlanıyormuş; vay be, diye çevrede dolanan insanlara Eylül ayının takvimini göstermek istiyorum. (Şu an gösterdiğimi hayal edin.) Eylül ayında sadece 10 (yazıyla on) adet anime yayınlandı. Bunların iki tanesi uzun metrajlı; geriye kalıyor sekiz. "Sekiz tanesinden beşini de beğenmediyse..." diye uzatabilirim ama artık

ÇİFT KİŞİLİKLİ OLMAK ZOR ZANAAT ELFEN LIED

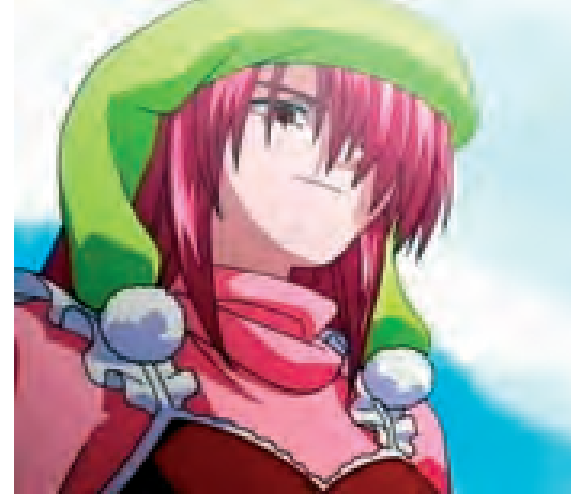
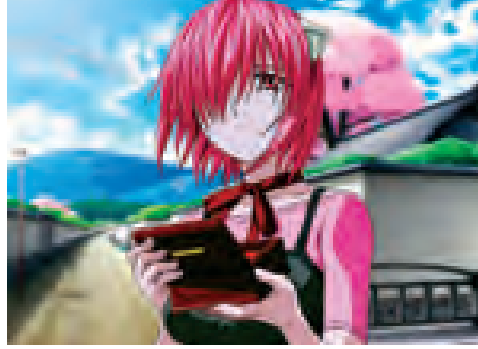
Diclonius adında, ufak boynuzlara sahip olmasının dışında fiziksel olarak insanlarla aynı özellikleri taşıyan bir ırk ve bu ırkın insanlık için oluşturduğu tehdit... Aslında onların insanlarla pek bir derdi yok; suç, onları incelemek için üzerlerinde deneyler yaparlarda. Kobay olarak kullanılan Lucy, bir Diclonius ve daha fazla dayanacak gücü kalmadığı için hapsedildiği laboratuardan kaçıyor; kaçarken de tüm tesis personelinin beraberinde götürüyor. Diclonius ırkının üyelerinin tek özellikleri birer boynuz taşımaları değil tabii ki; Dicloniuslar, telekinetik güçlerini kullanarak güçlü ve görünmez kollar oluşturduktan sonra bu kollarla rahatça cinayet işleyebiliyorlar. Lucy'nin, kafasına aldığı bir darbeden sonra Nyu adında bir başka karakter gelişmesi, yani çift karakterli bir insana dönüşmesi Kohta ile tanışmasına ve onunla arkadaş olmasına vesile oluyor. İyi tarafı temsil eden karakter Nyu, daha konuşmayı bile bilmeyen, son derece saf bir kişilik; Lucy ise gayet sert ve acımasız. Lucy, peşinden gelen düşmanlarıyla savaşırken Nyu da Kohta ile arkadaşlığını korumaya çalışıyor. Dostluk, sevgi ve acımasızlığın tek ortam-

Ekim ayının takvimine bakmanın vakti geldi. Çünkü, Japonya'da anime sezonu meğerse Ekim'de açılıyor. Başlıklara genel olarak baktığımda hangileri için heyecanlanacağımı, hangilerini göz ardı edeceğimi bilemediğimden keşiflerimi sizlerle gelecek ay paylaşmayı düşünüyorum.

Bakalım bu ay ne varmış elimizde:

Bu sayfalarda daha önce hiç yer vermediğim ve benim için gerçek bir klasik olan Elfen Lied'den bahsetmek istiyorum: Elfen Lied maratonundan sonra tekrar yeni animelere dönüş yapacağız; zira çoğu anime serisi final bölümlerine ulaştı ve incelenebilir konuma geldi. Bu arada, Meriç, ay boyunca Get Backers izleyerek insanların kaybolan eşyalarını bulma gibi bir hobi edindi. TUNA ŞENTUNA

da bulunduğu Elfen Lied dünyası o denli güzel resmedilmiş ve anlatılmış ki serinin sonunda duygusal anlamda bir dağılma yaşayacaksınız. 12 bölümlük bu seriyi hemen "izlenecekler" listenizin ilk sırasına koyun; ne demek istediğimi dizi izleyince çok daha iyi anlayacaksınız. TUNA ŞENTUNA



HAYALLERİM NEREDE... GET BACKERS

Küçükken bir şeyim kaybolduğunda, o şeyi annemden bana öğrettiği bir tekerlemeyi söyleyerek arardım: "Ethen Dede, Ethen Dede; gömleği keten dede! ..."ı kaybettim, eğer bulmama yardım edersen kapının arkasına geçip 10 tane göbek atacağım!" Ethen Dede'nin, kapının arkasına geçip 10 tane göbek atmama takıp takmadığını bilmiyorum fakat ne gariptir ki bunu söyledikten birkaç dakika sonra kaybolan eşyama bulurdum.

Get Backers, kendilerine has özel teknikler ve güçler kullanarak insanların kaybolan eşyalarını belirli bir ücret karşılığında bulup getiren iki gencin hikayesini konu alıyor. (Bahsi geçen iki gencin Ethen Dede'yle bir iş birliği var mı; onu bilmiyorum.) Midou, Jagan adı verilen, hipnotizmaya benzer özelliği ile karşısındakini bir dakika süresince hipnoz altında tutup etkisiz hale getirirken; Amano, istediği zaman vücu-

dundan yayılan elektrik akımıyla düşmanlarını kavuruyor. İlk bölümlerde, karakterlerin özel güçlerinin sadece bunlardan ibaret olduğunu düşünüyorsunuz ama sonraki bölümlerde, "hizmet veren" başka grupların işine girmesiyle Midou ve Amano diğer güçlerini de gözler önüne seriyor. Tüm bunlara, kendi aralarında ya da arkadaşlarıyla kurdukları komik diyaloglar da eklenince keyifli dakikalar sizin oluyor.

Ufak bir anahtarlık ya da milyon dolarlık bir sanat eseri... Kötü adamların ne zaman neyi çalacakları belli olmaz ancak Midou ve Amano insanüstü güçlerini kullanarak kayıp eşyanızı size mutlaka geri getirecektir; müsterih olun. MERİÇ ERBAY

DEV RÖPORTAJ

Faruk: Ooo Şefo, n'aber ya?
Şefik: İyidir be hafız; n'olsun... ☺





KİTAP THE FOUNTAINHEAD

AYN RAND, PLATO FİLM YAYINLARI

Idealist bir mimar, karmaşık ve zorlayıcı bir aşk, olabileceksen olamamış (mı acep?) bir medya patronu, üç kağıt, kumpas, önyargı, klişelere başkaldırı... İlginizi çektiğine eminim. Buyrun, devam edelim: Adını, yazarı Ayn Rand'ın "İnsanoğlunun egosu, ilerleyişin kaynağıdır." sözünden alan The Fountainhead; bireyin yüceltilmesine, güruhların ve kitlelerin adeta fotokopiyle çoğaltılarak yaratılmasına ve "yeni"yi reddedenlere karşı söylenmiş olan güçlü sözler içeriyor. Hedefe giden yolda

uzlaşmaz ve hedeften sapmaz bir adanmışlığı takdir eden The Fountainhead; Archibald Ogden, kitabı kabul edene kadar 12 yayınevi tarafından reddedilip, yayımlanmasının ardından eleştirmenlerden kötü yorumlar almış olsa da "fısıltı gazetesi" sayesinde patladı ve geçtiğimiz yüzyılın en mühim yazılı eserlerinden biri oldu hiç şüphesiz.

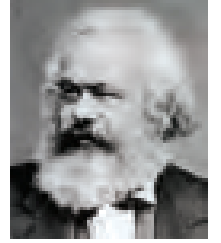
Wynand gibi muhteşem bir karakter ve roman basıldığında henüz ortalarda olmasa da objektivizmin neredeyse bir nevi ikon haline gelmiş olan uzlaşmaz Howard Roark'ı ile The Fountainhead, herkesin çoktan okumuş olması gereken bir kitap. (Belki de öyledir ve ben tüm bunları boşuna yazmışımdır.) ALİ AKSÖZ

KİTAP SAKALLI CELAL

ORHAN KARAVELİ, PERGAMON YAYINLARI

Burhan Felek'in, "Nerede o irfan tarlası ki Sakallı Celal'in fikirleri yeşerebilsin" diyerek yakındığı bir coğrafya üzerinde, değeri asla bilinmemiş olan bir düşünce savaşı Sakallı Celal. Düşünceleri asla değer ve karşılık bulmadığı için yaşamının sonlarına doğru kendisini içine hapsetmiş olan bir Türk filozofu o. İleri görüşlü fikirleri, çalışmayı denediği her yerde benimsetmeye çalıştığı demokratik fikirleri yüzünden dışlanmış Sakallı Celal, "Doğru söyleyeni dokuz köyden

kovarlar" cümlesinin nesnesi olmuş defalarca. Bu modern zaman Diogenes'i, bilgi birikimi ve dünya görüşü ile alttan alta Türk kültür hayatını etkilemiş. Ne var ki şahsen anlayamadığım bir nedenle toplumda halen tanınmamakta. Gazeteci Orhan Karaveli'nin titizlikle hazırlayıp, kaleme aldığı Sakallı Celal, bu önemli filozofun fırtınalı hayatını tüm detaylarıyla anlatıyor. Kitabı, bu satırları takip eden herkese şiddetle öneriyorum. FURKAN FARUK AKINCI



DERGİ PENGUEN

Tamam; hepimiz üzüldük önemli çizerlerin dergiden ayrılması-na ancak birkaç sayının ardından gördük ki Penguen kendine has rengiyle hayatımıza neşe katmaya devam ediyor; asla eskimeyecek çizgileri, karakterleri ve "demokrasi savaşı" kimliğiyle Penguen hala Türkiye'nin en önemli mizah dergilerinden biri. Usta çizerlerin arasına katılan yeni kalemler de derginin çizgisini ince bir

ülup ile bütünlüyorlar. Bu bağlamda Penguen'in artık bütünüyle, ifade özgürlüğünün bir kalesi haline geldiğini söyleyebiliriz. Eskisinden daha yekpare bir halde yayın hayatına devam eden Penguen'i biz de keyifle takip ediyor ve dergi kadrosundaki tüm meslektaşlarımıza yayın hayatlarında başarılar diliyoruz.

FURKAN FARUK AKINCI

KIYIDA KÖŞEDE

JIM JARMUSH, BROKEN BLOSSOMS'A ATIFTA BULUNURSA...*

FURKAN FARUK AKINCI

Herkes hayatında birkaç kez uğrar yalnızlık durağına. Bu durakta renkler belirsiz, dünya ise o kendine has alaycı gri tonundadır. Yitik heyecanlar, unutulmuş tatlar ve sürekli içerden seslenen birileri... Onları susturmak istersiniz; susmazlar. Uyumak istersiniz; uyutmazlar. Elinizde, kime götürdüğünüzü bilmediğiniz çiçeklerle hayatın bu en soluk durağında hiç gelmeyecek o otobüsü beklersiniz; ta ki içinizi acıtan uğultulu sonbahar esintisi önünüze kurmuş bir yaprak bırakana kadar...

Hayatta her şey, okulda öğrenilebilir. Sanatın okulu ise acıdır; hayatın en ücra dehlizlerine girip çıkmaktır. Yolda yürürken geçmişe dair bir kokuyla dağılmak, çocukluğa gitmek, bir anda sokak ortasında çırılçıplak kalakalmak, üşümek... Güvenli bir yorgan altı bulup, oraya sığınmak... Yağmurun sesini dinlerken anneyi özlemek... Sinemanın, insanın içselliğini kendisine kırdırmadan, yumuşak bir dokunuşla izleyeni tatlı bir melankoliye bırakması gibi. Tıpkı Don Johnston'ın yüzündeki ifadesizliği izleyicinin iç dünyasına yedirmeye becerebilmek gibi... Tıpkı Jim Jarmush'un, Broken Blossoms'ta yaptığı gibi...

İnsanın en ücra hislerini başka biri aracılığıyla idrak etmesi ne kadar da garip bir his... İnsanı sağlam bir kazığa bağlayan, hareket alanını çizen, "Sen ancak buraya kadar gelebilirsiniz" diyen "ego"

dan, "id" den kurtulmak ne kadar da zor. Ama işte, eninde sonunda o ukala fiyakayı bozan bir an mutlaka denk gelir. Değer yargılarındaki boşluklar ise ancak o zaman dolar ve bu süreç ne kadar erken yaşanırsa o kadar iyi olur taraf için.

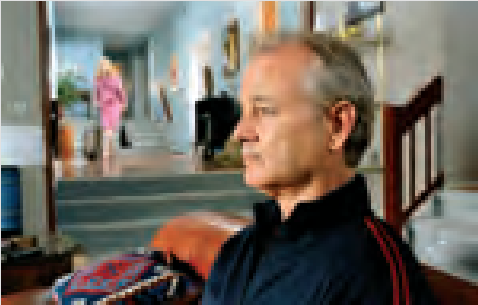
Romantizm için yaşayan, yeni bir aşk için elindeki her şeyi feda edebilecek bir erkek, bir modern zaman Don Juan'ıdır Don Johnston (Bill Murray). Ne var ki her zamankinden daha yalnızdır artık; zira bir kez daha terk edilmektedir. Ardından koltuğuna uzanır, hiç gelmeyecek olan o otobüsü beklemek için; ta ki geçmişinden uğultulu bir sonbahar esintisi, önüne kurmuş bir yaprak bırakana kadar: İmzasız bir mektupta 19 yaşında bir oğlunun olduğu yazmaktadır. Böylece Don, yalnız olduğu kadar bir babadır da artık. Hayatını bir detektiflik oyunu içinde yaşayan komşusu Winston'ın da (Jeffrey Wright) zorlamasıyla eski sevgililerini teker teker ziyaret etmeye karar verir. Ardından, aklında sonsuz sorularla, işe nereden başlayacağını bilmeden uzun bir yolculuğa çıkar.

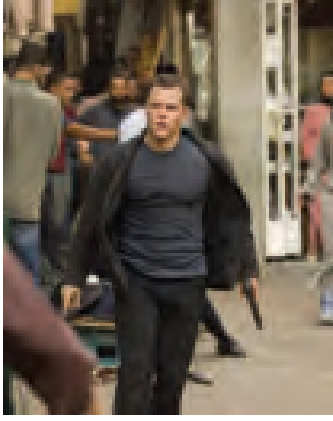
Don Johnston'ın geçmişine yaptığı bu yolculukta onu yalnız bırakmamızı öneriyorum. Hem kim bilir; belki de bu sayede kendi geçmişinize bir yolculuk da siz yaparsınız.

*Güliz'e ithafen...



YAPIM FRANSA / ABD SÜRE 106 dk YÖNETMEN Jim Jarmush OYUNCULAR Bill Murray, Julie Delpy, Jeffrey Wright, Sharon Stone, Chloe Sevigny, Jessica Lange, Tilda Swinton





SİNEMA

THE BOURNE ULTIMATUM

Kendini, olması gerektiğinden fazla ciddiye alan filmler beni biraz gerer. Bourne Ultimatum ise kendini fazla ciddiye alan bir film. Dünyayı bir uçundan öteki ucuna durmaksızın gezen ajanları; çalışırken sürekli terleyen gizli servis operatörlerini ve küresel komploları izlemek, insanlığın „Ne gereği vardı medeniyeti bu kadar detaylandırmanın“ diyen

tarafına biraz daha yaklaşmamı sağlıyor açıkçası. Ne var ki sinemada filmi izlerken kesinlikle bu şekilde düşünmeye fırsat bulamadım; aksine gaza geldim, heyecanlandım ve hiç durmayan kadraj yüzünden biraz başım ağrıdı. Kısa kesmek gerekirse; aksiyon sinemasının en kaliteli örnekleri arasına rahatlıkla girebilecek olan The Bourne Ultimatum ile üleme

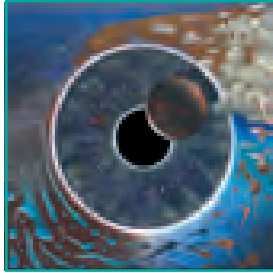
(The Bourne Identity, The Bourne Supremacy, The Bourne Ultimatum) tamamlanıyor ve hikayenin açık kalan tarafları kapatılıyor. Yeri gelmişken hemen bir yanlış anlaşılmayı giderelim: Robert Ludlum'un Bourne serisi ile filmler pek az benziyor birbirlerine. Bu yüzden filmlere „uyarlama“ demek hatalı olabilir.

TÜRKİYE'DEKİ ADI SON ULTIMATUM YAPIM ABD SÜRE 112 dk YÖNETMEN Paul Greengrass OYUNCULAR Matt Damon, Julia Stiles, David Strathairn

ALBÜM

PULSE PINK FLOYD

Böyle bir konser hakkında yorum yapmak haddime değil açıkçası. Pulse konserini izlediğiniz ya da dinlediğiniz zaman hissettiklerinizle algılamamız en iyi seçenek olsa gerek, hepimiz için. Zira nasıl cümleler kurarsam kurayım, bu konseri size tam anlamıyla tarif edebilmem mümkün değil. Syd Barrett için bestelenen Shine On You Crazy Di-

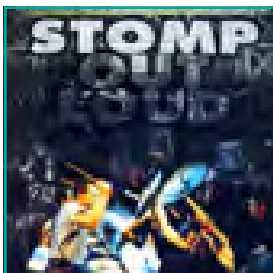


amond ile açılan konser, müthiş bir görseellik ile sizi öyle bir dünyanın içine sürüklüyor ki konser bitince sudan çıkmış balığa dönüyorsunuz. Aranızda mutlaka Roger Waters sevenleriniz vardır ancak Pulse konseri, David Gilmour ve ekibinin Waters olmadan da insanı engin duygu dünyasında yüzdürebildiğinin bir kanıtı gibi; bir zafer abidesi adeta. Ne diyorum biliyor musunuz; bir şekilde piyasadan Pulse konserini edinin. Emin olun; kendinizle yüzleşecek, gitar sololarının arasında yitecek ve nihayetinde müzikal ufkunuzu ardına kadar açmış olacaksınız.

ALBÜM

STOMP OUT LOUD STOMP

Her insanda az - çok ritim kulağı vardır ama herkes bir enstrüman çalmayı bilecek değil ya... İşte bu albüm, "Gelişmiş ritim kulağına sahip olan insanlar akla gelebilecek her türlü nesne ile nasıl müzik yaparlar?" sorusuna verilebilecek en eğlenceli cevap. Hem de hiç enstrüman kullanmaksızın... Albüm - DVD'nin akıl-

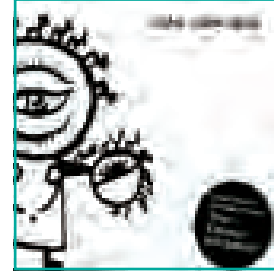


lara zarar görseliğini ise şu aciz cümlelerin içine sığdırmaya çalışayım: Yemek yapılıp servise hazırlanırken oluşan ritimlerden ortaya çıkan müzik sizi de içine alıp tempo tutmanızı sağlayacak kadar hoş. Bunu kaç grup yapabilir bilmiyorum ama Stomp yapıyor işte. Gündelik işlerin doğru bir kareografi ile ne kadar eğlenceli olabileceğini görmek ve paslı tenekelerle kulaklarınızın pasını silmek istiyorsanız bu albümü mutlaka edinmelisiniz.

ALBÜM

SOKKUR SASKA SASKA

Bu albüm, deneysel müziğe kıyasından köşesinden bulaşmış olanlar için bulunmaz bir nimet. Sıradışı melodiler ve tamamıyla sezgisel olan ritimler eşliğinde yaratılan bir keyif albümü Sokkur Saska. Albüm; kapağından tutun, grup elemanı Savaş

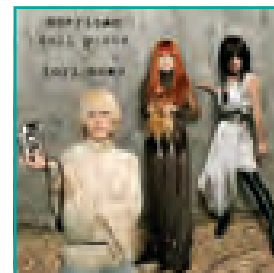


Çağman Coşkun tarafından çizilmiş olan kitapçık desenlerine kadar tam bir bütünlük içinde çalışılmış. Bunca ayrımlığın arasında dinleyicinin ezberini bozacak kadar yenilikçi ve bir o kadar da tanıdık bir müzik Saska'nın. Albümü dinlerken dikkatinizi çekecek olan ilk unsur, kullanılan dil olsa gerek. Şarkı sözleri tamamıyla eski bir Türk lehçesi olan Çuvaşça ile yazılmış. Melodi ile dilin bütünleşmesi ise kulağa oldukça hoş gelen bir müzik çıkarmış ortaya. Türkçe'nin lehçelere bölünmeden önceki halini merak edenlere ve müzikal anlamda yeni bir dil öğrenmek isteyenlere...

