

Herkese
Compx Davetiyesi

LEVEL

142 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

KASIM 2008 6.50 YTL (KDV Dahil) 2008-11 - ISSN 1301-2134

*İNCELEME
WARHAMMER ONLINE
FAR CRY 2
DEAD SPACE
LEGO BATMAN
BIA: HELL'S HIGHWAY
SILENT HILL: HOMECOMING
GUITAR HERO: WORLD TOUR
FABLE II
FIFA 09
PES 2009
SAINTS ROW 2
NBA 2K9

*İLK BAKIŞ
SKATE 2
ARMA 2
*YAKIN PLAN
ALPHA PROTOCOL
*TAM ÇÖZÜM
SILENT HILL: HOMECOMING
*DOSYA
TOKYO GAME SHOW 2008
BLIZZCON 08
*RÖPORTAJ
HASAN KAÇAN

Savaş... Savaş asla değişmez

FALLOUT 3

PC İnceleme / LEVEL Özel



Dilediğiniz Kadar Performans

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

TEKMAR
"Teknolojiyi Bizimle Yakalayın"



TAZGA MASTER PC



TAZGA GAMER PC



TAZGA PERFECT PC

- AMD Athlon™ 64 X2 6000+Çift Çekirdekli İşlemci
- ATI Radeon™ X1550 Grafik Yongaşısı
- Asus Eax1550 Silent 512MB/HtDdr2 Ekran Kartı
- Windows Vista Home Basic
- Nf6100/DDR2/HT 2.0/PCI-e Anakart
- 2GB 667 MHz Pc5300 DDR2 C1S Bellek
- 250GB 7200 SATA Sabit Disk
- DVD-RW 20x Siyah
- Internal All In One 3.5" Kart Okuyucu
- Klavye/Mouse Set
- Atx Lga 20+24 Pin Black-Silver Kasa

*Monitör Fiyata Dahil Değildir

479 USD+KDV

- AMD Athlon™ 64 X2 5200+Çift Çekirdekli İşlemci
- Windows Vista Home Premium
- Nf6100/DDR2/Ht200/PCI-e Anakart
- 2GB 667MHz Pc5300 DDR2 Bellek
- 320GB 7200 SATA Sabit Disk
- En8600gt Silent HTDP/512MB/DDR3/PCI-e Ekran Kartı
- DVD-rw 20x Siyah
- Internal All In One 3.5" Kart Okuyucu
- Klavye/Mouse Set
- Atx Lga 20+24 Pin Black-Silver Kasa
- 2+1 Multimedya Hoparlör

*Monitör Fiyata Dahil Değildir

679 USD+KDV

- AMD Phenom™ X3 8450 Üç Çekirdekli İşlemci
- Windows Vista Home Premium
- AMD 770 Yonga seti /DDR2/PCI-e/SATA Anakart
- 2GB 800Mhz DDR2 PC6400 Bellek
- 250GB/ 7200 SATA 8MB Sabit Disk
- EN8500GT Silent Magic 512MB DDR2/PCI-e Ekran Kartı
- TAZGA 828A Siyah Vidasız Montaj Kasa
- DVD-rw 20X SİYAH SATA
- TAZGA TKB 1400 Multimedia Silver/Black Klavye
- S201 2.0 Hoparlör

*Monitör Fiyata Dahil Değildir

545 USD+KDV

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

TEKMAR
"Teknolojiyi Bizimle Yakalayın"

Tekmar & Plaza İZMİR (232) 444 63 7200 / Tekmar & Çankaya ANKARA (232) 446 92 46 / Teknik KAHRAMANLAR (232) 446 34 35 / Tekmar & Bayraklı İZMİR (232) 461 12 12
Tekmar & Batman BATMAN (488) 213 11 33-35 / DENİZLİ (238) 241 75 33 / TORBALI (232) 853 12 02-853 17 55 Dahili : 1400 / Tekmar & Mavişehir İZMİR (232)3244285-86 /
Tekmar & Manisa MANİSA (236) 239 97 99-239 97 11 / Tekmar & Yatağan MUĞLA (252) 572 97 17 / Tekmar & URLA (232) 754 16 86 / Tekmar & Marmaris MUĞLA
(252) 412 95 46 / Tekmar & Balçova İZMİR (232) 2596859-2590339 / Tekmar & BERGAMA (232) 632 86 99 / Tekmar & Hataş İZMİR (232) 243 10 60 / Tekmar & SELÇUK
(232) 892 89 62 / Tekmar & ADANA (322)459 35 34 / Tekmar & Beşler İZMİR (232) 482 17 88 / Tekmar & BUCA (232)448 22 18 / Tekmar & Kemalpaşa İZMİR (232)8789606
Tekmar & Turgutlu MANİSA (236) 314 65 86 / Tekmar & ERZURUM (442)233 1 234 / Tekmar & Yenipazar AYDIN (256) 361 44 39 / Tekmar & Bodrum MUĞLA (252) 318 55 07
Tekmar & ANTALYA (242)248 04 00 / Tekmar & İSTANBUL (232) 446 34 35

AMD
Smarter Choice

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr
Burak Akmenek akmenek@level.com.tr
Cem Şancı cem@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr
Ali Güngör agungor@level.com.tr
Alp Burak Beder abb@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Deha Uzbaş deha@level.com.tr
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kıvanç Güldürür kıvancc@level.com.tr
Korcan Meydan gorkanabi@level.com.tr
Legoe Odaburda lodaburda@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Nurettin Tan tan@level.com.tr
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
Ömür Topaç otopac@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Sadecce Kaan kaan@level.com.tr
Tunç Dindaş turbo@level.com.tr
Ufuk Özden ozden@level.com.tr
Ümit Öncel uocel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

İzmir Temsilcisi: Ziyet Attıla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımloğlu

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Intel GameX v3.0



Hayatımızın oyununu oynamaya devam ediyoruz; Türkiye'nin en büyük oyun festivali Intel GameX, üçüncü kez kapılarını açıyor. Intel GameX, bu yıl 20 - 23 Kasım'da yine CompeX'in altında, Lütfi Kırdar'da gerçekleşecek. Çalışmalarımız halen devam ettiğinden fuar hakkındaki her şeyi sizle paylaşamıyoruz ancak Doruk bu ay, kesinleşen ne varsa yazıp çizdi; buyrun Intel GameX sayfalarına...

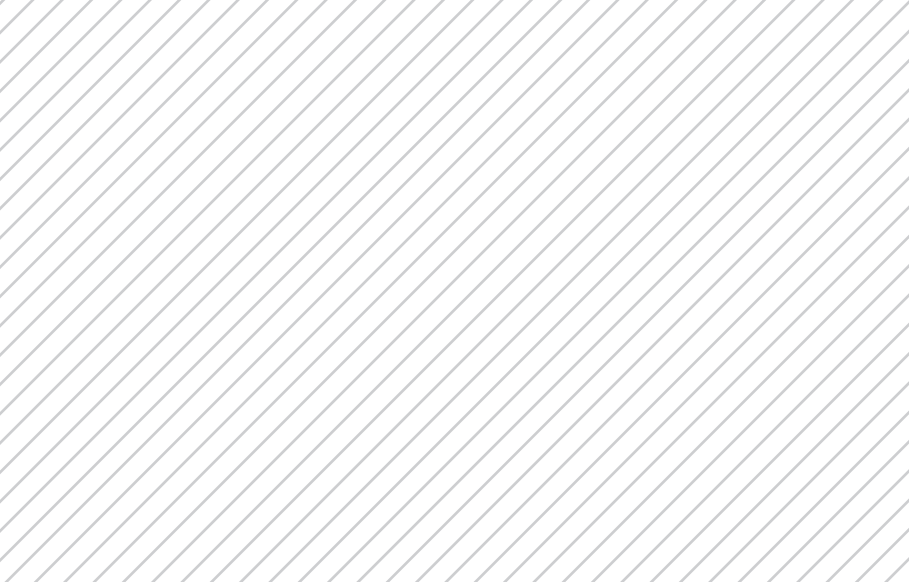
Ve bu ayki oyun piyasası... Onlarca oyun çıktı piyasaya. Fallout 3, Far Cry 2, Warhammer, Dead Space, Silent Hill, PES 2009, FIFA 2009 ve fazlası... Bu oyunlar içinde en çok dikkatimizi çeken Fallout 3 oldu elbette ki. Uzun süredir beklenen ve daha önce özel ekran görüntülerine ve bilgilerine yer verdiğimiz Fallout 3'ün PC versiyonunun "özel" inceleme DVD'si, Türkiye'de ilk defa ve sadece LEVEL'a gönderildi; bu nedenle Bethesda'ya ve Tigon'a teşekkür ediyoruz.

Unutmadan... Fallout 3'ü kapak yapmışken Fallout 2'yi de tam sürüm olarak hediye ettik. Böylelikle ortaya "Fallout özel sayısı" çıkmış oldu.

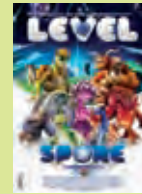
İlginiz için teşekkürler. Gelecek ay görüşmek üzere...

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

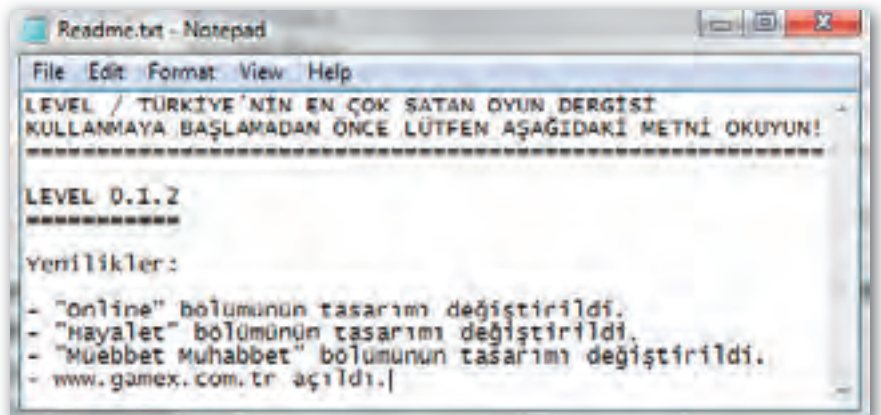


Eylül sayımızın resmi satış rakamı **12.000***



Ekim sayımızın tahmin edilen satış rakamı **13.500***

*Kaynak: Yaysat

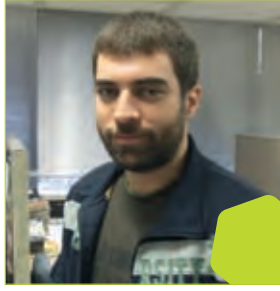


📌 Kasım ayına kadar 2008 yılında seni en çok hangi oyun hayal kırıklığına uğrattı?

📌 İstanbul'un trafik sorununa senin çözümü nedir?

Bize ulaşın

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



Şefik Akkoç

📌 Oyunlara her zaman iyi niyet ve pembe gözlük ile yaklaşan biri olarak benim de ciddi ciddi hayal kırıklığına uğradığım oyunlar oldu tabii ki: Fable II, Fallout 3, Silent Hill Homecoming.
📌 İstanbul'un trafik problemi için kesin sonuç verecek birkaç önerim var ama "insan hakları" engeline takılabilir. İstanbul'a özel, yaşama ve otomobil vergileri bir çözüm olabilir belki.



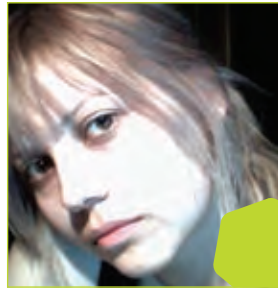
Cem Şancı

📌 Şu bir ay önce çıkan, dünyayı patlatan uzaylılardan kaçan son insanoğlu gemisinin içinde yanında bir robotla oradan oraya koşturup uzaylı avlayan bir kahramanın yer aldığı bir oyun vardı; adını bile unuttum. O kadar nefret ettim.
📌 Trafığe çıkmadan ve trafikte harcayacağım saatleri üretim için geçirdiğim yıllardan sonra (Bu günde dört saatten fazlaya tekbül ediyor.) trafik sonrası yorgunluk ve dinlenme ile altı saati geçebiliyor. Tek çözümü trafığe çıkmamak olduğunu anladım.



Ufuk Özden

📌 Spore. Kendi uygarlığımızı yaratıp evreni fethedeceğiz diye heyecanlanırken boyama kitaplarından fırlamış gibi duran ucube halkımızla basit ve sıkıcı işler yapmak tatsız bir sürpriz oldu.
📌 Sovyet yapımı eski nakliye helikopterleri ile belirli noktalar arasında hava dolmuşları kaldırmak işe yarayabilir. Biraz daha geniş bir metro ağı da fena olmaz hani.



Elif Akça

📌 Beni birçok oyun hayal kırıklığına uğrattı ama hiçbirini GTA IV kadar sarsıcı değildi. Fallout 3'ü, Fable II ve Far Cry 2'yi oynadığımda da üzüldüm ama dediğim gibi bu oyunlar beni GTA IV kadar depresyona sürükledi.
📌 Sadece ve sadece araba alım - satım işlemlerinde, taksitlendirme seçeneği kaldırılrsa bu iş çözülür. Türk insanı taksitle dünyayı bile alabileceğine inandığı için taksitle ödeyemeyeceği ekmekten bile korkar.



Burak Akmenek

📌 Ben her kötünde iyi bir şey bulabilen bir adamım. Bu yüzden hiç hayal kırıklığına uğramadım.
📌 Petrol üretmeyen, kendi araba markası olmayan, yedek parçada dışarı bağımlı ama kömür madeni olan ve elektrik üreten bir ülke olarak Osmanlı Döneminde raylı sisteme geçmeliydik. Artık düzelmez.



Ali Güngör

📌 Az kaldı, 2008'i bitiriyoruz ama Duke Nuke'm Forever hala çıkmadı! İnat değil mi bekliyorum. Eylül ayında yeni (!) ekran görüntüleri vardı ama kendisi ortada yok. Bitince çıkacak!
📌 İşte sevdiğim türden bir soru! Metro ağı, ilköğretimden başlayan trafik eğitimi, toplu sürgünler, denetim ve ağırlaştırılmış trafik cezaları, ara sokaklara park yasağı, araç trafiğine kapalı alanlar ve iki tekerli taşıtlardan bütün vergileri kaldırılması, aklıma ilk gelenler.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

LEVEL Damgaları



İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



Tam Sürüm

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

Bir Bakışta 141. Sayı

PUAN

9,5

Crysis Warhead>

Sonbaharın gelmesiyle başlayan oyun yağmurunun en büyük damlalarından biriydi Crysis Warhead. Crysis ismini hakkıyla taşıyan oyun bizden 9,5 puan almayı bildi.

9,5

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky>

Cem'in yüzünden geçen ay bu oyunla yattık, bu oyunla kalktık. Sadece bug'lardan şikayetçi olan Cem, notunu verirken huzurlu ve mutluymuştu.

9,2

GTR Evolution>

Burnout, Gran Turismo, Need for Speed gibi isimlerin ege-menliğindeki yarış oyunları dünyasında GTR Evolution da yerini sağlamlaştırdı.

9

Rock Band 2>

Artık yetenekli / yetenezsiz herkesin "müzişyen" olabildiği günümüzde, Rock Band 2; gitarıyla, mikrofonuyla, aşmış davuluyla ve uzun şarkı listesiyle Guitar Hero World Tour piyasaya çıkmadan gövde gösterisinde bulundu.

8,5

Mercenaries 2: World in Flames>

Mercenaries 2: World in Flames, oyuncuları bekletme konusunda rekor kırdı. Ancak bu kadar bekletmesine rağmen karşımızda "çok iyi"nin altında bir yapım vardı.

**En yeni
elektronik
ürünler 1
numaradan
alınır**

Türkiye'de 6 yerde

**Çalışma saatleri:
Pazartesi - Pazar: 10.00 - 22.00**

www.mediamarkt.com.tr

MediaMarkt®

PLAZMA/LCD • BİLGİSAYAR • HİFİ • DVD/CD • TELEKOM • FOTO • EV ALETLERİ



FALLOUT 2

TAM SÜRÜM | REHBER: 108

Fallout 3 gibi önemli bir yapıyı piyasaya çıkmışken, oyunun incelemesini yazmakla yetineceğimizi mi sandınız? Eğer öyleyse kesinlikle yanıldınız. Yeni Fallout piyasaya çıkmış olabilir ama bu oyunun geçmişini anmamak ve 10 yıl öncesini yeniden yaşamamak olmaz. Böylesine yoğun bir ayda, Fallout 3 incelemesine yer verirken sizlere Fallout 2'yi de sunmaktan gurur duyuyoruz. 1998 yılında piyasaya sürülen ve serinin ikinci oyunu olan Fallout 2, üçüncü oyundan 30 yıl öncesini konu alıyor. Eğer Fallout 3'ü hala oynama şansınız olmadıysa sırayı takip etmeniz size büyük keyif verecektir.

FALLOUT 2

MINİMUM SİSTEM: Pentium 90 İşlemci,
16 MB Bellek, 1 MB Ekran Kartı, 30 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: Pentium 100 İşlemci,
32 MB Bellek, 2 MB Ekran Kartı, 600 MB Sabit Disk



DEAD SPACE

İNCELEME: 60

Oyun yapısı ve atmosferi ile ön plana çıkan Dead Space, uzayın karanlık ve ürkütücü havasını birebir olarak yansıtıyor oyuncuya. Bu havaya kapılıp birdenbire ortadan kaybolan Elif'i görenlerin, level@level.com.tr adresine mail atması rica olunur.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Mercenaries 2: World in Flames
Multiwinia
Pro Evolution Soccer 2009
Quantum of Solace: The Game
Stonewall Penitentiary
Strange Attractors 2
Zodiac Tower

BEDAVA OYUNLAR

Action Doom 2: Urban Brawl
Ben There, Dan That!
Broken Sword 2.5
Facewound
Fallout 2

Mercedes CLC Dream Test Drive
S4 League

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)
Fable II (Wallpaper Paketi)
Mirror's Edge (Wallpaper Paketi)
Need for Speed Undercover (Wallpaper Paketi)

Resident Evil 5 (Wallpaper Paketi)
Rise of the Argonauts (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Chaos/Head Noah
Damnation
Diablo III
Dynasty Warriors: Strikeforce
Fable II

Far Cry 2
Guitar Hero III: Legends of Rock
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon
Mirror's Edge
Motorstorm: Pacific Rift
Multiwinia
Naruto: The Broken Bond
Ninja Blade



SKATE 2

İLK BAKIŞ: 17

Tony Hawk'ın istirahata çekildiği bir dönemde ortalığı boş bulan ve bu fırsatı değerlendirmek isteyen Skate serisi, ikinci oyunuyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Kafayı, gözü yaracığımız yeni bir oyuna daha hazır mısınız?

LEVEL 142

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

İLK BAKIŞ

- 16 Skate 2
- 18 ArMA 2
- 20 Star Trek Online
- 21 The Wheelman

YAKIN PLAN

- 26 Alpha Protocol

FALLOUT 3

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 41

Aradan 10 yıl geçti... Yıllardır "Nerede o eski klasikler?" diyerek andığımız oyunların başında gelen Fallout, üçüncü oyunuyla bizi yeniden etkisi altına aldı. Eksikleri yok mu? Var. Ama bu bir "Fallout" ve hiçbir sebep onu kabullenmememiz için yeterli olamaz.



TOKYO GAME SHOW 2008

DOSYA: 30

E3'ün çaptan düştüğü bir dönemde Games Convention ile doyuma ulaşan oyun dünyası, son olarak Tokyo Game Show ile yılın son etkinliğini yaşamış oldu. Önceki fuarlarda kendini tam olarak duyuramamış ya da ön plana çıkarmadığımız oyunlar, TGS08 dosya konumuzda.

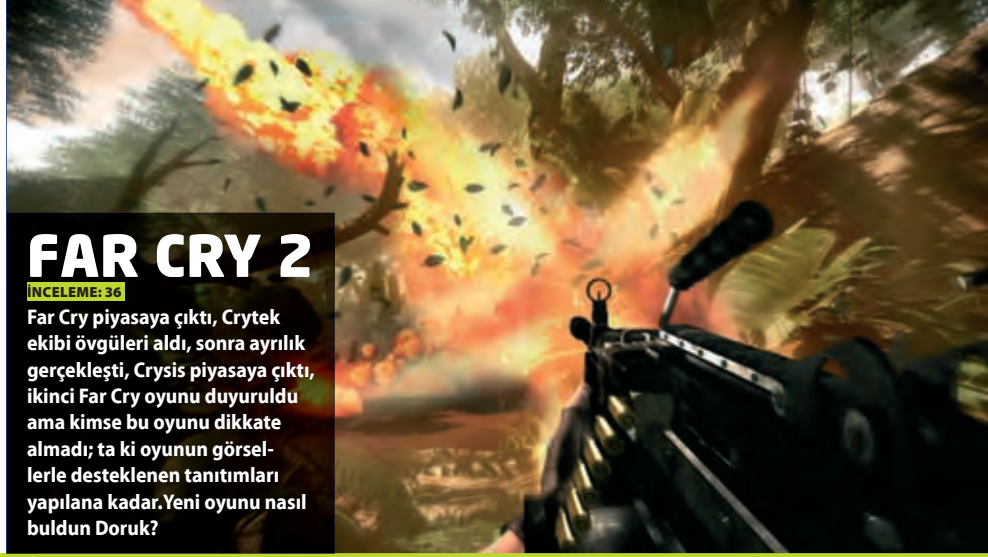




FABLE II

İNCELEME: 80

İlk oyunun üzerimizde yarattığı etki dün gibi aklımızdayken Fable II'den çok daha fazlasını bekliyorduk ancak tam anlamıyla istediklerimizi bulduğumuz söyleyemeyiz. Katılıyor musun Tuna?



FAR CRY 2

İNCELEME: 36

Far Cry piyasaya çıktı, Crytek ekibi övgüleri aldı, sonra ayrılık gerçekleşti, Crysis piyasaya çıktı, ikinci Far Cry oyunu duyuruldu ama kimse bu oyunu dikkate almadı; ta ki oyunun görsellerle desteklenen tanıtımları yapılarına kadar. Yeni oyunu nasıl buldun Doruk?

DOSYA KONUSU

- 30 Tokyo Game Show 2008
- 36 BlizzCon 08

PC İNCELEME

- 40 Fallout 3
- 50 Far Cry 2
- 54 Warhammer Online: Age of Reckoning
- 60 Dead Space
- 64 LEGO Batman: The Videogame
- 66 Brothers in Arms: Hell's Highway
- 68 Civilization IV: Colonization

70 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

- 72 Silent Hill: Homecoming
- 76 Guitar Hero: World Tour



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

İNCELEME: 54

World of Warcraft, Age of Conan ve şimdi de Warhammer Online... MMORPG türü için oldukça hareketli bir dönem geçiriyoruz. Tam da Wrath of the Lich King'in piyasaya çıkacağı bir dönemde Warhammer Online'in pastadan alacağı pay ne kadar olacak acaba...

- 80 Fable II
- 82 Pro Evolution Soccer 2009
- 83 FIFA 09
- 84 Saints Row 2
- 86 NBA 2K9
- 87 Pure
- 88 Warriors Orochi 2
- 89 Star Wars: The Force Unleashed

90 KISA KISA

92 ONLINE

96 EKSTRA

98 DONANIM

106 HİLE

108 REHBER

120 OYUN ATÖLYESİ

122 YAPIM HİKAYESİ

124 KÜLTÜR & SANAT

130 İŞGAL

132 HAYALET

134 KAFA AYARI

141 SADECE KAAN

142 ALTIGEN

148 POSTA

152 OFİSTE BU AY

153 SONRAKİ LEVEL

154 MÜEBBET MUHABBET



ALPHA PROTOCOL

YAKIN PLAN: 26

Bir oyun yağmuru başlamış olabilir ama piyasaya çıkmak için sırasını bekleyen oyunlar var hala. Alpha Protocol da bunlardan biri. Aksiyon, RPG, CIA, ajanlar... Nedir, ne değildir; okuyun, öğrenin.



GUITAR HERO: WORLD TOUR

İNCELEME: 54

Rock Band 2'nin ne olduğunu gördük ve sıra geldi Guitar Hero: World Tour'a. Serinin en kapsamlı ve heyecan verici oyunu olan World Tour, Rock Band 2'yi gölgede bırakabilecek kapasiteye sahip gibi görünüyor. Yine de Elif'in yazdıklarına göz gezdirmenizde fayda var.