ALBÜM

AMERICAN DOLL POSSE TORI AMOS

Her albümü bir hikaye, her albümü yeni bir başlangıç Tori Amos'un. 2005 konserinde ellerini tutma şansını yakaladığım Tori Amos, eşsiz bir müzisyen olmasının yanı sıra iyi bir anlatıcı. Dinlediğiniz her parçayı yine size özel olarak çalıyor, yine kendinize dair eşsiz çıkarımlar yapmanıza olanak tanıyor. American Doll Posse ile yine büyük tartışmalara yol açmıştı Tori Amos. Ancak tüm bu anlamsız tartışmaların, konsept yadırgamalarının ve "posse" karmaşasının ötesinde inanılmaz bir kurgu ve müzik ziyafeti var.



Bir kadeh beyaz şarap eşliğinde size özel bir melankoli ve Tori'nin parmaklarıyla yapılan eşsiz bir beyin masajı çıkıyor bu albümün içinden. Kim ne diyor bakmayın; Tori Amos yine herkesin iç dünyasına fısıldıyor, iç gıcıklayan sesiyle...

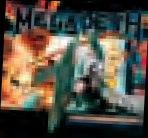
İŞGAL

iyi günler. N'aber sevgili okur? Ne okuyorsun? Metalci misin ulan? Ben geldim! Niye geldim? Üç kişi mail attı gel diye; gelmezsem ayıp olur diye mi? Hayır! Baktım ortalık, eline file çorap geçiren kız dolmuş; milletin üzerinde HIM tişörtü var, ondan geldim. Sopyayla geldim bu sefer! Yok, yok şaka; bi' arkadaşım bakıp çıkacağım!
Ama söz! Artık günü gününe yazacağım yazıları! (Yalanını

yiyeyim; Fırat bastırmasa yazmayacaksın. Yine son güne bıraktın, hayvan herif!)
Böyle işte, yine başladık. Bu sefer uzun soluklu olacağına benziyor İşgal. Biraz daha değiştirdim, daha bi' vidaları gevşettim. "Umrum" değil pek metalci tayfası da, gazı da tozu da...
Bu ay biraz bayat, biraz taze albümler yazacağım zira geçtiğimiz aylarda güzel albümler çıktı; ilk bir - iki ay böyle gider. (E)

MEGADETH

United Abominations



Mustaine... Bir acayip adam... Herkes peşinde gibi ama bir şekilde de "loser", garip... Sen Metallica'dan atılı, sonra atılı şarkılar yap, daha sonra da ortalığı çiğnerinden yar ve Rust in Peace gibi bir albüm yap... Valla zuper fantastic, vundebaaa!

Mustaine'i seven ve sevmeyen adamlar vardır. Sünnetli - sünnetsiz gibi; dinler - sever, dinler - sevmeyen... Bazısı tapar, ne yaparsa dinler; bazısı Holy Wars'çu... Ama şey yani, adam kurudu oğlum, çürüdü! Plak şirketi, gitar markası değiştire değiştire "İssız Acun kaldı mı?" ya getirdi konuyu. Ama tarzını da çok değiştirmede ve Metallica kadar kunel olmadı; yeni yetme metalcilere özenmedi.

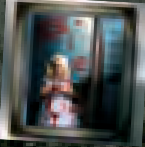
Albümler vasat ama uzaktan duysan yine "Megadeth" diyorsun. Youthnasia'dan sonrası çok da etkili değil. Ha bi' SheWolf, bi' Dread And The Fugitive Mind olsun bunlar süper şarkılar ama işte, o eski tat yok. Bir de Türk milletinde "Rust in Peace'e benzemiyor!" diyerek aforoz etme girişimleri var ki onu da anlamış değilim. Röportajda sordum zaten; yan sayfaya dikiz atın.

İşte son albüm de vasat bir albüm ama benim gibi Megadeth fanıysanız seversiniz. İçinde bir sürü doldurma şarkı var ama aksak riff'ler, o klasik Mustaine tarzı falan hala ilgimi çekiyor. Bayağı bi' solcu takılmış; şarkılar paso Amerika'ya kayıyor. Washington is Next, Gears of War, Amerikhaстан falan... (Sen de mi kelime espricisi oldun abi?)

Bir de kızdığım şey şu: A Tout Le Monde'u bir daha söylemiş Lacuna Coil'in hatun vokalistiyle. Ne gerek var abi?! Sildim MP3'lerden o şarkıyı; direkt geçiyorum!

KING DIAMOND

Give Me Your Soul... Please



Bizde Erkin Koray falan var ya, baba... Aha, işte bu adam da öyle bir şey... Direkt baba! Öyle "Heavy metal dinliyorum ama King Diamond sevmiyorum" falan diyemezsiniz yaban ellerde; ıslak sopyayla döverler adamı!

Aslında "King Diamond" deyince bir durmak lazım; işin bir de Andy LaRocque tarafı var. Bu muhteşem gitarist aslında grubun diğer yarısı sayılabilir zira albümdeki şarkıların yarısını onun. Konsere geldi, gidemedim; yanarım, yanarım, ona yanarım. Gitsene gerizekeli!

Diamond'ın da baştan beri kankası, sağ kolu... İlk albümü Fatal Portrait'ten beri konsept albüm yapan King Diamond'ın 12. albümü de yine konulu. İki kız kardeş, babaları tarafından öldürülüyor. Öbür tarafa gitmeden de bizim babayı bir kılındırıyorlar; "Stay away from me" durumları...

Valla birkaç yıldır pek ilgilenemedim; dinledim de ucundan kenarından. Belki de güzel değildi, kesin konuşmayayım ama bu albüm çayır çayır heavy metal. King Diamond'ın organ konçertosundan sonra ikinci şarkı Never Ending Hill bir giriyor ki Andy Abi'mizin solosuyla, oy oy... Bütün albüm o gazla gidiyor. Valla yıl 2007, hala dalağını yarıyorlar metalin; helal olsun! Bu albüm, bu yılın en kral metal albümü olabilir bence. Dinlemeyeni döverim!

ILFORD HP3 7PLS

ILFORD HP3 7PLS

DAVE MUSTAINE RÖPORTAJI

Artık her ay bir röportaj yayımlamayı düşünüyorum. Yakaladığım yerde röportajı yapıyorum. Telefonla falan değil; telefon röportajlarına pek sıcak bakmadığım için genelde grupla bire bir röportaj yapmayı tercih ediyorum. Bu ay Mustaine ile özel olarak görüştim; gelecek ay Motorhead var!

GORCAN ABI: İyi günler.

DAVE MUSTAINE: Merhaba canım.

GA: Hemen lapin gibi "Son albüm nasıl?" diye sormayacağım. Zaten yandı yazdım; pek hoş değil ama yine de Megadeth işte; fan işi olmuş. Sordum sanki...

DM: Ya, yıl 2007 olmuş, ben olmuşum 46; sen elimde gitar olduğuna şükret. Yapıyoruz bir şeyler işte; Metallica gibi mi olsaydım?

GA: "Aman" diyeyim abi. Demedim

say! O değil de albümde bayağı bir giydirmişsin Bush'a yine.

DM: Biraz öyle oldu, biz Amerikalılar olarak salak olduğumuzdan dolayı ancak böyle şarkıyla, türküyü anlatabiliyim diye düşünüyorum; yoksa hala Bushçu "bushlar" var!

GA: Sen huysuz adamsın. Gruba da eleman dayanmıyor. Yine eleman değiş-tirmişsin...

DM: Öyle valla, sağım solum belli olmuyor. Elemanlar da fason zaten; Marty gitmiş, Nick gitmiş, hepsini geçtim David gitmiş... Şimdiki gitse n'olacak ki... Zaten, Dave Mustaine olarak çıksam çıkarım. Grubun adı yürüsün istiyorum ben. Pek karışan, eden yok; böyle daha iyi. Beste, güfte bende.

GA: Bence de iyi aslında; yine 40 metreden Megadeth olduğu anlaşılıyor şarkıların en azından. Yine de alışamayanlar var. Hala

Rust in Peace'çiler var, "Yeni albüm Rust in Peace'e benzememiş!" geyiğine devam...

DM: Ya, o olay kapanalı beş - altı yıl oluyor bizim memlekette; Türkiye'de bitmedi hala! "Ulan" diyorum, "Rust in Peace 2'yi yapacağım en sonunda", sırf Türk metalcisi sevinsin diye ama ona da bir kulp bulurlar; "Birincisi daha iyi" derler.

GA: Yok abi, sen bozma; iyi böyle ama bu albümdeki gibi Atout Le Monde falan da bayat kalıyor bence. Bir de ne işin var senin hatun vokalle abi?!

DM: Ya, turneye filan çıktık ya, orada kaynadım ben kıza; öyle güzel olur sandım. Albüm pek sevilmeyi herhalde...

GA: Yok abi, biz gazlı metalciler olarak kiniyoruz albümül!

DM: Allah Allah! İyi tamam! Hiç yeni şey denemeyelim; öküzi gibi mi olalım yani?

GA: Yok, onu demiyorum da ne biliyim işte... Peki müzik dışında nasıl gidiyor

hayat?

DM: İşte, tek tabanca takılıyoruz; kanyıda boşadık biliyorsun. Lokantaya gidip geliyorum arada işte.

GA: Ha evet, Alice Cooper ile ortak lokantanız vardı sizin, doğru ya.

DM: Başka şeyler sorsana oğlum, ne biçim röportaj bu?!

GA: Abi, ayıp oluyor ama! Neyse, peki, bomba bi' soru soruyorum, dur! Son albüm, Rust in Peace'e benzemiyor abi, neden? (Oh, nasıl oturttum lafı!)

DM: Oho... Arkadaşım n'aptın sen ya?!

GA: Abi, bunu sen istedin!

DM: I'm sorry!

GA: Benim de tadım kaçtı şimdi; adamda heves bırakmıyorsun; sonra da "I'm sorry"... Peki Türkiye'deki fanlarına bir mesajın var mı?

DM: Yok!

GA: İyi!

DARKEST HOUR

Deliver Us



Black Dahlia Murder ile aynı zamanda tanıştım bu grupla. Yine kasıntı bir grup değil; yine takılan, geniş adamlar... Öyle kolda dikenli telle gezmiyorlar yani. Bunların vokalistini görsen film festivalinden çıkmış sanırsın. Süper, takılıyor adamlar; dert yok, tasa yok. "Dünya ipimde, minare gözümde" durumu...

Bu adamlar biraz daha düz, öyle BDM gibi "röah" değil. Children of Bodod da (Off, nasıl ayarım bu grubu!) değil; yine eğlenceli. In Flames şimdi bi' gürültülü oldu ya; böyle şarkıyı anlamak için bin trilyonluk set lazım falan. Kulaklıkta, halk otobüsünde bir şey anlaşılıyor ya, öyle değil işte; riff'ler açık seçik görünüyor.

Ben açıkçası In Flames'ten, Darktranquillity'den gayet sıkıldım; bu yeni çocuklardan yanayım. İsveç seviyorsanız bu "amerikanlar" a da bir şans tanıyın derim.

BLACK DAHLIA MURDER

Nocturnal



Hastasıyım! Tam aradığım zik bu işte! Bir önceki albümleriyle tanıştım bu adamlarla; o gün bugündür takipteyim. Daha önce dinlememiş olabilirsiniz, yeni sayılır grup; dört - beş senelik...

Tarzı da nasıl anlatsam... İsveç death'inin daha groove'u gibi... (Efendim, efendim?) Eğlenceli abi adamlar işte! Müziği dinleyince tam kestiremiyorsunuz grup elemanlarını ama tipleri süper; şort - tişört, saçlar kısa falan... Kliplerini izledim; yolda yürürken biri diğerine çelme taktı arkadan, o denli...

Albüm, eskilerine göre hızlanmış. Durmuyor, sırf scream vokal, full davul, ayrıca gitar sololar da var bu devirde... Şert müzikten hoşlanıyorsanız kesinlikle tavsiye ediyorum; tavsiyeme kulak asmayanlar YouTube'dan grubun kliplerini izlesinler.

NOLUYOYA

- Death metal aşikken dinlenilmiyor.
- Lost sevmem, seveni de sevmem.
- Jeff Scot Sotto'nun Avustralya konseri iptal olmuş. (Efendim?)
- Elde file çorap, dolaşan kızlar; yaklaşıp, bir şey diyeceğimi!
- Bir sürü grup çıkmış, haberlere bakıyorum ama bir şey anlamıyorum, iyi mi...
- Efsane grup Carcass, seneye Wacken'de sahne alacakmış.
- Running Wild hala yaşıyor.
- Cliff Burton ölmemiş, geçen sene Metallica konserine gitmiş; ikinci şarkıda çıkmış.
- True Aatolian, black metal'e rakip olarak Trabzon Vakfıkebir black metal'i çıkmış.
- Konserlere +18 yaş üstü sınırı koyulsa ya...
- Oğlum, W.A.S.P.'ın eski gitaristine n'olmuş öyle... MySpace'te, orijinal sayfasında fotoğrafını gördüm de oy, evlerden irak...
- Kalmah'ın yeni albümü yoldaymış. (Vokali de bozmaydınız keşke!)
- Türkçü metalciler türemiş son zamanlarda; NE OLUYOR ULAN?
- Bir haber okudum, aynen şöyle yazıyor: "Unleashed 'Hard At Work' On New Material" yazıyor. Ulan, ne hard work'ü?! Dangır dungur; 20 yıldır aynı şeyi darıdırı... Hala "hard work" diyor...
- Fırat hayatında üç konsere gitti; beşi Anathema!
- Amerikan delileri Dilinger Escape Plan'ın yeni albümü Ire Works çıkıyormuş. Klip çekmeye başlamışlar; iki şarkıyı da MySpace'e gömmüşler.
- Dünya yarılrsa Hayko Cepkin dinlemem!
- Iron Maiden gelmese, Bruce Dickinson gelse tek başına...



"Merhaba,

Bitişler, sonlar nasıl hüznölüyse; başlangıçlar ve girişler öyle heyecan vericidir. Ancak, devam eden hayatta gerçek sonlar ancak ölümler, gerçek başlangıçlar da doğumlar olabilir. Diğerleri, uzun ama çabuk sonlanan bu yolculukta yaptığımız salınimler ve dinlendığımız duraklardır. Her yolculuk gibi çevremiz değişir, biz değişiriz... İnsanlar değişirken onların yaratımlarının aynı kalması beklenebilir mi ya? Elbette hayır... Her yeni gelenin o sonsuzluğun ortasındaki durakta yapacağı ufak bir değişiklik, yerine konan bir tuğla, baharın gelişle şekilen bir kat boya değiştirir mekanı.

Sonunda biz, dinlencemizin sonuna gelip duyduğumuzda serin havayı buçak gibi kesen düdüğü sesini, ve pulumuzu pirtumuzu toparlayıp yolumuza tekrar düştüğümüzde biliriz ki biz terketssek de bizden bir parça orada kalacaktır ebediyen, ve başkaları o parçaya ekleyeceklerdir kendilerinden bir şeyler.

Gölgeler... Hayaletler..."

Böyleymiş yıllar evvelki ilk sözlerim. Elimdeki sararmış parşömeden kaldırıyorum gözlerimi. Sıcak bir sonbahar gününde kavrulmuş binada, uzun bir koridorun sonundayım. Önümde koyu renkte ahşap bir kapı var. Çok iyi bildiğim, yakından tanıdığım bir kapı bu.

Kaderin veya şansın, hangisine inanıyorsanız artık, beni yıllar sonra aynı sözleri, eş değer anlamlarla kurmaya yöneltmesi kozmik bir şaka olmalı. Bireysel hedeflerimin ve kariyer hayallerimin yerinde saydığını söylemiyorum. Aksine; köhneyen, tekleyen veya yalnızca yeni bir heyecan getirmesi için tornadan geçirilen bir yere uzun zaman sonra selam vermek beni de canlandırıyor şüphesiz.

LEVEL, dile kolay, tam 10 yıldır dışarıda. Acımasız, "Türk medyası" denilen cadı kazanında birkaç ay bile dayanamayan, aynı şeyleri usutıp usutıp okuyuculara sunan, gün geçtikçe ufalan, önce bir gazeteğe ek, sonra bilmem kaç sayfasına içerik olarak katılan nice görsel medya girişimleri gördük biz. LEVEL'in 10 yıldır bayilere düşmesi bile başlı başına bir muvaffakiyet, bir başarı hikayesidir kanımca. Bu başarının surlarından biri de atalete ve tekdüzeliğe asla sürüklenmemiş olmasıdır hiç şüphesiz. Gereken yerde kan değişikliği; uygun yerde verilen bir es; dört dörtlük bir zamanda söylenen sözler; kağıda dökülen yazılar; döktüğümüz kustüğümüz ruhlar...

İşte bu kuruluşun kapısından, kuruluşu ÇOK şey katmış olan nice yazarlar, editörler geçti. Kimi veda etti, kimi zaten buradaydı, kimi ise yeni geldi. Bazılarını tanıma şansım oldu, bazılarının yerine yaptıkları işler konuştu ama ne olursa olsun, her biri büyük bir resmin parçasıydı. Ortak bir hedefe doğru yürüyen kurşun askerlerdi bu dev makinenin tükür tükür işleyen dişlileri. Kafataslarını ayırdılar; bazen zorlanarak, bazen yol boyunca kakkahalar atarak avuç avuç bir şeyler kattılar çorbaya. Ortak bir değer oluşturmak için çabalarını esirgememiş olan insanların her biri saygıyla ve şükranla anılmalıdır kanımca. Rüzgar kimi zaman teknelerimizi ayrı yönere sürüklese de bu uçsuz bucaksız okyanusta sürüklenen seyyahlarımız hepimiz. Yüzlerimizde aynı çizgiler var, derinlikleri farklı olsa da...

Oyun oynayabilmenin, insanın içindeki çocuğu korumasıyla; dergi çıkarmanın ise olgunlaşmakla mümkün olabileceğini anlamışsınızdır. LEVEL; içimizdeki çocuğun bolca para ettiği bu "Korkak Yeni Dünya" da (Hayır; "Büyüdü" demeyeceğim!) yayıldıkça, serpildikçe, olgunlaştıkça kendisini koydu önüne. Öz eleştiri yaparak, rekabet ederek, aynaya cesurca bakarak ayıkladı kendini; rafine etti. LEVEL'in ruhu, özü, rayihası; kendi içinde eşsiz hikayeleri, kendine has efsaneleri, kendi surları olan bu camianın Türkiye'ye, gençlere ve oyunculara yansması olan bu derginin damarlarında gezdi hep.

Ve bendeniz de Firat'ın bir telefonuyla, aynı dilden konuştuğumuzun anlaşılmasıyla -ve tabii ki sevgili medya imparatorlarımızın bana hediye etmiş olduğu Lamborghini ve Valencia yakınlarındaki şato ile- geri döndüm, yıllar ve yollar evvel, kapısını sukica kapatıp kilitlemek yerine aralık bıraktığım yazı odama. İşte, ağır ahşap kapı hafif bir itişle açılıyor. Odaya şöyle bir göz geziriyorum; toz yerleşmiş tüm yüzeylere. "Tekrar girişizah"ım onları coşturuyor; ışık hüzmelerinde bir görünüp bir yok olarak karşılıyor beni toz tanecekleri. İçeride belirli belirsiz bir küf kokusu, belki bir de uzun zaman önce misafir edilmiş bir kadının uçuk parfümü... Nereye dilersem oraya bakan pencereden yere inen güneş ışığı, sararmış perde ile yumuşatılmış. Raflarda eski kitaplar, tekrar okunmayı sabırla bekleyen. Ve tekrar... Ve tekrar... Masanın altına tükülmüş ve unutulmuş olan bira, Jagermeister, şarap şişelerini görebiliyorum kapıda durduğum yerden. Ama onları bir şeyi kutlamak için mi, yoksa unutmak için mi içtiğimi unuttum.

Daktilomu masif yazı masasına koyuyorum. Remington 29 çok kahrımı çekti ama buna değdi; yıldızlı cümleler yarattık onunla birlikte. Yenilerini yaratmak için geri döndük işte şimdi de.