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

- Shellshock 2: Blood Trails
- Skate 2
- Spider-Man: Web of Shadows
- Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars
- Tekken 6

- Paul Blart: Mall Cop
- The Spirit

YAMALAR

- Fallout 2
- Sacred 2: Fallen Angels

SÜRÜCÜLER

- ATI v8.10
- DirectX v9.0c
- DivX v6.8
- Gordian Knot Codec Pack v1.9

- Media Player Classic v6.4.9.0
- Microsoft .NET Framework v3.0
- NVIDIA v178.24
- Ogg Vorbis v0.9.9.5
- QuickTime Alternative v1.67
- VobSub v2.23
- Xvid v1.1.3

SERVİS

- ACDSee Photo Manager

- v10.0.219
- Ad-Aware 2007 v7.0.2.3
- Adobe Reader v8.1.1
- AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503
- BenchEmAll v2.648
- BitDefender Internet Security 2008 v6.0.3790.0
- CCleaner v2.01.507
- Daemon Tools Lite
- DOSBox v0.72
- FlashGet v1.9.6
- Fraps v2.9.2

FİLM FRAGMANLARI

- Bedtime Stories
- Inkheart

3. HAFTA

BU HAFTA: SPACE IMPACT

Nokia N-Gage LEVEL Ligi'nin üçüncü haftasına gelmiş bulunmaktayız. İlk haftada Fırat'ın, ikinci haftada ise benim 10 puanı kapığım Nokia N-Gage LEVEL liginin gözü yaşlı katılımcısı Elif, galibiyet özlemini gidermek istiyordu. Bu yüzden bu ayın oyununu kendisi seçmek istedi. "Hangi oyunu oynayalım da 10 puanı kazanma şansın biraz olsun artsın?" soruma kızgın jest ve mimiklerle karşılık veren Elif, Space Impact'te karar kıldı. Nostaljik bir oyun yapısına sahip olan Space Impact'te dümdüz bir rotada ilerleyerek karşımıza çıkan düşman gemilerini yok ediyoruz. (Bundan farklı bir biçimde anlatılamaz zaten oyun.) Peki, mücadeleleri kazanma kriterimiz ne oldu? Story Mode'u, normal zorluk seviyesini, Izil adlı karakteri, Rise from the Depths görevini, Remiel adlı gemiyi, Vulcan Cannon adlı silahı seçtik. Bu uzun kıstas belirleme sürecinden sonra Nokia N-Gage LEVEL Ligi'nin üçüncü hafta mücadelelerine başladık.



"UZAY GEMİME SAHİP OLABİLİRSİN AMA KALEME ASLA!" -FIRAT



Hiçbirimizin Nokia LEVEL Ligi'ne kadar oynamamış olduğu Space Impact'te, telefonu eline alan ilk oyuncu ben oldum. İlk başta kıyaslama şansımız olmadığı için oldukça başarılı olduğum hissine kapılarak devam ettiğim bölümü %94 Destruction oranıyla ve 2386600 puanla bitirdim. Oran ve puan bir hayli yüksek ama bu puan bana yetecek miydi acaba? Az sonra!



Sırada patron var. Fırat da hepimiz gibi ilk defa oynuyordu Space Impact'i ancak oyunun türü ve yapısı hiç de yabancı değildi ona. Bu nedenle ilk bölümdeki performansı bir hayli korkuttu beni. Ancak ardı ardına gelen telefonlar ve mevkii itibarıyla içinde bulunduğu iş yoğunluğu, konsantrasyonunu bir anda yok edince 2000000 puanı bile zor geçti.

OYUNCULAR



ELİF

İki haftadır 10 puan ile tanışmayan Elif'e bu haftaki oyunu seçme şansını tanıdım ya da tanımak zorunda kaldım. Her iki durumda da bu hafta 10 puanı almaması için elimden geleni yapacağımı ifade ettim. Bakalım Elif'in hırslı ve çabası yeterli olacak mı... Gördüğünüz üzere kendisi oyuna konsantre olmak için farklı yöntemler deniyor.



FIRAT

Fırat her zamanki oturaklı tavır ve "çeketli görüntüsü" ile rütbesini hepimize hissettiriyor. İlk hafta oynadığımız FIFA 08'de bizi denize dökmüş olabilir ancak bu oyunda nasıl bir performans sergileyeceği hepimiz için merak konusuydu.



Space Impact'ın en ilginç özelliklerinden biri third person kamera açısına sahip olması. Gördüğünüz üzere oyunu bu kameradan oynayan ve bambaşka bir heyecan yaşayan Ali, oyun boyunca başarılı bir performans çizdi ancak bu performansı beni geçmesi için yeterli olmadı. Yine de nefesini ensemde hissettirm diyebilirim; 2165500 puan.



Gözünü kırpm! Kırpmasana arkadaşım! Evet, bu ayki oyunumuzun adı "Göz Kırpmamaca" idi. Yine tarih öncesi döneme ait, nostaljik bir oyun oynadık yani. Bilmeyenler için hatırlatayım: Hani iki kişi burun buruna geldik, birbirimizin gözleri içine baktık ve oluşan durumun tüm romantizmini bir kenara bırakıp gözlerimizi kırpmamaya çalıştık ya; hah, işte o oyunu oynadık. Bir tarafta gözlük takan Ali, diğer tarafta lens takan Elif, bambaşka bir tarafta ise sapasağlam gözleri olduğunu iddia eden ben ve Firat. Meğerse gözleri sağlam olan kaybediyormuş. Elif, Firat'ı, Ali de beni saf dışı bırakınca dev bir final oynandı. Aslında hiç de "dev" bir final olmadı. Bu zorlu mücadeleye 10 saniye bile dayanamayan Elif, gözlerini kırınca beş puan Ali'ye gitti.



Eveet; geldik günün hırs küpü Elif'e. O da hiç fena değilmiş bu tarz oyunlarda. Güneşin aydınlattığı köşesinde, tüm çabalarım rağmen bir an olsun kaybetmediği konsantrasyonu, onu zirveye taşıyacak gibiydi. Sonunda bek-tepe tepe kullan! Sonunda beni geçmeyi başardı Elif. Al sana 10 puan,

PUAN DURUMU

İSİM	N-GAGE	TOPLAM
ELİF	10	97
ŞEFİK	8	62
FIRAT	5	52
TUNA	0	29
MURAT	0	21
ALİ	6+5	19
DORUK C.	0	15
BURAK	0	10
MAHMUT	0	5
RECEP	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

HAFTANIN GALİBİ

ELİF IMPACT
10 PUAN

Tam da arayı kapatmayı düşündüğüm bir dönemde Elif'in 10 puanı alması kötü oldu. Sezon ne zaman biter, şampiyon ne zaman ilan edilir, bilmiyorum ama aradaki fark yine açıldı yahu.

ŞEFİK

Bense oyunu falan bir tarafa bırakmış, elimize geçen yeni fotoğraf makinesinin (Teşekkürler Yaprak Döner!) yarattığı atmosferle çeşitli reklam çalışmalarına giriştim. Hatırlarsanız ilk haftada da buna benzer bir numaram olmuştu. Bir yanda editörlük, bir yanda gitar "tıngırdatma" çabalarım... Bir de fotoğraf olayına mı girsem acaba?

ALİ

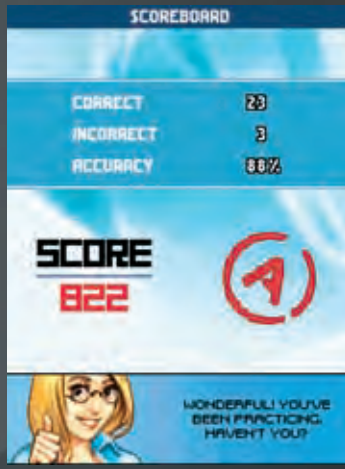
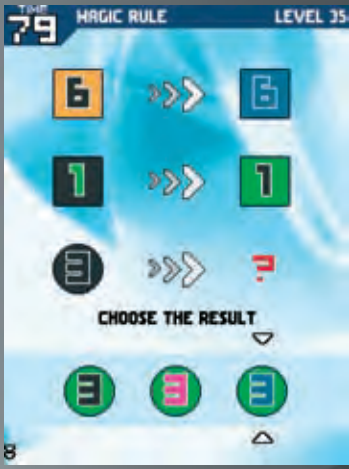
Ne oluyor orada yahu?! Hayata ve teknolojiye karşı sığındığı güç kalkanı bir anda devre dışı kalan Ali, N81'in yaydığı tuhaf ve anlaşılmaz enerji karşısına dona kaldı; yok, aslında dona kalmadı, N81'in yörüngesine giriverdi. Birinin Ali'yi girdiği bu mod'dan çıkarması ve oyuna döndürmesi gerekiyor. Lig organize ediyoruz burada arkadaşım!

n·GAGE

by Nokia

Geçtiğimiz iki ay boyunca Nokia N-Gage ile ilgili her detayı anlattığıma göre sıra geldi Nokia N-Gage oyunlarına. Bu ay, her geçen gün önemli oyun yapımcılarının da dikkatini çeken Nokia N-Gage için piyasaya sürülen Brain Challenge, Asphalt 3: Street Rules, Star Wars: The Force Unleashed ve Midnight Pool oyunlarını inceledim. Dört farklı türde dört başarılı yapım; buyurun, okuyun, seçin, beğenin, alın. -ŞEFİK AKKOÇ





BRAIN CHALLENGE

Saksıyı çalıştırma zamanı

Hatırlarsınız, Facebook Oyunları konusunda ve daha birçok yerde belirttiğimiz üzere Elif'in kocaman bir beyni var. Bunun nedeni sürekli olarak zeka oyunları oynaması. Facebook'taki birçok zeka oyununda Elif'in yaptığı skorları görebilirsiniz. Hatta Elif, arkadaş listesindeki birinin kendisini geçmesine tahammül edemez ve işleri aksatmak pahasına oyuna dalar, birinci sıraya çıkana kadar da o oyunu oynamaktan vazgeçmez. En çok oynadığı oyuna -tahmin edeceğimiz üzere- "Who Has the Biggest Brain?" idi. Elif, arkadaş çevresini bu oyundan soğuturcasına herkesi geçerek en büyük beyne, bu vesileyle de en büyük kafaya sahip olduğunu kanıtladı.

Elif, Nokia N-Gage yazılımını destekleyen bir telefon edinir edinmez Nokia N-Gage'in internet sitesine girdi ve oyun listesine baktı. O da ne?! Brain Challenge! Bu oyun ismiyle bile Elif'i tavladı. Ben de kendisine eşlik ederek rekabet ortamının oluşmasını sağladım ama nafile; sonuç belliydi.

Brain Challenge'da zekamızı test eden ve dört kategori (Logic, Math, Memory, Visual) altında toplanmış olan birçok oyun var. Her biri üç alt kategoriye sahip olan bölümlerden Logic'te bilgiye, Math'te matematiğe, Memory'de hafızaya, Visual'da ise görselliğe dayalı sorular soruluyor. Oyunları Training Room bölümünde test edebiliyor ve Daily Brain Test bölümüne girdiğinizde teste tabi tutuluyorsunuz. Üstelik bu bölümü her oynayışınızda kazandığınız puanlar kaydediliyor ve gösterdiğiniz gelişme grafiksel olarak sunuluyor. (Elif'in eğrisinin sonsuza dek uzadığını belirtmem gerek yok herhalde.)

Zekanızı ölçmek ve bilgi, matematik, hafıza ve görsellik konusunda kendinizi geliştirmek istiyorsanız Brain Challenge'ı mutlaka oynayın.

**YAPIM GAMELOFT DAĞITIM GAMELOFT TÜR PUZZLE
OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS**

ASPHALT 3: STREET RULES

Cepteki lastik izi

Asphalt 3: Street Rules, Nokia N-Gage'in en iyi oyunlarından biri ve aynı zamanda, tek yarış oyunu. Bu nedenle yarışseverlerin başka bir seçeneği olmadığını belirtmek lazım. Serinin üçüncü oyunu olan ve diğer mobil versiyonlarından sonra Nokia N-Gage yazılımına uyarlanan oyunu, PC'deki ve konsollardaki yeni nesil Need for Speed oyunlarına benzetebiliriz çünkü Asphalt 3, sadece katıldığımız yarışları tamamlamaya çalıştığımız bir yarış oyunu değil; üçüncü oyun seriyeye önemli yenilikler katmış. Yeniliklerin başında detaylandırılmış modifikasyon bölümü var. Dünyanın dört bir yanında yaptığımız yarışlar sonunda, aldığımız dereceye göre para ödülü kazanıyoruz. Kazandığımız parayı da sahip olduğumuz otomobili geliştirmek için kullanıyor, böylece eskisinden daha güçlü ve daha hızlı bir otomobile kavuşuyoruz.

Oyunda yarışacağımız şehirler arasında; San Francisco, Las Vegas,

Honolulu, Tokyo, Mumbami, St. Petersburg ve Roma yer alıyor. Şehirleri birbirlerinden ayıran tek özellik pistin şekli değil; atmosfer de ayırt edici bir kriter. Her şehir en ufak detayına kadar pistlere yansıtılmış ve bu sayede çeşitlilik sağlanmış. Bunun dışında, yarış türlerindeki çeşitlilik de dikkat çekici. Sekiz otomobilin yarıştığı klasik yarış modunun dışında rakiplerimizi saf dışı bırakmaya çalıştığımız farklı modlar da mevcut oyunda.

Asphalt 3'ün Nokia N-Gage için geliştirilen tek yarış oyunu olması aklınızı karıştırmasın; bu oyun, oyunculara sunulabilecek olan her şeyi sunuyor.

**YAPIM GAMELOFT DAĞITIM GAMELOFT TÜR YARIŞ
OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS**



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Mobil ışın kılıcı

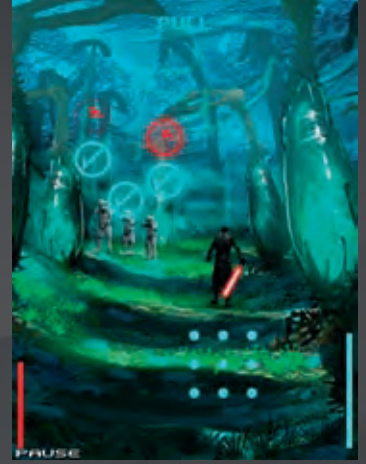
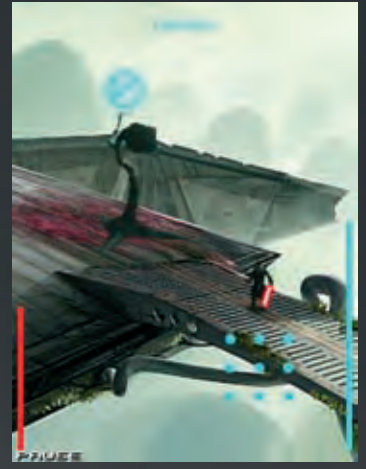
George Lucas, Star Wars evrenini yarattığı günden bu yana Star Wars temalı birçok oyun yapıldı. Aksiyon oyunları, strateji oyunları, FPS'ler ve sonunda MMORPG... Star Wars fanatikleri bu oyunları satın almak için hiç tereddüt etmediler; gözleri kapalı gittiler mağazalara. PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii ve DS platformları için hazırlanan Star Wars: The Force Unleashed, müthiş bir satış rakamına ulaşarak göz kamaştırdı. Bazı özellikleriyle Star Wars fanatiklerini üzmüş olsa da oldukça popüler oldu oyun. Şimdiyse bu oyunu mobil olarak, cep telefonumuzda oynama şansımız var.

Nokia N-Gage için Universomo tarafından geliştirilen ve THQ tarafından dağıtılan Star Wars: The Force Unleashed, oyunun konsol versiyonlarını aratmıyor. Ancak oyunu rahat bir şekilde oynayabilmek için kesinlikle tutorial bölümüne uğramanız ve hem kılıcınızı, hem de Force yeteneklerinizi nasıl kullanacağınızı öğrenmeniz gerekiyor.

Oyuna başlar başlamaz yeteneklerimizi nasıl kullanacağımız öğretiliyor bize. Objeleri havaya kaldırmak, sağa - sola savurmak ve bize ateş eden düşmanların ışınlarını onlara geri göndermek mümkün. Sahip olduğumuz yetenekleri kullanabilmek için ekranda beliren şekilleri tuş takımı ile çizmemiz gerekiyor. Mevcut şartlarda en ideal kontrol sistemi bu. Yeteneklerimizi kullandıkça "force"umuz azalıyor ve onu tekrar kazanabilmek için bir süre beklememiz gerekiyor. Düşmanlardan gelen ışınları savurmak ve onlara geri göndermek içinse düşmanların üzerlerinde beliren dairelerdeki kırmızı bölgeye göre, tuş takımındaki gerekli tuşa basmamız gerekiyor.

Star Wars: The Force Unleashed'in oldukça başarılı bir mobil uyarlaması olan oyun, Nokia N-Gage yazılımını destekleyen bir telefona sahip olan herkesin edinmesi gereken bir yapımdır. Star Wars fanatigi değilseniz bile bu oyunu denemelisiniz.

**YAPIM UNIVERSOMO DAĞITIM THQ WIRELESS TÜR AKSİYON
OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS**



MIDNIGHT POOL

Semih Saygıner'den Nokia N-Gage'e

Midnight Pool'da, doğrudan bilardo masasının başına geçebildiğimiz Instant Play seçeneğinin yanı sıra Arcade Mode, Story Mode ve Challenges modları yer alıyor. Arcade Mode'da hem kendimiz, hem de rakibimiz için bir karakter ve 8-Ball US, 8-Ball UK, 9-Ball oyunlarından birini seçip maça başlıyoruz. Story Mode'da, seçtiğimiz karakter ile uzun soluklu bir kariyere başlıyoruz. Challenges'ta ise Semih Saygıner'in (Haliyle, aklımıza gelen ilk bilardocu.) zaman zaman televizyon ekranlarında da sergilediği çeşitli bilardo numaralarını uygulamaya çalışıyoruz. Gerisi ise bildiğiniz gibi...

Kontrollere kısa sürede alıştığınız takdirde sizi uzun süre oyalayabilecek, başarılı bir bilardo oyunu Midnight Pool. Bilardoya meraklı olanlara duyurulur.

**YAPIM GAMELOFT DAĞITIM GAMELOFT TÜR SPOR
OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS**



Nokia N96

Nokia N-Gage yazılımını destekleyen son telefon, Nokia'nın yeni modeli N96 oldu. Siyah rengi ve tasarımı ile dikkat çeken telefonun kapağını yukarıya doğru kaydırduğumuzda normal tuş takımı, aşağıya doğru kaydırduğumuzda ise multimedya tuş takımı ile karşılaşıyoruz.

BUNDAN BÖYLE İŞ CEPTTE BİTİYOR.



İster
isbank.com.tr'ye gir
ister **İŞ CEP** yaz,
boşluk bırak,
müşteri numaranı yaz,
4402'ye gönder,
bankanı cebine indir.*

DAHA HIZLI * DAHA HESAPLI * DAHA KOLAY

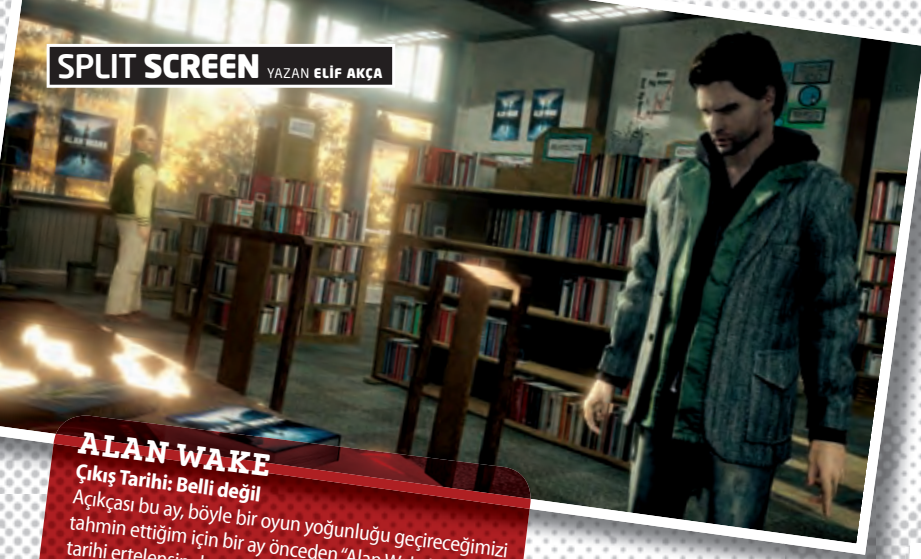
Artık cep bankacılığı hiç olmadığı kadar kolay!
Ödeme işlemlerinizi için bankanızı 7 gün 24 saat
yanınızda taşıyabilirsiniz.

Ayrıntılı bilgi ve başvuru: isbank.com.tr | 444 02 02

*GSM operatörleri tarafından 1 SMS karşılığı ücret/kontör tahsil edilecektir.

İŞ CEP

TÜRKİYE  **BANKASI**
Türkiye'nin Bankası



ALAN WAKE

Çıkış Tarihi: Belli değil

Açıkçası bu ay, böyle bir oyun yoğunluğu geçireceğimizi tahmin ettiğim için bir ay önceden "Alan Wake'in çıkış tarihi ertelensin de onu, boş aylardan birinde rahat rahat oynayalım" diye dua etmeye başlamıştım. Nitekim dualarım bir bakıma kabul oldu. "Bir bakıma" diyorum çünkü oyunun çıkış tarihi belirsiz bir tarihe ertelendi. Korkutucu...

NİŞAN AL! HAZIR OL!

Beklenen oyunların yeni ekran görüntüleri

"Nerede bu oyunlar, nerede?" dedik durduk ve bir anda, taramalı tüfek kurşunları gibi üzerimize oyun yağdı. Bu kadar oyunun arasında ne yapacağımızı şaşırdık ve gelecekte çıkacak oyunları -bir süreliğine- bir kenara bırak... Bırakmadık tabii ki; bırakabilir miyiz hiç?! İşte bomba gibi oyunların, bomba gibi ekran görüntüleri!

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Çıkış Tarihi: Belli değil

21 Ekim'de, herkesin Star Wars ismiyle ilgili büyük beklentilerini rafa kaldırdığı bir dönemde Star Wars: The Old Republic açıklandı. Bu çok heyecan verici bir haber zira KotOR evreninde geçecek olan bir MMORPG olarak hazırlanan oyun, hem KotOR'un ruhunu diriltecek, hem de MMORPG dünyasına yepyeni bir rakip kazandıracak.



VELVET ASSASSIN

Çıkış Tarihi: Aralık (Xbox 360 ve PS3), 2009'un ilk çeyreği (PC)

Biraz RPG ögesi, biraz tarih, biraz seksilik, biraz gizlilik, bol bol aksiyon... Velvet Assassin'in özeti bu olsa gerek. Her ne kadar PC versiyonu olmasa da bana Dark Sector'ı hatırlatan bu yapımın vasatın altında karşımıza çıkmamasını umuyoruz.



BIOSHOCK 2

Çıkış Tarihi: 2009'un ilk çeyreği

Akil almaz derecede ses getiren ve devrim yarattığı düşünülen yapımların devamı çoğu zaman "ilki kadar başarılı değil" yorumunu "yemek" zorunda kalmıştır. Fakat çoğu oyuncu Bioshock 2 için "İlk oyundan çok daha iyi olacağına inanıyoruz" diyor çünkü hepsi 2K Games'e güveniyor.



Microsoft® SideWinder™ X6 Keyboard
Farkı Keşfedin: **Oyunda Çok Yönlülük**

Gündüz çalışıyorum, *gece savaşıyorum.*

Uzun bir iş gününden sonra sayısal tuş takımını makro moduna çevirip oyun oynamaya başlıyorum. Kırmızı ışıklandırmamdan otomatik profil değiştirmeye ve çok sayıda programlanabilir tuşlarıma kadar, oyun deneyiminizi bir üst seviyeye çıkaracak klavye benim. İşte takım arkadaşınız karşınızda!



Daha konforlu oyun keyfi için yeri değiştirilebilir sayısal tuş takımını sağa ya da sola takabilirsiniz.

YAPIM Black Box

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Spor

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk yarısı

WEB www.skate.ea.com



YİĞİDİN KAFASI KAYKAYDAN PATLAR!

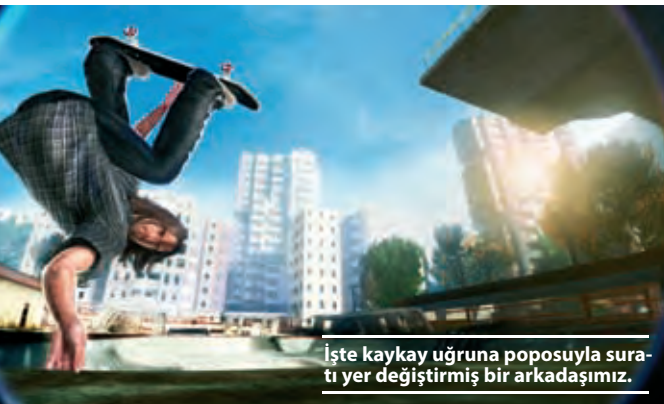
Skate 2

Kaykaycı olmadım, olamadım çünkü ailem, beynimin kaldırım kenarına aktığı kabusların gerçeğe dönüşmesini istemedi. Buna mukabil patenlerim oldu. Üstelik de "in-line" cinsinden. Kaykayın üstünden yarım burgulu salto atıp, yere yüz üstü düştüğümü görmek istemeyen aileciğim, ne hikmetse paten öğrenme ses çıkartmadı. Ancak fark edemedikleri bir gerçek vardı...

Bir Ağustos ayında hava sıcaktı ve asfalt cayır cayır yanmaktaydı. O sırada İstanbul'un Kandilli semalarında, pek güzel bir evde oturuyorduk. Evin hemen önünden ise anayoldan hallice bir yol geçmekteydi. (Hala da geçiyor yani; geçmiş zaman olduğuna bakmayın.) Bu yolda yoğun bir trafik olması, sürücülerin yolu boş buldukları için saatte 120 km'nin aşağısına düşmemesi bir yana, eski Kandilli Kız Lisesi'ne doğru inen, eğim bazında pek çok açığa sahip olan bir adet de yokuş bulunuyordu ve evet, ben patene binmeyi orada öğrendim. Kah hızımı alamayıp kendimi Vaniköy'de buldum, kah yokuşu tekrar tırmanmaya üşenip evimden uzakta günler geçirdim. (Çöp kutuları tek arkadaşım.)

Peki bu durumun kaykayla alakası ne? Özetleyeyim: Kaykay kaymakta hiçbir tehlike yoktur; asıl tehlikle kaykay kaymayı seçtiğiniz bölgenin muhteviyatıdır!

Nerede o eski rampalar...> Bu bağlamda, kaykay bölgemiz olarak New San Vanelona'yı size tanıtmaktan şeref duyarım. Skate It'te (Skate'in



İşte kaykay uğruna poposuyla surla-
tı yer değiştirmiş bir arkadaşımız.

Wii ve DS versiyonu) yerlebir olan San Vanelona, Mongo Corp. tarafından yeniden kuruluyor ve bu şehre "Yeni" San Vanelona deniyor. Skate 2 de Mongo Corp.'un yeniden kurduğu bu şehirde geçiyor.

İlk oyunda olduğu gibi yine bir senaryo doğrultusunda gelişecek olan oyunda "Yeniliklerin ardı arkası kesilmiyor" diyeceğim ama yalan söylemeyi sevmem. Skate 2, aynı Rock Band 2 gibi sadece "cılalanmış" bir yapım. Daha fazla hareket, daha fazla mekan, daha fazla sima... Bunlar bir oyunun sonuna "2" eki getirmek için pek yeterli değil bana sorarsanız ama isim kaliteli olunca, insan yine de karşısına nasıl bir şeyin çıkacağını merak ediyor.

Oyunun cilasını oluşturan yeniliklerden biri, kendimize atlayacak, zıplayacak, combo'muzu devam ettirecek mekanlar oluşturma imkanı. "Bunu Tony Hawk'ta daha önce gördük; ne yeniliği?!" diye çıkışmayınız zira durum biraz farklı. Tony Hawk serisinde bu işlemi farklı bir kamera açısına geçerek, hiç de eğlenceli olmayan bir şekilde -hatta bana kalırsa işkence çekerek- yapıyorduk ama Skate 2'de fazla teferruata girmiyor ve işin tadını çıkarabiliyoruz. Diyelim ki kaykayımızla dolanırken önümüzdeki bankın hemen ötesinde şahane bir tırabzan olduğunu görüyoruz. Fakat hem o bankın üstünden artistik bir hareketle atlamak, hem de o hareketin sonunda tırabzana iniş yapmak istiyoruz. Bankın üstünden atlayacak kadar havalanamayacağımızı da göz önünde bulundurunca, kaykayımızı alıp o mekanı terk etmemiz gereki... Bir dakika! Hemen şurada, başı boş bir rampa mı duruyor? (Gerçekten etrafta "öksüz" rampalara rastlayacaksınız.) Neden onu bankın hemen yanı başına çekip, yükselmek için güzel bir fırsat yaratmıyorsunuz kendinize? Bunun gibi birçok farklı çözümlerle kendinize daha iyi

DAHA FAZLA PARA

İlk oyunda para pek işe yaramıyordu fakat Skate 2'de durum çok daha farklı olacak. Kazandığınız paralarla yeni kaykaylar almanın yanında, bu parayı bazı işlerinizi (bir havuzun boşaltılması, bir cismin taşınması vb.) halletmek ve yeni mülkler satın alarak bunları birer kaykay parkına dönüştürmek için kullanabileceksiniz.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Yeni kaykay bölgeleri oluşturmak için nesnelere kullanabilme olanağı
- ✓ Hareket olanaklarının genişletilmiş olması
- ✓ Tek kişilik oyundan multiplayer'a geçişin hızla yapılabilmesi

KARANLIK TARAF

- ✗ Kaykay oyunlarına ve ilk Skate'e büyük yenilikler getirmemesi

kaykay noktaları oluşturabileceğiniz gibi, bazı bölgelerde Black Box'ın oluşturduğu bulmacaları çözmek için de çevredeki nesnelere kullanmanız gerekecek. Ve daha önce de (geçen sayıda) belirttiğim üzere, bir bölgede yaptığınız değişiklikler, konsolu kapatsanız bile olduğu gibi kalacak ve bu değişiklikleri ancak gücünüzün yettiği nesnelere gerçekleştirebileceksiniz. (Bir otobüsün tutup kenara çekmek gibi fantastik hareketler yapmak yok!)

Biraz da yürümek lazım>

Çevredeki cisimleri hareket ettirmek için kaykayın üstünden inmemiz gerekiyor, değil mi? Üstelik merdivenleri kaykayın üstünde çıkmak da pek zor... Black Box oyuncuların kaykayın üzerinden inebilmesine izin vererek Skate 2'nin daha özgür bir oyun olması yolunda güzel bir adım atıyor. Artık dilediğiniz an kaykayın üzerinden inip New San Vanelona'da taban tepebileceksiniz.

New San Vanelona'yı arşınlayabileceğiniz karakterler





HAREKET BEREKETTİR

Kaykay oyunlarında hiçbir zaman hareketler yeterli değildir. Bir Ollie yaparsınız, o Ollie'yi Impossible'a çevirmek ister, Impossible'ı Inward Hellflip'e bağlamak ve hemen ardından bir rail'a inip harekete devam etmek istersiniz. Bunların tümünü Skate 2'de yapabileceksiniz ama bazı farklılıklarla. Var olan hareket şeması aynen korunuyor fakat örneğin, kaykayınız bir şeyin altından geçerken onun üstünden atlayıp, tekrar üstüne inebildiğiniz Hippy Jump hareketi, artık direkt olarak bir tuş kombinasyonuna bağlı. (Bu hareketi yaparken bir şeylerin üstünden koşabileceğimiz de söyleniyor.) Sağ omuz tuşuna ise Hand Plant, yani "Kaykayın üstünde durmaya çalıştığım yetmiyor; elimin üstünde de durumum!" hareketine ayrılmış. Bir Quarter Pipe'in zirve noktasına ulaştığınızda bu tuşa basıyorsa ve ellerinizin üzerine çıkıyorsunuz. (Kaykay da ayağınızda elbette.) Ardından diğer omuz tuşlarını ve Stick'i kullanarak çeşitli hareketlere geçiş yapabiliyorsunuz. Ayrıca artık kaykayınızı tutarken Grind hareketleri yapmak da mümkün. Anlayacağınız, Skate 2 her anlamda size daha fazla özgürlük sunmayı hedefliyor.



O arkadaki 360 derecelik dönüş rampası hangi amaca hizmet etmek için yapılmış çaba?



arasında yine ünlü isimler bulunacak fakat kendinize bir karakter yaratmanın, oyunu kişiselleştirmenin ötesinde de faydaları olacak. Mesela bu karakterin yere kapaklandığında üstünün başının yırtılmasına ve vücudunun morarmasına tanık olabileceksiniz. (Ünlü kaykaycılarda bu tip değişimler olmayacak.) Karakterinizin en fazla ne kadar yaralanabileceğini görmek içinse Thrasher Hall of Meat adındaki yeni oyun moduna geçiş yapabileceksiniz. Bu oyun modu aynen Burnout'taki "Crash" bölümlerine benzetebiliriz. Kaykayınızı yüksekliklerden, barikatlardan atlatıp yere çakılana kadar ne kadar fazla yere çarptığını

test ediyor ve buna göre ödüllendiriliyorsunuz. (Vahşet!) Hatta başarınızı kaydedip internet üzerinden yayımlamak ve puan müsabakasına girmek de sizin elinizde. (Düz yolda kaymaktan sıkılanlar için iyi bir seçenek olacağı benziyor.)

"Artık bu yaştan sonra gidip de kaykayın üzerinde tepinecek değilim" diyor ama kanınızın hala deli deli aktığını hissediyorsanız, gözünüzü bu oyundan ayırmayın. Tony Hawk'tan da ses çıkmadığına göre, bu dönemde Skate 2'den iyisini bulmanız biraz zor. 🙄

Tony Hawk serisinden ses seda çıkmadığı için şu anda tüm dikkatleri rahatlıkla üstüne toplayan bir yapım Skate 2. Lakin ilk oyunun "cılanmış" versiyonundan daha ötesini göremediğimizi de belirtmeliyiz.

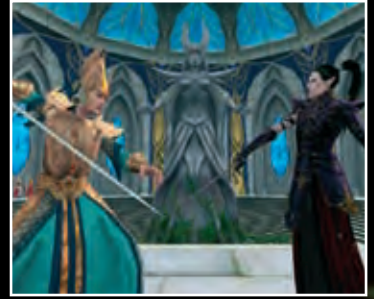
"I believe I can fly..."



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

1.1 yaması yolda

Bir an önce piyasaya sürmek adına oyunda büyük bir kesintiye giden Mythic ve Ea, WAR'un eksiklerini Aralık ayında yayımlayacağı 1.1 yamasıyla kapatmaya hazırlanıyor. Yamanın getireceği en büyük özelliklerden bir tanesi iki yeni sınıf: Dark Elf Black Guard ve Empire Knight of the Blazing Sun. Sınıfların yanında, yepyeni eşyalar, daha fazla eşya modifiye etme imkanı ve Realm vs. Realm ödülleri içerecek olan yama, herkesi RvR'ye önem göstermeye yöneltmeyi hedefliyor. Yeni quest'ler, Lair'lar ve Tome of Knowledge maddeleri (Achievement'lar olarak değerlendirilebilir.) de oyunun daha uzun süre oynanmasını garanti eden diğer eklentileri oluşturuyor.



Daha önce WoW'da da yaşanan sunucu kalabalığı hadisesi de 1.1 yamasıyla birlikte çözülecek. Sunucular arasında karakterlerini taşıma hakkı kazanacak olan oyuncular, çok kalabalık sunucularda sıra bekleme ve lag durumlarından da kurtulmuş olacak. Her sınıfın ufak tefek değişimlere uğrayacağı ve oyun içi posta sisteminin daha da iyi işleminin sağlanacağı 1.1 yaması, şu an için WAR'da birçok dertten muzdarip olan oyuncuların yüzünü güldürecek gibi.

DEUS EX 3

Zamanın başlangıcı

Evrenin en iyi bilim kurgu RPG'lerinden biri olan Deus Ex'in üçüncü oyununun hazırlık aşamasında olduğundan bahsetmiştik ve nihayet oyun hakkında elle tutulur bilgilere ulaşabildik. 2027 yılında, özel güvenlik görevlisi olarak çalışan Adam Jensen, çalıştığı biyoloji laboratuvarlarının özel tim tarafından basılmasıyla birlikte kendini garip bir maceranın içinde bulur. Artık tecrübe puanı kazanabilen, vücudunda ve silahlarında değişiklikler yapabilen ve düşmanlarını gözünü kırpmadan vurabilen bir varlığa dönüşmüştür.

DEUS EX 3

Önceki oyunlardan farklı olarak gölgelerde gizlenmek zorunda olmayacağımız, onun yerine kendimize siper arayacağımız bir oynanış getirecek olan Deus Ex 3, karakterimizin yaralandığında sağlık paketlerine başvurması kuralını da ortadan kaldıracak. Jensen, yaralandığı zaman aynı Crysis'te olduğu gibi bir süre bekleyerek eski haline dönebilecek.

Her türlü silahın dürbün ve şarjör eklentileriyle geliştirilebileceği ve oyunda tek tip merminin olmayacağı da açıklananlar arasında. Heyecan yaratabilecek bir diğer özellik de karakterin kendini nasıl geliştireceğiyle ilgili. Açıklanan augmentation'lar arasında, Jensen'in binalardan kendini aşağı atarken sırtından çıkan hatlatlarla ölümden kurtulabilmesi ve süper güç moduna geçerek duvarları yıkabilmesi bulunuyor. Senaryonun hiçbir şekilde çizgisel olmayacağını da vurgulayan Eidos, oyunun çıkış tarihiyle ilgili bir bilgi vermeden ofisinin yolunu tutuyor.

PES 2009

Renkli tanıtım gecesi



Pro Evolution Soccer 2009'un Türkiye lansmanı 12 Ekim'de İstanbul Tenis Kulübü'nde gerçekleştirildi. 20:00 - 24:00 saatleri arasında yapılan organizasyona Fenerbahçeli futbolcu Can Arat ve Beşiktaşlı futbolcu İbrahim Toraman katıldı. Ayrıca lansmanda kıran kırana geçen bir PES 2009 turnuvası düzenlendi. Turnuvada ilk üçe girenler çeşitli hediyeler kazandılar ve PES'teki yeteneklerini herkese kanıtlamış oldular.



YAPIM Bohemia Interactive

DAĞITIM Games

TÜR Simülasyon

PLATFORM PC, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği

WEB www.arma2.com

SAĞDAN MERMİLER, SOLDAN GÜLLELER...

Arma 2

Olmadık sebeplerle ensesinde ayı bağırtan çavuşun, yüzeysellikte sınır tanımayarak sadece "güneyde" diye nitelendirdiği bir görevi, elinde harita, pusula ve navigasyon ya da uydu sistemi gibi, insanları yön bulmakla yükümlendirdiği herhangi bir alet olmadan yerine getirmeye çalışırken telef olan, içlerinde benim de bulunduğum yüz binlerce oyuncudan oluşan güruhu düşündüm uzaktaki yıldızları seyrederken; yüz boyaları yapılmış, kamuflajı tamamlanmış, sanal da olsa savaşın bir parçası olmaya hazır

oyuncuların, o güzergahta ilerlemiyor olması gereken lüzumsuz bir kurşunla nasıl da kanlar içinde yere yığıldıklarını... Elbette ki ütü masasının üzerindeki gecelik ile dolabından taşan, iç içe geçmiş çorapların senkronize bir şekilde yayıldığı bitik ve salaş bir muhitte konaklayan, eline daha önce hiç silah almamış bendeni-zin kaleminden dökülen bu sözcükler, onunla daha önce tanışmamış yeni nesil oyuncular için hiçbir şey ifade etmeyecektir. Onlar, küçücük bir toprak parçasını ele geçirmek için saatlerce plan yapıp harekete geçtikten sonra, yapılan en ufak bir hatada gelen kurşunun acısını göğüs kafesinde hissetmenin ya da 80 metre ilerideki buluşma noktasına -sırf daha güvenli diye- iki kilometrelik ormanın içinden geçerek gitmenin ne demek olduğunu asla bilemezler. Tüm bunların üstüne bir de, yukarıda alıntı yaptığımız olay ile oyun içerisinde karşılaştığımızı

ve yönünüzü tayin etmek için yıldızları kullanmanız gerektiğini söylesem... Tamam, tamam; sakın olun! Sonuçta yapıcıların hayal güçleri ve kurgu yeteneklerinin, oda sıcaklığında belli bir oranda birleşmesiyle oluşan interaktif bir eğlencenin -yapım amacını tamamen hiçe sayarak- gerçekliği bu kadar sık gündeme getirmesine oldum olası bir anlam veremedim. Neden gerçek hayatta kullanmayı geçtim, başına dahi oturamayacağım araçları ekran başında milim hareket ettirebilmek için onlarca prosedürü yerine getirmem gerekiyor? "W" tuşuna basınca gitmeli o tank işte kardeşim! Neyse, simülasyon türünden uzak durmuş ama onu yıllarca da oynamış bir oyuncu olarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bu sözlerin hepsi onun için yükümsüz. Kimden bahsediyorum peki; tabii ki Operation Flashpoint'ten. Oyun oynamaktan biraz olsun keyif

AYDINLIK TARAF

- ✓ 167 araç, 73 modern silah
- ✓ Yapak zeka pek bir akıllı olacak gibi
- ✓ Oyuna eklenen RPG öğeleri

KARANLIK TARAF

- ✗ Geniş oyun alanının beton yığını ve ağaç ikilisinden oluşma ihtimali
- ✗ İlk oyundaki gibi bug yağmuru ihtimali

alabilen tüm oyuncuları peşine takan, çıkış tarihi üzerinden yıllar geçmesine rağmen çıkan zibilyon tane modla hala gençliğini ve güzelliğini koruyan muhteşem bir oyundu OP. Zaten bugün burada toplanmamızın nedeni de Arma'nın, OP'nin ruhani takipçisi olarak kabul edilmesi; yoksa ne isimiz var LEVEL idi, oyun idi... Öhöm!

3... 2... 1... Motor!> "Eh, madem bu

KENDİN PİŞİR, KENDİN YE

Operation Flashpoint'ın, piyasaya çıktıktan yıllar sonra bile hala deli gibi oynanmasını sağlayan en önemli özelliği, ona gönülden bağlı olan oyuncuların hazırladığı birbirinden güzel modlardı. İşte, Arma 2 de aynı geleneği günümüze taşıyabilmek için son derece ayrıntılı bir harita editörüyle geliyor.

Operasyon bitmiş, hedef imha edilmiş; ekrana haşır bakışlar atmadan olmaz tabii.



Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!

Hava aracımızı kullanırken sonbaharın doğaya yansımalarını izlemek ayrı bir keyif.

Bi'şi DİCEM

Umarım oyundaki yüksek gerçekçilik eğlence faktörünü düşürmez.

tuttum.

kadar güzel, neden şuncacık sayfa ayırdınız canım oyuna?" gibi bir soru takılabilir aklınıza ama bu soruyu bize değil, bizzat Bohemia'ya sormanız gerekiyor. Zira oyunla ilgili pek çok detayı henüz açıklamadılar. Neyse, lafi daha fazla uzatmadan başlayalım artık Arma 2'ye olan yolculuğumuza.

İlk olarak envai çeşit araç kullanarak (tam olarak 167 tane) ya da taban teperek üç dakikada bir ölebileceğimiz, tam 225 km²'lik bir oyun alanımız mevcut Arma 2'de. "Yuh!" demeyin çünkü yanılmıyorsam, dedesi OP'de bile 140 km²'lik bir alana salınıyorduk. Aradan geçen yılları ve oyun teknolojilerinin nasıl bir ivmeyle geliştiğini düşünürsek bu rakam normal. Ama zaten Arma 2'nin iddialı olduğu konu oyun alanının genişliği değil, o geniş alanın nasıl doldurulduğu. Ormanlık alanlardan küçük yerleşim birimlerine ve hayalet kasabalardan jeopolitiği büyük önem arz eden köprülere kadar birçok mekan eşlik edecek Chernarus'taki yolculuğumuz boyunca bizlere. Ayrıca bu süre zarfı boyunca karşımıza çıkan karakterlerle etkileşime girerek onları kendi tarafımıza çekmek ya da duygularıyla oynayarak yeni düşmanlar kazanmak mümkün. Bu dinamik sistem, oyuna RPG öğeleri katıp oyunun çehresini tamamen değiştirebilecek müthiş bir yenilik ve kim ne derse desin, ben çok

Bohemia'nın, altını fosforlu kalemle çizip ısrarla üzerinde durduğu bir başka konu ise yapay zeka. Karakterlerin işine gücüne bakması ve vahşi hayvanların av peşinde koşması gibi detaylar gerçekçiliği üst seviyede tutacakken düşmanlar da kendi aralarında haberleşip sizi alaşağı edebilmek için türlü kurnazlıklar yapabilecekler; en önemlisi de bunların kesinlikle önceden script edilmiş sahneler değil, sizin davranışlarınıza göre reaksiyon gösterebilen ve taktiğini tümüyle değiştirebilen yapay zekanın marifetleri olması. Tek kurşunla rahmetle bir olabileceğimiz bir oyunda, düşünebilen ve kamuflere olabilen uzman askerlere karşı savaşmak beni şimdiden heyecanlandırıyor. (Yoksa korkutuyor mu?)

Son derece ciddi ve muhteşem bir oyunun ilk bakışını sulandırdığım için affedin beni, ama sevgili editörümün zaman konusunda oldukça ketum davranması ve 38.5 derece ateşin getirdiği "Vay anam vay!" modu birleşince böyle oldu sanırım. Neyse, söyleyecek çok fazla bir şey yok. Müthiş grafikler, dinamik hava şartları, balistik etkilerinin muhteşem olduğu iddia edilen 73 modern silah ve çok daha fazlası... Eh, korkudan bir kayanın yanına gizlenip saatlerce beklemekten bile zevk alan biz OP manyakları daha ne isteriz ki? ☺

Arma 2'nin, Operation Flashpoint'i oynama şansına erişen kuşağa ilaç gibi gelmesini umuyoruz çünkü yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalan bir tür var önümüzde; askeri simülasyon.



- Usta LEVEL'da bize çoban falan demişler, gidip indireyim mi usta?
- Yooo, ben buradan bir kılıç sallarım yıkılır o ofis, yıkılır!

Düşünüyorum da neden bu masalın bir çobana yıkıldığını anlayamıyorum. Masalın ilk anlatıcısı ben olsam herhalde yalancı ve inatçı bir zengin kont yapardım karakteri. Elinde tüm imkanları olurdu yine de kimse onu sevmezdi; parasıyla veya reklamıyla bir - iki kere kandırırdı insanları ama sonunda gerçek ortaya çıkardı ve o da yalnız kalırdı. Tıpkı günümüzün oyun firmaları gibi...

Varan 1: Spore

Ne dediler? "Oyunumuz kendi içinde de oyunlar içerecek, biz de hepsini detaylı kılarak oyuncuyu müthiş bir çeşitliliğe boğacağız. Karakter yaratma paketimizi zaten size sunduk; orada başarımızı gösterdik; başarılı grafikler ve sağlam oynanış öğeleriyle de bunu destekleyeceğiz."

Ne oldu? Karakter yaratma / geliştirme ekranına da fikrin yeniliğine de hiçbir itirazımız yok ama yıllardır beklediğimiz oyunun beş bölümünün de birbirinden sığ olması bizi hayal kırıklığına uğrattı. "Zaman" dediniz bekledik. EA de vardı arkada saray kapısı gibi maşallah. Senin yaptığın oldu mu şimdi Spore...