Perdeleri açıyorum; güneş tüm ihtişamıyla vuruyor yüzüme. Pencere, suadiye'deki bir apartman dairesine bakıyor. Bir zamanlar o apartman dairesinden bu odaya bakmıştım. Zaman yani başımdan hızla geçip gidiyor. Sanki özlediğim kadın adımı söylüyor. Güllümsüyorum... Ve şimdi, o içkileri neden içtiğimi hatırlıyorum.

Mojo mirıldanarak yatağa turmanıyor. Devasa, mavi gözlerini bana dikiyor. "Hayır kızım," diyorum. "Sulandırmayacağım yazıyı."

Ve son yazımın son paragrafı takılıyor gözüme. İşte kozmik oyun yine sahnede...

"Çünkü bazen yitirilen heyecanların yerine başkaları konmalıdır; çünkü bir yazar, en büyük düşmanı olan klavyeye zor giden parmaklar'la karşılaştığında, durup kendisi için yeni bir ufuk seçmelidir. Coşkuyla akmadığı zaman kelimeler kağıda, o kağıdı çıkartıp yerine yenisini takmak; ihtirasla, hırsla yazılmayan bir romanı, belki de ilerideki yeni günlerde tekrar başlamak üzere uzun bir süre boyunca tozlanacağı raflara saklamak, yeni bir maceranın sözcüsü olmak gerekir.

Ben vedaları bir son, bir bitiş olarak görmüyorum muhterem Takipçiler. Veda edenler, kapıları arkalarından asla kapamazlar; kapılar daima aralık kalır. Hayatlarımız bir gün tekrar karşılaşmalarla, unuttuğumuzu sandığımız kişilerle yeniden bir araya gelmelerle doludur. Yaşam içinde, şans veya kader, hangisine inanıyorsanız o bir gün bizleri yeniden bir araya getirecektir. İşte sevgili okuyucular, bu yüzden veda ederken içim rahat. Çünkü The End... Fin... son... Değil sözlerim. To be continued..."

Kapıyı üstüme kapatıyorum.

"Hoşgörüldük"

02.10.2007 - 03.37

Kayıt başlangıcı: 10.10.07 / 22:50

Şefik: Daptisakıştasdaptisakıştas, dupdupdupdup, dumtis-
dumtisdumtis, kostassimitis!
Elif: Nananananana, na, nananana, HART (Elindeki sandviçi
ısıtır), nananana, nana, KVAZKVAZ (Sandviçi parçalara böler),
nanananana, GNAMGNAMGNAM (Lokmaları çiğner)...
Ercan: ...
Faruk: ...
Burak: Svis, sviz, sviz... (Koca kafasını sağa sola sallar)
Tuna: Mitsubişikamaroharattatharasakinorama!
Firat: SAĞ KULVARDAN CONİ GİTAR'IN ATAKLARI! SOL İÇTEN
FERDİ TAYFUN! ARKALARDAN GÜLBEYAZI! CONİ GİTAR
ÖNDE! HEMEN ÖNÜNDE FENDER! HEMEN ARKASINDA
GARİBALDİ'NİN ATAKLARINI GÖRÜYORUM SEVGİLİ DİNLE-
YENLER!
Şefik: ???
Elif: GNAMGNAMGNAMGNAMGN...
Ercan: Filifilifili! (Kepçe kulaklarını hareket ettirerek şaşırır)
Faruk: MÜDÜRÜM?!?!
Burak: ???
Tuna: Vatdihelizrongvityumışiyamaha?!
Firat: SON DÜZLÜĞE GİRİLDİ! HIMPFF! SON 100 METRE! HAYIR
HAYIR! NE 100'Ü SON 300 METRE! CONİ GİTAR EN ÖNDE!
Şefik: (Fısırtır) Şş, Faruk... İyice kafayı yedi yine Firat. Tashih vs.
derken kırdı kafayı oğlum herif! Baksana tipe... Coni Gitar Moni
Gitar... Yüreğim ağzıma geldi abi! Manyak mıdır, ruh hastası
midir nedir?!
Faruk: (Fısırtır) Ya abi ben de korktum da öyle deme ya...
Adam sabah - akşam demeden çalışıyor deli gibi. Tamam
ben de farkındayım; bu ara biraz garip. Gözleri "Şaşık bak şaşır"
olmuş abi. HAHAHA! Aa... Cidden abi! Bak bak... Nasıl dönmüş
gözleri?! Vay babağın kemiğe!!!
Şefik: (Fısırtır) Dedim ben abi; şaşmıyor bu ara. Geçen gün
çağırır beni odasına... HAHAHAH! Pardon abi; "oda" deyince
kaybettim bir an kendimi. "Oda" dediğin iki tarafı suntalarla
çevrili bölme parçası!!! Bir de demiyor mu "Öhm, içeriye
girenken kapıyı çalalım arkadaşlar" diye. Kasıntı herif ya!!!
HAHAHAH! Neyse ya, bana ne; ne diyordum? Hah, şey işte;
çağırır geçen gün beni...
Firat: CONİ GİTAR HALA ÖNDE! HALA LİDERLİĞİ BIRAKMADI
DEĞERLİ DİNLEYİCİLER! HIMPFFF! SAĞ KULVARDAN GÜL-
BEYAZ, CONİ GİTAR'IN ÖNÜNE GEÇMEYE ÇALIŞIYOR! AMAN
ALLAHIM! HIMPFFF! HIMPFF! PDF!!!
Şefik: HAY! KONUŞTURMADI HERİF İKİ DAKİKA YA!!!
Faruk: (Fısırtır) Abi dur, yavaş konuş gözünü seveyim; zaten
adamin gözü dönmüş. Sol kulvardan kalkmasın atağa şimdi.
Sonra sonucu fotofiniş belirler valla; ikimiz de kurtulamayız
elinden!
Şefik: (Fısırtır) Neyse abi neyse... Çağırır beni geçen gün işte;
dedi ki "Şefo böyle olmuyor; yazılarımızı biraz daha esnek
yazalım, takoz olmayalım, olanları uyaralım" Hayır abi, anla-
madığım şu: Sen kimsin be kardeşim?!?! Tamam 10 yıldır bu
sektörde çalışıyorsun ama ben de Rocco adıyla isim yapmışım
bu sektörde ve hatta diğer birçok sektörde. Söylemesi ayıptır;
oyun sektörünü yönetenlerin başında gelirim. Gerçekten
anlamıyorum; yok tashihti, yok anlatım bozukluğuymdu, yok
cümle yapısıydı, yok virgüldü, yok noktaydı... SIKILDIM ABI!
GİDİP KONUŞACAĞIM ŞİMDİ! Bak nasıl sinirim bozuldu Faruk
ya; konuşurken bile "konuşacağım" falan diyorum takoz gibi!
Hayır, normal hayatımda takozluk nedir bilmem; buraya
girince bozuldum ben!
Elif: GNAMGNAMGNAMGNAM...
Tuna: Heymanvatizgoiononmaaanukaşikataridaridamaş!
Şefik: Ya sus iki dakika Tuna sen de ya! Git başka yerde çalış
abi sevgili Japonca'na! İyi ki Japon Balığı'na benziyorsun abi;
Japonca öğrenmek zorundaydın di mi?!
Tuna: Ooo, Şefo the Rocco... Çok sinirliyiz bugün bakıyorum
da; ayrıca senin evde olman gerekmiyor mu? Şefo @ Home!!!
HAHAHAHAHAHA!
Şefik: HIAHIAHIAHIA! Çok komik ulan! Çok! Git başımdan ya...
Tuna: Bimukabelekamaşitorras!

Şefik: YA GİT ABI BAŞIMDAN; İKİ DAKİKA KONUŞTURMADIN!
Burak: Arkadaşlar, koca kafalıyım ve susmanızı istiyorum biraz;
çalışmıyorum zira.
Şefik: ...
Faruk: ...
Tuna: ...
Zeynep: Abi darlamayın ya! Çalışmıyorum ya!!!
Şefik: ...
Faruk: ...
Tuna: ...
Faruk: (Fısırtır) Ya Şefo; tamam haklısın da müdürüm de haklı
olabilir. Şimdi başta söylediklerin tamam da sonrası biraz ağır
olmadı mı Şefo?! (Bir ya da en fazla iki anda gözü döner) Öyle
sağda solda müdürüm hakkında konuşurmam kimseyi Şefo!
ŞEFO!!! AYAGINI DENK AL ŞEFO!!!
Firat: SON 100 METRE! HALA SON 100 METRE! BİTMİYOR YARIŞI!
HIMPFFF! SANKİ 100 DEĞİL, 250 METRE SEVGİLİ DİNLEYENLER!
SAĞ KANATTAN BİR MUZ ORTA! MEHMET YOZGATLI'DAN
MERT NOBRE'YE MÜKEMMEL BİR MUZ ORTA!!! İKİ KİLO KİVİ! BİR
KİLO DA ARMUT BE!!! KOP DA GEL DELGADO BE! KOP DA GEL!!!
Faruk: (Fısırtır) Aa... Ya... Abi cidden durum gitgide daha kötü
bir hal alıyor. Hayır, öyle bir durumdayım ki şu anda, Furkan Fa-
ruk Akıncı mı yoksa Faruk Furkan Akıncı mı karar veremiyorum.
İsmimi de unuttum üstadım!
Şefik: (Fısırtır) Abi dedim ben sana işte ya, dedim... Dinleyen
kim?!
Faruk: (Fısırtır) İyi de abi bu yine de söylediklerini haklı çıkar-
maz ki... Sen çok ağır konuşuyorsun. Duyarsa keser topumuzu
valla! Ben de bunu dedim sana... Ama sen dinledin mi? Hayır!
Sana "Oku, adam ol" dedim ama sen dinledin mi? Hayır...
Neyse ya... Sana dert anlatanda kabahat! (Bu kez bir anda gözü
döner) MÜDÜRÜME LAF SÖYLETME ULAN! SÖYLETME!!!
Elif: GNAMGNAMGNAMGNAMGN...
Şefik: Ya sus be! Müdürüm de müdürüm!!! Müdürüm aşağı
müdürüm yukarı! O değil de, Firat bir müdür müdür Faruk?
Hasan: Ehi, ehi, ehi...
Faruk: Ehe, ehe... Çok komik adamsın be Şefo. Tüm sinirim gitti
valla! Boş ver Firatı da...
Alp: Abi hem yuvarlağım, hem de muhabbete sonradan dahil
oluyorum; bu sizin için bir sorun teşkil eder mi? Üstüne üstlük
Dubai'den bildiriyorum. Düşünün yani...
Faruk: Aa, Alp'in sesini duydum sanki...
Şefik: Aa, gaipten sesler duyuyorum sanki...
Burak: Aa, Alp Burak Beder Dubai'den, Sıkayp'tan bildiriyor.
Firat: SON 10 METRE! CONİ GİTAR YARIŞI ÖNDE TAMAMLAMAK
ÜZERE! CONİ GİTAR! MERT NOBRE! MEHMET AVORELLO!
ROBERTO CARLOS!
Faruk: (Fısırtır) Abi umarım müdürüm duymamıştır konuştuğuk-
larımızı. Çok bağırır b' ara...
Şefik: Ya yok abi geç, geç... Bırak... Baksana kulaklığı var zaten!
Ne desen duymaz... ALOOO!!! FIRAT NEHRİ! FIRAT BARAJI!
FIRARTU YAZITLARI! HAHAHAHAHA!
Faruk: HAHAHAHAHAHAHAHA! ABI DUR GÜLDÜRME YA
DUYACAK ADAM, HAHAHAHAHAHA!
Şefik: Yok abi b' şey olmaz... Dürt bak sopayla; hareket etmiyor.
Sadece Coni Gitar sağ kulvardan atakta hala. HAHAHAH!
Cenk: Çocuklar, Firat enstrümental, yavaş, böyle laylom bir
şarkı dinliyormuş. Bittiniz siz... Tüm söylediklerinizi duydu valla!
Erdem: Cenk Bey haklı arkadaşlar; kaçınız s98. HAHAHAHAHA!
Şefik: Piyuv! (Kaçar)
Faruk: Piyuv! (Epey kaçar)
Ercan: Filifilifili!
Tuna: Ohmaygudnisilavkatamaribitufulkatamari!
Burak: ...
Firat: CONİ GİTAR EN ÖNDE! CONİ! CONİ! CONİ! HAGI! HAGI!
HAGI! VE TOP AĞLARDA GOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO-
OOOO! SONUCU, HIMPFFF, FOTOFİNİŞ, HIMPFFF, BELİRLİ-
YECEK!
Legoel: Zzzzzz...
Elif: GNAMGNAMGNAMGNAM...

Kayıt bitişi: 10.10.07 / 23:10

KAFKA AYIARI

BİR LEVEL YAVINIDIR SAYI: 25 KASIM 2007 00 YTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



HAYALLER

Çocukken, pek çoğumuzun gelecek ile ilgili renkli hayalleri vardı. Ben astronot veya önemli bir sporcu olmak istiyordum, örneğin. Üstelik bunlar geçici birer heves değildi; dikkatlice düşünülmüş, bir çocuk iyimserliğiyle de olsa özenli bir şekilde planlanmış hedeflerdi.

Araştırma yaptım, insanlarla konuştum. Çevremde astronot veya NBA yıldızı olmadığı için konuştuğum insanlar ya gökyüzünde Küçük Ayı'yı gösterebilen ya da denk gelirse televizyonda basketbol maçı izleyen insanlardı ama bu benim hevesimi kırmadı.

Sonuç olarak, topladığım bilgiler şunu gösteriyordu ki her iki meslek dalı için de çok çalışmalıyım.

Astronot olmak için okulda başarılı olmam ve bunu uzun süre sürdürmem gerekiyordu. Sporcu olmak içinse erken yaşta bunun için çalışmaya başlamam ve sürekli antrenman yapmam lazımdı.

Bunların hiçbiri problem değildi; ben çok hevesliydim.

Notlarım gayet iyiydi, her gün okul çıkışı bahçede arkadaşlarla gazozuna maç yapardık. Hatta o dönemde, harçlıkları denkleştirebildiğimizde sayıları yeni yeni artmaya başlayan halı sahalara koşardık.

Sonra bir gün, okul çıkışında, bahçeye çıktığımda ortalıkta kimseyi göremedim. Kolumun altında bakkaldan aldığım ucuz plastik topa, basket sahasından devşirme, iki ucunda kale süs verilmiş iki bankın olduğu maç sahasının ortasında tek başımaydım. Havanın erken kararmaya başladığı sonbaharlardan biriydi. Bir an önce, birilerinin ortaya çıkıp bu şakaya son vermeleri için bekliyordum ama ortaya çıkan olmadı.

"Kötü bir şaka" diye düşündüm. Ertesi gün hepsine bu şakadan dolayı nasıl kızacağımı planlayarak hızlı adımlarla eve doğru yürümeye başladım. Top hala koltuğumun altındaydı; nasılsa ya yarın, ya öbür gün gene lazım olacaktı.

Fakat eve gider gitmez tüm bu sorunlar çok uzaklarda kaldı. Çünkü beni bekleyen bir bilgisayarım ve oynanması gereken tonlarca oyunum vardı. Bir an "Arkadaşlarım da -aynı şekilde- benim gibi evlerinde oyun oynuyor olabilirler" dedim kendi kendime. O zaman, ertesi gün takıldığımız yerleri birbirimize sorabilecek, geçtiğimiz bölümleri gururla anlatabilecektik.

Her ne kadar astronot veya sporcu olamadıysam da daha sonra bundan dolayı hiç pişmanlık duymadım. Derslerim hep iyi oldu ve her zaman top oynayacak bir fırsat bulduk. Benim asıl üzüldüğüm şey, piyasada artık gündelik derterimi unutturacak kadar iyi oyunlar bulamamam.

ÜMİT ÖNCEL ■

İÇİNDEKİLER

SAYFA 120

BENİM TAKOZ BİLGİSAVARIM ■
TAKOZLUĞUN İÇ YÜZÜ...

SAYFA 120-121

KAFKA HABERLER ■
ESKİLER İLE İLGİLİ TÜM YENİ HABERLER...

SAYFA 121

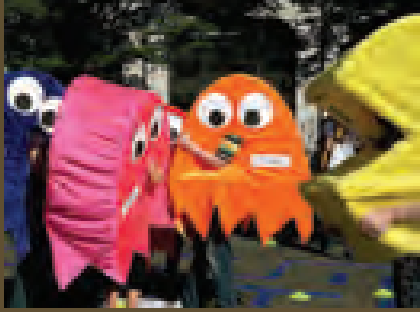
YENİ "ESKİ OYUNLAR" ■
"NEREDE O ESKİ OYUNLAR" DİVENLERE KISA
VE NET BİR CEVAP

AYIN SÖZÜ

Hiç gerçek olduğundan emin
olduğun bir rüya gördün mü?
Ya bu rüyadan hiç uyanamasaydın?
O zaman gerçek dünya ile rüya
arasındaki farkı nasıl ayırt ederdin?

Morpheus
(Matrix)

KAFKA HABERLER



KİM PAC-MAN OLMAK İSTER?
İngiltere'nin Birmingham şehrinde, 17 - 21 Ekim tarihleri arasında düzenlenen festivalde, büyük bir labirentte oynanan ve gerçek hayata uyarlanmış olan geniş çapta bir Pac-Man organizasyonu düzenlendi. Eğlenceli geçen oyuna Ms. Pac-Man'ın ilgi göstermemiş olması ise hayal kırıklığı yarattı.

**NINTENDO KAN KAYBEDİYOR**

Özellikle eski oyunları seven oyuncular için özel bir yere sahip olan Nintendo, şu sıralarda uzun yıllardır görevini sürdüren önemli çalışanlarını birer birer kaybediyor. Nintendo'nun, ABD'deki ofisini Seattle'dan San Francisco'ya veya New York'a taşıma kararı almasının ardından istifa edenlerin sayısı üçe çıktı. Şirketin ABD'deki en önemli çalışanları arasında sayılan George Harrison ve Beth Llewelyn'in ardından bu kez de Türk asıllı pazarlama sorumlusu Perrin Kaplan istifa edeceğini açıkladı. Nintendo'da yaşanan bu yaprak dökümünün ne gibi sonuçlar doğuracağı herkes tarafından merak ediliyor.

**AMIGA OYUNLARI PİYASADA**

Halen faaliyette olan, bir dönemin efsanevi firması Amiga, Eylül ayında 15 klasik oyununu sadece 4.99 dolara piyasaya çıkarmaya hazırladığını açıkladı. Aralarında Final Odyssey, JetPilot ve TV Sports Boxing'in de bulunduğu 15 oyunun hepsi PC'de oynanabilecek.

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...

Geçenlerde, ismini vermek istemediğim bir arkadaşımın World Cup 2002 incelemesi gözüme çarptı. İncelemedeki; ağzını yamuk yumuk açmış olan, boş bakan bir futbolcunun dizlerinin üzerine yattığı bir görsel ve görselin yazısı beni benden aldı. Yazı aynen şöyleydi: "Futbolcuların suratları oyuna neredeyse birebir olarak aktarılmış." Bu nasıl bir yanılsamaydı? Ben görseldeki karakterin burnunun bile nerede olduğunu seçemeyen böyle bir resim altı nasıl yazılabilirdi? Yazılırdı tabii ki! Her şey zamanına göre değerlendirilmeliydi. O dönem için o grafikler inanılmazdı. Hatta çoğu kişi "Ben böyle gerçekçi grafikler görmedim" şeklinde yorumlar yapıyordu oyunla ilgili. Ama ya şimdi... Şimdi, "dalga geçme" malzemesinden başka bir şey olmayan grafikler onlar. İşte, insanoğlunun nankörlüğünü, kendini bilmezliğini bir anda gözler önüne serdim sevgili okurlar. Geçmişte sahip olduğumuz şeyleri "ilkel" ya da "takoz" gibi kelimelerle nitelendirmek şımarıklıktan başka bir şey değil kanımca. Bu yüzden ben bu bölümün adına muhalifim arkadaşlar; "Benim Takoz Bilgisayarım" yerine "Benim Sevgili, Emektar Bilgisayarım" başlığını kullanıyorum; karşı çıkan olursa döverim!

Şimdi size lise iki ve lise son sınıflarında kullandığım "sevgili" bilgisayarımın sistem özelliklerini ve rıyorum: 64 MB Asus Ekran Kartı, Pentium III 700 Mhz ve 512 MB RAM. (Yıl 2002... Bu sisteme nasıl olur da "takoz" derim şimdi; ayıp olmaz mı?!) Bakalım o dönemde hangi oyunlar beni derslerimden ve sosyal hayatımdan uzaklaştırmış...