Varan 2: Star Wars: The Force Unleashed

Ne dediler? "Mükemmel fizik motorumuz sayesinde her şeyi dağıtabilecek, çevredeki tüm detaylarla iletişime geçebileceksiniz; Stormtrooper'lar oldukça gerçekçi tepkiler verecek, üstelik filmdeki bazı kopuklukları bile giderecek senaryomuz sayesinde yeni karakterimiz Starkiller ile destansı bir maceraya atılacaksınız"

Ne oldu? "Fizik motoru" demek bundan ibaret olamaz. "Bu" derken kastım görünmeyen bir boşluğa düşen bir ana karakter, bir kılıç darbesiyle yaprak gibi savrulan düşmanlardı. Hadi "Hollywood havasıdır" diyerek bunu kabul edelim; Stormtrooper'ların gerçekçi tepkisini de filmi baz alarak mı yaptınız, e gubidikler? Böyle ot askerlerle iş yürümez!

Varan 3: Facebreaker

Ne dediler? "Gerçekçi bir boks oyunumuz zaten var; şimdi EA olarak size şirin ve güzel grafikli, yenilikçi oynanış sistemli bir oyun sunalım. Her karakterimiz kendisine özgü davranışın; gelin, arkadaşınızı kapın da doyasıya stres atın..."

Ne oldu? Aynı hikaye: Paraysa para, sabırsız sabır... Tek istediğimiz fazla düşünmeden, dudak ısırmadan geçirilecek birkaç saat. Peki ne mi oldu; biz "Azıcık sığ ve yüzeysel olsun" dedik, EA koca denizi kuruttu. Kaç, vur, kaç, daha hızlı vur mantığını olimpiyat oyunlarına taş çıkaran bir tuş katliamıyla yan yana koydular; yazık ettiler.

Varacak 1: Postal III

Ne dediler? "Postal serisine yasaklar getirildi ama bizim tek istediğimiz oyuncuyu mizaha doyurabilmek ve eğlendirebilmektir. Yeni oyunumuzda da yine yaratıcı görevler koymayı planlıyoruz. Ayrıca Source motorunu kullanıyor ve multiplayer modlarımızla iddialı bir yapım hazırlıyoruz; bizi bekleyin."

Ne oldu? Belli bir kaliteyi aşmaması imkansız Postal III'ün amaçları şu an açıklananlar arasında herhangi bir yenilik yok. Üstüne üstlük yapımcıların oyunun "şiddet değil mizah oyunu" olduğunu yinelemesi gelebilecek tepkilerden korkulup Mortal Kombat'taki gibi düşürülecek bir şiddet seviyesinin kuşuklarını getirdi aklımıza. Çobanın kavalı duyuluyor sanki; umarız başkası çalıyordu.

Varacak 2: Cid the Dummy

Ne dediler? "Grafiklerle oynanabilirliğin ortak noktasının eğlence olması için çalışıyoruz. Bulmacalar, tırmanılabilir duvar veya patlayabilen varil gibi çevre etmenleri ve zekice tasarlanmış karakterlerle evinize konuk olabilmek için gün sayıyoruz."

Ne oldu? Bunlar gün mün saymazlar; çobanın alası olarak anca koyun sayarlar; yahu 10 yıl önce de platform oyunları aynı şeyleri vaat ediyordu. Patlayan varil veya zıplamamızı sağlayan yaylar şu türe ne katacak Allah aşkına? Amatör ruh elbette ki korunur da peşinden piyasa kaygısı olmayan, yenilikçi bir fikir de gelmeli o zaman.

Varacak 3: The Sims 3

Ne dediler? "Sizi sokaklarla buluşturuyoruz, üstelik artık tamamen sizi yansıtan Simler'le detaylı sosyal ilişkilere girmenizi de sağlıyoruz. Ayrıca bu oyunda geniş ruhsal özellikler yelpazesi dışında insanların dış görünüşlerini ve evinizi de hiç olmadığı kadar değiştirebileceksiniz. Hem de ek paketsiz..."

Ne oldu? Şu üstteki paragrafta sokağa direkt çıkabilmek dışında yeni tek bir özellik var mı? Hayır, ilk oyunda da vardı karakter özellikleri, ilk oyunda da Sim'imizi kendimize benzetebiliyorduk, evimizi olabildiğince değiştirebiliyorduk; yani bunlara birazcık daha detay eklemek The Sims 3 değil, olsa olsa The Sims 2: Streets ek paketi olabilir.

YAPIM Cryptic Studios

DAĞITIM TBL

TÜR MMORPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2009 Sonbahar

WEB www.startrekonline.com

UZUN İNCE BİR UZAY YOLUNDA, GİDİYORUZ IŞIK HIZIYLA!

Star Trek Online

Star Trek Online'in hikayesi, biraz hüzünlü başlıyor. Hani inşaata başlayıp da zor geldi mi kaçan müteahhitler vardır ya işte Star Trek Online'in hikayesi de böyle başlıyor. Ancak şimdi başka bir müteahhit devrede. Star Trek ile ilgili bir MMO oyunu yapacağını duyuran Perpetual Entertainment oyunu yarım bıraktı ve kepenklerini kapayacağını açıkladı. Bunun üzerine, devreye Cryptic Studios, "Cryptic Engine" adını verdikleri oyun motoruyla Star Trek Online'i yapacaklarını ve oyunun PC ile halen açıklanmayan bir konsola çıkacağını duyurdu. Yaptığım benzetme sizi ne kadar aydınlatmıştır bilemem ama oyun yapımını bir inşaata benzeterek yanlış yaptığımı zannetmiyorum. Ve içimdeki sesi dinleyip size şunu söylemem gerekiyor: Bu yeni müteahhit daha başarılı olacak gibi!

Star Trek Online ile ilgili son detaylardan bazıları, geçtiğimiz Ağustos ayında Las Vegas'ta yapılan Star Trek konferansında açıklandı. Konferansta Star Trek Online videosu ve oyunun çeşitli görselleri yayınlandı. Star Trek tutkunlarını da heyecanlandıran bu konferans, içeriği ile beni de tatmin etti. Ancak korkularımı yenmeye yetmediğini de açıkça dile getirmeliyim. Çünkü Star Trek ile aynı kefeye koyabileceğimiz bir "uzay yapımı" olan Star Wars'ın online oyunu Star Wars Galaxies, ülkemizde en azından bir World of Warcraft kadar tutunamamış, bir süre sonra da unutulmuştu. Hala oynayan var mıdır bilinmez ama Star Wars Galaxies hak ettiği yeri bul-

AYDINLIK TARAF

- Bir çoğumuzun çok sevdiği Uzay Yolu, Mr. Spock ve Atılğan gemisini bize tekrar kazandırması
- Özgür bir oynanış sistemi
- Yeni gezegenler, yeni galaksiler keşfetme fırsatı

KARANLIK TARAF

- Yeterli reklam yapılmaması nedeniyle oyunun diğer MMORPG'lerden guild transfer etmesinin zorluğu
- Star Wars Galaxies gibi ilgi görmeme ihtimali

mamışken, Star Trek Online ne kadar ilgi görür bilemiyorum.

Uzay dediğin bir gül bahçesi, gezelim avare avare...>

Star Trek Online'da sizin de tahmin edebileceğiniz gibi bir uzay macerası yaşayacağız; uzay gemilerini geliştirebilecek, kendimize göre şekillendirebileceğiz. Oyunda, Klingon Empire ve United Federation of Planets'dan çeşitli karakterler yer alacak. Yani ister bir savaşçı olarak yer alabileceksiniz, isterseniz de geminizin kaptanı, çocuklarınızın hem anası, hem babası olup galakside işinize - gücünüze bakabileceksiniz. Bunun yanı sıra, yeni gezegenler, sistemler ve galaksiler keşfedebileceğiniz Star Trek Online'i cazip kılan nokta. Misal, LucasArts'ın, Star Wars Galaxies'e yaptığı müdahalelerin Star Trek Online'e yapılmayacak olması ve Star Trek evreninin daha özgürce yansıtılması, bizim de bu evrende daha rahat hareket edeceğimiz anlamına gelir, oyun açısından büyük artılar olacaktır.

Star Trek Online'in oynanabilirlik açısından rahat olacağı oyunun videolarından da belli oluyor. Geniş kamera açıları var zoom seçenekleri mevcut. Mekan olarak da kısıtlama yok çünkü galakside

kaptan veya amiral olarak yönettiğiniz geminin kontrolü sizde. Görsel olarak hakim olmanız gereken kısmın yanı sıra, diplomatik olarak da güçlü olmalı ve Star Trek Online'da ayakta kalmak için ekonomik sistemlerinizi de iyi yönetmelisiniz. Birçok ırkın yer aldığı Star Trek Online'da PvP ve PvE oyun modları bulunuyor. Kişisel olarak savaşabileceğiniz gibi, geminiz ile katıldığınız savaşlarda da güçlü olmak zorundasınız. Bu da geminizi ve karakterinizi sürekli olarak geliştirmeniz gerektiği anlamına geliyor. Tabii ki bu da ekonominizin düzgün olmasına bağlı. Yani MMORPG'lere göre klasik bir ekonomik sistem mevcut diyebiliriz. Ne kadar eklemek, o kadar köfte.

Star Trek Convention'da, Star Trek Online ile ilgili çeşitli ipuçları yer aldı ve yapımcı firma daha fazla detayı vermekten de kaçındı. Oyunun çıkacağı konsolun da ya PlayStation 3 ya da Xbox 360 olacağı dedikoduların etrafında dolaşılıyor. Fakat bu tür online oyunların konsollarda pek şanslarının olmadığı da ayrı bir gerçek. Star Trek Online için sabırsızlananlar muhakkak vardır fakat şimdilik sabretmekten başka yapabileceğimiz bir şey yok gibi gözüküyor.

Star Trek Online'nın başarılı bir MMORPG olacağını düşünüyoruz. Oyun, yeni yapımcısı ile daha sağlam temeller üzerine kuruluyor ve bu da beklentilerimizi artırıyor.

TV EKРАНLARINDAN NERELERE...



Uzay Yolu, orijinal adı ile Star Trek tam 42 yaşında. Gene Roddenberry tarafından yaratılan televizyon dizisi serisi, toplam altı seriden oluşuyor.

Bu altı seri de tam 726 bölüm ya da 30 televizyon sezonuna tekabül ediyor. Yani oturup tüm bölümleri izlemek isterseniz ömrünüzden toplam 570 saat (24 güne yakın bir süre) ayırmak zorundasınız. Bunun yanı sıra, 10 sinema filmi ve yüzlerce roman da cabası. Bir de Star Trek Online'e kendinizi kaptırsanız Star Trek serisi sizin için tam bir "ömür törpüsü" olacaktır.





BURNOUT'U VE GTA'YI GÜZELCE HARMANLARSANIZ NE OLUR?

The Wheelman

Vin Diesel direksiyon başına geçince kendini kaybedenlerden. Ama bizim gibi tıkalı İstanbul trafiğinde saatlerce korna çalıp küfür etmek yerine Barcelona sokaklarında gaza basıp gidiyor. Elbette bu bir keyif sürüşü değil, her taraftan sıkıştırıp kovalıyorlar. El frenini çekip tam tur dönerken kalp atışları yavaşlıyor ve Vin, oyundaki adıyla Milo silahını doğrultup düşmanlarından birkaç tanesini mihliyor!

Wheelman'in grafikleri şimdilik hiç de fena durmuyor. Çevreyle etkileşim de, daha doğrusu şehirde yarattığımız yıkım da güzel görünüyor. Oyunun büyük çoğunluğu arabayla yapılan görevler üzerine kurulu ve bir Burnout havası var. Özellikle yıkım görevleri tam bu lezzette olacağı benzer. Bu yıkım görevlerinde amaç iki dakika içerisinde bir çetenin bölgesini mahvetmek. Bol bol araba parçalamak, kafelere dalıp çıkmak, kaldırımlardan gidip bankları dağıtmak ve cam vitrinleri tuz buz etmek bize katlanan, çarpılan ve çoşan bir şekilde puan kazandırıyor. Böyle gaz puanlama sistemlerini çok severim. Bu arada hatırlamak lazım ki bu oyun bir Carmageddon değil. Yayalar siz çarpar çarpmaz ölmüyor. Onları öldürmek için biraz uğraşp birkaç kez çarpmanız, adamakıllı ezmeniz gerekiyor. Yaya öldürmek bu oyunda amaç olmadığı gibi eğlenceli de değil ve size puan kaybettiriyor. Karakterimizin çetelerle sızmaya çalışan bir gizli polis olduğunu düşünürsek gayet mantıklı.

YAPIM Tigon Studios

DAĞITIM Midway

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği

WEB www.wheelmangame.com



Efektler Burnout'taki gibi, çekici

AYDINLIK TARAF

- ✓ Hızlı araçlarla ortalığı dağıtmak ve sapık manevralar yapabileme, bu manevralarla araç çatışmaları yaşama imkanı.
- ✓ Vin Diesel karizması, seslendirme ve müzikler
- ✓ Güzel görünen grafikler, hız efektleri ve hasar modellemesi.
- ✓ Amerika'da geçmemesi, Barselona İspanya görelim bir de, bıktık Newyork'tan.

KARANLIK TARAF

- ✗ Oyunun yaya kısmı araçlı kısmına göre oldukça zayıf duruyor
- ✗ Düşmanlar aldıkları hasara pek aldırmıyor gibi duruyor. Acaba yapay zeka zayıf mı?

Opera Dinlerken Deli Gibi Sürmek

Oyunun en farklı yanlarından biri de müzikleri olacak. GTA'daki radyolar gibi Wheelman'de araç kullanırken klasik müzikten rock'a çeşitli türlerde geniş müzik seçeneğimiz olacak. Çoğu oyuncu elektronik müzikleri yeğleyecektir ama ben hala Heroes of Might and Magic serisinin müziklerini dinleyen biri olarak bu oyunu oynarken klasik müzik ve Opera da dinlemek için sabırsızlanıyorum.

Vin Diesel'in içinde olduğu bir oyunda elbette onun serinkanlı ve karizmatik tavrını, seslendirmesini de bulacağız. XXX filminden yola çıkarak diyorum ki deli gibi gazladığımız bir aksiyon oyununda Vin'in ağır abiliği çok güzel duracaktır. Ortalamanın üzerinde, eğlenceli bir oyun olmasını bekliyoruz. ☺

Grand Theft Auto ve Burnout sevenler için gayet eğlenceli olacağı bezeyen oyunda yaya görevler de var ancak büyük ağırlık araç kovalamaca ve aksiyon sahnelerinde. Bu tam bir aksiyon oyunu olacak ve yeterince adrenalin pompalayacağı beziyor.

FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Geçen aydan itibaren futbol ile ilgili yazılar yazmaya başlayacağımı söylemişim ve bu konuda oldukça olumlu tepkiler aldım. Bana mail gönderen tüm okurlara teşekkürlerimi sunarım ve bu ay da Türkiye'nin önemli takımlarından Fenerbahçe hakkındaki yorumlarımı size

aktarmak isterim. Fırat tarafından bol bol bilgilendirilerek hazırladığım bir yazı olacak yine.

Geçtiğimiz sezon Fenerbahçe'nin Avrupa Şampiyonlar Ligi'nde neler yaptığına tüm futbol dünyası gibi ben de şahit oldum ve takımı takdir ettim. Önceki yıllarda adını -daha çok- yaptığı transferlerle duyuran bir takımdı Fenerbahçe. Şahsen ben de transfer haberleri sayesinde tanır olmuşum takımı. Ortega ve Anelka gibi iki dünya yıldızın Türkiye'ye gelmesi büyük bir olaydı ve bu transferlerin dünya basınında yer bulması, takım için büyük bir reklam fırsatıydı. Bunların üstüne Zico ve Roberto Carlos ikilisinin yer aldığı bir sezonda takımın Şampiyonlar Ligi'nde yakaladığı çıkış da dikkat çekiciydi. En nihayetinde takım Inter, PSV ve Sevilla gibi takımları alt ederek Şampiyonlar Ligi'nde çeyrek finale çıktı ve benim kanaatimce Chelsea'yi de eleyebileceğini bir turda Avrupa'ya veda etti. Ancak gördüğüm, duyduğum ve izlediğim takımda geleceğe yönelik bir ışık vardı. Ama...

Bu yıl Avrupa Şampiyonası'nı da yakından takip etmiş biri olarak Fenerbahçe'nin tamamen reklam amaçlı bir tutum izlediği fikrine kapıldım. Avrupa Şampiyonu olan İspanya Milli Takımı'nın teknik direktörünü ve son sezonda İspanya Ligi'ni gol kralı olarak tamamlayan bir forvet oyuncusunu transfer etmek elbette büyük ses getirecekti. Peki, bu durumun başarıya katkısı ne olacaktı? Üstelik takıma katkı sağlanmış gibi bir hava estirilmişken, Avrupa Şampiyonası'nda da boy gösteren Aurelio gibi bir oyuncunun takımdan ayrılması büyük bir kayıptı. Sezona yeni bir teknik direktör, yeni bir forvet, geçen yıl Avrupa maçlarında yıldızlaşan Deivid'in sakatlığı ve zayıflayan bir orta saha ile başladı Fenerbahçe. Bu tip değişimler birçok büyük Avrupa takımında gerçekleşebilir ancak böylesine kötü bir başlangıç tahmin edemezdim herhalde. Bu yıl Bayern Munich ile birlikte Avrupa'nın en kötü sezon başlangıçlarından birini yaptı Fenerbahçe. Ligde aldığı mağlubiyet sayısı kabul edilemez boyuta ulaştı ve Şampiyonlar Ligi'nde de grubun vasat takımları karşısında vasat bir oyun ortaya koydu. Takımlarda değişim olabilir ancak böylesine kötü bir başlangıç yapılıyorsa bir şeyler yanlış yapılmış demektir. Yeni teknik direktörün oyun felsefesi takıma uymamış olabilir, yanlış transferler ve sakatlıklar sonucu kadro zayıflamış olabilir, ciddi motivasyon problemi olabilir; ne dersiniz deyin.

Açıkçası, klasik bir "toparlanırlar" durumundan uzak görüyorum Fenerbahçe'yi. Çünkü zayıflamış, bir hayli yıpranmış ve inancını kaybetmiş bir takım gördüm izlediğim maçlarda. Bu durumda takımı düştüğü durumdan kurtarmak için kulübe büyük iş düşüyor. Koca bir sezon, henüz sezonun başlarındayken heba olacak gibi.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr



Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC		
KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Call of Duty: World at War	FPS	Treyarch
Chronicles of Spellborn	MMORPG	Spellborn
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	Action Forms
Football Manager 2009	Spor	Sports Interactive
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rocksstar North
Left 4 Dead	FPS	Turtle Rock Studios
Lord of the Rings Online: Mines of Moria	MMORPG	Turbine
Madagascar: Escape 2 Africa	Aksiyon	Toys for Bob
Men of War	Strateji	Best Way
Metro 2033: The Last Refuge	FPS	4A Games
Mirror's Edge	FPS	EA DICE
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Beenox
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon	The Collective
Steel Fury: Kharkov 1942	Simülasyon	D-Studio
The Sims 2: Mansion & Garden	Simülasyon	Maxis
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics
Wow: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard Entertainment
World War One: La Grande Guerre 14-18	Strateji	Ageod

ARALIK		
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment
Prince of Persia	Aksiyon	Ubisoft

OCAK		
Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition

ŞUBAT		
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Demigod	RPG	Gas Powered Games
Empire: Total War	Strateji	Creative Assembly
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
The Godfather II	Aksiyon	EA Games
The Sims 3	Simülasyon	EA Games

PS2		
KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Disney Quiz	Parti	Disney Interactive Studios
Eternal Poison	RPG	Banpresto
Hasbro Family Game Night	Parti	EA Games
High School Musical 3: Karaoke	Müzik	Disney Interactive Studios
High School Musical 3: Senior Year DANCE!	Müzik	Disney Interactive Studios
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Madagascar: Escape 2 Africa	Aksiyon	Toys for Bob
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Beenox
Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	Aksiyon / Adventure	DSI

Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
Shrek: Carnival Craze	Eğlence	Activision
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics
World Championship Off Road Racing	Yarış	Activision
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S

ARALIK		
Ar tonelico 2	RPG	Banpresto
Dragon Ball Z: Infinite World	Dövüş	Namco Bandai
Shin Megami Tensei: Persona 4	RPG	Banpresto

PS3		
KASIM		
Alone in the Dark: Inferno	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Call of Duty: World at War	FPS	Treyarch
High School Musical 3: Karaoke	Müzik	Disney Interactive Studios
Madagascar: Escape 2 Africa	Aksiyon	Toys for Bob
Metro 2033: The Last Refuge	FPS	4A Games
Mirror's Edge	FPS	EA DICE
Mortal Kombat vs. DC Universe	Dövüş	Midway
MotorStorm: Pacific Rift	Yarış	Evolution Studios
Naruto: Ultimate Ninja Storm	Dövüş	CyberConnect2
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Beenox
Resistance 2	FPS	Insomniac Games
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team
Tom Clancy's EndWar	Strateji	Ubisoft
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics
World Championship Off Road Racing	Yarış	Activision
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S

ARALIK		
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment
Prince of Persia	Aksiyon	Ubisoft
WET	Aksiyon A2M (Artificial Mind and Movement)	

OCAK		
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition

ŞUBAT		
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
Eternal Sonata	RPG	Namco Bandai
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
Killzone 2	FPS	Guerilla
The Godfather II	Aksiyon	EA Games

XBOX 360		
KASIM		
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	Aksiyon / Adventure	Rare

Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Call of Duty: World at War	FPS	Treyarch
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	EA Games
Gears of War 2	Aksiyon	Epic Games
High School Musical 3: Senior Year DANCE!	Eğlence	Disney Interactive Studios
Left 4 Dead	FPS	Turtle Rock Studios
Madagascar: Escape 2 Africa	Aksiyon	Toys for Bob
Mirror's Edge	FPS	EA DICE
Mortal Kombat vs. DC Universe	Dövüş	Midway
Naruto 2: Broken Bond	Dövüş	Ubisoft
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Beenox
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron Ent. GmbH
Scene It? Box Office Smash	Eğlence	Krome Studios
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team
This is Vegas	Aksiyon	Surreal Software
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics
Tom Clancy's EndWar	Strateji	Ubisoft
World Championship Off Road Racing	Yarış	Activision
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S

ARALIK		
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment
Prince of Persia	Aksiyon	Ubisoft
WET	Aksiyon A2M (Artificial Mind and Movement)	

OCAK		
RACE Pro	Yarış	SimBin
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition

ŞUBAT		
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
The Godfather II	Aksiyon	EA Games

PSP		
KASIM		
Buzz: Brain Bender	Eğlence	Curve Studios
Football Manager 2009 Handheld	Spor	Sports Interactive
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
Tom Clancy's EndWar	Strateji	Ubisoft
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S

OCAK		
Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive

HABER FAZLASI

- Blizzard'ın yeni MMO projesinin World of Warcraft 2 olmayacağı açıklandı. Belki StarCraft, belki de hiç adını sanını duymadığımız yeni bir yapımla karşılaşacağız.
- Bioshock'ın PS3 versiyonunun çıkmasıyla birlikte Bioshock 2'nin ilk fragmanına da şahit olduk. 10 yaşlarında bir kızın, Atlantic sahilinde denize karşı durduğu fragman, Bioshock 2: Sea of Dreams logosunun ekrana gelmesiyle sonlanıyor.
- Steam üzerinden satışa sunulacak olan ve 21 Kasım'da piyasada olması beklenen Left 4 Dead için ön sipariş verirsiniz, %10'luk bir indirim yakalayabilirsiniz.
- Aynı StarCraft II gibi, Mirror's Edge de hikayesini üç oyunda anlatmayı seçti. Senaryonun tek oyuna sığmasının mümkün olmadığını açıklayan EA, diğer oyunlarda başka karakterlerin hikayelerine de değinebileceklerini belirtti.
- GTA'nın "tropik" versiyonu olarak nitelendirilebileceğimiz Just Cause 2, 2009 yılına ertelendi.
- Herkesin bilgisayarının bir köşesinde mutlaka bulunan bir oyun vardır: Bejeweled. Bağımlılıkla eş anlama gelen bu oyunun üçüncüsü, Bejeweled Twist üzerinde üç yıldır çalışılıyor ve PopCap Games yeni oyununu bu ay piyasaya sürmüştür.





GERÇEK İNTERNETLE şimdi tanışın

Hızlı, kesintisiz, ekonomik, güvenli ve temiz internet...

Merhaba

Ben **PİN**,

Hayata sıradan bir bilgisayar faresi olarak başladım.

İnternet denen icattan sonra dertler başımdan hiç eksik olmadı...

İnternetiniz yavaşladığında ilk bana kızıyorsunuz...

Bağlantınız kesildiğinde ilk bana vurdunuz...

Virüslerin acısını benden çıkardınız...

Kabank faturaları da benden bildiniz..

Her zaman elinizin altında olan, yap dediğinizi yapan benden...

Siz internet masalları dinlerken derdinize derman bulmak bana düştü...

Hızlı, kesilmeyen ve güvenli internetin hayatı nasıl kolaylaştırdığını keşfettim.


Gezdim sanal alemi, buldum gerçeği.

İşin sırrı, dijital kablo tv hattı üzerinden uydu destekli internette...

Şimdi ben, kendini gerçekleri anlatmaya adanmış Profesör internet Gezginini PİN'im...

Görevim; sizi yarı yolda bırakmayan, faturası el yakmayan, hızına yetişilemeyen internetle buluşturmak.

Buluşma noktamız UYDUNET...

Destek  Uydu

Erişim  Dijital kablo tv hattı

Çağrı Merkezi | 126
www.uydunet.net

UYDUNET
gerçek internet

Uydunet bir TÜRSAT markasıdır

INTEL GAMEX

Hayatınızın oyunu, kaldığı yerden...

Evet, beklenen an için geri sayım başladı. Bu yıl üçüncüsünü düzenlediğimiz ve güçlü bir gelenek olma yolunda emin adımlarla ilerleyen Türkiye'nin en büyük oyun festivali Intel GameX, yine sınırsız eğlence / adrenalin vaat ediyor. Intel GameX, her yıl olduğu gibi 2008 yılında da "büyük kardeşi" olarak isimlendirebileceğimiz Uluslararası Bilgisayar ve Tüketici Elektronik Fuarı Compex'in bünyesinde, 20 - 23 Kasım tarihleri arasında, Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda hayat bulacak. Şimdi, fuara katılım göstermesi kesinleşmiş olan firmaların ve LEVEL'in düzenleyeceği aktiviteler hakkındaki bilgileri sizlerle paylaşalım. DORUK

WGT VE LAN PARTİ OYUNLARI

WGT

Call of Duty 4: Modern Warfare
Counter Strike v1.6
Need for Speed Prostreet
Pro Evolution Soccer 2009

LAN PARTİ

CoD4: Modern Warfare
Counter Strike v1.6
Need for Speed Prostreet
Pro Evolution Soccer 2009
Crysis
Warcraft III: Frozen Throne
Battlefield 2
Quake III ya da Unreal
Tournament III

ASUS

World Gamemaster Tournament 2008 ve LAN Parti

Sektörün önde gelen firmalarından biri olan ASUS, geçtiğimiz yıl olduğu gibi bu yıl da Intel GameX'in lokomotif katılımcılarından biri. ASUS, fuara bambaşka bir heyecanı beraberinde getiriyor ve fark yaratmayı başarıyor: World Gamemaster Tournament Türkiye Finalleri... WGT Türkiye elemelerinden başarıyla çıkacak olan, kendi oyun kategorisinde ilk üç sırayı almış olan ekipler / oyuncular, Intel GameX festivalinde kozlarını paylaşacaklar. Solukları kesecek olan bu karşılaşmalar, kuşkusuz ki heyecanı doruklara çıkaracaktır. "En iyiler" in mücadelesine hazırlıklı olun; geri adım atan kaybedecek!

WGT Türkiye elemeleri ise iki gün boyunca, İstanbul'da, Adeks İnternet Cafe'de yapılacak. Elemelerin yapılacağı kesin tarih belirlendiğinde tarihler www.gamex.com.tr adresinden duyurulacak.

Ödül konusuna gelince... ASUS, Intel GameX'te gerçekleştirilecek olan finaller sonunda, şampiyon oyunculara turnuva boyunca kullandıkları bilgisayarları hediye etmeyi planlıyor.

ASUS ayrıca, serbest turnuvalar ile de eğlencenin dozunu arttıracak. Firma, 50 sistemle Intel GameX'e katılım göstermeyi planlıyor.

Not: ASUS'un düzenleyeceği WGT Türkiye elemeleri hakkındaki sorularınızı sevil_a@asus.com.tw adresinden Sevil Albayrak'a sorabilirsiniz.



LEVEL ALANI

Xbox 360, PlayStation 3, LEVEL editörleri ve fazlası...

Geçen yıllarda olduğu gibi bu yıl da LEVEL alanında eğlence tavan yapacak. Alanda PlayStation 3'ler ve Xbox 360'lar yer alacak. Ve tabii ki biz de sizle oyun oynamak için orada olacağız. Şimdilik oynayacağımız oyunların tamamı belli değil ancak Pro Evolution Soccer 2009 oynayacağımız kesin. Kim bilir, belki sizle de birkaç maç yapma şansı yakalarız. Buna ek olarak yeni çıkan tüm oyunları da LEVEL alanında test edebilirsiniz.

HP

LAN Parti

Intel GameX'in bir diğer önemli konuyu da sektörün yine önemli firmalarından biri olan HP... Önceki GameX'te gerçekleştirdiği turnuvalarla fuar alanını renklendiren HP, bu yıl da hoş sürprizlerle size keyifli dakikalar yaşatmayı planlıyor. Turnuvalar sonunda oyunculara birçok hediye dağıtılacak.

ANA SAHNE

World Gamemaster Tournament 2008 Finaleri, Guitar Hero, Rock Band şovları ve fazlası

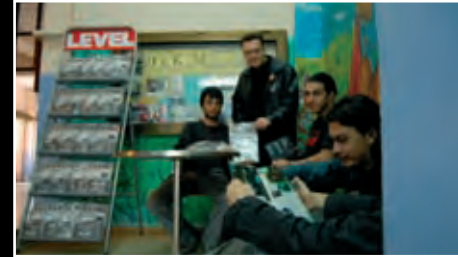
Fuar alanının kalbi... Önceki yıllarda gerçekleştirilen organizasyonlarda, festival alanın atmosferine bambaşka bir boyut katan Intel GameX ana sahnesinin bu yıl da odak noktalarından biri olacağına şüphe yok. Son Intel GameX'te, ana sahnenin yıldızı Guitar Hero'ydu. Bu yılın yıldızı ise Rock Band olacak... Hard'n Heavy ve Heavy Metal'in klasikleşmiş parçalarını fuar alanındaki izleyicilerin karşısında çalarken kendinizi gerçek bir rock star gibi hissedeceksiniz.

Long live Rock'n Roll! Sizi gürültü yapmaya çağırıyoruz!

Yine ana sahnede ünlü konukların Rock Band performanslarını izleme şansı da elde edeceksiniz. Yanı sıra farklı oyunları da yine ana sahnenin dev ekranında oynama şansı bulacaksınız. Ve birçok sürpriz ve hediye de cabası...

ICON 08

İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü geçtiğimiz günlerde dördüncü Convention'ını düzenledi.



Sonbaharla birlikte öğrenci tayfası için ders seçimleri ve koşuşturmacayla dolu yeni bir yıl başlar. Ama bu aynı zamanda oyun oynamak için bol bol adam toplayabileceğiniz güzel zamanların da başlangıcıdır. FRP / RPG sevenler, İstanbul Üniversitesi Beyazıt Kampüsü'nde, Öğrenci Kültür Merkezi ve tayfanın bu buluşma için kapattığı Zefre Kafe'de buluştu. Bu önemli hobi buluşması oldukça zengin ve eğlenceli geçti. Kostüm, örme zincir, figür, zar, Magic the Gathering ürünleriyle dolu (Yusuf Bey, AT-AT başta olmak üzere süper modeller getirmişti.) stantların da yer aldığı Icon'da, incik boncuk dolu, kermes tadında eliş standı bile vardı. Icon'da biz de LEVEL olarak bir stant açıp dergimizi tanıttık. Derginin tam iş yetiştirme dönemine denk gelen Icon'a ancak ben katılabildim.

Peki, neler oldu Icon'da? Stant kurdum da ne yaptım? Açıkçası tanıdığım, çok sevdiğim insanların yanı sıra, yeni insanlarla tanıştım ve bol bol muhabbet et-



tim. Hobicilerle insanlarla camiayı nasıl büyütürüz, neler yaparız düşündük. Fallout 3 başta olmak üzere bolca oyun muhabbeti döndü ama özellikle "Eski oyunlar ne güzeldi baba! Şu vardı hatırlar mısın, ooo bunda nasıl eğlenirdik..." derken oldukça iyi vakit geçirdik. Ortam çok güzeldi çünkü herkes oyuncuydu ve eğlenmeye gelmişti.

18 Ekim Cumartesi Delusion, Avatar, Call of Cthulhu, Cyberpunk, Star Wars, Forgotten Realms, GURPS, İkinci Dünya Savaşı, Stargate Atlantis, Wheel of Time ve özgün senaryolar oynandı. Bol bol karışık sandevic, elma dilim patates ve İnegöl köfte tüketen obur FRP'ci kitle rol yaparken ortalığı kahaahalar ve zar sesleri doldurdu. Bahçede kostüm standından alınan kostümler, kılıçlar ve baltalarla ortaçağ atmosferi yaşandı, güzel fotoğraflar çekildi.

Kan ve Gözyaşı: Houses of Blood LARP yani Live Action Role Play'de oyuncular karakterlerinin kos-



tümlerine bürünerek, tiyatroya işlenen dramatik bir hikayede yerlerini aldılar.

19 Ekim Pazar günü İstanbul Efsaneleri, In Nomine, Paranoia, Warcraft, Hunter: The Reckoning, Silent Hill, Dragonlance, Legend of the Five Rings, Arcanum ve özgün senaryolar vardı. Cumartesi gecesi kostümlü partiden sonra hasta ve yorgun kitleden kayıplar olduğu için Deadlands Larp'ı ne yazık ki patladı. Ancak hayatta kalan oyuncular şerif yıldızları ve kovboy şapkalılarıyla olayı hemen masaüstü oyuna çevirdiler. Ben de arada oyunsuzluğa dayanamayıp bir arkadaşımın şapkasını ödünç alıp oyuna dahil oldum. Undead karakter oynamanın keyfi başkaydı!

Başta İÜBKFT olmak üzere emeği geçen herkese, bu güzel iki gün için teşekkür ediyor ve sonraki Con için sabırsızlanıyorum. Siz LEVEL okuyucularını da gelecek Convention'lara katılmaya ve eğlenmeye davet ediyorum. ☺ ALI

İCON
2008

YAKIN PLAN YAZAN TUNA SENTUNA

YAPIM Obsidian Entertainment

DAĞITIM SEGA

TÜR Aksiyon / RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2009

WEB www.alphaprotocol.com



ALPHA PROTOCOL

Eğer CIA'in sizinle bir problemi yoksa mutlaka bir başkasıyla vardır. Fakat bu duruma sevinmeden hemen önce şu soruyu kendinize sormanız gerekir: CIA'in başkasıyla olan sorunu beni ne zaman etkileyecek?



AYDINLIK TARAF

- ✔ Diyaloglardaki cevaplarınıza göre farklılık gösteren oynanış sistemi
- ✔ Görevleri özgürce seçebilme olanağı

KARANLIK TARAF

- ✘ Heyecan verici herhangi bir özelliğinin bulunmaması
- ✘ Halen- vasat durumdaki grafikler

Ajan olmak... Başlı başına bir mücadele. Bir sanat belki de... Çoğuna göre "hin"lik, bir diğer kesime göre ise "gereklik".

"Bu belgeler kimsenin eline geçmemeli!" cümlesi ağızdan çıktığı an, bir kurumun kulağına gider ve bir ajan hemen, bu cümledeki belgelerin peşine düşer. Ajan, bu noktada çok dikkatli olmalıdır. Kimsenin onu tanımadığından emin olsa bile ihtiyatla hareket etmelidir ki neyin peşinde olduğu anlaşılmasın; dost olarak bilinsin ama arka planda binbir türlü iş çevirmeye devam etsin.

Ajanların birçoğu, siz o kişinin ajan olduğunu anlamanıza izin vermeden ya ortadan kaybolur, ya da bu keşfinizi düşünecek sadece birkaç dakika verir size. Eğer elinizde bir M-16 bulunmuyorsa, bir ajana onun ajan olduğundan haberdar olduğunuzu kesinlikle belli etmemelisiniz. (Zaten silahlı olmanız bile sizi kurtaramayabilir.)

Takım elbisesiyle fiyakalı fiyakalı dolaşan ajanların yanında, dalış kıyafetinden bozma, "lateks" olarak tabir edebileceğimiz bir malzemeden yapılmış olan son derece yapışkan ve vücut hatlarını bir o kadar gösteren, uygunsuz kıyafetler tercih eden ajanlar da yok değildir. Bunlar genellikle gölgelerde oturur, insanların arkasından gölgeleriymiş çesine ilerlemeye özen gösterir ve güvenlik kamerasıymiş, web kamerasıymiş, bunların hiçbirine pas vermezler. Yeri geldiğinde



tavanda asılı kalıp insanlara tepeden bakarlar, yeri geldiğinde ise termal görüşe geçip kimin ateşi var, kim grip olacak şapadanak anlarlar.

Pek marifetli olan bu ajan kısmının başına ne gelirse dost olarak bildikleri düşmanlarından gelir maalesef. Kurşunlara hedef oldukları için ölmezler. Elektrik şokuna tabi tutuldukları için zarar görmezler. Bu talihsiz insanların %70'i arkadan bıçaklanır; hem de bağlı buldukları kurum tarafından...

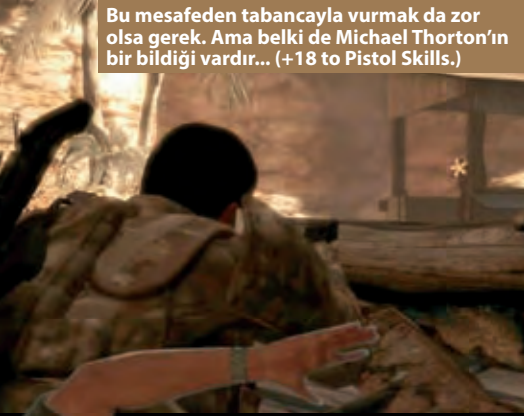
Amerikan Hükümeti adına!> Tabii ki bir ülkenin kendi ajanına kin gütmesi de rastlanabilecek senaryolar arasında. Alın size Michael Thorton. Yeni yetme bir ajan kendisi belki ama bu, Amerikan hükümetinin tüm işini gücünü bırakıp bu adamın peşinden koşmasının önüne geçemiyor. Üstelik zavallı ajanımız bir komploya kurban gitmiş durumda. Yerine getirmesi istenen bir görevde işler ters gidiince Amerika, biricik ajanını hiçe saymayı seçmiş ve kırmızı düğmeye basmış. ("Tehlike anında ajani yok et!" tuşu.) Fakat Thorton'un da kendine göre bazı kartları var. Sadece yüksek seviye ajanlara ayrılmış olan "Alpha Protocol" protokolünü





"Lütfen ateş etme! Bunlar takma sakal! Sağ gözüm de sapasağlam! Ben sadece heyecan arayan bir İsviçreli'yim!"

Bu mesafeden tabancayla vurmak da zor olsa gerek. Ama belki de Michael Thorton'un bir bildiği vardır... (+18 to Pistol Skills.)



☞ (Şaşırdınız, biliyorum.) devreye sokuyor ve bu komployu çözme hakkına kavuşuyor. Bir nevi Jason Bourne oluyor Michael Thorton ve bu garip senaryoda kendini aklamak için türlü mücadelelere giriyor; yelken açıyor gizemin ve kötülüğün hükümdarlığına...

Sevgili Thorton, bu macerasında bizi RPG öğeleriyle bezenmiş... Hayır. Aksiyon öğeleriyle bezenmiş bir RPG'nin içine sürüklüyor. Siz deyin "Knights of the Old Republic", ben diyeyim "Mass Effect"... (Çok farklı oldu gerçekten.) Yalnız oyunun bu yapımlardan sıyrılan büyük bir farkı var, o da zamanın "herhangi bir zaman" değil, tam olarak günümüzü işaret ediyor olması. Dolayısıyla elinizde plazma silahları,



lazer roketleri (O da neyse artık.), proton ayırıcıları ile dolaşmayacak, efendi gibi envai çeşit makineli tüfek ve bombayla yolunuzu açmaya çalışacaksınız. İşin içinde bu kadar ses getiren, bu kadar yerinde duramayan, heyecan dolu silah ve mühimmat olunca da ister istemez olayların gidişatı renkleniyor. Mesela, hemen önünüzde bombalar patlıyor; polisler teröristlere kan kusturuyor ve bu sırada sizin bir diyaloga girmeniz gerekiyor. Yalnız ufak bir detay var; siz de arananlar arasındasınız. Eh, böyle bir durumda da sakın sakın orada muhabbet etmeniz beklenemez ve Alpha Protocol da bunu yapmanızı istemiyor. Macerasının her aşamasında, sevgili ajanımız Thorton kısa sürede karar vermeli ve bunu yansıtmalı. Bir diyaloga girdiğinde diyalogu sonlandırmak, bir soruya cevap vermek için çok kısa bir süresi bulunacak ajanımızın ve bu da oyunun gidişatını etkileyecek. Mısal, elçiliğin önündeki güvenlik görevlisiyle uzlaşmayı seçip elçiliğe girmekle, o görevliyi

YOLUNU SEÇ, EKİPMANINI BELİRLE

Alpha Protocol oyunu farklı tarzlarda oynamanıza izin veriyor neyse ki. Yani karakteriniz hem önüne çıkan kişinin çenesiyle kaval kemiğinin yerini iki saniyede değiştirebilir, hem de 1500 metreden attığını vuran bir karakter olamayacak. Seçebileceğiniz dört yolu burada tanıtıyorum ki şimdiden planınızı yapın, yazın / çizİN ve sonra yorganın altına girip ağlamayın. (Ben peluş ayıma da sarılıyorum.) (O sarıldığın benim peluş ayımdı. - Elif)

Gizli - kapaklı ajan: Gölgeleri dost bilemiş, düşmanlarını kurbanlık koyun olarak gözüne kestirmiş olan bir karakter yaratabilirsiniz. Fark edildiği anda kaçması gereken bu ajan tipi çoğu silahı etkili bir biçimde kullanabilir ama ciddi çatışmalarda da aynen yere iner.

Silah uzmanı: Ver eline bunun iki tane Uzi, sal çayıra, ormana ateş edip dursun. Ama öyle haybeye ateş etmez silah uzmanları; düşmanları metrelerce öteden görür, alnının çatından da vurmadan bırakmaz. Şayet ki irice bir ağabeyimiz yanına yaklaşırsa o zaman hapi yuttu demektir...

Mühendis: Bir M24 SWS ile ateş edemeyecektir kendisi ama bu silahı önce bir cep telefonuna, o cep telefonunu bir blender'a bağlar ve bu birleşimi bir GPS tabanlı uydru silahına dönüştürebilir mühendisler. Düşmanlarını türlü türlü teknolojik cihazla şaşırtıp ya ortamı terk etmeye meyillidirler, ya da o teknolojik silahla düşmanı takriben 100.000 parçaya bölerler. Dengesizdirler anlayacağınız...

Dövüş sanatçısı: Açıkçası bu yolu tercih etmek, kurşunların bu denli ön planda olduğu bir oyunda ne kadar mantıklı olacaktır, şüphe içerisindedim. Bu bölümdeki yeteneklere birkaç puan harcanabilir ama karakteri bir Jean Claude Van Damme'a dönüştürmek de çok anlamlı gelmiyor şu aşamada. (Başka bir aşamada tekrar görüşmek dileğiyle; esen kalın!)

İşte göğüs kafesine vurulmuş mükemmel bir yumruk. Ağzından dökülen anlamsız kan da cabası!





İç açıcı detaylar içermiyor.)

Her şeyin pek standart olmasına aldırmadan bu oyuna bir şans verilmesi gerektiği kanaatindeyim. Eğer oynanış sistemini sağlam tutarlarsa, sıradan senaryoya ve klişelere aldanmadan bu oyundan zevk alabiliriz. Yok olmazsa... O zaman bu yazıyı aynen alırım, tüm temennilerimi beddualarla değiştirip tekrar yayımlarım; puanı da basarım eksinin altında, olur biter. Gider ayak moralim bozuldu... ☹

"Alpha Protocol oyun dünyasına yepyeni bir soluk getiriyor" demek isterdim ama bu olmayacak. Aksiyona dayalı oynanış sistemi ve çizgisel ilerlemeyen senaryosuyla diğer oyunların arasından sıyrılabilir ama burada da oynanış sisteminin ne kadar iyi olacağı önem kazanıyor.



bayılıp içeri sızmak arasında bir fark bulunacak. Bu işlemi gerçekleştirdikten hemen sonra mekanı basan teröristler ve bu teröristlere karşı koyan askerler arasındaki çatışmada, o görevli ya sizin yanınızda yer alacak, ya da arkadaşlarıyla birlikte sizi üç yönden gelen bir ateşin arasında bırakacak. Bu kısa vadeli bir örnektir; yapımıcılardan gelen açıklamalara göre uzun vadede etkili olacak birçok seçenekle de karşı karşıya kalacağız.

Önce Aruba, ardından Himalayalar> Pek efendi ajanımız Michael Thorton'ın hikayesi bir yerlerde başlayacak ve bir yerlerde sonlanacak. Bu iki yer hakkında henüz elimizde bilgi yok ama öğrendik ki Thorton macerasını sonlandırma çabasıyla diyor diyor gezecek, gezdikçe görececek, gördükçe de heyecana kapılıp birilerini vuracak. Thorton'ın görev ve bölge seçiminde özgür olacağını duymak ise sanırım bunca safsatanın tek gerçekçi ve iddialı açıklaması olacak. Gelecek zamanı bir kenara bıraktığımız saniye sizinle tekrar birlikteyim!

Bu sayfadaki kutulardan bir tanesinde göreceğiniz üzere Thorton'ı şekillendirmek, adeta kilden yapılmışçasına yoğurmak bizim elimizde. Türlü türlü yetenekle donatılmış olan karakterimize puanlar harcayarak onu daha güçlü hale getirebileceğiz. Oyu-

nun başlarında son derece uyduruk olan tabancaya yüklenerek siper arkasından "kör atış" yapabilmek mümkün olacak, bu atışların "kritik vuruş"lara dönüşmesi de an meselesi olacak. Ekipmanlara yönelik puan dağıtımının yanında direkt olarak özel yeteneklere de yoğunlaşabileceğiz. Bu yeteneklerden bir tanesi Thorton'ı bir süreliğine sonsuz cephaneye ile ödüllendirecek ve önüne geleni saniyeler içerisinde yere indirmesine izin verecek, bir diğeri ise sistemlere izinsiz giriş yaparak taretleri düşmanlara karşı kullanmasına olanak tanıyacak. Bu tip birçok farklı yeteneğin oyunda bulunacağı söyleniyor lakin bunların kaç tanesi gerçekten işimize yarayacak, onu ancak zaman içerisinde görebileceğiz.

Protokolün Alfa'sı Beta'sı olmaz!> İşin içinde para olmayan bir oyun yoktur; bunu kulağınıza küpe edin. Alpha Protocol'ın da bu kuralı benimsemiş olduğunu görüyor ve Thorton'ın görev aralarında silah kaçakçılığına yardımcı bulunduğuna şahit oluyoruz. Beğenmediği silahları satabilen, yerine yenilerini alıp daha fazla ateş gücüne sahip olan ajanımız, çeşitli zırhlar ve ekipmanlarla da kendisini güçlendirmeyi çok iyi biliyor. (Standart bir özellik olduğunun ben de farkındayım ama sadece yerden bulduğumuz silahlarla idare ediyor da olabilirdik; olaylara geniş çerçeveden bakmamız her zaman bizim için hayırlı ve... Eah! Bitti tamam.)

E3'te pek uyduruk, GC 08'de ise daha iyi görünen grafiklerle karşımıza çıkmış olan oyunun bu yönü hakkında pek fazla bir şey söylemedim çünkü bunun için hala erken sayılır. (Kimseyi rencide etmek istemiyorum lakin grafik mevzusu pek de

Gözünün önünde, duvarı parçalayan saçmaların yarattığı gürültüyle dona kalmış bir devlet memuru...

AJAN DOĞDUM, AJAN ÖLECEĞİM!