MIGHT AND MAGIC IX (ÇIKIŞ TARİHİ: MART 2002)

"Pick meee! Pick Meooo!" sesleri hala kafamda çınlıyor. Neden bu oyuna bu kadar çok zaman harcadığımı gerçekten ben de bilmiyorum çünkü oyunun dikkat çekici herhangi bir özelliği yoktu aslında. Üstelik oyunu ahlak kurallarını hiçe sayarak oynuyordum. Diyelim ki bir görev aldım; o görevle odaklanmak yerine, kendime "Acaba bu köydeki herkesi öldürsem ne olur?" temalı saçma sapan görevler yaratıyordum. Azıcık normal görev tabanlı oyun sistemine alışsam sapıtıyor, genç - yaşlı demeden önüne gelen herkese saldırıyordum. Bir de kafayı taktığım yaratıklar vardı; Dragonflylar. Nedense bu yaratıkları görünce içimdeki şiddet kıvılcıkları alevleniyordu. Her şeye rağmen bu oyun sayesinde çok keyifli saatler geçirdiğimi hatırlıyorum. Belki de yanlış hatırlıyorumdur, kim bilir...

MİNİMUM: Pentium II 400 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 1024 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN: Pentium III 500 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA (ÇIKIŞ TARİHİ: AĞUSTOS 2001)

Eveet, işte en çok saplanıp kaldığım oyunlardan bir tanesi... Bu oyunu düzenli olarak her yıl, toplam 30 gün 30 gece oynarım ben arkadaşlar. (En son geçen hafta oynadım.) Çok net hatırlıyorum; sürekli kendime yeni bir karakter yaratır, oyunun sonlarına yaklaştığımda ise "Amanın, bitiyor bu!" diye paniğe kapılarak oyuna başka bir karakterle yeniden başladım. Bazen melek gibi olurdu; tüm görevleri efendi efendi bitirirdim, herkese iyi davranırdım. Bazen de gözümü para ve hırs bürürdü; tüm dükkanlardaki satıcıları öldürür hepsinin malına konardım. Oyun hem zaman konusunda birçok orijinal özelliğe sahipti, hem de detay açısından çok tatminkardı. Çok cins oyundu, çook... Oyunun merkezi şehri olan Tarrant'ta genelev vardı. Daha neler neler vardı ama ben burada anlatmayayım; siz oynayın ve görün.

MİNİMUM: Pentium II 300 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı, 1200 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN: Pentium III 500 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS (ÇIKIŞ TARİHİ: TEMMUZ 2002)

WoW'a karşı hiçbir zaman sempaticim olmadı ama bu oyunla bayağı uzun zaman geçirdiğimi söyleyebilirim. "Allah Allah Allah!" nidalarıyla oradan oraya koştuğumu bilirim. Karakter seslendirmeleriyle kendimi eğlendirdiğimi de bilirim. Benim gözümde, bugün piyasada bulunan aynı türdeki birçok oyundan daha kaliteli bir oyun Warcraft III: Reign of Chaos. Deneme imkanınız varsa sakın durmayın.

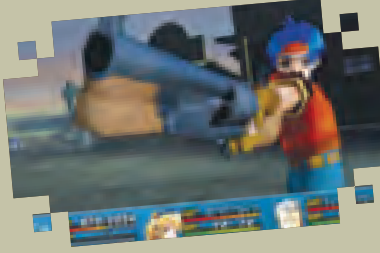
MİNİMUM: Pentium II 400 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı, 700 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN: Pentium III 600 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı

ELİF AKÇA

YENİ "ESKİ OYUNLAR"

Eski bir şeylerin tozunu alıp "kozmetik" girişimlerle yeniden ortaya çıkartmak, gözünü para hırsı bürümüş olan insanların peşinden koşacağı bir amaç mıdır; yoksa eski zamanlara ait olan güzel şeylerin yitip gitmemesini sağlamak uğruna emek harcıyıp onları günümüzün şartlarında yaşatmaya çalışmak mı? İşte bütün mesele bu soruya bir cevap verebilmekte...

Son zamanlarda şu "remake" terimi sık duyulur hale geldi. Bu kelime, yaklaşık 10 yıllık -ve daha eski- oyunların eskimiş grafik ve seslerinin elden geçirilip -piyasadaki deyimiyile- "yüz gerdirmeye" işlemi uygulandıktan sonra yeniden oyunculara sunulması anlamına geliyor. Hatta bu işlem o kadar ileri götürülebiliyor ki zamanında iki boyutlu olarak piyasaya sürülmüş olan oyunlar bir anda karşımıza üç boyutlu olarak çıkabiliyor. Bunun en güzel örneği Wild Arms'tı; 1997 yılında PlayStation için piyasaya çıkartılmış olan oyunun savaş sahneleri üç, geriye kalan bölümleri iki boyutlu idi. Wild Arms, 2005 yılında baştan aşağıya yenilenip Wild Arms Alter Code: F adıyla PS2 için piyasaya çıktığında ise artık tümüyle üçüncü boyuta geçmişti.



BÜYÜK DEĞİŞİKLİKLER

Bu yıl içinde piyasa çıkan Tomb Raider: Anniversary de aslında 1996 yılında ilk çıkan Tomb Raider'ın yeniden yapılmış halinden başka bir şey değil. Ancak yapımcılar bu kez sadece Lara'nın görünüşünü (Angelina Jolie!) ve oyundaki ses efektlerini geliştirmekle kalmadılar; oyunun pek çok oynanış özelliğini de değiştirdiler. Bu değişikliklerden en büyüğü oyundaki bulmacaların 11 yıl öncekilere göre daha kolay olmasıydı. Fakat bu değişiklikler, TR: Anniversary'nin bir "yeniden yapım" olduğu gerçeğini değiştirmiyor elbette. Aynı süreci Final Fantasy ve Mario Brothers da yaşadı; onların orijinallerinin de yeni isimler ve göz alıcı grafiklerle yeniden yapılması nostaljik dakikalar yaşamamızı sağlamıştı.



HAYRANLARIN ÇABASI

Buraya kadar bahsettiğimiz oyunların hepsi, eski oyunların bir kez daha piyasaya sürülme arzusunun eseri. Ve bu istek genellikle, klasikleşmiş oyunların yeni platformlarda da oynanabilmesi hayali ile ortaya çıkıyor. Bu süreçte de oyuncuların ilgisini çekmek adına oyunlar -özellikle grafikler bakımından- yeniden yapılandırılıyor.

Diğer tarafta ise firmalar tarafından değil, tamamen oyuncular tarafından hazırlanan yapımlar var. Artık firmaların ilgi göstermediği ama zamanında çok beğenilmiş olan oyunların, hayranları tarafından güncel hale getirilmesi... Bu şekilde tekrar yapılan oyunların çoğunun yapımcı firmaları artık yok. Hatta oyuna ev sahipliği yapan Commodore 64, Atari veya Amiga gibi platformları bile piyasada bulmak mümkün değil. Yapımcı ve platformları ile aynı kaderi paylaşmaya yüz tutmuş olan bu oyunlar, hayranları tarafından bu şekilde hayata döndürülmüş oluyor.

Space Invaders, Maniac Mansion, Azec Challenge, Moon Patrol ve Space Quest gibi unutulmaz klasikler yeniden yapılan oyunlar arasında yer alıyor.

VE KAZANAN...

Temel olarak, iki sebeple oyunların remake versiyonlarını görmeye devam ediyoruz. Herhangi bir kar amacı gütmeyen hayranların tek arzuları sevdikleri eski oyunları yaşatmakken; yapımcı firmaları, haklarını ellerinde bulundukları oyunları -sırf birkaç kuruş daha kazanmak adına- kullanılsız platformlar için yeniden tasarlıyorlar. Amaçları ve hedefleri çok farklı olsa da her iki girişim de bizim işimize yarıyor aslına bakarsanız. Bir zamanlar oynayıp artık sadece hatırlamakla yetinmek zorunda kaldığımız oyunlara bir kez daha ulaşabilmenin ve zamanda bir yolculuk yapıp yıllar öncesine dönmeyen değeri gerçekten de paha biçilmez.



ÜMİT ÖNCEL ■

KAFA HABERLER



OYUNLAR CANLANDI

Her yıl 31 Ekim'de, Amerika ve Avrupa'nın pek çok bölgesinde kutlanan Halloween'de ufaklık kapı kapı şeker toplarlarken büyüklük de yaratıcı kostümlerle ortallıklarda dolaşıyorlar. Bu yıl da değişen bir şey olmadı ve dünyanın büyük bir bölümünde yine birbirlerinden ilginç kostümler Halloween'e damgasına vurdu. En çok dikkat çeken kostümler ise oyun karakterlerinin klasik kostümleri oldu.



ATARI 2600, 30 YAŞINDA

Bugün oynadığımız pek çok oyun ve -odalarımızın artık ayrılmaz birer parçası haline gelen- oyun konsolları ona çok şey borçlu. Çünkü o, pek çok oyunun ve oyun konsolu kültürünün atalarından biri olarak kabul ediliyor. Evet, ATARI2600'den bahsediyorum; ihtiyar konsol geçtiğimiz ay tam 30 yaşına bastı.

İlk olarak 1977 yılında piyasaya çıkartılan ATARI 2600, her ne kadar emekliye ayrılmış olsa da eminim ki birkaç Kafa Ayarı okuyucusunun evlerinde baş köşede duruyor. (Not: Yerinizi tespit ettik; LEVEL'ca size Pitfall oynamaya geleceğiz, bir yere ayrılmayın!).



20 VE ONLINE

Egg's Ultima Online, iki boyutlu oyunların neredeyse yüzüne bile bakılmadığı günümüzde, üçüncü boyuta geçmekte ısrar eden ama online oyun oynamanın keyfinden de geri kalmak istemeyenleri etrafında toplamayı başardı. EUO, eski RPG'lerle aynı tada sahip bir oyun. Klasik, üstten görünümüne sahip olan bu oyunda 150'den fazla NPC karakter, 30 civarı devasa harita ve 50 farklı görev bulunuyor. Eğer oyuna göz atmayı düşünüyorsanız eski grafiklere ve oyunu faresiz, sadece klavye ile oynamaya hazır olun! EUO'yu swut.net/euo/download.htm adresinden temin edebilirsiniz.

monster

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay!

Çünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

MONSTER® T75FL902 (Santa Rosa)

- Intel® Centrino® Duo işlemci teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7500 (4 MB Cache, 800 Mhz FSB, 64 bit)
- Intel PM965 / ICH8-M Chipset
- Intel® PRO/Wireless 4965 AGN Wi-Fi kartı (3 Anten)
- Windows® VISTA™ Home Premium İşletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
- 2 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 4 GB)
- 512 MB NVIDIA GF 8600M GT (Max. 1 GB Turbocache) Direct X10 Ekran kartı
- 160 GB 7200 RPM SEAGATE 8 MB Cache SATA (5 YIL Garanti)
- Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
- 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Dahili Mikrofon
- 15.4" WXGA TFT 1440x900 Crystal Bright Parlak Ekran
- 1 GB Intel Turbo Memory
- Biometric Parmak İzi Okuyucu
- 8-in-1 built-in card reader : MMC/SD/Mini-SD*/Memory Stick/MS Pro/MS-Duo*/MS-Pro-Duo*/XD (* Card adaptör ile)
- 56k V92 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT Ethernet
- 362 x 268 x 28.5 to 39mm / 2.9 kg
- Li-Ion 6 cell (2 saat civarında)
- Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
- 1 * IEEE1394 / 2 * USB 2.0 / 2 * Power USB (1A) / 1 * S-Video Tv-Out
- 1 * PCMCIA Express 34/54 / 1 * Line in / Mic in Jack / 1 * Speaker
- 1 * RJ-11 / 1 * RJ-45 çıkış / 1 * VGA Port (2. monitör bağlantı çıkışı)
- Deri Notebook Çantası
- Powered by COMPAL (Verify By INTEL)

1599\$

Dikkat!

Kingston belleği tercih ettiğinizde, bilgisayarınızın performansını artırmış olursunuz.

MEMORY BY
Kingston
Value
RAM



Kingston

**2 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston®**

**512 MB nVIDIA GF8600GT
Dx10 Ekran kartı**

**15.4" WXGA TFT LCD
1440 x 900 Crystal
Bright Parlak Ekran**

**160 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**2.0 Mpixel Dahili Web
Camera + Bluetooth**

**Biometric
Parmak İzi Okuyucu**

**Windows® VISTA™
Home Premium İşletim Sistemi**

**802.11n Wi-Fi kart ile 5 kat
daha güçlü bağlantı**

**1 GB Intel® Turbo Memory
ile % 20' ye varan performans artışı**



www.kingston.com

Kingston
TECHNOLOGY

20
YE
KINGSTON
TECHNOLOGY



© 2006 Kingston Technology Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley CA 92708 USA Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplerine aittir.

Yedek Kulübesi



Sabahları erken kalkmak mı? Hayır, hayır... Ceza alanı içindeki "dokuz kusurlu hareket"ten biri değil mi bu? "Kendini yere atma" dahi daha geçerli bir hareket benim adıma; aldatmaya yönelik, art niyetli bir hareket olmasına karşın. Saatin kraldan çok kralcı olması ve sanki beni zamanında uyandırdığı zaman terfi edecekmiş gibi ısrarla çalması, en az Erman ve Şansal kadar ayrılmaz bir ikili olan yorgan ve battaniye ile girdiğim ve hiçbir zaman lehime sonuçlanmayan mücadele, aralık pencereden kafalarını uzatıp omzuma dokunan ve sürekli uyanmamı söyleyen, rüyalarıma karşın, rüyamda bile eve kömür masrafı çıkartan kar taneleri... Ah, bir de annemin bir anne olduğunu kanıtlayan ünlü sözleri: "Haydi oğlum kalk; akşam erken yatıp uyursun güzel güzel." Bak şimdi... Aynı şey değil ki anne! Bilim adamları tarafından "Sabahları sonsuza dek yataкта kalma isteği" adı verilen, kalıcı bir sendrom bu bir defa. Tek sorun bu değil aslında; yataktan kalktıktan sonra bitse her şey keşke... Kalk; sıkı sıkı giyin, duba gibi; dişlerini fırçalara; yüzünü yıka; muhtardan ikametgah al; savcılığa başvurup sabıka kaydı al vs... İş resmen... Bürokrasi... Sonra, dışarı çık... Yüzler asık... İnsanlar birer Japon Balığı sanki; boşlukta yüzüyorlar. Kimi uyukluyor, kimi esniyor, kimi küfür ediyor içinden; grafikler kötü, oynanabilirlik yerlerde sürünüyor... Boğazlı kazağımın kırçılları boğazıma batıyor. Balıkçı mıyım ben yahu?! Ne gerek var boğazlı kazağa?! Sabah olmasa; güneş doğmuş, yüzünü yıkamış, bir çayını - kahvesini içmiş olsa neyse... Ama sabah işte... İnsanoğlunun doğasına aykırı bir zaman dilimi... İşin kötüsü, saatleri ileri ya da geri almak da sorunu çözmez; tavsiyem saatlerin bir değil, üç saat ileri alınması... Hayır, yine karıştırdım; saatleri ileri alınca değil, geri alınca daha fazla

uyuyorduk, değil mi? Yoksa tam tersi miydi... Of... Kafam karıştı.

Erken kalkmak... Peh... Trafiği hesaba dahi katmadım. Ya da üçüncü tür gibi beni çevreleyen sigara dumanlarını... Ama yolun sonundan ilk sağa dönünce karşımıza çıkan "zorunluluk" adında bir bakkal var, her semtte. Ben de farklı bahanelerle sürekli borçlanıyorum bu bakkala. Sonra da işin yoksa bakkalın önünden geçmemek için Es-kişehir üzerinden İstanbul'a git, bakkala yakalanmamak için her şeyi yap... Babam... Halı sahaya maça götürürdüm beni eskiden; boyum, yetişkinlerin erişemeyeceği ya da es geçeceği kadar kısa olduğu için yedek kulübesinde beklerdim her zaman. Haliyle, oyuna dahil olmak için birinin sakatlanmasını ve ağır adımlarla oyunu terk etmesini beklerdim. İtiraf edin; yerimde olsanız siz de aynı şeyi yapardınız. Bu Formula 1 izlerken araçların kaza yapmasını beklemek gibi bir şey... Evrensel bir özellik... Maça giderdik; sabahları erken kalkmam için oyuncak bir araba vaat ederdi bana. Ben de biçare, yedek kulübesinde oturma pahasına onunla gider-

dim maça. Güneşten önce uyanarak... Ve aynı eylemleri alfabetik sırayla gerçekleştirirdim tekrar, tekrar; dişleri fırçalama, giyinme, yüz yıkama... Boyuma göre zor ve yıpratıcı bir süreçti bu. Ama en kötüsü, ben maça giderken uyuyan ağabeyimin havada uçuşan "Z" harflerine çarpmadan evden çıkmaya çalışmaktı. Bunu başaramazdım hiçbir zaman; her zaman battaniyemde, yorganımda ve sürekli içinde kuş tüyü olup olmadığını düşündüğüm yastığımda kalırdı aklım. Nereye gidersem gideyim adı Amerikan filmlerindeki katiller gibi fazla uzaklaşmış olamazdım yalnızca yarsını kapladığım yatağımdan. Hayat zordu ve işin

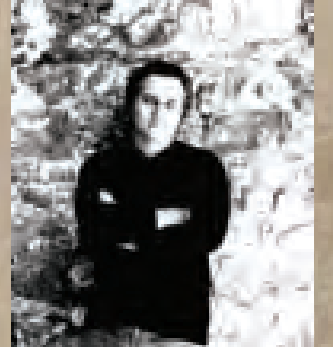
Kimi uyukluyor, kimi esniyor, kimi küfür ediyor içinden; grafikler kötü, oynanabilirlik yerlerde sürünüyor... Boğazlı kazağımın kırçılları boğazıma batıyor

garibi, sadece benim için zordu. Ama işte, o bakkalın karşısında bir bakkal daha vardı, "Babam ve ben" adında. Rakip bakkala göre daha güler yüzlü, daha sevecendi bu bakkal ve nedense, oraya her gidişimde dizleri yırtık olan, bol ve kısa kotumun cep-leri parayla dolu oluyordu. Borç yok, stres yok ve... Çapak yok. Hayat garipti ve işin tuhafı, sadece benim için garipti. Oyuncak araba sıradan bir bahaneydi sadece. Aslolan sabah erken kalkıp babamla biraz paslaşmaktı...

...Aynı takımında oynamasak da. firat@level.com.tr



Yalnızlık Doktorası



Modern zamanların illeti olan yalnızlık ile başa çıkabilmek, yalnızlığa hükmetmek, onu kullanabilmek ve yönetebilmek için başlatılan yeni bir akademik programdan bahsetmek istiyorum bu ay, sevgili LEVEL okuru: Yalnızlık Doktorası. Kalabalıkların arasında kendisiyle baş başa kalabilmek üzerine yüksek ihtisas yapmış münzeviler kabul ediliyormuş bu programa.

Yalnızlık üzerine doktora programı başlatmak, son derece mantıklı ve doğru bir karar bence. Yalnızlığın pençesine düşen veya yalnızlığı seven ama hayatta kalmak için sosyal hayatın içinde yer alması gereken insanoğlunun, onu nasıl kullanacağına

Her olaya, her gelişmeye, her coşkuya, her acıya, her mutluluğa kayıtsız kalıp dünyada başka kimse yokmuş gibi yaşayabilme bencilliği öğretiliyormuş ilk yarıyıl boyunca

öğrenmeden yalnızlıkla oynaması, küçük bir çocuğun, babasının silahı ile oynaması kadar tehlikeli değil midir?

Çevresine hasar vermeden, insanları yaralamadan, bir anti-sosyale veya sosyopata dönüşerek yalnızlığın karanlık tarafına yenik düşmeden, gürültüyle kirlenen ve binbir hesapla yozlaşan dünyanın dışarıda tutulabildiği, güvenli bir kaledir yalnızlık. İşte, yalnızlık doktorası da o kaleyi ayakta tutabilmek için gerekli bilginin ve deneyimin, "yalnız" adaylarına aktarıldığı ilim - irfan yuvasıdır sevgili LEVEL'cılar.

Ders programı gerçekten ilgi çekici> Her olaya, her gelişmeye, her coşkuya, her acıya, her mutluluğa kayıtsız kalıp dünyada başka kimse yokmuş gibi yaşayabilme bencilliği

öğretiliyormuş ilk yarıyıl boyunca. Ayrıca, kendini keşfetmenin, başkalarının kuralları ile yargıladığın varlığını ile barışıp kendini anlamının ilk adımı olan "ezber bozma" dersinde, bildiğin tüm ezberleri bozmanı ve unutmanı istiyorlarmış.