Alpha Protocol ne ilk, ne de son ajan temalı oyun olacak. Eğer iptal edilmezse, piyasaya çıktığında büyük bir oyuncu kitlesinin ilgisini çekecek üç adet oyun var. İlginin dahilindeyse, bu kutunun içeriğinden ayrılmayın.



THE AGENCY SONY

World of Warcraft'ı alın, içinden Orclar'ı, Elfier'i, "LFG, lol, OMG n00b" diyen insanları çıkartın ve yerlerine sırasıyla ajanları, paralı askerleri, bir saniye bile düşmeyen aksiyonu ve sağlam FPS dinamiğini getirin. Ortaya çıkan yapım kısaca The Agency olarak özetleniyor ve Sony Computer Entertainment bu oyunun PS3'ün yanında PC'ler için de tasarlıyor ki daha geniş bir oyuncu kitlesine hitap edebilsin; mouse kullanan PC oyuncularını, Dual Shock 3'lerle nişan almaya çalışan aciz insanları rahatça devirsin. Oyunun çıkış tarihi ve gelişim süreci hakkında uzun süredir bir açıklama yapılmıyor olması ise hiç de hayra alamet değil.



SPLINTER CELL: CONVICTION UBISOFT

"Abi; galiba abartıp Assassin's Creed'in aynısını yaptık, istersen oyunu erteleymeli de çökmesin millet..." cümlesi o Ubisoft ofisinde söylenmediyse ben de adam değilim. "Kalabalığı kullanarak gözden kaybolma" hadisesinin, oyunun sahip olduğu en büyük özellik olarak lanse edildiği Conviction, ertelendi de ertelendi; sonunda da "ne zaman çıkacağı belirsiz" statüsüne ulaştı. Bu arada oyunun konusunu da söyleyeceğim ve çok şaşıracaksınız: Sam Fisher bir zamanlar hizmet ettiği organizasyon ve hatta devlet tarafından kovalanıyor! Şaşırdınız, lütfen saklamayın...



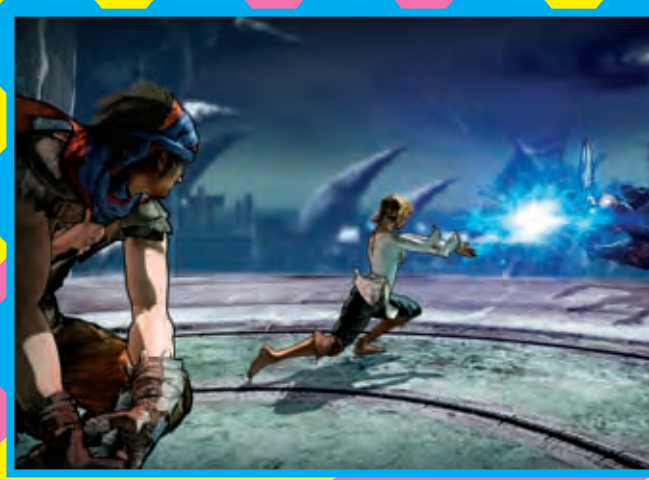
QUANTUM OF SOLACE ACTIVISION

James Bond'un son işi Quantum of Solace'ın bir oyuna dönüşmesi gibi bir şey söz konusu değil. Üstelik üstteki diğer yapımlardan farklı olarak bu ay piyasada olacak kendisi lakin kendisini sevecek miyiz, ondan emin değilim. Call of Duty 4'ün motorunu kullanan ve FPS kamerasından oynanan oyun, Bond'un ajanlık yeteneklerini pek fazla ön plana çıkarmadan bol aksiyon getirecek ekranlara. Bakalım CoD4'ten sonra çekebilecek miyiz bu oyunu...

tokyo game show

2008

Amerika ve Almanya büyük oyun organizasyonlarına ev sahipliği yapar da işin ehli Japonya durur mu hiç? Oyun dünyasına genel anlamda hükmeden uzak doğunun bir anlamda sesi olan Tokyo Game Show, bu yıl da 9 - 12 Ekim tarihlerinde birçok önemli oyunu oyunseverlere sundu. Oyun sunumlarının dışında birbirinden orijinal aktivitelere de yer veren organizasyon, hepimizin yılı dolu dolu kapatmasını sağladı.



PRINCE OF PERSIA

Ben de tam o konuya değinecektim. Diyordum ki "Prince of Persia'sız TGS 2008 mi olur?!". Olamazdı zaten ve kafamı bir çevirdim, Ubisoft ve PoP tüm ihtişamıyla orada... Elika'cığım, canım, bir tanem ise sefil Prince'e yardım edeceğim diye nasıl paralıyor kendini.

TGS 2008'de demo'su yayımlanan Prince of Persia, daha önce bize duyurulmamış özellikler barındırmıyordu fakat duyurulan tüm özellikleri tatmak için bu güzel bir fırsattı.

Prince'in kontrolünü ele alıp oyuna adım attığımız anda koskoca bir çölün ortasına bırakılıyorsunuz. Bu gölde, çeşitli mağaralar ve bu mağaraların içinde de farklı yollar sunuluyor size. Buradan da anlıyoruz ki Prince'in dünyasını dolaşmakta özgür bırakılmışız. Yalnız, karşımızdaki demo versiyonu olduğu için çoğu yol ulaşma kapalıydı fakat ileride bunların açık olacağını ve gönlümüzce yolunuzu seçebileceğimizi biliyoruz.

Bir bölüme başladıktan sonra ise kısa sürede Prince'in kendini metrelerce yükseğe taşımamasını, duvarlardan sekerek ilerlemesini, çıkıntılara tutunup yer çekimini hiçe saymasına tanık oluyor ve önceki oyunlara kıyasla Prince'in hareketlerinin daha kolay uygulanabildiğini görüyoruz. Mesela bir duvara bodoslama daldığınızda Prince kendisini duvarla hizalıyor, bir çıkıntıya tutunduktan sonra da otomatik olarak kendini yukarı çekiyor. Bu kolaylıklara rağmen Prince yine de zaman zaman istenilen komutlara uyamıyor ve paldır küldür yuvarlanıyor. İşte tam bu noktada Elika giriyor devreye. Elika tam anlamıyla sağ kolunuz olmuş. Yuvarlandığımız zaman sizi kolunuzdan tutup çekiyor, ulaşamayacağınız noktalara sizi fırlatıyor, büyülerıyla yardımcı oluyor, "Hocam, yanındaki kız arkadaşın mı?" sorusuna, "Evet oğlum, ne sandın..." cevabını yapıştırmanıza yardımcı oluyor; işe yarıyor da yarıyor...

Hoplayıp zıplarken bir anda Lost'un duman yaratıklarından bir tanesi çıkıyor karşımıza ve böylece oyunun sunacağı dövüş bölümlerinden bir tanesine adım atmış oluyoruz. (Bildiğiniz gibi dövüşler, birçok JRPG'deki gibi özel dövüş bölümleri olarak ayarlanmış durumda.) Boss olarak nitelendirilebilecek bu yaratık üç farklı formda savaşıyor ve her formu için farklı bir saldırı biçimi gerekiyor. Elika'nın da yardımıyla bu yaratığı paralıyor ve mağaradan dışarı çıkıyoruz.

Mağaradan çıkmakla, içerdiği bölümün çiçeklerle bezeli bir hale bürünmesini sağlamak aynı anlama geliyor: Yaratıklardan arınmış ve temizlenmiş bir bölge bırakılıyorsunuz geride. Ve tabii bu işlemi haybeye yapmıyorsunuz; temizlenmiş bölge de ardında size yetenek puanları bırakıyor. (Mesela Elika'nın uçan bir halı kıvamına gelmesini ve sizi sağa sola taşımamasını sağlayabiliyorsunuz.)

TGS 2008 sayesinde oyunun ne denli eğlenceli olduğunu gördük ve Prince of Persia'dan artık daha çok şey bekliyoruz. Yaşasın Elika, yaşasın Ubisoft! TUNA

Yapım: Ubisoft **Dağıtım:** Ubisoft **Çıkış Tarihi:** Aralık 2008 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360, DS





Islak zeminde frene basınca ortaya bu muhteşem görüntü çıkıyor.

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Need for Speed serisinin Underground'dan sonra bambaşka bir kimliğe büründüğünü hepimiz biliyoruz. Underground konseptinin bu denli tutmasının altında her ne kadar, araçları modifiye etme seçeneğinin yattığı söylene de bu ilginin asıl nedeni, oyunun adında olduğu gibi "yeraltı" yarışlarının konu alınmasıydı. Yani trafiğin olduğu yollarda illegal yarışlar yapmak herkes için çekiciydi. Nitekim çok geçmeden, Underground 2'nin hemen ardından Most Wanted ile "yasadışı ruhumuz" iyice kabardı. Çünkü yasadışı yarışlarda artık bir de polise yakalanmamamız gerekiyordu. Sonrasında Carbon ile uçmayı ve uçurmayı başardık. Fakat yapımcıların altın yumurtlayan tavuğun önünü ProStreet ile kesmelerinin nedenini bir türlü anlayamadık. ProStreet ile polisler gitmiş, yarışlar yasal hale gelmişti. Pistlerde yarışıyor, kulaklarımızda polis sireni duymuyor, polis ışıklarının -sırasıyla mavi ve kırmızı olarak- enseimize çarpmasını hissetmiyorduk.

Bu bir yıllık kayıptan ardından Need for Speed serisi çok iddialı bir şekilde geri dönüş yapıyor. Kasım'da çıkacak olan oyun hakkında TGS'de büyük açıklamalar bekleniyordu. Nitekim oyun son haliyle ziyaretçilerin karşısına çıktı.

Undercover ile Underground konseptine kaldığımız yerden devam ediyoruz. Polislerin geri döndüğü ve sokaklara döküldüğümüz bu oyunda 128 km sürülebilir yol bulunuyor ki ekstralar ile bu rakam biraz daha artabiliyor. Haritanın büyük bir kısmını otobanlar oluşturuyor. Ara sokaklardan çok otobanlarda direksiyon sallayacağımız Undercover'da tıpkı Carbon'da olduğu gibi dağ yolları da bulunuyor. Otobanlarda ve ara sokaklarda bolca kestirmeler ve ara yollar mevcut. Tabii ki hız yaparken bu yolları kaçırmamak gerekiyor.

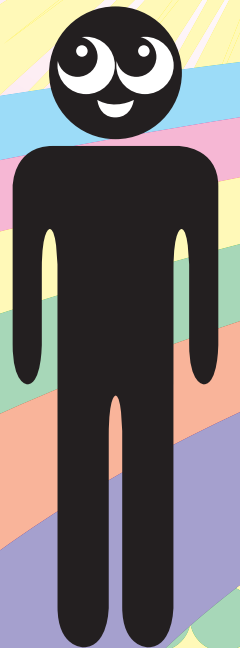
Tri-City'de geçen oyunda en yeni araçlar bizleri bekliyor. Son haliyle 57 araç resmîyet kazanmış durumda. (Fakat listede benim yıllardır favorim olan Audi TT'nin bulunmaması beni hayal kırıklığına uğrattı. Audi'nin yeni modeli Le Mans Quattro R8'i kullanırsanız artık.) Ayrıca oyunda McLaren F1 aracının da bulunacağını belirtelim.

Oyunun son haline bakılırsa yapımcıların, oyunda aracımızı kahramanca ve özgürce kullanabilmemiz için sarf ettikleri çaba boşuna gitmemiş. Oyunda bizi yormayacak bir kamera sisteminin olduğunu, yol bitimlerinde el freniyle rahatça 180 derece dönebildiğimizi ve araba hakimiyetinin önceki oyunlara göre daha oturaklı olduğunu söyleyebiliriz. 18 Kasım'a kadar ehliyetinizi hazırlayın derim. YUSUF

Yapım: EA Vancouver **Dağıtım:** Electronic Arts **Tür:** Yarış
Çıkış Tarihi: 18 Kasım 2008 **Platform:** PC, PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii, DS



Bizi ProStreet'te yalnız bırakan polis dostlarımız geri döndü.



HALO 3: RECON

“ Halo 3 hayranları daha fazlasını istiyorlardı, Halo evreninde yapacak daha çok şey istiyorlardı. Biz de bunu onlara Halo 3: Recon’la veriyoruz. Recon hem bir ek paket, hem de tek başına bir oyun.” Yapımcılar, amaçlarının hem Halo’ya doymayan hayranların beklentilerini karşılamak, hem de oyuna beklenmedik yenilikler katmak olduğunu söylüyor. Oyunun indirilebilir içeriği olmayacağını da ekliyorlar.

Recon’u Halo evreninden ayıran en önemli fark ODST (Orbital Drop Shock Trooper) adında bir elemanı kontrol edecek olmamız. Master Chief bu oyunda yok! Dünyada, New Mombasa şehrindeyiz. Trailer’den anlaşıldığı kadarıyla oyunun büyük bir kısmı da şehir ortamında geçecek.

Bu oyundaki karakterimiz Master Chief gibi “tek kişilik ordu” tadında olmayacak. Başarılı olmak istiyorsak şayet, Spartalı bir süper asker gibi önümüze gelene dalmak yerine, saklanmamız ve stratejiler geliştirmemiz gerekecek. Ayrıca takım çalışması da Recon’da mevcut olmayacak.

Önümüzdeki sene içinde online multiplayer modu için satışa çıkacak yeni haritalar olacak ve oyunun co-op modu dört kişiyi destekleyecek. Heyecanla bekliyoruz. YALIN

Yapım: Bungie Software

Dağıtım: Microsoft Game Studios

Tür: Stealth FPS, Aksiyon

Çıkış Tarihi: 2009 Sonbahar

Platform: Xbox 360



HALO WARS

S en Halo gibi devrim niteliğinde bir oyunu seri yap, dünyaya beğendir. Halo 3: Recon yoldayken, oyuncuları heyecanlıyken bir anda Halo Wars’ı da ortaya çıkar.

Halo Wars ile hem RTS’ciler Halo evrenine bir göz atması olacaklar, hem de Halo sevenler RTS türüne yaklaşacaklar.

Gerçekten ilk izlenimlerimize göre Halo evreninin atmosferi, bu oyuna başarılı bir şekilde aktarılmış. Müzikler, sesler, renkler ve efektler Halo özlemi çektirmeyen cinsten. Oyun ilk Halo’dan önce olanları konu alıyor. Bir anlamda “Başlangıçta neler vardı?” sorusuna bir cevap gibi Halo Wars. Grafikler ve oynanış sistemi ise bana fazlasıyla Command & Conquer serisini hatırlattı.

Yapım: Ensemble Studios

Dağıtım: Microsoft Game Studios

Tür: RTS

Çıkış Tarihi: Belli değil

Platform: Xbox 360

Halo Wars daha çok PC’ye yakışacak bir oyun gibi görünse de konsola başarıyla uyarlanmış denebilir. Oyunu, benzeri olan C&C serisinden ayıran en önemli fark ise gidişatın toplanan kaynaklara dayanmaması. Yani “Elimizde x maden bitti, devam edemiyoruz” gibi sorunlarla karşılaşmayacağız.

Bütün Halo oyunlarındaki gibi bu oyunda da kesintisiz bir ses desteği var. Yani emirler onaylanıyor, bilgiler veriliyor, raporlar bildiriliyor, tehlike uyarıları yapılıyor. Ve yapımcılar bir RTS’ye göre bu oyunda aksiyonun çok daha ön planda olduğunu vurguluyorlar.

Zaman içinde indirilebilir bölümlerin ve yeniliklerin Halo Wars’u uzun ömürlü bir oyun yapacağına eminiz. Hayırlısı. YALIN



RESIDENT EVIL 5

Capcom'un heyecan dolu aksiyon oyunu Resident Evil'in (Japonya'daki adıyla Biohazard) beşincisini uzun zamandır bekliyoruz. Daha Resident Evil 4'ün tadı damağımızdayken, Resident Evil 5 ile ilgili detaylar yavaş yavaş elimize ulaşmaya ve bizi heyecanlandırmaya başlamıştı. Son olarak Tokyo Game Show'da heyecan doruğa ulaştı. Tokyo Game Show'da, Resident Evil 5 ile ilgili en çok konuşulan konu oyunun kontrolleriydi. Bunun dışında, Resident Evil 5'te yer alacağı daha önce açıklanan co-op mod da, TGS'de gösterilen videonun içinde yer aldı ve dikkatleri üzerine çekmeyi başardı. Serinin dördüncü oyununda tamamen değişen oynanış sistemi, beşinci oyunda aynen devam ettirilmiş. Ana karakterimiz olan Chris'i, RE4'te Leon'u yönettiğimiz gibi omuz üstü bir kameradan yönetiyoruz. Bunun yanı sıra, co-op mod yüzünden oyuna dahil olan Sheva da belli bir karakter zenginliği katmış. Fakat Capcom Tokyo Game Show'da da, oyunun hikâyesi ile ilgili bir açıklamada bulunmadı. Zaman her şeyin çaresi derler, beklemeye devam. SAMİ

Yapım: Capcom **Dağıtım:** Capcom **Tür:** Aksiyon
Çıkış Tarihi: 13 Mart 2009 **Platform:** PS3, Xbox 360



FINAL FANTASY XIII

Final Fantasy gerçekten de enteresan bir seri benim için. Final Fantasy oynamaya başladığımızda kendinizi aniden bu geniş evrenin içinde buluveriyorsunuz. "Yılların eskitemediği" diye bir tabir vardır ki, ben bunu Final Fantasy'e çok yakıştırıyorum. Square Enix o şahane büyü efektlerini gerçekten büyüyle yapıyorsa, Final Fantasy XIII bizleri aynı o şekilde büyülemiş durumda. Tokyo Game Show'da, Square Enix'in, Closed Mega Theater'da gösterilen Final Fantasy XIII videoları da aynı şekilde biz oyuncuları büyülüyor. Şimdilik, elimizde gösterimden dışarıya sızan birkaç fotoğraf karesi ve yeni karakterlerin müjdesi var. Final Fantasy XIII bizi her zaman olduğu gibi grafikleri, efektleri ve mükemmel kurgusuyla bizleri içine çekmeyi başaracak. Square Enix, Tokyo Game Show'da oyunla ilgili detayları açıklamaktan çok, Final Fantasy hayranı kitleyi daha çok heyecanlandırmaya yönelik bir hamle yaptı. Yani Square Enix, Tokyo Game Show'da amacına ulaşmış durumda. Çünkü Final Fantasy XIII için bizleri meraklandırmayı başardılar. SAMİ

Yapım: Square Enix **Dağıtım:** Square Enix **Tür:** RPG
Çıkış Tarihi: 2009 **Platform:** PS3, Xbox 360



Yapım: Amusement Vision
Dağıtım: Sega
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: 2009'un ilk çeyreği
Platform: PS3

YAKUZA 3

Serinin ikinci oyunu olan Yakuza 2'nin İngilizce versiyonu geçtiğimiz aylarda, Japonya'ya nazaran bir hayli gecikmeli olarak piyasaya sunuldu. Yani Japonların tek avantajı başkentlerinde Tokyo Game Show gibi bir fuar düzenlenmesi değil, bazı Japon yapımları ile bizlerden çok daha önce tanışabilmeleri. Serinin üçüncü oyununda, ilk ikisinde olduğu gibi Kazuma Kiryu'yu yönetiyoruz. Oyunun ismi de "şiddet grubu" adına gelen, meşhur Japon mafyasından gelince, yaptığımız işler de bir hayli vurdulu kırdılı oluyor. Oyunun TGS'de yayınlanan ekran görüntüleri, grafiklerin Yakuza 2'ye oranla geliştiğini gösteriyor. Tabii ki PS2'den PS3 platformuna geçişin de etkisi var. Bu gelişimi ve oynanış videolarından gördüğümüz kadarıyla, oyun motorundaki akıcılığı da Yakuza 3'ün olumlu özellikleri arasına koyabiliriz. Bizdeki kılıç kalkan ekipleri misali Kiryu'nun katanasını sallayacağımız oyun aksiyonla dolup taşıyor. Yakuza 2'nin PS2'deki konumu gibi, Yakuza 3 de PS3'de oynanması gereken aksiyon oyunları arasında yerini alacak. SAMİ

WHITE KNIGHT CHRONICLES

Kingdom of Balandor'da yaşayan Cisna adındaki prenses, kaledeki bir seromoni sırasında saldırıya uğrayınca (Aslında tüm kale saldırıya uğruyor.), o kalede tesadüfen bulunan Leonard tarafından kurtarılır ve fakat Leonard güzelim kızı elinde tutamaz. İşgali gerçekleştiren "Wizard" adındaki grup Cisna'yı ele geçirir lakin Leonard'ın, çok güçlü bir silah olan White Knight'a kavuşmasına engel olamaz.

Hikaye klişeden sıradanlığa doğru koşuyor. Ne var ki oynanış sistemi ve grafikler pek şahane. TGS 2008'de White Knight'ın yanında, Black ve Dragon olarak iki adet Knight formunun da olacağını öğrendik. Bunun yanında fragmanlardaki mor saçlı kızın adının Yulie, sakallı ve kuvvetli ağabeyimizin adının da Eldore olduğu ortaya çıktı. Biraz Xenogears havası barındıran oyun, aynı Xenogears'daki gibi daha güçlü bir forma (Knight modu) bürünüp güçlü düşmanlarla savaşa ve grubunuzla ilerlerken form değiştirmeden savaşa girme şeklinde bir oynanışa sahip. Sony'den gelen açıklamaya göre ise, gördüğümüz her beş (ve beşten fazla) metrelik düşmanla savaşmak için form değiştirmek zorunda kalmayacağız. Bir takım multiplayer özelliklerin de olduğu oyun hakkında detaylı bilgiyi yakın bir zamanda size ulaştıracağımızdan emin olabilirsiniz. TUNA

Yapım: Level-5 **Dağıtım:** Sony **Çıkış Tarihi:** 2009 **Platform:** PS3



THE LAST REMNANT

Square Enix'in PC'ler için de bir RPG üreterek, oyunu "Dünya için RPG" sloganıyla piyasaya sürmeye hazırlanması, kıyamet alameti veya para hırsı olarak da görülebilir. Her ne kadar "JRPG'lerden farklı bir şey yapıyoruz." dese de Square Enix, ortaya çıkmakta olan ürün gayet de JRPG; kimseyi kandıramazsın Square Enix!

Konu bazında Rush Sykes adlı karakterin kız kardeşinin kaçırılmasıyla başlayan olaylar silsilesi var elimizde ötesi ise 20 gün sonra karşımızda olacak gibi gözükmemekte. Zaten konudan çok oynanışla ilgili bilgiler sunuldu TGS 2008'de ve buna göre savaşların sıra tabanlı olacağını, düşmanların haritada başı boş gezeceğini, bizi fark ettiklerinde kafalarında bir ünlem işareti çıkacağını ve onlar bize saldırmadan, bizim onlara saldırmamız gerektiğini öğrendik. Ekibimizde ise dostlarımız yerine birçok askerden oluşan gruplar bulunacak. 16 kişilik bir gruba tek hamlede komut verebileceğiz ve onlar da karşı taraf-taki 16 kişilik gruba kafa göz dalacak. Yani aslında bir grup, bir insan olarak düşünülmüş ama farklılık yaratmaya çalışmak adına böyle ufak nüanslar işlenmiş; orijinal olacağız derken garip durumlar oluşmuş. Bu demek değil ki The Last Remnant'ı alıp oynamayacağız. Oynayacağız ama pek fazla beklenti içine girmeden... TUNA

Yapım: Square Enix **Dağıtım:** Square Enix
Çıkış Tarihi: 21 Kasım 2008 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Hatırlarsanız, şu ana kadar piyasaya çıkmış olan her Star Ocean, dünyanın yok olmasıyla birlikte insanların garip gezegenlerdeki, fantastik mücadelelerini konu almaktaydı. The Last Hope ise geçmişe dönüş yaparak Üçüncü Dünya Savaşı'ndan sonra insanların uzaya çıkmak için içine girdikleri çabayı ve olayları konu alacak. Kulağa hoş geliyor...

Gelin görün ki oynanışta pek de farklı ve heyecan verici öğeler göremedik TGS 2008'de. Öncelikle, artık bu devirde savaşmak için ayrı bir savaş ekranına geçmek olmaz, olamaz. Haydi bunu yaptık, bari buna değecek seviyede görsel güzellikler olsun ama o da yok! Dört farklı karakterin kontrolüne sahip olduğumuz savaş hadisesinde, seçtiğimiz karakterle savaş alanında deli danalar gibi koşturmaktan ötesini yapamayacağımızı şu an itibarıyla anlamış bulunuyoruz. Dilediğimiz zaman bir başka karaktere tek tuşla geçebileceğimiz de açıklanmış durumda ama bu sistem de zaten ta PSONe zamanındaki Star Ocean'larda bulunuyordu. JRPG fanatikleri bu sıradanlığa bakmadan bu oyunu alıp oynayacaktır ama belki de JRPG'ler bile bir adım öteye geçmeli. FFXIII'de de farklı bir şeyler olmazsa, artık umudumuzu Xbox 3, ve PS4 zamanına saklamamız gerekecek. TUNA

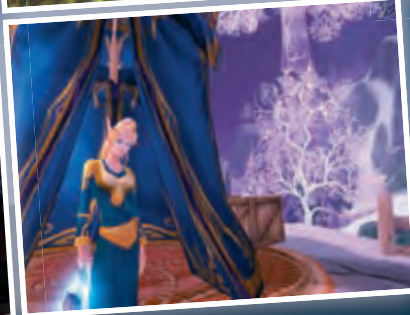
Yapım: Level-5 **Dağıtım:** Sony **Çıkış Tarihi:** 2009 **Platform:** PS3



BLIZZCON

08

10 - 11 Ekim 2008 tarihlerinde ordular "Dandanakan" denen yerde karşılaştı! Pardon, Anaheim Convention Center'da Blizzcon düzenlendi. İlk 15 dakikada, tam 15000 bilet satıldı. Kısacası, Blizzard'ın üç ağır topunun bir araya geldiği bu organizasyon, oyunseverlere tadı damakta kalacak, dolu dolu iki gün yaşattı.





Cadı kralın gazabına mı uğrayacaksınız, yoksa savaş çekici ile mi hesaplaşacaksınız?

İlk World of Warcraft eklentisi Burning Crusade, 2005'de Blizzcon'da duyurulmuştu. Wrath of the Lich King ise çok daha önce açıklandığı için ortada pek bir sürpriz yoktu. Birkaç aydır dergimizde WotLK'in birçok özelliğine yer veriyoruz.

Oyun şu an Gold ve basım halinde; artık yapılacak değişiklikleri yamalarda bekleyebiliriz. Bu arada, 3.0.2 yaması çıktı ve oyunculara yeniden dağıtabilmeleri için yetenek puanları geri verildi.

Esas beklememiz gereken şey bu eklentiyle gelen değişikliklerin Warhammer: Age of Reckoning'e kayan oyuncuları geri getirmeye yetip yetmeyeceği. (Daha kötümser bir dille ifade etmek gerekirse WoW'da kalan oyuncuları ne kadar oyalayacağı.) 10 milyondan fazla oyuncusu olan WoW'u, 750.000 oyuncu kaybı tabii ki batırmaz ama uzun vadede neler olur bilinmez.

Azeroth'u gezmek ve Warcraft dünyasının kendine has atmosferinin tadını çıkartmak için elbette ki WotLK'dan başka seçeneğimiz yok. En azından Warcraft 4 açıklanana kadar. Gönül isterdi ki Blizzcon'da bombayı patlatıp bu oyunun da yapım aşamasında olduğunu açıklasınlar. Maalesef Blizzcon'da bu yıl bildiğimiz oyunlar dışında hiçbir yeni Blizzard yapımı duyurulmadı. Eh seneye kismetse ama katılanlara verilen kutup ayısı bineği kodları iyi oldu; orası ayrı. "Binek" demişken, artık kara binekleri suya girince sizi sırtından bırakmayacak; yüzerek devam edecekler. Bu bilgiyi de araya sıkıştıralım.

Starcraft II'nin ve Diablo III'ün gölgesinde kalsın, WotLK

dünya çapında oyuncuların heyecanla beklediği bir yapım. Oyuna yeni bir kıta ve sınıf ekleniyor. Death Knight, bakalım oyunun dengesini nasıl etkileyecek. Karakter seviye sınırı ise 80'e çıkıyor.

Death Knight'ı Blizzcon'da oynama fırsatı bulanlar şaşkına döndü ve iyice iştahlandı. İmkansız bir görevi başarmaya çalışırken Witch King'in pençesine düşüyorsunuz. Tadını çok da kaçırmayalım ama etkileyici bir tecrübe olduğunu bilin. Zaten işin içine drama katmadan akılda kalıcı oyun yapılmaz. İnsanlar oyunları travmatik kısımlarıyla hatırlar.

Daha eklenti bitmeden yamaları ve bunların neler getireceği bile belirlenmiş. "E şimdiden değişiklikleri yapsalar ya" diyemiyoruz çünkü yapımcılar her yapılacak değişikliğin belli bir süre aldığını anlatmaya çalışıyor. Yapmak istediklerini planlayıp önem sırasına göre oyuna dahil ediyorlar. Mesela dans animasyonları eklenmesi WotLK piyasaya çıktıktan sonra yapılacak. Çünkü tek bir ırk için dans animasyonunun eklenmesi neredeyse yeni bir ırk oluşturmak kadar vakit alıyormuş; biz yapımcıların yalancısıyız. (Kolay olduğu halde yapmıyorlarsa ahirette WoW oyuncularının iki elleri yakalarında olur.)

139. sayıdaki Beta testimizden de hatırlayacağınız üzere raid'ler 10 ve 25 kişilik gruplara ayrılmış. Ayrıca guild sistemi üzerine yapılacak değişikliklerle daha sağlam hale getirilmesine çalışıyorlar. Eklenen takvimin planlamada yararlı olmasını bekliyorlar. Guild'lerin PvE ve PvP'ye göre puanlanması ise şu an karar aşamasında olan özellikler arasında bulunuyor. ☺

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür Devasa Online Platform PC Çıkış Tarihi 13 Kasım Web www.worldofwarcraft.com/wrath



STARCRRAFT II

Trilogy! Önce özgürlüğün kanatlarında!"

Starcraft II bütün dünyada sabırsızlıkla beklense de herhalde Koreli-ler çatlamak üzeredir. Dile kolay 10 yıllık bir oyun Starcraft ve oyunun turnuvaları hala heyecan uyandırıyor. Fakat esas bomba dünyanın ilk Starcraft II turnuvası oldu! Oyunun oynanabilir hale gelmiş olması, çıkış tarihi hakkında bizleri umutlandırıyor.

Convention'a katılanların bilet parasını çıkartan şey belki de Starcraft II Beta testi için kod dağıtılması oldu.

Starcraft II'nin en büyük bombası, tek kişilik senaryosu çok uzun olduğu için birbirini izleyen üç oyun olarak çıkacak olması. Ancak hangisini alırsanız alın, daha ilk oyundan multiplayer için bütün ırklar açık olacak. Bunun bir pazarlama cinliği olduğunu sanmıyoruz çünkü oyunu üçe bölüp satmak riskli bir hareket zira oyuncuları tatmin edemezlerse haklarında hayırlı olmaz. Blizzard günahkar olarak damgalanıp şehrin sokaklarında yüzüne çamur atılarak diyar diyar dolaştırılır; kitlenin gazabı büyük olur. Vaazı geçtikten sonra endişelenmediğimizi belirtelim; Starcraft II destansı bir hikaye ve uzun bir oyun olacak. Oyunun yapımcıları da "destansı" sıfatının üzerinde duruyorlar.

Gelelim bu üç pakete: Wings of Liberty - Terran, Heart of the Swarm - Zerg ve Legacy of the Void - Protoss. Terran senaryosuna Jim Raynor ile başlıyoruz. Zerg'de tabii ki Kerrigan olacağız ve bitişi ise Protoss

yapacak; ha ha ha! Öhm, yani çok güzel. Terran senaryosundaki en önemli nokta upgrade'ler olacak. Zerg senaryosu, Starcraft'a göre dramatik bir farkla diplomasi içerecek. Zerg diplomat nasıl bir şey olur gerçekten merak ediyoruz. Bu arada, multiplayer için ırkların özellikleri oyundan oyuna değişmiyor; endişeniz olmasın.

Starcraft II'yi oyuncuların büyük bir kısmı multiplayer çılgınlığı için beklense de tek kişilik modun kesinlikle sağlam olması gerekiyor. Bu bağlamda, Starcraft II'nin ilk Starcraft'tan en büyük farklarından biri senaryonun dinamik olması. Oyundaki hareketlerimiz hikayenin gidişini değiştirecek. Gerçek zamanlı bir strateji oyunu için gerçekten alışılmadık bir özellik bu. Ama kesinlikle muhteşem bir fikir; bütün Blizzard oyunlarının, oyun evrenleri biz oyuncuları büyülüyor ve hikaye üzerine yapılan geliştirmeler inanılmaz mutluluk verici. Hepimiz Kerrigan'ın neler yapacağını çok merak ediyoruz. Yaptığımız savaşların sonuçlarının ilerideki savaşları da etkilemesi oyunun yeniden oynanabilirliğini de büyük ölçüde artıracak gibi görünüyor. Ve fakat bütün bunlar sonucu değiştirmiyor! Üç senaryonun da sadece birer finali var. Yapımcılar bunun sebebinin üç senaryo arasındaki hikaye bütünlüğünü korumak olduğunu söylüyorlar. Terran senaryosunun bitişi için Zerg senaryosunda farklı başlangıçlar gerekecekti ve bu kadar çok permutasyonu oyuna yerleştirmek mümkün değil. ☹



DIABLO

Yıldız olmak kolay değil

1 39. sayımızda Diablo III Yakın Plan'ımızı okuduysanız şu an sizler de bizim kadar heyecanlısınız demektir. Starcraft II'in çıkış tarihi çok daha yakın bir gelecekte olmasına rağmen Diablo III kesinlikle bu yılın Blizzcon'unun yıldızıydı. Oyunun yapımcıları Diablo III'ün renk paletine yapılan eleştirileri büyük güler yüzlülük ve espiyle karşıladı. Bazı Blizzard çalışanları "Diablo III" yazılı, üzerinde gök kuşakları, tek boynuzlu atlar vs olan toz mavisi tişörtler giydi. Oyunun grafikleri aslında hiç de çocuksu değil. Hem daha önce gördüğümüz videolarda hem Blizzcon'daki gösterimlerde oyunun ne kadar kanlı olduğu ortada. Blizzcon'da bol bol canavar en korkunç şekillerde öldürülerek oyunun hayranları iyice iştahını kabarttı. Oyun dünyasına yabancı olanlar için bu tasvir biraz ürkütücü durabilir ama bundan bize ne? Biz oyunumuza bakalım!

Oyunun grafiklerinin gerçekten enfes olması bir yana gelişmiş fizikler ve aksiyon dolu oynanış da göz önünde. Blizzcon'da oyunun ışık efektlerini çok güzel tanıttılar. Işık gösterilerini yapan da bizzat Wizard'dı! Barbarian ve Witch Doctor'dan sonra Diablo III'ün yeni karakteri Wizard; Diablo II'deki Sorceress'in yeni hali. Bol bol büyü, daha fazla büyü = Ekranla kilitlenen oyuncular. Sorceress'in büyüleri ve yetenekleri büyük çapta elden geçmiş. Diablo III'ün mottosunun "Fazla güç diye bir şey yoktur" olduğunu unutmayalım. Blizzcon'da Diablo III demo'sunu oynayanlar stanttan bal yalamış ayı gibi mutlu ayrıldılar. (Hayatımda böyle mutluluk betimlemesi görmedim. - Elif)

Şimdi işin esas atraksiyonlu kısmına gelelim. Yeni rune sistemiyle karakterlerimizin yeteneklerini özelleştirebileceğiz. Büyüleri daha da feci pompalamak, daha da güçlü yetenekler oluşturmak artık elimizde olacak. Mesela "çoklu atış" veya "alan etkisi katmak" gibi özellikler var. Bu müthiş! Eşyalara rune takmaktan ziyade bu sistemin yeteneklere uygulanmasının avantajı açık. Eşyanın, silahın daha iyisini bulursunuz ama birini bırakıp diğerini alınca üzerine koyduğunuz her şey gider. Yeteneğe yatırım, tabiri caizse insana yatırım çok daha önemli.

Rune'larla yapılabilecek yaratıcı şeyler de var. Sırf daha fazla hasar vermek veya menzil uzatmak dışında şeyler. Wizard'ın teleport büyüüne hasar veren rune eklerseniz kalabalık yaratık gruplarının ortasında belirip hasar verebiliyor, savaş alanında devamlı harekete

ederek katliam yaratabiliyorsunuz. Çoklu atış rune'u eklerseniz teleport olmakla kalmayıp kısa bir süre için sizden birkaç tane oluyor! Witch Doctor'un yanan kafatası attığı büyüüne sekme özelliği katıp yaratıkları bowling kukaları gibi savurabiliyorsunuz. Alan etkili bir büyüün, geride bir ateş havuzu bırakmasını sağlayabiliyorsunuz. Gerçekten heyecanlanıyoruz.

Diablo III'ün yeteneklerle ilgili bir diğer güzelliği, bizi üniversite hazırlık kursu gibi karakter yetenek planlaması yapmaktan kurtarması. Zaten Diablo II'nin yamaları da yetenek ağacının alt dallarında kalan ve artık kullanılmayan yeteneklerin, devamlı kullanılan üst seviye yeteneklere bonus vermesini sağlıyordu. Bu sefer sistemde yapılan değişiklik, oyuncunun aldığı yeteneklerin tamamını oyun boyunca kullanabilmesine yönelik. Oyuncu olarak işe yaramayan şeylere kısıtlı puanlarımızı harcaayıp sonra pişmanlık duymak gerçekten büyük bir sıkıntıydı. Bu sistemi becerebilirlerse oyunda karakterlerimizin özelliklerini keşfetmekte ve değişik karakterler yapmakta çok daha özgür olacağız.

Blizzard, Diablo III'te çok cesur davranıyor. Diablo II'nin oyun sisteminden Diablo III'e yapılan büyük bir değişim var o da ardi ardına iksir içerek dövüşe devam etmenin kaldırılmış olması. Bu hamleye karşı insanın hemen bir kaşı havaya kalkıyor "Dövüşlerin temposu düşecek mi?" diye. Oyunu katletmesin şimdi bunlar? Şimdi durum şöyle arkadaşlar; oyunda iyileşme iksirler elbette var ancak iyileştirmeye ilgili yeteneklerin kullanımını artıracak değişiklikler yapılmış. Dövüş esnasında öldürdüğümüz yaratıklardan çıkan yaşam kürecikleri-yle az miktarda enerji kazanıyoruz. Arada geri çekilip yetenekler ve iksirlerle tazelenip katliama geri dönüyoruz. Manamız da biraz durup soluklanırsak hemen doluyor. Devamlı town portal açıp inventory'yi mana iksiriyle dolduran, ağır su almış füzyon reaktörü misali çalışan büyücüler için bunun daha az yorucu olacağı kesin.

Bir başka büyük değişim de sırt çantamızda. Karelerden oluşan ve düzenlemenin ayrı bir oyun içi oyun sayılabileceği inventory sistemi değişiyor. Her biri bir eşya alan slot'lardan oluşan bir inventory'miz olacak. Inventory düzenlemekten bıkmış olanlar bu yeniliğe çok sevi- neceklerdir. Ama altın toplamadaki değişiklik iyi olmuş.

Her özelliği ile güzel görünen Diablo III'ü heyecanla bekliyoruz. ☺



FALLOUT 3



Savaş...

Savaş asla değişmez...

İnsan öldürür; bunu böyle bilmek gerek. Hepimizin içinde bir katil yatıyor. Kimi uykuda, kimi pusuda, kimi direksiyonda...

Toprak için savaşır, para için, o dönemin ve coğrafyanın değeri neyse onun için; petrol, elmas, altın, toprak, su...

Son savaşın neden çıktığını bilen varsa bana da söylesin. Merak ettiğimden değil, neden bu hale düştüğümüzü bilmek gerekiyor sanki. Sanki bu bilgi, çoğu şeyi anlamlı kılacak. Cesetlerle beslenen insanları, bir kadını çivili sopayla döverek öldüren mutasyon geçirmiş yaratığın aklından geçen, iki kafalı brahmin'i, paslı musluktan akan yeşil renkteki suyu, tüm bu yıkımı.

Kasa 101'de açtım ben gözlerimi, orada büyüdüm. Gün gelip de dışarıdaki dünyaya adım attığımda, kamaşan gözlerimin gün ışığına alışmasını bekledim o ilk anı hatırlıyorum. Dışarıdaki dünyaya ait, Çorak Topraklar'a ait ilk algım kokuydu. Çürümüş bir şeyler, bakalit ve farklı kimyasalların keskin bir karışımı. Şimdi bu karışımın adı benim için "hava"; ona alıştım.



Vicious Dog



İşte geldi! Yıllardır beklediğimiz bir sevgili gibi, çok iyi anlaştığımız, bize envai çeşit hediyeler getiren, uzak bir ülkede yaşayan bir akraba gibi geldi. "Post-apokaliptik" terimini bilgisayar oyunlarına yeniden tanıtan serinin son halkası! Borazanlar çalsın, spotlar çevrilsin; karşınızda Fallout 3, baylar ve bayanlar!

Evvel zaman içinde (1997), kalbur saman içinde (bilgisayar), deve tallel, pire berber iken (Tüm bilim kurgu oyunları; hijyenik, küfürsüz, androjen uzay operaları iken diyebiliriz.); Tim Cain adında bir "Adem evladı"nın, Black Isle Studios adında bir yapım şirketinin ve Interplay adında bir dağıtımının

alternatif



MASS EFFECT

Atmosfer ve senaryo bakımından çok farklı oyunlar olsa da RPG öğeleri ve oynanış sistemi bakımından Mass Effect ve Fallout 3, birbirlerine alternatif olabilir.

müşterek çabalarıyla "Fallout" isminde bir oyun peyda oldu. Alternatif bir gelecekte, nükleer savaşın ardından Güney Kaliforniya'nın mahvolmuş topraklarında geçen bir macerayı konu alıyordu. 1950'lerin Amerika'sından, o dönemin nükleer paranoyasından, pulp ve bilim kurgu dergilerinden esinlenilmişti. Benzeri tüm oyunlardan daha farklı bir tadı vardı; dönemin tabuları sayılan birçok alt metne oyunda rastlamak mümkündü. Fallout'un ve devamı Fallout 2'nin belli oranda bir fikri, esprituél zekası, bir felsefesi ve cinsel boyutu vardı; hatta -porno artisti olabildiğimizi hatırlayacak olursak- pornografik boyutu, hatta ve hatta eşcinsel boyutu. Fallout, politik olarak doğru olmaya çalışmayan, karanlık ve gerçekçi bir yetişkin oyunuydu.

Hem maddî, hem de manevî başarısı, oyuncular ve bilim kurgu meraklıları tarafından sahiplenilişi ve kısa sürede tam anlamıyla klasikleşmesi, bu oyunun ikincisi için yolu açtı. İlk oyuna benzer bir başarı elde eden Fallout 2'nin ardından tam 10 sene geçti; sessiz, gerilimli, radyoaktif 10 sene.

Bu esnada, Elder Scrolls serisinin başarılı fakat gitgide daha çok eleştirilen yapımcısı Bethesda, önce Morrowind, sonra da -ses getiren fakat ağır eleştirilere de maruz kalan- Oblivion ile CRPG türüne izini bırakmakla meşguldür. Ve Bethesda'nın adı, Fallout'un isim haklarının satışında geçmeye başlar. Görsel olarak üstün, bol ödüllü fakat ruhunda eksiklikler olan Oblivion'dan tatmin olmamış oyuncular ve devam oyunlarında yapımcı firma değişikliğinin iyi bir haber olmasına inanan "damardan" Fallout sevenler,



Fallout 3'ün PC inceleme DVD'si Türkiye'de sadece LEVEL'a gönderilmiştir.



tüyleyi diken diken bir halde, oyun içi grafikleri, demo'ları, senaryoyu ve oyun motoru haberlerini beklemeye başlar.

2008, Ekim ayı Bu ay, konsol oyunları tarihine, piya-



ALİ GÜNGÖR'ÜN YORUMU

Hikayeye bakarsak, Bethesda'nın oyuncuyu başlangıç bölümünden itibaren apar topar kovma huyu var. İlk Fallout'un hikayesi bence en iyiydi çünkü o, ilk oyundu. Ama Fallout 2'de kimsenin sevemediği Temple of Trials'ı hatırlarsak, Fallout 3'ün başlangıcı ve hikayesi bence de gayet güzel olmuş.

Oyunun ESRB türü, "yetişkin" olarak belirlenmiş. Yani zaten Fallout, bir çocuk oyunu değil! Bence bu yüzden seks, kölecilik ve çocuklar gibi konularda korkaklık etmeleri yanlış olmuş. Bunlar bir oyunda özellikle aranacak detaylar değil elbette ama oyunda, insanoğlunun kötülüklerini vurgulamada tamamlayıcı etkileri olabilirdi. Şiddet oranı yerinde mi? Yerinde! Burst atışta dağılan düşman animasyonunu yavaş çekimde izlemek de güzel ama bu biraz, animasyonların zayıflığını gizlemek için yapılmış gibi duruyor. (Gerçek zamanlı efektleri yeğlerim.)

"Gears of War'un grafikleri, özellikle de animasyonları bu oyunda olsaydı." demeden edemiyor insan. Oradaki yaratıklar aslında tam da süper mutantlar'ın olması gerektiği gibi. Atmosfer şartları ve dinamik hava durumu da keşke S.T.A.L.K.E.R. kadar başarılı olsaydı. Gece - gündüz farkları güzel ama geceleri yerde bir eşya aramak mesele! Aslında sırf karanlıktan da değil; yer kaplamaları eşya ararken gözlerimi çok yoruyor. Sonuçta oyunu beğendim mi? Evet! **8,0 / 10**

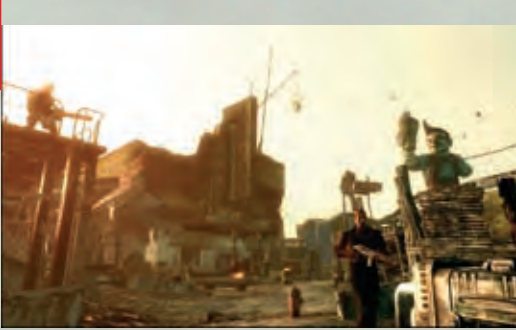
Vista'da Fallout 3

Kontroller de -yeni nesil oyunlarda alışık olduğumuz üzere- hem PC'de, hem de Xbox 360'ta rahat olacak şekilde tasarlanıyor. Vista'nın avantajlarından biri de Xbox 360 kontrollerini sorunsuz bir şekilde kullanabilmeniz. Fallout 3 oynarken V.A.T.S.'i kullanıyorsanız, hele bir de geniş ekran karşındaysanız oyunu Xbox 360

gamepad'ile rahatça oynayabilirsiniz.

Fallout 3 bir Games for Windows oyunu; hem XP'de, hem de Vista'da çalışıyor. En son sürücüler Vista'yla tam uyumlu olduğundan Vista'yı rahatlıkla geçebilirsiniz. Ayrıca -Dead Space'teki Vista kutucüğünde görebileceğiniz gibi- en son sürüm DirectX'in DirectSound

modülü, sesler için de önemli. Oyunun müziklerini meşhur besteci Inon Zur'un hazırladığını da unutmadan hatırlatalım. Fallout 3, yeni nesil grafikler, fizikler, sesler ve müziklerle, ama en önemlisi retro atmosferiyle kaçırmamanız gereken, Vista'da keyifle oynanacak bir oyun.



saya çıkan çok sayıda kaliteli, bomba ve sürpriz oyun ile geçecek bir aydır. Bunların arasında en heyecanla beklenen ise Fallout 3'tür şüphesiz. Kasa 101'in (Vault 101) derinlerdeki güvenliğinde gözlerimizi dünyaya ilk kez açarız...

İlk anımı hatırlıyorum; parlak renkler, garip fakat beni rahatlatan sesler. Doğumuma ait görüntüler olmalı bunlar. Yeraltı sığınağından ibaret olan dünyamı hatırlıyorum. Babamın, gözlerimin önünde yaşlanmasını izlediğimi... Aşkar bir koku beni geçmişe götürdü, Kasa 101'deki çocukluğuma. Gökyüzünü görmeden geçirdiğim onca yıla ve demirlerle çevrili olmanın verdiği o sahte güven hissine. Babamın ve annemin benimle konuşmalarını hatırlıyordum; yürümeyi öğrendiğim zamanı, G.O.A.T. sınavından önce hissettiğim o dehşet duygusunu da.