İkinci yarıyıldan aşkın yan etkisi olan kıskançlıkların ve kavgaların buluşmadığı sevgilerin teorik yapısı işleniyormuş. Birlikte olmanın, sevişmenin, sahiplenmeden mutlu olmanın, yalnızlıkla arana hesap soran sevgililer sokmadan aşkın tadına bakmanın sırları anlatılıyormuş.

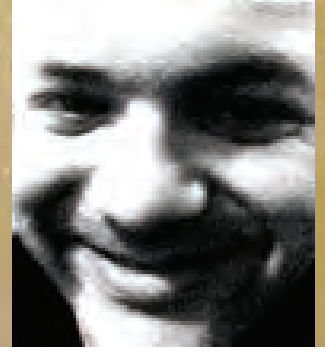
Üçüncü yarıyıl, ilk iki yarıyıldan öğrendiklerini teoriden pratiğe geçirmeni istiyorlarmış. Kalp kırman, severken bırakman, unutmama, yeni bedenlerle ve ruhlarla tanışman icap ediyormuş. Ama aynı zamanda bütün aşklarını, arkadaşlarını, sevdiğilerini -sanki dünyada sadece onlar varmış gibi- derinlemesine tanıman ve şımartarak gönüllerinde taht kurman da gerekiyormuş geçer not alman için. Yalnızlığının kalesine kimseyi sokmadan herkesin kalbini fethedebiliyorsan izin veriyorlarmış dördüncü ve son yarıyıla geçmene.

Ve dördüncü yarıyıldan tez istiyorlarmış senden; yalnızlık üzerine... Ama yalnızlığını vurgulamak için öyle güneyle, sahil kasabalarına kapanmaya veya "kaçma" hissi üzerine yol temalı hikayeler yazıp bohemi oynamaya kalkan "duduk makarnalarını", ellerinde meşe odunuyla kovalıyorlarmış fakülte hocaları. Şehirlerin göbeğinde, kalabalıkların arasında, herkesle birlikte gülüp, herkesle birlikte yürüyüp, tüm o insan kütlesiyle beraber yaşayıp da "nasıl yalnız kalınır" meselesine, yalnızlık lüksünün sırlarına değinen tezler istiyorlarmış.

Tüm bu sınavları atlatabilirsene diplomanı veriyorlarmış eline, son bir mesajla: „Al, tepe tepe kullan; doktorasını da bitirdin bu için; sen artık tescilli bir yalnızsın.“ 📧 cemsanci@level.com.tr



Adım adım...



Üniversite'nin son senesinden itibaren ben ve arkadaşlarım garip bir şey fark ettik: Gittiğimiz her yerde, özellikle de gençlerin tercih ettiği mekanlarda bu gariplik gözümüze gözümüze giriyordu. Bizden sadece iki - üç yaş küçük olan "yeni nesil" o kadar farklıydı ki bu farklılık öyle saçın hangi yöne taranacağı veya gömleğin kaç düğmesinin açık bırakılacağını belirleyen farklılıklar gibi basit değildi; benzerini ancak bizlerle, annelerimiz - babalarımız arasında görebileceğimiz türden bir farklılıktı. Sanki uzaydan yeni bir nesil ışınlanmış gibiydi dünyaya...

Biz mesela, arkadaşlarımızla mimarlık fakültesinin önündeki kocaman parkta oturup saatlerce muhabbet etmeyi severdik. Onlar kafelere, barlara gidip dertli dertli otururlardı. Biz, rock müzik dinlerdik, onlar elektronik - pop gibi bir şeyler... Biz, mümkün olduğunca yemekhanede yemek yerken, onlar McDonald's'ı veya Burger King'i seçerlerdi. Biz, sahildeki Barboros çay bahçesindeki son derece rahatsız hasır tabureleri severdik; onlar, şimdi bile tam olarak ne işe yaradığını anlayamadığımız armut minderlere serilirlerdi.

İşin asıl şaşırtıcı olan yanı, bu değişimin birden bire ortaya çıkmasıydı. Yani, aramızda onlarca yaş yoktu ki onlarla. Sadece iki - üç senede bu kadar farklılaşır mı bir nesil? Hem biz ortaokuldayken, lisedeyken onlar da arkamızdan gelmiyor muydu? Niye ta o zaman teneffüslerde, okul çıkışlarında fark etmemiştik bu değişikliği de şimdi, üniversitede fark ediyorduk? Sanki çocukluklarından itibaren içlerinde, üniversiteye geldiklerinde patlamak üzere ayarlanmış bir bomba taşımışlardı. Çocukluğumuz bu kadar farklı mıydı onlarla?

Cuma akşamları okuldan çıktıktan sonra, arkadaşlarla beraber kendimizi askeri lojmanların ortasında yer alan yemyeşil çimlere atıp, önlüklerimizin yakasını çözerek hava kararana kadar top oynamamız bana çocukluğumdan kalan güzel anılardan biridir. Bir keresinde topun üzerine basıp sırt üstü yere düşmüştüm. Tam o sırada bir yıldız kaydı. Tarif edilemez bir andı; sanırım üç saniye kadar sürmüştü ama bana saatler gibi gelmişti. Hava yeni kararıyordu; bulutların arkasından bir göründü, bir kayboldu, bir daha göründü sonra bir daha kayboldu... Bir daha da görünmedi. Maçı yarıda bırakıp koşu koşu eve gittim ve aneme gördüğüm şeyi anlattım. Bir daha böyle bir şey olursa dilek tutmalıyım.

Türk televizyon tarihinin, tek kanallı dönemine yetiştiğimiz için olabilir mi bu farklılığın sebebi? Belki de Susam Sokağı'nı, Yakarı'yi ve Cosby Ailesi'ni izlerken bilinçaltımıza işlenen düşünce tarzı bizi onlardan farklı yapmıştır.

Miskete, çelik çomağa, gazoz kapaklarına en son biz yetişmiş olmalıyız. Onların Action-man'leri ve Barbie bebekleri olmalı. Biz, PC'ye geçmeden önce Commodore ve Amiga'nın tozunu yuttuk; onların doğrudan Gameboy'ları, Playstation'ları olmuştur muhtemelen.

Bu yüzden belki, biz tavlâ oynarken ve nargile tütürürken; onlar sigara ve kapuçino içip FRP oynuyorlardı. Bizim saçlar ya kısaydı, ya uzun. Onlarınsa envai çeşit jölesi, kremi ve sivri - keskin saç şekilleri vardı. Bizim taşlanmış boru paçalı kotlarımız vardı; onların pantolonları ise bellerinden düşecek gibiydi. Onların döneminin kızları gözlerinin etrafını siyaha boyarlardı, burunlarının kenarına parlak halkalar takarlardı. Bizim kuşaktakiler içteki güzelliğin önemini idrak etmiş son nesil olduklarından olsa gerek, pek boyanmazlardı.

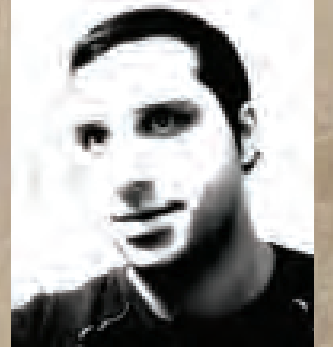
Şimdi bu bahsettiğim "onlar"dan iki tanesi benim kuzenim; halbuki bir - iki sene öncesine kadar "onlar"dan değillerdi. Bu bayram gördüm ki içlerindeki bomba çoktan patlamış, "onlar"a katılivermişler. Birisi üniversitede hazırlık sınıfına yazıldı, diğeri hazırlık sınıfını bitirip birinci sınıfa geçti. Erkek kuzenimin, biz bırakmış olsak ailemizden bir ton sopa yiyeceğimiz sivri bir sakalı var. Suratından çıkan tüm tüyler de bundan ibaret. Rock müzik dinliyor ve Kurtlar Vadisi seyrediyor. Kız kuzenim ise sürekli siyah kıyafetler giyiyor ve kimselere anlatmadığı gizemli sınırları varmış gibi yaşıyor. "Bıçak Sırtı" izliyor, rap müzik dinliyor.

Bazen çoktan yaşlanmışım gibi hissediyorum. Baksanıza, bir sayfadır "gençler"i eleştiriyorum. Saçlarım da epey açıldı. Ayrıca Friends seyredip Zeki Müren dinliyorum, biliyor musunuz? abb@level.com.tr

Sanki çocukluklarından itibaren içlerinde, üniversiteye geldiklerinde patlamak üzere ayarlanmış bir bomba taşımışlardı



Türk Oyun Sektörü Gelişiyor (mu?)



Empire dergisinin Eylül 2007 sayısındaki "Serbest Kürsü" köşesinde yayımlanmış bir yazı var. Türk Sineması Gelişiyor (mu?) başlıklı bu yazının altındaki imza DVD+ dergisinin Genel Yayın Yönetmeni Burak Göral'a ait. Kendisi kısaca "Polisiye çekemiyoruz, korku filmi çekemiyoruz, melodram çekemiyoruz, yetişkin komedisi yapamıyoruz" diyor dokunaklı ifadelerle. Asıl vurgulamak istediği şey ise farklı: "Devlet daha fazla destek olsun, özel sektörün sinemaya katkısı artsın, sponsorlukların sayısı artsın, kolaylaştırılsın diyoruz; tamam da onların önlerine ne de-

Ya gereğinden fazla iddialı olanların kıytırık işleri ya da olayı çok büyütmemiz yüzünden kendimizi oyun yapmamaya şartlandırmış durumdayız

rece iyi filmler koyabiliyoruz? Bir de ona bakmak lazım." Şahsen, benzer bir eleştirinin Türkiye'deki -var olup olmadığı tartışmalı olan- oyun sektörü için de yapılması gerektiğini düşünüyorum.

Burak Göral'ın affına sığınarak anlatmak istediğim şeyi somutlaştırmak adına şöyle bir cümle kursam abesle iştigal etmiş olmam herhalde: "Devlet daha fazla destek olsun, özel sektörün oyun sektörüne katkısı artsın, sponsorlukların sayısı artsın, kolaylaştırılsın" diyoruz; tamam da onların önlerine ne derece iyi oyunlar koyabiliyoruz? Bir de ona bakmak lazım."

Oyun geliştirmekte olan ve bunun için gerekli finansmanı

sağlamak amacıyla devletten, oradan buradan destek arayan şirketleri vs. kınamak niyetinde değilim. Sözüm daha çok oyun yapımına kendilerini adanmış ya da adamayı düşünen, üretim aşamasında doğrudan rol alan ya da alacak olan oyun yapımcısı adaylarına. Türkiye'de ya da dünyada iyi, ses getiren bir şeyler ortaya koymanın bir yerden maddi destek almadan mümkün

olmadığına dair kemikleşmiş ön yargılarınız olabilir ancak yapacağınız ufak araştırmalarla bu ön yargıların yersiz olduğunu görebilirsiniz. Büyük paralar kazanan John Carmack, Peter Molyneux gibi isimlerin geçmişlerini araştırın mesela; onlar servetlerini,

şöhretlerini ve saygınlıklarını, her şeyden önce, ortaya koydukları nitelikli işlerle kendilerini kanıtlamalarına borçlular.

İyi bir oyunun illaki müthiş grafiklere sahip olması, yapımında yüzlerce kişinin yıllarca çalışması ve yüksek maliyetli bir yapım olması zorunlu değil. LEVEL'in bir önceki sayısını açıp bakın örneğin; "LEVEL'in En İyi 100 Oyunu" konusunda zirveye layık gördüğümüz oyunun Grim

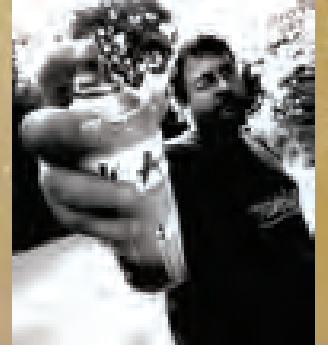
Fandango olması tesadüf değil. Bu oyunun fikir babası Tim Schaefer, gökten zembille inip "Ben oyun geliştireceğim, çok güzel olacak ama önce biri bana para versin" dediği için Tim Schaefer olmadı; başarıya elinden gelenin en iyisini yapmak için, özellikle de "yapılmayana yapmak" için gösterdiği üstün çabaların sonucunda ulaştı. Sizler de bir gün onun gibi saygın ve destek gören bir oyun yapımcısı olarak anılmak istiyorsanız aynı yolu izlemelisiniz. Önce kendi olanaklarınızla yapabileceğinizin en iyisini yapmaya çalışın; başarıyı yakaladığınızda özel sektör, sponsorlar ve hatta devlet bile kapınızda bitecek, emin olun.

Asıl altını çizmek istediğim nokta şu aslında: "Türk oyunları"nın sayıca azlığından ya da kalitesizliğinden çok biz Türkiye vatandaşlarının oyun geliştirme -ve aslında genel olarak bireysel üretim- konusunda isteksiz, ümitsiz ya da vızıyondan uzak olmamız. Ya gereğinden fazla iddialı olanların kıytırık işleri ya da olayı çok büyütmemiz yüzünden kendimizi oyun yapmamaya şartlandırmış durumdayız. Bu noktada yapılacak en son şey ise olaya milliyetçi bir perspektiften bakmak. Bu topraklarda yaşayan bireyler olarak o usta işi oyunları geliştiren ekiplerdeki şahıslardan hiçbir farkımız ya da eksikimiz yok aslında. Maddi kaygılarımızın olması doğal ama kendimizi kanıtlamadığımız sürece maddi beklentiler içerisinde olmamız yanlış.

Ufak tefek ancak nitelikli oyunlarla da olsa oyun yapımına kıyısından köşesinden bulaşmak gerek. Azimle ve kararlılıkla, uzun vadede de olsa, devletten ya da herhangi bir kurumdan maddi destek alınmasa da başarılı olmak hayal değil. hasan@level.com.tr



Tozlu Sayfalar Çevrilmeye Başlandı



Efendim, ısınma turları yavaştan başlıyor. Demıştim, “Uzun zaman oldu” diye. Geçen ayki LEVEL dergisini şöyle bir karıştırdım, “Neler çıkmış, neler olmuş?” diye. Ancak şöyle de bir durum var: İlk PC’mi 1997 yılında almış bir insan olarak PC’me daha tek bir oyun bile kurmadım. „O zaman bu dergide işin ne?” diyenleri duyar gibiyim ama bazı şeyleri de yazmak zorundayım. Sonuçta yeni nesil oyunculara oyunların nereden nereye geldiğini anlatacak kaç kişi kaldı ki?

Bioshock ismini epeydir iştiriyorum; oturup Youtube’dan videolarını ve oyun içi görüntülerini de seyrettim. Tabii ki bu arada oyunu bulup kurmadığıma dikkatinizi çekerim.

“Internet üzerinden her şeye ulaşabilen bütün bilgisayar kullanıcıları, maalesef birer ‘tüketim metası’ haline geldiler”

Ancak “Neler yapmışlar böyle” diye düşünmekten de alamadım kendimi. Nitekim Bioshock gerçekten çok güzel bir oyun olmuş. Sonra bir an kendi zamanıma gittim ve hoşuma giden ilk platform oyununu düşünmeye başladım, “Deliler gibi oynadığımız şu oyun hangisiydi” diye. Döneminin en iyi grafiklerine sahip olan oyun, Bug Byte tarafından 1983 yılında yapılmış Manic Miner’dı (Spectrum). Öyle muhteşem texture’larla kaplı üç boyutlu bir dünyası yoktu. Ama sadece sekiz - dokuz renkle yaratılmış, 8x8 pikselin içerisine sığdırılmış kocaman bir dünyası vardı. Bugün Bioshock’un kahramanı acayip hareketler yapıp, bir sürü silah kullanabiliyor; bizim madenci ise sadece zıplayabiliyordu. Bioshock’ta düşmanlar çok akıllıken ve

her yöne hareket ederken; Manic Miner’da düşmanlar, ancak sağa - sola ya da yukarıya - aşağıya hareket edebiliyorlardı. Bioshock bilmem kaç GB’lık bir mecraya ancak sığarken; Manic Miner sadece 48 KB’lık mecraya sığdırıyordu bütün dünyasını. Azınlıkta olsalar da aranızda „Yaa 48 KB’dan ne olur ki? Bir jpg bile daha fazla yer tutar!” diyenler olabilir; işte o dönemde bazı oyunlar 1 KB’a bile kolayca sığıyordu.

Galiba artık bazı şeylerin değerini bilmiyoruz; tüketim çılgınlığı artık kullandığımız bilgisayarlara da sıçradı. Eskiden bilgisayar sahipleri bir şeylerle uğraşır, “o kısıtlı dünyada” harikalar yaratmaya çalışırlardı. Ancak internet üzerinden her şeye ulaşabilen bütün bilgisayar kullanıcıları, maalesef birer “tüketim metası” haline geldiler.

Eğer “re-make” oyunlardan hoşlanıyorsanız ve “Nedir bu Manic Miner?” diye soruyorsanız; işte size farklı re-make’ler indirebileceğiniz süper bir sayfa: www.andynoble.co.uk/games.htm Eskiden oynadığınız oyunların PC için yeniden hazırlanıp hazırlanmadığını öğrenmek içinse Google’a oyunun adını yazıp, yanına „remake” yazmanız yeterli. Ben bu sayede birçok oyunun yeni versiyonuna ulaştım.

Gelecek ay yine bu sayfalarda, farklı ve unutulmuş konularda buluşmak üzere... Görmek istedikleriniz ve merak ettikleriniz hakkında e-mail atmayı unutmayın!

✉ turbo@level.com.tr

BU AY DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLAR

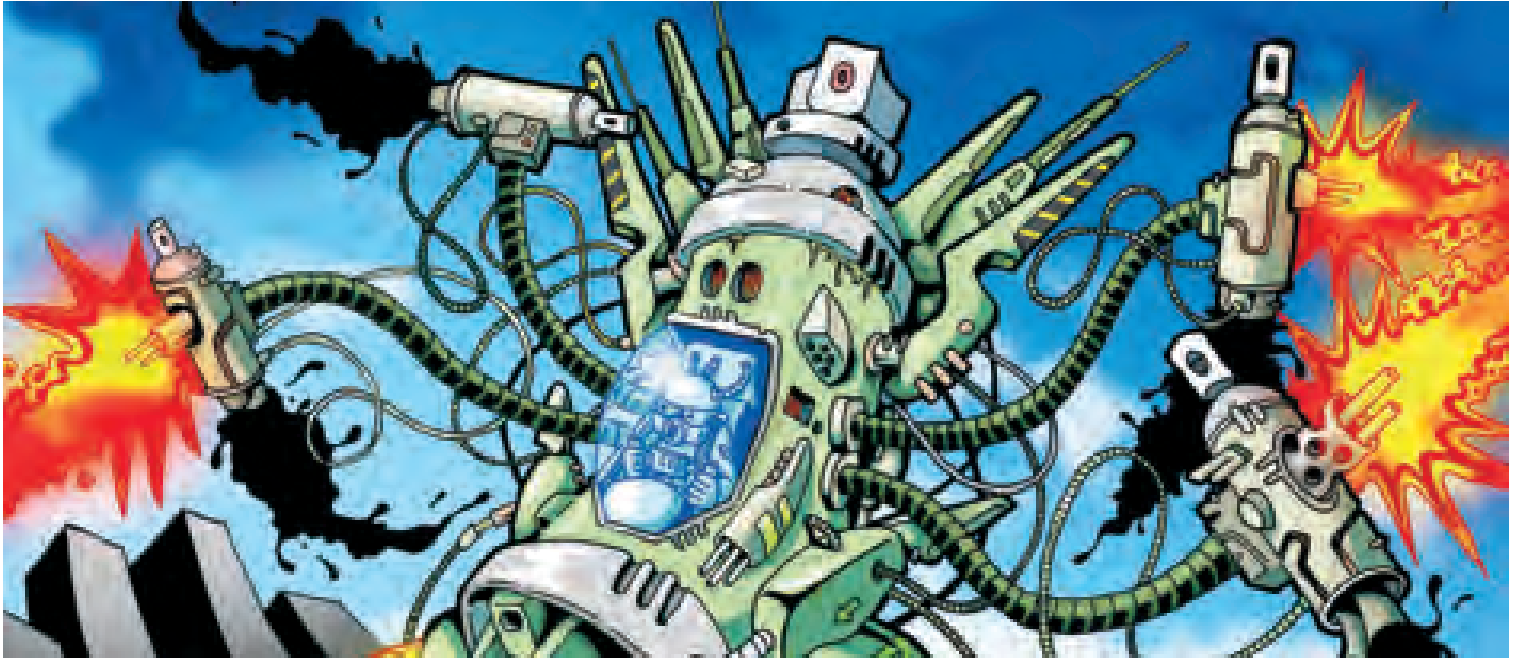
- “Değer kıymet bilmemek”, genel olarak bize has bir davranış olarak gösterilebilir. Şimdi size “Barış Manço” desem herkes ağız birliği etmişçesine güzel sözler söylemeye başlar, değil mi? Ama sadece “söyler”. Kaliforniyalı rapçi OH NO ise Barış Manço’yu ta Amerika’dan keşfetmiş. Üşenmeyip MySpace sayfasına girip bir bakın ve OH NO’nun Run Sh*t isimli şarkısını dinleyin; bakalım ne duyacaksınız? Bu arada, öteki parçalarda da bazı sürprizler var; dinlemeden geçmeyin.

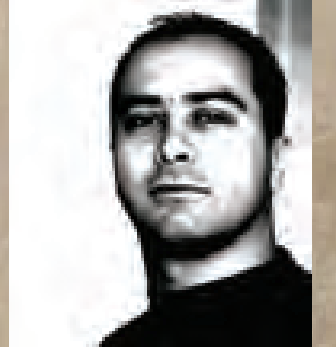
www.myspace.com/ohnodisrupt

- Bu ay benim gibi “eski kafalar”ın seveceği çok güzel bir albüm çıktı piyasaya: All Eighties. Emi Kent etiketiyle çıkan ve 80’ler adına güzel bir derleme olan bu albümü hepimize tavsiye ederim. Depeche Mode, Sandra ya da Duran Duran ile eskiye dair güzel tatlar yakalayabilirsiniz.

- Sadece bir “drum loop”undan kaç tane parça yaratılabileceğini, kaç çeşit müzik türünün ortaya çıkabileceğini merak ediyor ve Amen Brother’la neler yapılabileceğini öğrenmek istiyorsanız YouTube’da „Video explains the world’s most important 6-sec drum loop” kelimelerini aratın. Bahsi geçen parça, The WinStons’ın Amen Brother adlı parçasıdır. Bu parça gibi Funky Drummer’in ve The Incredible Bongo Band’ın Apache adlı parçası da meşhur drum loop’larına örnek olarak gösterilebilir.

- Londra’da müzik hayatını sürdüren Necmi Cavlı tarafından kurulan Oojami adlı müzik grubu, ülkemizde daha yeni yeni duyulmaya başlasa da yurtdışında uzun süredir başarılı işlere imza atıyor. Grubun üçüncü albümü olan Boom Shinga Ling, ülkemizde de yayınlandı. World Music seviyor ve bu türün içinde bolca Türk ezgisi duymak istiyorsanız, Boom Shinga Ling’i kesinlikle tavsiye ediyoruz.





Biz Bu Grafiklerle FPS Oynardık

Geçen sayımızın kapak konusu olan World in Conflict'in inceleme yazısını okurken, yazının içinden bir cümle aklıma takıldı. Faruk, "Biz birkaç yıl önce bu grafiklerle FPS oynardık" demişti. Biraz düşününce bunun ne kadar doğru ve acı olduğunu fark ettim. Evet, biz bu grafiklerle, hatta çok daha düşük kalitede grafiklerle eğlenirdik. O zamanlar, gözümüzde olmasa da gönlümüzde gerçek düşmanların yerlerine koyduğumuz o şirin grafiklerle sabaha kadar oyun oynardık. Şimdi ise faremizin tekerleğini birazcık kaydırarak askerlerimizin arasına dalıp bir FPS'yi aratmayacak çatışmaları film gibi izleyebiliyoruz. Sakın bundan şikayetçi olduğunuzu düşünmeyin; bence bu son derece keyifli ve heyecan verici. Asıl derdim, bu gidişatın hızlanmış olması. Nihayetinde artık DirectX 10 devri geldi ve farkındaysanız bir süre sonra yeni hiçbir oyunu oynamayacak, elinizi cebinize atmak zorunda kalacaksınız. Üstelik bu harcama "ekran kartı yenileme"nin ötesinde yeni bir sistem satın almaya kadar gidecek. E peki kaçınız bunu "rahatlıkla" yapabilecek?

Devasa Online'lar bile...> Bilirsiniz; ben sık sık "guild"im ile gerçek hayatta yaptığım toplantıları buraya yazarım. En son İstanbul buluşmamızda guild liderimiz olan arkadaşımızla bu konu üzerine ettiğimiz sohbette resmen tıkanmıştık. Bir süre sonra World of Warcraft'ın (Oyuna beş yıllık ömrü biçenler biz değiliz; Blizzard'ın ta kendisi!) kendini tüketeceği kesin. Fakat bu oyunu oynayanların çoğunun genç yaşta ve öğrenci olduğunu göz önüne almamız gerek. Birçok insanın kullandığı donanım bu oyunu zar zor kaldırıyor; hatta 25-40 kişilik zindan savaşlarında "çökme" gibi sorunlar yaşanıyor. Oyun artık kendini iyice tükettiğinde

"Haydi çocuklar, hep beraber Age of Conan'a geçiyoruz" demek ne kadar kolay olacak? Kaç kişi böyle bir masrafı rahatlıkla karşılayabilecek? İşte bu noktada oyunculuk, gittiği noktayı bize net olarak gösteriyor.

Konsolum mu var, derdim yok>

Yıllarca bilgisayarının başından ayrılmamış biri olarak arkadaşlarımla sık sık "Hangi konsolu alsam acaba?" muhabbeti yapar oldum. Yaş itibarıyla Nintendo DS için biraz büyük kaldığım bir gerçek fakat DS'in son

multimedya merkezi satın almış olacağım ve tek taşla bir sürü kuş vuracağım" diye düşünmüyorum değilim. Xbox'ı, Türkiye'ye resmi olarak girinceye kadar satın almayı düşünmüyorum bile.

Bir konsolum olunca "O oyun çalışır mı, bu oyun için hangi ayarları yapmam?" diye kafa yormam gerekmeyecek. Bir de PDA telefon satın alırsam bilgisayara falan ihtiyacım kalmayacak; ne istersem oynayabileceğim. Üstelik bilgisayara göre çok daha az yer tutacak bu cihazlar. Sanıyorum ki bir süre sonra kararımı yine bu sayfadan öğreneceksiniz. akmenek@level.com.tr

"O zamanlar, gözümüzde olmasa da gönlümüzde gerçek düşmanların yerlerine koyduğumuz o şirin grafiklerle sabaha kadar oyun oynardık"

derece eğlenceli ve öğrenmesi kolay oyunlara sahip olduğu da tartışılmaz. Bunun yanında, PSP'nin çok sayıda avantajını hiç kimse göz ardı edemez. Üstelik yeni ve ince PSP oldukça çekici görünüyor. Evde hem oyun oynamak, hem de spor yapmak için bir Nintendo Wii sahibi olmak da iyi bir seçenek. Ama "PS3 satın alırsam aynı zamanda bir

DEVASA ONLINE SORUNU

Tüm dünyayı saran ve helki de PC oyunculuğunu kurtaran Devasa Online oyunlar iyice yaygınlaştı. Birçoğunuz Knight Online, World of Warcraft ve Everquest 2 oynuyor. Peki sizce yakın gelecekte piyasaya çıkacak olan oyunlardan hangisi şu an emek verip geliştirdiğiniz karakterinizi bırakmaya değer? Lütfen fikirlerinizi bana e-mail ile bildirin; bir sonraki ay köşe yazımda bana gelen elektronik postalarınıza yer vereceğim.



Mr. Blonde: Furkan Faruk Akıncı

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı

inbox@level.com.tr



posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin rezizansı mı kireçlendi? Kâpıyı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm derterinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

İLK MAİL

Merhaba LEVEL halkı, Bu, Posta'ya (Inbox'a) yazdığım ilk mail. Elimdeki üç LEVEL sayısına baktım ama nereye yollanacağını bulamadım. Metin işi bitince forumunuza girip biraz araştırma yapacağım.

Sene 1995; dört yaşındayım henüz... Babam eve ilk bilgisayarımızı getirdiğinde çok fazla sevinmemiştim; olan bitene bir anlam verememişim herhalde.

Bu anlamsızlık 1998 yılına kadar, yani kuzenim 64 MB'lık bir bilgisayar alana kadar sürdü. Bu yılda aydınlanan ben, 2003 yılında ikinci bilgisayarımı satın aldığım da kuzenim çoktan Amerika'ya gitmiş, İtalyan sevgilisini koluna takmıştı. Bense hala Age of Empires II: The Conquerors oynuyordum!

Ancak benim bir "conqueror" olmam ne çığır İtalyan kızlarını ilgilendiriyordu, ne de o dönemde saçlarını kazıtmış olan kuzenimi.

Şu anda da oldukça küllüstür bir bilgisayarı var. Toplam 30 GB Sabit Disk, 512 MB Bellek, 64 MB GeForce 2 MX400/440 Ekran Kartı ve P4 1,7 Ghz İşlemci... İnsanların emeklerini çalmamak adına orijinal oyun satın alan ve bunu da oyun çıktıktan birkaç yıl sonra yapan biri olarak şu sıralar Diablo 2: Lord of Destruction oynuyorum. Bundan önce WarCraft III: The Frozen Throne oynuyor, Orc ordularını zaferden zafere koşturuyordum.

Şunu da belirtmeliyim ki yeni nesil bir LEVEL'ciyim ben. 99'uncu sayı, aldığım ilk sayı idi. Nisan 2005... Geçen ay tatil dedim, bir arkadaşım telefon etti; "Oğlum Berk, LEVEL'da çıktım; hemen git al, bütün guild'in resmi var!" cümlesinden sonra yüzüme kapatılan bir telefon ile haldir haldir LEVEL almaya gitmişim (Ağustos sayısı, sayfa 117, A I A Guild'i, Holyblood).

Mr. Brown (Burak): Ben guild'imin fotoğrafını basmaz mıyım; basarım tabii ki. Seve seve hem de...

Orada gördüm bütün LEVEL sayılarını DVD halinde vereceğinizi. "Allah" diye bağırdım ama buna kimse bir anlam veremedi. Her neyse, bir Kadıköy dönüşü şampuan almak için girdiğim markette gördüm Eylül sayısını ve aldım. Sanırım ben de zincirin bir halkası oldum ve "Artık LEVEL'ciyim" diyebilirim.

Uzun bir girizgahtan sonra sorularına geçiyorum. İki sorum olacak sizlere:

Joe (Firat): Bize biraz geç katılman bir problem gibi görünüyor ancak kuzenin

çıtır İtalyan kızlarıyla ilgilenirken senin aynı dönemde The Conquerors oynuyor olman daha büyük bir problem olsa gerek. Neyse; boş ver bunları Berk... Gel, diğer cevaplara gidelim.

1. Bu sistemle StarCraft II oynayabilir miyim?

Joe: Gerçekten çok üzgünüm Berk ama bu sistemle seni ancak Deha'nın Benim Takoz Bilgisayarım köşesine davet edebilirim. (Gerçi bu ay geçici olarak Elif devraldı Deha'nın köşesini ama kimsenin bilgisayarı Deha'nın bilgisayarı kadar takoz olamaz!) Hatta ve hatta o kadar eski bir sisteme sahipsin ki bu potansiyelle Deha'nın ayağını kaydırabilir ve masum bir çocuğun işini kaybetmesine neden olabilirsin.

Mr. Blonde (Faruk): Sen boş ver StarCraft II'yi; onun yerine bırak Tassadar bir kez daha dalsın Zerg Nest'ine. Bu bilgisayarla ancak bu unutulmaz anları tekrar yaşayabilirsin. Başka da yapabileceğin bir şey olduğunu zannetmiyorum. Ha, bir de, güzel MP3 dinlenir o sistemde.

2. Hala Battle.net ile Diablo oynayan oyuncular var mı? Yoksa siz bile ara sıra kaçıyor musunuz Lut Gholein caddelerine? Yoksa ben oyunu boşuna mı satın aldım da nostalji yapıyorum bir aydır?

Joe: Elbette ki var. Ancak sunucularda eskisi kadar yoğun bir sirkülasyon yok haliyle. "Geçmiş zaman olur ki..." adını verdiğimiz bazı sorunlar mevcut ne de olsa... Ama sen yorma kafanı; ben de senin gibi "eski" kafalıyım biraz. Ne yardım geçirim, ne Diablo'dan...

Cevap verip vermeyeceğiniz bile kesin değil sanıyorum ki. Umuyorum ki bu e-mail yayınlanır ve ben sorularımın cevabını alabilirim. İstiyorsanız, hala Diablo oynadığımı öğrenen insanların %80'inin sürekli olarak kullandığı bir cümle kurabilirsiniz: "Ulan deli midir nedir!?"

Şaka bir yana; kendinize iyi bakın. Bu ilk e-mailim olacak ama umarım son olmaz. Sonradan eklenen not: Siteye baktım ama bulamadım mail adresini. inbox@level.com.tr adresine atacağım, dua edelim ki tutsun. Tekrar sevgiler...

Berk "Neldock" Göbekcioğlu

Mr. White (Cem): Yeni bilgisayar aldığında da mektubunu bekliyoruz Berk.

İKİ DERGİ ÜST ÜSTE

Selamlar LEVEL ekibi,

Mr. Orange (Şefik): Aleyküm selam!

Varan 1: Aylar öncesinde mail'im İnbakscık'a koyup beni rencide etmiştiniz, şimdi bakalım ne yapmışsınız: Ben demişim ki, "Niye dergileri üst üste koyunca yandaki yazılar ters duruyor vs.," siz demişsiniz ki, "Dergileri yan yana koyabilirsin." Şimdi, bakalım dergileri üst üste koyunca yazılar ters mi düz mü? Dediyeme geldiniz yani, rafların dergilerin yan yana sığmayacağı kadar alçak olduğunu anladınız; sizi tebrik ediyorum.

Mr. Blonde: Ben de fark ettim sığmadığını. Sonra epey sınırlendim; evin bodrumunda paslı halde duran keseri aldım ve içine hiçbir şey sığmayan kitaplığımıza biraz giriştim. Artık içine her şey sığabiliyor.

Mr. Orange: Parça arttı mı Mr. Blonde?

Joe: Parça tesirliyse artmıştır valla, HAHHAHA! Öhm...

Mr. Brown: Benim kafam dergiye sığdığına göre o dergiler de her yere sığar!

Mr. White: Bu tadilat için belediyeden izin aldınız mı?

Varan 2: Kısa Kısa'yı artık neden yayımlamıyorsunuz? Hayatımda okuduğum en eğlenceli yazılardı Kısa Kısa'dakiler. Her ay bu soruya bir cevap yazacağınıza Kısa Kısa'yı geri getirin de susalım biz de.

Joe: Artık yayımlıyoruz herhalde. En azından 80. sayfadaki bölüm öyle gösteriyor.

Varan 3: Umarım yine Cenk & Erdem'e derginin arka kapağını verip bu adamları kaçırmazsınız.

Mr. Blonde: Kaçırıldık sevgili Şahin, kaçırıldık ve ofisimizin altındaki pis depoya kapattık; Cenk ve Erdem Beyler artık yazılarını oradan yollayacaklar.

Mr. Orange: Ben de imzalarını aldım!

Varan 4: Ofiste Bu Ay da komedydi; yeni LEVEL'da buna benzer ayrıntıları unutmayalım.

Joe: Tavsiyelerin için teşekkürler Şahin ama tehditkar varı bir tutum sergilemiş olman gözümde kaçmadı. Hayır, benim için sorun değil de; Mr. Blonde kulaklarını kesip atabilir. Bildiğin üzere kendisinin tek rakibi Mike Tyson!

Varan 5: Her ay poster istiyoruz! Mümkünse Lara Croft veya FIFA 2008 filan olmasın; arkadaşlara rezil olmayalım!

Mr. Blonde: Bir poster yüzünden onlara karşı rezil olacaksan sen bırak o arkadaşları; benden sana tavsiye! Soruna da cevap verelim bu arada: Elimize popüler bir oyunun güzel bir posterini geçerse bunu elbette hediye ederiz. Aksi halde poster vermeye pek sıcak bakmıyoruz.

Mr. White: Lara Croft değil; Han Solo, Indiana Jones posterini verelim. Lara da kimmiş?

Varan 6: Bu dergileri üst üste koyunca oluşan "2007" yazısı niye Şubat ayında başladı? Bu konuda bir yanlışlık yok mudur?

Mr. Orange: Diğer arkadaşları bilmem ama benim için yeni yıl 1 Şubat'ta başlar, 28 Şubat'ta sona erer!

Joe: Bu, derginin bir önceki tasarımıyla başlayan bir uygulamaydı; o yüzden Şubat ayına denk geldi. Ama bir şekilde 2007'ye tamamla biz onu; sen tasalanma Şahin! Aslan Şahin! Kaplan Şahin!

Mr. Blonde: Yürü be Şahin!!! Valla bravo!!!

Mr. Orange: "Bravo" derken...

Mr. Blonde: ...

Varan 7: Dergiye ayın 1'inde çıkarmayı da başarıp bir üst "level"a geçtiniz; kutlarım.

Joe: Bundan sonra her ay, en geç 1'inde çıkacak. Bu "bölüm" gerçekten de daha eğlenceli...

Mr. Orange: Sevdim bunu; aferin! Ben aferim, sen aferin, o aferin!

Mr. Pink (Tuna): Neden ben Mr. Pink olmak zorundayım?

Varan 8: Cominic hiç de "cominic" değil; aynı bu esprî gibi!

Mr. Blonde: Geçiniz...

Varan 9: Doğum günümde aldığım kedi bir saat sonra camdan atlayıp öldü; sorunum bu!

Eddie: Merhaba Şahin'ciğim; öncelikle şunu belirtmeliyim ki kedi adı verilen canlılar cam önünde uçan ve akıl çelen birtakım kuşlara karşı ilgi beslerler. Bu onların doğumla beraber kazandıkları bir arızadır. Muhtemelen kedin camın önünde kuyruğunu sallayan bir kuş görmüş ve aklını kaybederek ona ulaşma arzusuyla hakkın rahmetine kavuşmuştur. Kendisi şu anda çok mutlu; bundan emin olabilirsin. Ben bizzat bu şekilde ölüp bana mutluluğundan bahseden kedilerle

karşılaştım.

Joe: En az sekiz - dokuz canı daha vardır onun; sıkma canını sen!

Varan 10: Geçen sefer adımı yanlış yazmıştınız; millet inanmadı benim yazdığımı! Bu sefer doğrusunu yazın!

Mr. Blonde: SEN KİME ÜNLEMLİ CÜMLE KURUYORSUN BAKAYIM?! Öhm... Par-don, bu sefer doğru yazdık; müsterih ol.

Mr. Brown: Himm, bir adet Browning namlusu görür gibiyim!

Mr. White: Alın aşağı bence!

Yazıda imla hatası yok, zahmet etmeyin.

Mr. Orange: Bolca zahmet edildi.

Joe: Katılıyorum.

Ayrıca geçen sayıda buraya, cevabını yazmamız gereken sorulardan sormadınız; tü tü yazıklar olsun! Ve bu yazı İnbağcık'a sığmaz; uğraşmayın.

Joe: Her ay, her ay da olmaz ki zaten...

Arada değişiklik gerek, değil mi? Onun yerine başka şeyler yaparız biz de! İnbağcık konusunda da iddialı olma; gelecek ay bu sayfaların sayısını sekize çıkarırsam İnbağcık'a Nil Karaibrahim-gil bile sığar!

Mr. Orange: Nil Karaibrahimgil mi? OHA!

Mr White: Nil Abla dertlerinizi dinliyor!

Ve bir şey daha diyecektim; unuttum! *Sahin „Hay Allah“ Tembel*

Eddie: Hafıza için bakkaldan 250 gram balık yağı, iki ekmek, bir süt...

Mr Brown: Bir de Brownie...

Mr.White: “Bakkalda balık yağı” der-ken...

REKLAM SORUNU

Selamlar sevgili LEVEL ailesi, Çok küçük yaşlarımda, bilgisayarla yeni yeni haşır neşir olmaya başladığım bir dönemde karşıma çıkmış, önemli bir yaptınız. Yaş dokuz... Okumayı öğreneli henüz üç sene olmuş; elimde LEVEL, sayfaları çeviriyorum, olmayan PC'ye LEVEL CD'si takıyorum, eğleniyorum, CD'yi en az dergi kadar inceliyorum... Bu konuda kendinizle gurur duymalısınız çünkü gerçekten imkansız başarıyorsunuz. Şimdi yaş olmuş 17; ÖSS'ye 9 ay var ve ben hala LEVEL okuyorum ama yıllardır aklımda olan bir şey yapıyorum: LEVEL'a yazıyorum. Bu benim için büyük bir an ve aynı zamanda, bunca yıldır gitgide artan merakımı ve eleştirilerimi aktarmak için bir fırsat...

Joe: Belki bu mail'e direkt bir cevap değil bu ama mail'i okuduktan sonra aklıma ilk gelen şey şu oldu: “Erteleme”

sağlığa zararlıdır. Bunu ben de yapıyorum; bakma böyle yazıp çizdiğime. Ama bir şeyi ertelediğimde bir bakıyorum; iki gün, üç gün değil, beş yıl ertelemişim en az. Demem o ki zaman hızlı geçiyor sevgili okur. Hızlı olmakta fayda görüyorum.

Eddie: Katılmakta fayda görüyorum.

1. Sayfa sayınız her geçen ay artıyor ancak haber bölümlerine artık eskisi kadar özen gösterilmiyor. Bazı haberler ya bulunduğu çerçeveye sığmadığı için anlamsız bir şekilde yarıda kesiliyor ya da bazı haberler iki kere farklı kutucuklarda başka bir haberin yerini işgal ediyor. Hem haberin devamını merak ettiğim, hem de yerine el konulan diğer başlığın devamındaki yazıyı göremediğim için bu dikkatsizlik bence göz ardı edilemeyecek kadar önemli. Aynı durum bazı ekran görüntüleri için de geçerli.

Joe: Sayfa sayımızın her geçen ay arttığı kanaatine nasıl vardın, bilmiyorum ama böyle bir durum söz konusu değil. Bazı aylarda belki bir yarım forma (sekiz sayfa) ya da bir forma arttırıyoruz sayfa sayımızı ama çoğunlukla aynı sayfa sayısıyla piyasaya çıkıyoruz. Gelelim haber konusuna: Söylediğin durum grafik düzeltmesiyle ilgili bir problem; takdir edersen ki artık bu tip hatalar olmayacak dergide. Hata elbette olacak ancak bu hataların minimum düzeyde olacağına emin olabilirsin.

Mr. Orange: Hta dediğrdaen nedirki, yplair.

2. Özellikle şu son bir - iki aydır “gizemli olma” özelliğinden sebepsiz yere vazgeçmiş olan son sayfalarınız beni üzdü; gelecek sayıda ne olduğunu tahmin etmek bile başlı başına bir eğlenceydi.

Joe: Bunun her ay olması mümkün değil aslında; her zaman uygun materyal çıkmayabiliyor. Kaldı ki onun yerine daha özgün bir şeyler kullanacağız.

Mr Brown: İstersen geleceğinle ilgili gizemli tahminlerde bulunabilirim.

3. Biliyorum; reklam almak mecburiyetindediniz ama reklamların hepsini tek bir bölüme yığsanız olmaz mı? Çünkü reklamlar bazen olur olmaz sayfaları ikiye bölüyor.

Joe: Bu mümkün değil. Sayfaların, bulunduğu sayfa sayısına göre fiyatlandırılması farklıdır zira. Tabii ki tek kriter bu değil...

Mr. Orange: Reklamların hepsini derginin dışına yığsak mesela... Böyle, masanın üstüne falan koyarız. Olmaz mı?

Eddie: Bir dahaki sayıda reklamlarınız için evinize posta halinde reklam oyuncuları gelecek, içeri girecek ve reklamlarını sergileyip gidecekler.

4. Son LEVEL, çift taraflı DVD vermişti ama bir tarafı, içinde bulunduğu karton yüzünden zarar gördüğü için açılmıyordu; çok merak etmişim içinde ne olduğunu.

Joe: Adresini ve telefonunu bize mail'le yolla (level@level.com.tr); sana DVD'nin yenisini yollayalım.

Eleştirilerim bittiğine göre gelelim soracaklarıma:

1. Benim bir sorum var. Aslında bu soru “Donanım” bölümüne daha uygun ama bir şansımı deneyeyim: Bir ay kadar önce kasamın içini komple (anakart, ekran kartı, işlemci, RAM, powersupply) değiştirdim ve malum; format atmam gerekti. Eski sistemim; ASUS Anakart, nVIDIA FX 5700 ve 512*2 MB Bellek, P4 2.26 Ghz İşlemci idi. Şimdiki sistemim ise nVIDIA 8600 GT, ASUS P5PI2-e Anakart, Core 2 Duo 2.0 Ghz İşlemci ve 1024 DDR2 Kingston Bellek. Format attığım günden beri PC'de çaldığım her şarkı ya da oynattığım her video kısa periyotlarla (bir - iki dakikalık) frame atlıyor. Mesela video 60 ya da 61. saniyeden sora bir anda 62. ya da 63. saniyeye atlayıp yoluna devam ediyor. Aynı şey şarkılar için de geçerli... Bunun sebebi ne olabilir? İlk günden beri bu sorunu yaşıyorum. Mecburiyetten “korsan” Windows XP kullanıyorum ama eski PC'mde de aynı Windows yüklüydü.

Joe: Kopya Windows kullandığın için bu soruya sağlıklı bir yanıt vermemiz gerçekten çok zor çünkü kopya Windows kullanıyorsan her türlü tehlikeye ve soruna açıksın demektir. İstersen codec'lerini bir gözden geçir ya da format at ama ne yaparsan yap, öncelikle orijinal Windows kullan.

Mr. Pink: Bu bana tam bir codec sorunu gibi geldi. Windows Media Player 11 codec'lerini kullanmanı söyleyeceğim ama korsan Windows için WMP 11'i nereden

AUTHOR ABLA authorabla@level.com.tr

AŞIĞIM, AŞIKSIN, AŞIK

Hazır geçmişim PC'nin başına; Author Abla'ya bir soru sormak istiyorum: Canım ablam, güzel ablam; liseye yeni başladım ve bizim sınıfta çok güzel bir kız var. Görsen aklın hayalin durur. Kızımız sınıfta kalmış ama uslu bir tip; ön yargıyla yaklaşmayalım. Her neyse; şimdi ben kızı kesiyordum. Kız beklenmedik bir şekilde, 'N'aber" dedi; heyecandan sadece kafa sallayabildim. Sonra bir ders geçti, kızlı - erkekli bir sohbet ortamı oluştu. Kızın biri kulağımdaki deliği gördü (Duymaya yarayan değil; küpe taktığımız delik.) Sonra benim kesik olduğum kız, 'Ay senin kuların mı deliik! Vaooov!" dedi; ben de cesaretimi topladım ve, 'Evet" diye cevap verdim. Sonra kız, 'Sen gitar çalıyormuşsun" dedi; ona da "Evet" diye cevap verdim. Kız, 'Vay be; bir gün gitarını getirip çalsana n'oluuur!" dedi. Ben de "Bakarız" gibi bir cevap vermişim herhalde. Tam hatırlayamıyorum; heyecandan unuttuğum. Şimdi sorarım sana: Kız benden etkilenmiş midir? Servet Çetin

Canım evladım Servet, Yüreğinden dökülen yaşları buradan hissettim adeta güzel yavrum. Temiz bir aşkla gönlünü verdiğin bu kızı beğeniyorsan; ailene konuyu açıp, kızla ciddi bir ilişki düşündüğünü, onunla oyun oynamadığını, kandırmadığını, vaktini çalmadığını söyleyip, hayırlısıyla onu ailesinden istemek için ziyarete gitmeyi arzu ettiğini anlatmalısın. Bak zaten hanımımızcağımız da sana, "Bir gün gel" demiş; bu aslında şifreli bir şekilde "Gel, beni babamdan iste" demektir, güzel evladım. İnşallah gitarını da al; anneciğini, babacığını, bir kutu baklavayı ekle, hanım kızımızı istemeye git mutlaka. İsterken bir de "Bodrum Bodrum" veya "Akdeniz Akşamları" şarkısını da tınırdatırsan, babacığının çok etkilenip hanım kızımızı sana vermemesi için hiçbir sebep göremiyorum yavrum. Ağaç yaşken eğilir zaten, değil mi güzel evladım? Sağlıcaklan kal inşallah!

↻ **bulacaksın, değil mi? Evet, Joe'ya katılıyorum!**

2. Bazı oyunların karnelerinde Türkiye'de orijinal olarak bulunmadığı yazıyor. Bu oyunları nasıl inceliyorsunuz? Ne kadar berbat olursa olsun oyunu sipariş mi ediyorsunuz yoksa korsana muhtaç mısınız bu konuda?

Joe: E, satın alıyoruz.

3. Bir ara, bazı korsanlar ada satın almak için bağış topluyorlardı; ne oldu onlara?

Joe: "O değil de, bir Erol Evgin vardı; ne oldu ona?" tadında bir soru sorduğun için tüm çalışma arkadaşlarım adına sana teşekkürlerimizi sunuyoruz. Ancak söylediğin konu hakkında bir bilgimiz yok. Korsan pazarı bizi uzaktan - yakından ilgilendirmiyor dostum; üzgünüm.

Mr. Pink: O korsanlar bir ada yerine bir korsan gemisi alıp Pasifik Okyanusu'nda... Evet, böyle espriler yapmaya itiyorsunuz bizi; itiyorsunuz!

4. Gitar Hero'nun gitarını nereden bulabilirim ve gitarın fiyatı yaklaşık ne kadardır?

Joe: Türkiye'ye resmi olarak girmedi bu gitar. Ancak aldığım duymalara göre yakın bir gelecekte Türkiye'de de Gitar Hero gitarını bulabilecekmiz. Fiyatının ise 50\$ civarında olacağını tahmin ediyorum.

Mr. Pink: Maalesef hiçbir yabancı internet sitesi Türkiye'ye Gitar Hero gitarını yollamıyor. Bir ihtimal git-tigidiyor.com'dan bulabilirsiniz; o da birileri yurt dışından getirip gitarı Türkiye'de satmak istediye...

5. Bu ay Inbox kime emanet?

Mr. Orange: Bana!

Mr. Blonde: Bana!

Eddie: Bana!

Joe: Bana!

Mr. Brown: Bana!

Mr. White: Bana!

Mr. Pink: Neden ben Mr. Pink olmak zorundayım?

6. Anime bölümünüzde Elfen Lied hakkında yazı yazacağınız günü ipte çekiyorum; lütfen bu animenin hakkını yemeyelim.

Joe: Kalp kalbe karşıymış Diego; bu ayki dergimizde, Kültür & Sanat'ın içindeki Anime bölümümüzde Elfen Lied hakkında bir yazı bulabilirsiniz.

Eddie: Çıplak anime karakterleri ha? Hmm...

Mr. Brown: Hep diyorum; "Derginin kapağına çıplak kız koyalım, daha çok satar" diye ama dinleyen yok işte.

Soracaklarım bu kadardı; umarım sizi sıkılamışımıdır ve umarım, hep böyle güzel bir dergi çıkarırsınız. İyi çalışmalar.

Diego Perini

Joe: İyi günler; esen kal bir zahmet.

SIYAH BEYAZ OYUNLAR

Merhaba;

Derginizi uzun süredir okuyorum. Özellikle derginin arka sayfalarından çok memnunum. Hatta oyun incelemelerinden çok arka sayfaları okuyorum diyebilirim. Kısa

bir - iki sorum olacak size; yanıtlarsanız berhudar olurum:

1. Red Alert oynamak istiyorum ama haliyle Windows'um XP olduğu için oynamamıyorum. Bunun için yapabileceğim bir şey var mı?

Joe: DOSBox ve benzeri programları kullanmayı dene. Ancak bu tip programlarla da sağlıklı bir sonuç alınmıyor her zaman. En iyisi ne aslında biliyor musun Deniz; evin bir köşesinde Windows 98 kurulu "takoz" bir sistem bulundurmak. Benim de canım çok çekiyor eski oyunları.

2. Sea Dogs 2 gelecekti; oyun takvimlerinde görüyordum ama bir anda ortadan kayboldu; bu oyunun akıbetini öğrenebilir miyim?

Joe: Dediğin gibi biz de bekliyorduk. Ama sonra bir baktık; oyun iptalendi. Meçhul bir tarihe... Her an iptal edilebilir kanımca.

3. Geçen sayıdaki LEVEL'in En İyi 100 Oyunu konusu güzel olmuş gerçekten de. Oyunların sırasından memnun kaldım; hatta içlerinden beş - altı tanesini oynamadım ve edinmek istedim. Hepsi eski oyunlar... Dolayısıyla nasıl edineceğimi bilmiyorum. Bu konuda da yardımcı olursanız memnun olurum.

Joe: Eski oyunları bulmak da oynamak da bir problem... Yapacağın tek şey var: İnternetin altını üstüne getirmek. İkinci el eşya satan Web sitelerine bir göz at. Ya da sağdan soldan, arkadaşların aracılığıyla belki bir şekilde bulabilirsiniz bu oyunları.

Mr. Blonde: Google'a girip "retro gaming" yazarsan amacına daha kolay bir şekilde ulaşabilirsin.

Mr. Brown: 17 senedir neden hiçbir oyunuma atmadığımı sanıyorsun acaba Deniz?

4. İnbaskıcık'a (Postal'a) atılan sansasyon amaçlı mail'leri kınıyorum artık! Eskiden İnbaskıcık'ı okuduğumda gülmekten yerlere düştüğümü bilirim. Bkz. "Bir oyun planım var; oyun çok ucuz olacak ve oyuncu her öldüğünde gidip oyunun yenisini satın alacak. Böylece oyuncunun oyunla olan bağı güçlenmiş olacak."

Joe: Aldığımız duymalara göre bu plan bize sunan arkadaş şu anda NASA'da Proje Sorumlusu olarak çalışıyor. Kendisine buradan el sallıyoruz ancak günümüz teknolojisi, dergide hareketli görüntüler yayımlamamıza izin vermediği için bu selamımız boşa gidiyor.

Eddie: Öyle oyuna can dayanmaz! Mr. Blonde: Joe, üzgünüm ama yanlış biliyorsun: O arkadaşın kulağından tespih yapıp karaborsada sattım!

Mr. Orange: Valla hocam, bir şey diyelim gelmedi bu sorunun üzerine...

5. Author Abla'yı okurken şişkinlik geldi yahu!

Mr White: Bazen bana da olur öyle. Korktuğum, çekindiğim, bilinçaltımı kurcalayan bir düşünce karşıma çıkınca, şişirir, morartır, sıkır, bunaltır. Huzurlu

bünyeye sahip olmak kolay değil.

6. Bir de fanla ilgili bir sorum olacak. Tek soru olduğu için bu soruyu da buraya sıkıştırmak istedim; umarım bir mahsuru yoktur. Benim fan arada bir celalleniyor; vites değiştirir gibi bağıyor. Bu sorunu yaklaşık bir senedir yaşıyorum ama fazla önemsemiyorum. İnşallah sonunda ses telleri yırtılmaz!

Joe: Ben de artık fanların farklı birer yaşam formu olduğuna inanıyorum. Kızıyor, sinirleniyor, bağırıp çağırıyor fanlar. Bizzat şahidim; bir defasında, Eddie çalışırken bilgisayarının fanı kafasını uzatıp "Hazdqeweqwedqsq" diyerek içeriye girdi tekrar. Eddie: Bilgisayarlarımızın fanları, saç kurutma makinesi mantığıyla çalıştığı için arkada mutlaka oksijen alması gereken birtakım boşluklara ihtiyaç duyar. Haliyle, eğer sen gidip de bu boşluğu şal, atkı, peruk ya da battaniye gibi maddelerle kapatırsan fan da isyan edip üzerine yürür.

Mr. Pink: Bu dertten muzdarip biri olarak aynı sorunu yaşadığımı söylemek istiyorum. Kalitesi güç kaynakları, toz birikimi ve voltajdaki oynamaların hepsi "fan" adını verdiğimiz bu cihazların zaman zaman kendilerinden geçmesine neden olabiliyor.

Mr. Blonde: Ha, ha... Kah güldük, kah eklendik ancak gel, bir de soruna cevap verelim: Fanın içinde biriken tozları bir şekilde, bir kompresör vasıtasıyla çekmen gerekiyor. Kasanın içindeki fana yakın olan kablolar da sese sebebiyet verebilir; eğer böyle bir durum söz konusuysa kabloları fandan uzaklaştır.

Mr. Brown: O fan bağımsızlığını ilan edip "böğargh" efektiyle tam karşısındaki camlı vitrine uçup orayı dağıtana kadar dönebilir; bence onu köpekler gibi yıka sen!

Mr. Orange: O değil de bir PSV'li Farfan vardı, ona ne oldu? O da çok bağırdı...

Sorularım bu kadar. İlgilediğiniz için şimdiden çok teşekkür ederim. MSN olsun, oyun olsun, Türkçe'yi düzgün kullanmaktan yana olduğum için şanslısınız herhalde. (Bakin, hemen anladım mektubumu yayınlayacağınızı.) Neyse; kendinize iyi bakın sevgili LEVEL çalışanları. Hepinize saygılar, sevgiler...

Deniz "Ghard" Ünsal

Joe: Gerçekten de Türkçe açısından fena değildi mail'in ancak benim tashi-hinden kaçamazsın; gördüğün üzere düzeltmelerim var.

NE GÜZEL KOMŞUMUZDUN SEN AUTHOR ABLA

Merhaba LEVEL ve sevgili Author Abla; Yedi yılı aşkındır derginizi büyük bir zevkle takip ediyorum. Artık gidenler, gelenler kimdir, nedir; biliyoruz birçok şeyi. Hani sizlerle iç içe yaşamış gibiyiz. Belki sizler içimizde değilsiniz ama emin

olun ki bu dergi yedi yıldır hayatımın bir parçası. Yedi yıl... Dile kolay ve bu süreç içerisinde büyük acılar, büyük sevinçler yaşadım ama emin olun ki hiçbir zaman LEVEL'i elimde aldığım anda yaşadığım mutluluğu başka hiçbir şekilde yaşamamışımdır. Bana bu mutluluğu yaşattığınız için sizlere can-ı yürekten teşekkür ederim. Dergimize, başta editörümüz Fırat Bey olmak üzere yeni yayın döneminde başarılar dilerim. Umuyorum ki "yeni nesil" etkisi sizlere de yansır ve yeniliklerle bizleri selamlar ve yüzümüzü güldürürsünüz. Dualarımız sizlerle...

Yüksek müsadenizle birkaç sorum olacak size (izin vardır inşallah):

Joe: Teşekkürler, çok teşekkürler... Samimiyetin ve güler yüzün için... Dediğin gibi birçok, hatta onlarca yenilik var bu aydan itibaren dergide. Umuyorum ki bu yenilikleri çok seveceksin.

1. Bu mail'den önce bir siteden Crisis'in beta'sını indirdim ama bir kayıt kodu yüzünden oyunu açmayı başaramadım. Böyle bir şeyi ilk kez yaşadığım için şaşırımdır doğrusu. LEVEL olarak ilerleyen günlerde bizleri bu sıkıntıdan kurtaracak mısınız? Crisis'in demosunu yayınlayarak...

Mr. Orange: Crisis'in multiplayer beta'sı sadece anlaşmalı siteler üzerinden yayınlandı için her kullanıcının beta'ya oynayabilmek için bu sitelerden bir kod alması gerekiyor. Ve evet; demo'yu vererek sizi bu dertten kurtaracağız.

2. Max Payne'in ilerleyen günlerde bir filmi girecek gösterime; mutlaka duymuşsunuzdur. Buna bağlı olarak yeni bir Max Payne oyununun çıkma ihtimali var mı?

Joe: Ne yazık ki şimdilik böyle bir plan yok ortada. Biz de en az senin kadar özledik Max Payne'i ama.

3. Condemned: Criminal Origins'ın devamı olan oyunun sadece PS3 ve Xbox360 için çıkacağını duydum; PC'ye çıkma ihtimali nedir?

Joe: Bu konuda da herhangi bir duyum almadık henüz. Kulağımıza böyle bir haber çalınırsa senle paylaşırız hemen. Ama sadece senle... Kimseye söyleme, tamam mı?

Mr. Blonde: Kanımca, kesin çıkar.

4. Lost ve Heroes gibi dizilerle haşır neşirimdir; "Lost'un oyunu yapılıyor" diyorlar; çıkış tarihi nedir? Ve Heroes'un da bir oyunu yapılacak mı sizce?

Joe: Valla bir benim oyunumu yapmadılar sevgili Mehmet. Televizyon dünyasının ünlü simalarından biri olan Faruk'un, hatta Furkan'ın bile oyununu yaptılar; bir benim yapmadılar be Mehmet! Bu adamların patronuyum ama kendimi çok yalnız hissediyorum be sevgili okur! Neyse... İlilenen benimle!

Lost, 2008'in ilk çeyreğinde çıkacak ama aynı dizi gibi oyun da sırlarla dolu; bir ekran görüntüsü dahi yayımlanmıyor. Zaten hiç haz etmem Lost'tan; herkes kayıp abi! Herkes başka bir yerde... Obsesif Kompulsif adama bu

yapılır mı Mehmet?! "İnsan" dediğin derli toplu olacak! Mümkünse birbirine simetrik olacak!

Heroes'un da oyunu yapılmayversin artık. Hepimiz dizi olacağız yakında... Eddie: Lost'un oyunu çıkmazsa moralini bozma; The Sims: Castaway oynarsın.

Mr. Blonde: Lost'un oyunu hakkında pek bir şey yok gerçekten ancak yapımcılar tarafından açıklandığı kadarıyla ana karakter, diziyeye ait olmayacak; oyun için yeni bir karakter yaratılacak. Ayrıca, oyun, diziyeye dair hiçbir soruyu cevaplamayacak; sadece ve sadece yaşananların şöyle bir altını çizecek.

Mr. Orange: Lost ne ya? Hani şu internette indirilip izlenen dizi değil mi şu?

Sorularım bu kadar. En içten saygılarımı ve sevgilerimi sunar, geçmiş bayramınızı da kutlarım. Kendinize iyi bakın.

Joe: Siz de kendinize iyi bakın efendim; saygılar, sevgiler bizden.
Mehmet, "Minic" Yıldırım

KÜLÜSTÜR PC VE XBOX 360

Selam LEVEL ahalisi; Bu size ilk e-postam; umarım yayınlanır. Hemen sorulara geçiyorum:

1. Teknolojinin jet hızıyla ilerlediği şu günlerde, haliyle bilgisayarlarımız da eskidi. Ben de klasikleri oynamaya karar verdim ama Grim Fandango, Fallout, Sanitarium, StarWars: KoToR gibi oyunları kimsede bulamadım. Bu oyunları istediğimde herkes yüzüme bön bön baktı, "O ne ola ki?" diyerek. Acep siz bunları LEVEL DVD'de verebilir misiniz? Ya da bu oyunları satan bir yer biliyor musunuz?

Joe: Bu oyunları DVD'de vermemiz ne yazık ki mümkün değil çünkü lisans sorunu mevzu bahis. Ancak bak; bu ay dergiyile tam sürüm oyun hediye ediyoruz. Hem de çok güzel ve çok popüler bir oyun... Bakarsın, ileride yine benzer tam sürüm oyun hediyelerimiz olur. Tabii ki bunu sık sık gerçekleştirmemiz zor ama bu konuda elimizden geleni yapacağımıza emin olabilirsin Cem.

2. Xbox 360 almayı düşünüyorum; Türkiye'ye Temmuz'da geliyormuş. Türkiye'deki fiyatı tahminen ne kadar olur? Ve bu konsolun ömrü ne kadar olur? Yeni model Xbox ne zaman çıkar? Oyunları kaç YTL? Xbox 360'ın "üç kırmızı ışık sorunu" olmayan modeli var mı? Bu sorudan sıkıldınız, biliyorum ama Xbox 360 mı daha iyi, yoksa PS3 mü?

Mr. Blonde: Xbox 360'ın fiyatının 900 YTL civarı olacağını tahmin ediyoruz. Konsolun ömrü ise epey uzun olacak. (Piyasada en az beş yıl daha tutunur.) Microsoft, oyunlar için nasıl bir fiyat politikası uyguluyor, bilmiyorum ancak Xbox 360 oyunlarının PS3 oyunlarından daha pahalı olmayacağı kesin. Piyasada bulunan Xbox 360 modellerinin yaklaşık olarak %33'ünde "üç kırmızı

ışık problemi" var. Ancak artık yavaş yavaş problemliler modeller piyasadan silinmeye başladı.

Joe: Ne Xbox 360, ne de PS3... En azından şu an için "yeni nesil" in bir hayal kırıklığı olduğunu söyleyebiliriz. Tamam; güzel bir - iki oyun var piyasada ancak görünen o ki yeni nesil sistemler ve yeni nesil oyunlar, oyun dünyasının bir üst bölüme geçmesini sağlayamıyor; var olan dünyanın üstüne kat çıkıyor. Ne var ki çok karamsar değiliz bu konuda: GTA IV ve MGS4 gibi yapımlar heyecanımızı korumamızı sağlıyor.

Mr. Brown: Bu kadar seri soru sorabildiğine göre Kalashnikov sizin ailenin bir üyesi olmalı abicim! Ürktüm vallahi!

3. PC'ye doğru düzgün bir dövüş oyunu çıkacak mı?

Joe: Konsollar bu iş için daha uygun gibi... PC içinse, dediğin gibi, çok fazla umut yok.

Eddie: Bir adamın bir adamı dövmesini konu alan oyunlar artık konsollara da çıkmayacakmış, bana vahiy indi yukarıdan!

Mr. Brown: En iyi dövüş oyunu bizim dergide! Ben ara sıra Mr. Blonde'u tartaklarım mesela; Sen de gel dene, çok keyifli oluyor.

Başlığı değiştirebilirsiniz. Kendinize iyi bakın...

Cem Soner

Joe: Neden? İyi gibi... Sen de kendine iyi bak.

Eddie: Ben değiştirdim: Külüstür PC ve Xbox 360

Mr. Blonde: Aynı gibi geldi bana ama... Neyse!

SİLKMEDE İNBKCSICK REKORTMENİ

Sevgili LEVEL ahalisi; Ben 128. sayınızda İnbaKCSick'a iki mesajıyla çıkıp rekor kıran çocuğum. Sorarım size; neden adımı yazmadınız da Gorgoroth yazdınız?! Millet yanlış anladı; adım başka bir şeye çıktı. Bu arada; şimdiden belirtiyim: Adım ve soyadım Savran Dönmez. Şaşıracaksınız ama amacım o mail'i yazarken İnbaKCSick olmak değildi. Kendimi İnbaKCSick'ta görünce çok üzülürüm iki gün kapağını açmadım derginin. Sonra sıkıldım tabii ki ve açtım. Kolay kolay soğumam LEVEL'dan; merak etmeyin. Her neyse; laf uzadı, ben sorularına geçeyim.

Joe: Geçmiş olsun.

1. Bu Author Abla da kimin nesi?! Ben eski İnbox'ımı geri istiyorum! Author Abla, Güzin Abla'ya özenmiş sanıyorum ki. Sorum şu: İnbox, Author Abla'da mı kalacak? **Joe: Sevgili Author Abla'n bundan böyle Posta'nın içinde bir köşede hayatına devam edecek. Posta'daki cevapların geri kalanı için durumsa gördüğün gibi. Bu arada, anlamadığım bir şey var:**

Hem Author Abla'dan nefret ettiğini dile getiriyorsun, hem de ona sığınıp

bir soru soruyorsun. Tuttuğun taraf nedir? Nelerden hoşlanırsın?

Yarışmacı arkadaşlara başarılar diler misin? Cevaplarını bekliyorum. (Sorunu Author Abla'ya pasladım.)

Mr. Orange: Author Abla'yı bir köşeye sıkıştırıp kolunun altında sıkıca tuttuğu soruları zorla aldık.

2. Sadece merakımdan soruyorum: LEVEL ayda toplam ne kadar kazanıyor? (Kesin 6,50 YTL kazanıyordur çünkü ben her ay LEVEL alıyorum.)

Joe: Valla ayda 500.000 satıyor olsak, vur yıllığa, 6.000.000... 6.000.000 x 6,50 - 39.000.000 YTL Bunun 5 - 6.000'i maliyet olsa; kalır sana temizinden 33 - 34.000.000 YTL Oh, temiz para.

Mr. Blonde: Ben bir de tüm binanın haracını kesiyorum. Valla ayda 300

kulak kesiyor olsak, vur yıllığa, 15.000... 15.000 x 300 = Oh, temiz sakal kalıyor oradan da...

Eddie: Hepsini yalan söylüyor; ben ne kazanıyorlarsa hepsini yiyorum!

Mr. Blonde: Gidip tüm parayı pastanede profiterol karşılığında bozduruyor.

Joe: İMKB'de profiterolün değeri artmış Eddie sayesinde. Yemin ediyorum bak...

Mr. Blonde: Onlar halka değil, fil...

Mr. Orange: LEVEL para da mı kazandı yahu?! Ulan bilseydim bu kadar yıl bedava çalışmazdım...

Sorularım bu kadar; yayınlarsanız seviyorum ve umarım İnbaKCSick'ta üç mesajla kendi rekorumu kırmam. Hoşçakalın.
Servet Çetin

P.O.S.T.A.L*

Gün bugündür ki LEVEL ailesinin okuyucu kitlesini ne kadar düşündüğünü, yüreğimin en derin yerinde hissetmiş bulunmaktayım!

LEVEL'in 10. yıl özel sayısında verdiği kartonun ne olduğunu ilk başta anlayamamış olsam da bugün kutsal görevini fark ettim.

Bu karton ki ben ve baş düşmanım arasında geçen kanlı savaşta benim defalarca kurtarıcı olmuş ve geceleri rahat uyumamı sağlamıştır.

Evet... Onları biliyoruz... Sivrisinekler!

Yıllardır adeta kanımızı emen bu mahlukatlar karşı LEVEL bize öyle bir cehennem silahı verdi ki insanın adeta avansı verisi geliyor!

Bu yaz odamda binlerce (Himm, abarttım ama olsun.) sivrisineğin canını alan kartonum...

Odamın duvarlarına yapışmış olan düşmanın korkulu rüyası mükemmel silah...

Öyle bir karton ki +25 Wind ve Stun vurarak öldürme bile bayılıp ikinci hamlede düşmanı yok etme garantisi veriyor. Zaten hangi sivrisinek bu geniş yapıllı kartonun hızla yaklaşan kenarlarından kaçabilir ki?

Anladım ki LEVEL'a birçok konuda olduğu gibi gece uykularımızı da borçluyuz. Ey yüce gardiyan! Ey daha Şubat ayının başından yaz gecelerimizi korumaya and içen LEVEL...

SAĞ OL!

Behiç Kapçak

Bimukabele!

LEVEL'a Hey Girl reklamı veren zihniyete buradan sevgilerimi yolluyor; kendilerini sabaha kadar kucaklamak istediğimi belirtmek istiyorum.

FreeHugsInitiative

Reklam değil o; barter. Ayrıca, hayır; bizi kucaklamana izin veremeyiz.

Ekim sayısında Gelmiş Geçmiş En İyi Adventure Oyunu Seçiminde Grim Fandango üçüncü sırada. Ama bir önceki sayıda Gelmiş Geçmiş En İyi Oyunlar sıralamasında birinci sıradaydı. Nasıl oluyor bu? Bir ayda harika iki tane adventure oyunu mu keşfettiniz? Yoksa Grim Fandango bir ayda kötüye mi gitti? İlginç bir durum...

Engin Erikan

Gelmiş Geçmiş En İyi Oyunlar diye bir konu yoktur; LEVEL'in En İyi 100 Oyunu diye bir konu vardır. Bu yüzden sorun kendini beş saniye içinde imha edecektir. 5... 4... 3...

KANE & LYNCH | GEARS OF WAR | FIFA 08

sonraki
LEVEL

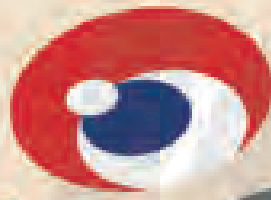


CRYSIS

ÖZEL İNCELEME
DEMO

1 ARALIK'TA BAYİLERDE





**HERKESE
BEDAVA**

avea

Mouse Pad

**Herkesin
EMİNEMİNİ
veya
HİLMİ
kolysesini**

**MATTAFIX
DURAN DURAN
APOCALYPTICA
KYLIE MINOGUE
VANESSA PARADIS**

**blue JEan
KASIM
SAYISINDA!**

SUGARBABES - SANTANA **3 DEV POSTER**
TOKIO HOTEL

blue JEan

Tüm zamanların en öfkeli

50

Şarkısı

FACEBOOK
SAHAL
DÜNYANIN
GERÇEK
EĞLENCESİ

BRITNEY
MUTLU BİTSİN
İSTEDİĞİMİZ
MASALIN HÜZÜNLÜ
KAHRAMANI

RC+DC

Erdem: Rezerve, Rezerveeee!!!

Cenk: Erdem Bey, yine ne saçmalıyorsunuz?

E: Hiçbir şey saçmalamıyorum Cenk Bey, sadece "rezerve" diye bağıyorum.

C: Peki bu yeterince saçma bir şey değil mi sizce?

E: Yok, hayır, değil. Sizce öyle mi?

C: Bence ve herkesçe saçmadır bu Erdem Bey!

E: Bence değil!

C: Neyse, beni rahat bırakın, gidin başka yerde bağırın rezervenizi!

E: Niye Cenk Bey? Bir derdiniz mi var?

C: Mafsal larım sızlıyor Erdem Bey.

E: Cenk Bey, sırf "mafsal" gibi tuhaf bir kelimeyi kullanmak için kendinize dert uydurmayın.

C: Ama ne yapıym Erdem Bey, başka hiçbir şekilde bu kelimeyi doğru düzgün kullanamıyorum.

E: Bence rahat olun Cenk Bey; "Elalem ne der" kaygısını bırakın, istediğiniz kelimeyi istediğiniz yerde kullanmaktan çekinmeyin. Bakın ben ne kadar güzel bağıyorum "rezerve" diye.

C: Haklısınız galiba; ben de "mafsal" demek istiyorsam bunu söyleyebilirdim özgürce.

Neden böyle yapıyorum, bilmiyorum.

E: Ben biliyorum Cenk Bey.

C: Neden?

E: Çünkü çok nazik ve ince düşünceli bir insansınız. Kimseyi incitmek istemiyorsunuz ama maalesef kendinizi çok kolay hırpalyorsunuz. Oysaki asıl iyi davranmanız gereken kişi bizzat kendinizsiniz Cenk Bey.

C: Erdem Bey, bu yazıda beni siz konuşturuyorsunuz diye bana böyle şeyler söyletmezsiniz!

E: Beni tanıyan bilir; ben böyle konuşmam. Kendinize gelin ve benim konuşmalarımı düzeltin!

C: Ama madem sizi ben yazıyorum, o halde ben ne yazarsam onu söylemiş sayılırsınız. Şimdi beni kızdırmayın da daha beter bir hale sokmayayım sizi Cenk Bey!

E: Tamam tamam, sinirlenmeyin. Siz çok iyi ve akıllı bir kimsesiniz; beni de döversiniz.

C: Hah şöyle! Siz de fena değilsiniz!

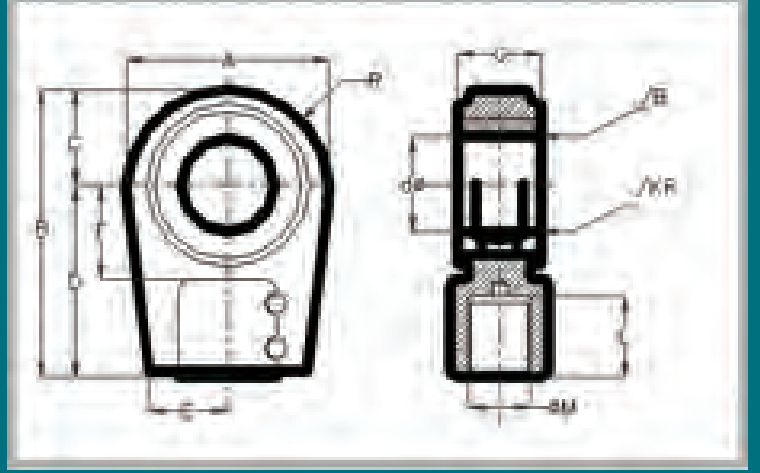
E: Sağ olun!

C: Peki ağızınızı burnunuzu kırar mıyım?

E: Tabii ki kırsınız!

C: İnanılmazım, öyle mi?

E: Tsih!



PHILIPS VE ONLAR

Sevgili okurlarımız; bu ay LEVEL dergisinde bir ilke imza atmanın saçmalığını yaşıyoruz. Tahmin edersiniz ki acayip mutluyuz. Evet, bu ay, dünyada ilk kez bir oyun dergisinde hayvanlarla ilgili bir röportaj yapacağız. Bu, daha önce kimsenin aklına gelmeyen bir şeydi; ilk defa bizim aklımıza geldi.

Aslında ilk başta, hayvanlarla ilgili bir röportaj yerine direk, bir hayvanla röportaj yapmak daha ilginç bir fikir gibi duruyor ama okuyunca göreceksiniz ki hemen hemen onu da yapmış kadar olduk.

Evet bu ay ünlü vantrolog (karnından konuşabilen insan) Cenk Bey ile kedisi Pervaz üzerine konuşacağız;

LEVEL: Merhaba Cenk Bey!

Cenk: Gaaark!

L: Saniyoruz ki karnınızdan "Merhaba" dediniz.

C: Esstağfirullah! Üzerinize afiyet yemekten kalktım da...

L: Oh, afiyet olsun...

C: Sağ olun.

L: Cenk Bey, Pervaz bu mu?

C: Hayır, değil!

L: Şu...

C: O da değil!

L: Peki o zaman, kesin şuradaki...

C: Bilemediniz, o da değil maalesef!

L: Hmmm! O halde neden hangisi olduğunu siz göstermiyor sunuz?

C: Gösteriyorum ama karnımdan gösterdiğim için göremiyorsunuz, hıh hıh hıh!

L: Aaaa hah hah! Esprimtüellik!

C: Bakın işte, Pervaz şu.

L: Hangisi, şu mu?

C: Hayır, o değil.

L: Şu...

C: O hiç değil.

L: Peki, şu olabilir mi?

C: Olabilir!

L: Bu mu gerçekten?

C: Bakiiiiim? Evet, bu!

L: Ah, ne kadar da şirin.

C: Öyle mi?

L: Cenk Bey nasıl bir hayvan Pervaz?

C: Bi' kere hayvan size benzer!

L: Aaa, inanılmaz bir şey... Gerçekten de aynı, hıh hıh!

C: Bom bilibilibili booom booom, bom bilibilibili boooooom!

L: Efendim?

C: Karnım yine saçmaladı afedersiniz.

L: Yok canım, hiç mühim değil. Cinsi nedir Pervaz'ın?

C: "Kedi" diye biliyorum ama...

L: Gerçekten de "kedi" diyebiliyorsunuz...

C: Çok merisi, sağ olun.

L: Peki, kaç yaşında kendisi?

C: Aramızda ay farkı var; annem bana hamileyken onun annesi de ona hamileymiş.

L: E tabii ki; herkesin annesi kendi çocuğuna hamiledir.

C: Doğal olarak...

L: Bütün çocukluğunuz birlikte mi geçti yani?

C: Yok hayır; onların kendi evleri vardı, arada bir gelirlerdi...

L: Anlıyoruz.

C: Sanmıyorum.

L: Peki, Pervaz'ı dört kelimeyle tanımlar mısınız?

C: Kavga etmez, sever beni.

L: "Romeo" diyorsunuz...

C: Yooo!

L: Oyuncu mudur?

C: Gazetecidir.

L: En sevdiği yemek nedir?

C: Bu aralar peynirli kruasana takmış vaziyette niyeyse.

L: Erkek midir?

C: Delikanlıdır; vurdur mu deviren bir hali vardır.

L: Çok sakın bir hayvana benziyor.

C: Kediden başka hiçbir hayvana benzemiyor bence.

L: Geceleri nasıldır?

C: Karanlık ve soğuktur.

L: Bunlar nedir böyle?

C: Gözleri...

L: Tırmalar mı?

C: Yok, sadece görür. Göz; adı üzerinde... Gözlerin tırmalama gibi huyları yoktur.

L: Peki, bu keyifli sohbet için çok teşekkür ederim Cenk Bey.

C: Groaaaarkhh! 🐾



YARAT TIK..!



NVIDIA.

arm 



Kalem Kılıçtan Keskindir



NINTENDO DS Lite

Link'in kaderi parmaklarınızın ucunda!!

Benzersiz dokunmatik ekran kontrolleri ile Link'in kaderi kelimenin tam anlamıyla parmaklarınızın ucunda!! Tetra gizemli bir Hayalet Gemi tarafından kaçırılınca, Link tehlikelerle dolu adalar arasında denize açılacak ve deniz altındaki sırları keşfederek gizemli Phantom Hourglass'ın sırlarını çözecek.



NORTEC
EURASIA

www.nintendo.com.tr

©2007 NINTENDO. TM, İSİMLERİ VE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Yeni Renk Gümüş