Ve Kasa'yı neredeyse yok olmanın eşliğine getiren o olayı. Babamın bütün kurallara aykırı bir biçimde bizi terk edişini.

O zamanlar bunun sebebini bilmiyordum ama öğrenecektim. Önce babam terk etti Kasa 101'i, sonra da ben.

Onun izini sürmek için.

Toz bulutu havaya yükselir ve güneş, radyoaktif bir sisin ötesinde ufka doğru alçalırken, mutasyon geçirmiş bir ineğin hayata küstüğü ahırın ötesinde, ölüleri ve daha beter şeyleri ağırlayan, eski ve terk edilmiş kasabaya yaklaştım...

Artık Güney Kaliforniya'da değiliz, artık mekan başkent Washington D.C. toprakları. Sebeplerden biri, Potomac'ın



Vault'tan çıkar çıkmaz bu harabe görüntüleriyle karşılaşıyorsunuz.

hemen kuzeyinde Bethesda adında bir bölgenin bulunması olabilir mi? Mümkün.

Sene 2277. 2077'de Amerika ve Çin arasında gerçekleşen savaş, ardında bir nükleer yıkım bırakmıştır; Kanada işgal edilmiştir, Birleşmiş Milletler dağılmıştır.

Oyun, alıştığımız ve özlediğimiz kelimelerle, nefes bir oldies jazz parçasıyla açılıyor. Doğumumuzla başlıyoruz; karakter yaratımını, beklüğimizden beri hayatımızın dönüm noktalarını oluşturan olayları yaşayarak yapıyoruz. Akıllıca. Ardından kendimizi Çorak Topraklar'da buluyoruz. Oyun, yani macera tam anlamıyla burada başlıyor.

Bu andan itibaren Oblivion'a ve Fallout serisine göre daha küçük fakat daha dolu bir alanda özgür kalıyoruz. İstedikimiz yere gidebilir, -RPG'lerin önemli bir detayını teşkil eden- keşifler yapabiliriz. Bu oyun alanında kasabalar, kasaba yıkıntıları, şehirler, sığınaklar, çete merkezleri, başıboş gezginler, karavanlar, yıkıntıların bin

bir çeşidi ve çeşit çeşit macera var. Fallout 3'ün bize ilk önerisi, babamızı bulmaya çalışmamız. Bu, uzun ve gayet iyi yazılmış bir hikayenin başlangıcı. Hatırlarsanız ilk iki oyunda su çipi ve G.E.C.K. arıyorduk. İkisi de, bu zarar görmüş ve zehirli toprakları temizleyerek yaşam standardını yükseltecek cihazlardı.

Bu sefer hikaye, RPG ve adventure adetlerine daha layık bir biçimde, kademeli olarak açılıyor. Bu daha iyi bir yol zira böylelikle, araştırma yaparak oyunun ana hikayesini çözme ve yavaş yavaş oyuna daha çok gömülme şansını yakalıyoruz. Ama bunu Oblivion'dan ve onun -bazıları gerçekten de mükemmel olan- görev hikayelerinden biliyor ve bekliyoruz zaten. Bethesda, burada da taşın altına elini sokup görevlerin dağılımına, süresine ve uzunluğuna ayar çekerek derinleştirmiş hikayeyi.

Yani uzun lafın kisası; Kasa'dan dışarı adımınızı atarken, birisi çıkıp da size "damlattığı yeri parlatan" muhteşem bir ürün olan bitki-çıkarma-kiti ya da su temizleme pompası bulmanızı (Gerçi dikkatli gözler için daha oyunun başlarında, "foreshadowing" yaparcasına verilmiş böyle bir bilgi.) tembihlemeyecek. Amaç, "babanızın neden Kasa'yı terk ettiği ve sizi geride bıraktığı" konusunu aydınlığa kavuşturmak. Heyecanlı değil mi?

Fallout 3'te birçok grup mevcut;

bunların hepsinin arka planında, hikayeyi destekleyecek şekilde yedirilmiş detaylar yer alıyor. Üstelik iyi ve kötü arasındaki çizgi -son yıllarda popüler olan şekilde- biraz bulanık. Örnek olarak Çelik Kardeşliği'nin (Brotherhood of Steel) öyküsü verilebilir; bu hikayenin içinde güzel bir dinamik yatıyor.

Yıkık duvarın arkasına çöktüm. Kalbim deli gibi atıyordu. Plazma tüfeğinden çıkan ekşi koku, burun deliklerimi yakıyordu.

Yavaşça başımı uzatıp baktım. Aynı anda parlak bir ışık çakmasıyla birlikte yanaklarımın ve alnımın yandığını hissettim. Duvar parçaları koparak döküldü. Hala oradaydı(lar?!). Kaç kişiydiler, bilmiyordum; bir tanesini indirdiğime emindim ama diğer(ler)i oralardaydı(lar).

Çömelip duvarın aksi yönüne doğru ilerledim. Dogmeat'in bir süper mutant'a saldırdığını duyabiliyordum. Umuyordum ki ayakta kalan tek düşman oydu; yoksa işim zorlaşacaktı.

Duvarın köşesinden hızla





Düşmanı bu şekilde öldürmek oldukça tatmin edici.

atılarak araba leşinin arkasına geçtim ve oradan da oyalanmadan binanın ucuna koştum. Arabalar, çatışmalar sırasında oyalanacak yerler değildi; patlamaya meyilliydi. Duvarın arkasından tüfeğimi uzattım. Bana ateş eden süper mutant, Dogmeat ile uğraşıyordu. Aferin oğlum... Biraz daha dayan...

Nişan aldım...

...zamanın yavaşladığını hissettim ve mutant'ın kafasına üç el ateş ettim. Yeşil ve dazlak kellesi, omuzlarından ayrılarak parçalar halinde etrafa saçıldı.

Yere çöktüm ve Dogmeat'in yanına gelmesini bekledim.

V.A.T.S.> Oyunda hareket puanları (action points) kullanarak kapışmak çok eğlenceli ve tatmin edici; diğer FPS'lerden farklı bir his var. En uyduruk düşmanı öldürmek bile bir başarı hissi veriyor. Yapay zekaları kötü ama mutasyon geçirmiş canlılardan, üzerinize koşup saldırmasından fazlasını beklemezsiniz zaten. Fakat süper mutantlar ve yağmacılar da sayı ve silah üstünlüğü sağlamaktan, saklanmaktan ve arada bir el bombası fırlatmaktan fazlasını denemiyor.

V.A.T.S. durumundayken seçimleri yaptıktan sonra, zamanın durmadığını ama yavaşladığını unutmayın. Mesela, siz şarjör değiştirirken üzerinize ateş edilebiliyorlar. Bu moddayken saldırmak, etkili olduğu kadar çok da eğlenceli. Genellikle kritik vuruşları V.A.T.S. aşamasındayken yapıyor ve daha fazla zararı bu aşamada veriyorsunuz. Üstelik bir Yao Guai size saldırmak için havaya yükselmiş ve pençeleriyle tepenize çullanmak için harekete geçmişken, -yavaşlamış V.A.T.S. zamanında- karakterinizin heyecan içinde şarjörü doldurmasını ve havada asılı kalmış, yavaş yavaş üzerinize doğru -pençe ve diş halinde- alçalan bu mutant ayağı ateş etmeye başlamasını izlemek bile, belli bir "görsel tatmin" duygusu veriyor.

Bu aşama taktiksel bir aşama. Düşmanınızı -ya da birden fazla sayıdaysa önce hangisini- ne şekilde alt edeceğinize karar verip buna göre hareket edeceksiniz. Uzuvları seçip sakatlayabilir ya da direkt kafaya çalışıp işi kökünden çözmek isteyebilirsiniz. Sizin için de dahil olmak üzere, herhangi bir uzuv sakatlanacak olursa bu durum o kişiye dezavantajlar getirir. Sakatlanan uzuvlarınızı PipBoy 3000'deki sağlık penceresinde -her birine ayrı ayrı stimpack tatbik etmek suretiyle- iyileştirebilirsiniz.

Üç Köpek (Three Dog) haklıydı; silahların periyodik bakımı Çorak Topraklar'da çok önemli. Geçen uzun zaman içinde, hasarlı silahları yedek parça niyetine kullanıp elimdekileri tamir ediyordum. Şu an kullandığım plazma tüfeği o kadar çok tamir edildi ki değişmemiş hiçbir parçası kalmadı.

Bu herifi seviyorum; "iyi kavga"yı anlatmaya ve "sözü" Çorak Topraklar'a yaymaya devam ediyor. Önceleri ne yapmak istediğini kavrayamamıştım ancak artık biliyorum ve ona destek olmaya çalışıyorum. İyi



Kavga, bu topraklara düzen getirecek; buna eminim. Üstelik harika şarkılar çalıyor. Gillespie ya da Miles Davis... Şansım varsa Armstrong. Üzerine hayallerimi kuracağım bir öpücük ver bana... Pam pam paramparam pam...

The Ink Spots> Eski jazz parçalarından oluşan müzikler tek kelimeyle kusursuz. Bu tür müziğe ya da -benim gibi- 1950'lerin Amerika'sına hasta oluyorsanız yaşadınız. Keşif gezileriniz sırasında bulduğunuz radyo sinyallerini anten kulelerini çalıştırarak dinlediğinizde, bazı görevlere dair ipuçları bulabilirsiniz. Bazı radyo istasyonları da her yere yayın yapıyor. Mesela, Başkan Eden'in propagandasını yapan Enclave Radio ve Üç Köpek'in kanalı GNR. Üç Köpek, sadece enfes parçalar çalmakla kalmıyor, aynı zamanda size yeni görevler hakkında yönlendirmeler ve başarıyla tamamladıklarınız hakkında tüm Washington'a duyurular yapıyor.

Uzakta, Washington D.C.'nin yüksek binalarının iskeletleri



ELİF'İN YORUMU

Bu oyunun ismi Fallout 3 değil de Mad Max 3 ya da başka bir şey olsaydı not ortalaması kesinlikle 8'in altında olurdu. Çoğu oyuncu bu oyunu Fallout evreninin hatırına oynuyor ve karakter animasyonları ile senaryonun gidişatındaki takozluğu, dövüş sisteminin başarısızlığını ve bug'ları görmezden geliyor. Ne olurdu sanki biraz daha detaya odaklansalardı... Fallout ismini kullanmak sorumluluk ister ve ben Bethesda'nın bu sorumluluğu eksiksiz olarak yerine getirdiğini düşünmüyorum. **7,8 / 10**



delik deşik dizili, yollar ve kaldırımlar, yıkıntıların parçaları ve paslanmış araba iskeletleri ile dolu. Metro ve tüneller çökmüş, içeride her ne kaldıysa hapsedilmiş ve yok olmuş, gitmiş. Bazı yerlerde elektrik var. Atom gücüyle çalışan, sağlam kalmış birkaç yer; sonradan tamir edilen jeneratörler yardımıyla aydınlatılan. Burası, yani şehir merkezi tam bir savaş alanı. Washington Anıtı ile Başkent Binası'nın arası delik deşik siperlerle dolmuş. Çelik Kardeşliği ile süper mutantlar arasındaki bu ölümcül dans devam ediyor. Zaman zaman silah seslerini ve patlamaları duyabiliyorum. Mutantlar'ın buraya neden asker ve mühimmat yağmaya devam ettiğini bilmiyorum. İhtiyar Lyons bir şey aradıklarını düşünüyor ama ne?

Potomac Nehri bir ölüm tuzağı. Zaten Çorak Topraklar'daki her su birikintisi, yüksek radyoaktiviteye sahip. Koriyucu kıyafetler giymeden suya girenlerin hastalandığını biliyorum. Sonra harıl harıl RadAway hapları arıyorlar.

Radyasyon serpintisi > Grafikler süper ve atmosfer de oldukça güzel. Mekanlar, yıkımın detayları ve çürümüşlük hissi başarılı bir şekilde verilmiş. Ortamlar, kendini Oblivion'daki gibi tekrar etmiyor. Şehir, kasabalar, yıkıntılar, arazi, dükkanlar, otobanlar, metrolar, monoraylar; hepsi birbirinden farklı çizilmiş. Özellikle müzelerin içi inanılmaz detaylı, eserler ve sergilenen nesnelere çok çeşitli ve etkileyici.

Karakter kaplamalarının bir kısmı hariç, oyun görsel açıdan çok iyi. Detay seviyesi oldukça

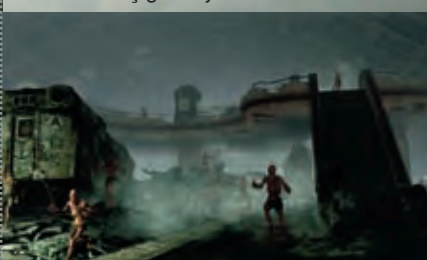
yüksek. Hava şartları pek çeşitli değil; misal, radyasyondan kaçmak için kapalı bir yere sığınmak isteyeceğimiz yağmurlar ya da toz ve metal parçalarını savuran fırtınalar yok. Keşke olsaydı. Gece - gündüz çemberi gayet başarılı. Günün her saati farklı ışık yoğunluğuna ve gölgelere sahip. Özellikle akşam saatlerinde gökyüzü güzel görünüyor. Hele ki eski bir evin içindeyseniz akşam güneşinin kapalı pencerelerden süzülmesi ve evin içini pastel renklere boyaması oldukça etkileyici.

Detay demişken, oyunda "şeytani" arayanları çok tatmin edecek nüanslar saklı. Uyuşturucu bağımlısı bir karaktere buffout verdikten birkaç gün sonra, تنها bir depoda cesedini bulduğunuzda ve onun doz aşımından öldüğünü fark ettiğinizde kendinizi suçlu hissedeceksiniz. Arazinin ortasındaki bir ev yıkıntısında, banyo küvetindeki kurumuş kan gölünün ortasında yatan iskeletin, aslında nükleer savaşın sonraki o korku ve dehşet ortamına dayanamayıp bileklerini keserek intihar etmiş biri olduğunu fark ettiğinizdeye içiniz ürperecek. Ya da bir fabrikanın deposundaki bilgisayar terminalinde tutulmuş bir günlüğü okurken...

Aynı tatmin duygusunu, kir pas içindeki eski poster ve broşürleri incelerken Fallout serisine layık ince esprileri yakaladığınızda da hissedeceksiniz.

Fallout serisini böyle bir efsaneye dönüşüren unsurların içinde, bu alternatif evrenin bir yerlerde kırılıp bizimkinden uzaklaştığını hissettiren ve akları kazınan pek çok farklılık var. Geleceğin dünyasında, 1950'lerin Amerika'sını çağrıştıran tasarımların etkileyiciliği bir yana, müzik bir espri anlayışıyla daha yetişkin (!) öğelere sahip. İşemeyen, sevişmeyen ve küfür etmeyen karakterlerle dolu klasik RPG oyunlarından çok farklı ve bir o kadar gerçekçi bir seridir Fallout. Bu sebeple Fallout 3'ü iki farklı açıdan incelemekte fayda var.

Tasarım konusunda Bethesda'nın tasalanmasına hiç gerek yok. Görsel becerileri



- Para olarak şişe kapakları kullanılır.
- Hemen her tuvalette, Amerikan hükümetinin kanunlarına uygun olarak bir ilkyardım kutusu vardır.
- Bir "ripper" ilk seviyelerde en iyi dostunuz olacaktır. Tüfeklerden ise Çin mali saldırı tüfeklerini ya da herhangi bir enerji tüfeğini tercih edebilirsiniz.
- Med-X, Jet, Buffout ve Mentat, birkaç kullanımdan sonra bağımlılık yapan narkotik ve opioidlerdir. Bu bağımlılıktan kurtulmak için şehirlerdeki doktorlara uğrayabilirsiniz.
- Bulduğunuz şemalar yardımıyla çeşitli silah ve mayınları, karşınıza çıkacak veya eviniz için satın alabileceğiniz çalışma masalarında yapabilirsiniz. Tabii ki gereken materyallerin üzerinizde olduğunu varsayarak.
- Şayet algı puanınız (Perception) azsa Dogmeat'e kulak verin; yakınlarda düşman varsa hırlayacaktır.
- Lazer, plazma tüfek ve tabanca kullanırken aklınızdan çıkarmamanız gereken bir nokta: Kritik isabetlerde ceset küle dönüşür. Ganimet için küller karıştırın.
- Dr. Li'nin deney ürünleri hariç, Çorak Topraklar'daki tüm yiyecekler ve arıtılmış olanlar (Purified Water) dışındaki tüm sular az da olsa radyoaktiftir. Tüketirseniz radyoaktivite seviyeniz yavaşça artar. Belli bir seviyenin üzerinde ise radyoaktivite zehirlenmesine ve kim bilir daha başka ne etkilere maruz kalırsınız.
- Görev almaktan kaçmayın. Bazı görevlerin sonunda sadece tecrübe puanı ya da ciddi paralar değil, perk de elde edebiliyorsunuz.
- Oyunun yüklem görüntülerinde Giddyup Buttercup adındaki bir robot atın reklam broşürlerini görüyoruz. Oblivion'da ata binebildiğimizi düşününce, kim bilir belki Fallout 3'te de bu robot atı bir yerlerde bulmak mümkündür.
- Konuşma becerinizi (Speech) yüksek tutun. Oyun içindeki diyaloglarda normalde aldığınız ücretten fazlası için pazarlık seçenekleri çıkıyor.
- Silahlar kullandıkça aşınır ve eskir. Kapaşmanın ortasında elleriniz bomboş, yüreğinizde bir sızıyla kalmak istemiyorsanız aynı silahlardan bulup elinizdekileri tamir edin veya bunun için NPC'leri kullanın.
- V.A.T.S. aşamasında düşmanın kafası (İnsansı olduğunu farz ediyorum.), ona en büyük zarar vereceğiniz yerdir. Fakat sağlığınız sona dayanmış ve kapaşmadan uzaklaşmak mı istiyorsunuz? Bacağa çalışın ya da eline ateş edin, silahını düşürsün. Size el bombası mı atacak? El bombasını vurun, düşmanınızı havaya uçsun. Kapalı yerdesiniz ve boruların gaz sızdığını mı gördünüz? Düşmanınızı oraya çekin ve ateşli silahlarla birkaç el ateş edin, yanmasını izleyin.
- Her kötü eyleminizde "kötü karma" alırsınız. Bu durum vicdanınıza aykırı geliyorsa şehirlerin girişlerindeki, susuzluktan ölmekte olan karakterlere arıtılmış su (Purified Water) verip karmanızı düzeltebilirsiniz.
- Lawgiver perk'ini aldığınız takdirde, yağmacıların (Raider) ve Talon Company itlerinin parmaklarını Regulators Merkezi'nde satabilirsiniz.
- Satabileceğiniz bir diğer şey de bilgi. ↗



Hayır, Chuck Norris değil, Megaton şerifi Lucas Simms.

hep iyiydi zaten ve bu sefer de çuvallamamışlar, hatta seriyi tasarımı ve görsellik açısından bir adım ileriye taşımayı başarmışlar. Bizde de bir dönem dolmuş olarak çalıştırılan, sonra da kişisiz sebeplerle ticari araçlarla değiştirilen Dodge ve Chev marka arabaları hatırlarsınız veyahut bilirsiniz. İşte, Fallout evreninde atom gücüyle çalışan ve geleceği çağrıştıran aerodinamiğe sahip arabalar (hurdaları daha doğrusu), o eski arabaların çizgilerine sahip. Tırlar, otobüsler ve İkinci Dünya Savaşı havası veren uçak leşleri de öyle. O eski "diner"ların içinde füzyon motoruyla çalışan ve Galaxy Science Fiction veya Astounding Stories kapağından fırlamış gibi duran robot koruyucular var.

Ancak üzülerek söylemeliyim ki Fallout 3, serinin cinsel açıdan en az içeriğe sahip oyunu. 2008'in sosyal ve kültürel ortamı 1997'ye benzemiyor. O dönem, Fallout 3'ün daha güçlü bir söyleme sahip olması için uygun alanı yaratıyordu. Günümüzde de Fallout 3, belki de atalarına layık olabilecek şekilde cinsel içeriğini daha uç noktalara taşıyabilirdi ancak Bethesda, bu meseleye fazla bulaşmamayı tercih etmiş.

Sızmışım.

Çorak Topraklar'da bu, genellikle ölmek isteyince yapılır. Neyse ki Dogmeat var; beni yine uyardı.

Gözlerimi açar açmaz, üzerime doğru koşarak gelen gözü dönmüş birini gördüm. Böyle bir zamanda ve böyle topraklarda en kötü uyanma şekli bu olsa gerek. Ellerini bir şarkıya eşlik eder gibi

havaya kaldırmış, çılgınca sallıyordu. "Bana yardım et!" diye bağıyordu. Üzerime patlayıcı bağladılar, onu etkisiz hale getirmelisin, bana yardım et, lütfen!

Patlayıcılardan pek bir şey anladığımı söyleyemem. Hiç yaklaşımdan onu vurabilirdim ama ben öyle biri değilim. Bilirsiniz, bana bir sebep vermedikleri sürece insanları vurmakta güçlük çekiyorum.

Yaklaştı, kirliliği saçları altına yapışmış, delirme noktasına gelmiş, buna rağmen güzelliği belli olan bir kadındı. Yine de içimde ona karşı bir şey uyanmadı. Son zamanlarda böyle oluyordu. Kadınlar... Anlamalarını yitirmiş gibiydiler. Yüksek radyasyona mı maruz kalmıştım acaba?

Yine de bombayı biraz inceleyebilirdim ancak gözlerimdeki kararsızlığı görmüş olacağ ki bağırarak ondan uzak durmamı söyledi. Dualar ederek benden uzaklaşmaya başladı, başladı ama devam edemedi çünkü büyük bir gürültü ve moloz yağmuru içinde infilak etti.

Zavallı kadın.

Üçüncü türden yakınlaşmalar>

Şaşırtıcı ve rasgele olaylar Fallout 3'te de mevcut ama sayıları, serinin önceki oyunlarına nazaran daha az. Yine de bir görevi tamamlamanın pek çok alternatif yolu var. Sosyal becerileri kuvvetli bir karakterle oynuyorsanız, zor kullanarak çözülen bir vakayı konuşarak çözüme kavuşturabilirsiniz. Yüksek zeka, bilim, ilaç, patlayıcı ve güç gibi becerilerde, karakterinizin özelliklerine uygun ekstra konuşma seçenekleri ile

karşılaşacaksınız.

Şehirler Oblivion'daki gibi oldukça tenha. Açıkçası insan, etkileşimi çok fazla olmasa bile biraz daha fazla karakter görmeyi bekliyor. Ayrıca NPC'lerin oyundaki etkisi genellikle tek görevlik. Aslında bu, çoğu RPG oyununun çözmekte zorlandığı bir problemdir. Şehirdeki bir karakter, onunla işiniz bittikten sonra, ortada gezinen ve sadece diğerlerinden daha detaylı çizilmiş birine dönüşüyor. Hikayeye katkıları tamamen tükeniyor ve bu da hem karakterlerin, hem de oyunun genel inandırıcılığına darbe vuruyor.

Dünya haritası tatmin edici ve iş görüyor fakat bölge haritası tamamen kullanışsız. Pusuladaki gösterge bile basit bir prensiple çalışmasına rağmen yeterince etkili değil. Oyunun başında kısa bir yükleme süresi geçiyor ve kapalı mekanlara girmedikçe sürece bir daha yükleme yapılmıyor. Kapalı mekanlara girerken ya da load ve save yaparken yükleme süreleri çok kısa.

Perk ve Trait'lerin birleşmesi konusunda endişelerim vardı ancak bu ikisinin Perk çatısı altında birleşmesi ve her seviyede oyuncuya sunulması daha temiz ve basit bir sistem oluşturmuş. Üstelik seviye atlamayı daha cazip ve heyecan verici hale getirmiş.

Fallout 3, "nazik" bir oyun değil. Oyuncuyu, sebepleri



"Işınlama beni Scotty!" (Lazer tüfekli birine saldırırken iki defa düşünmeliydi.)





ve sonuçları hakkında felsefi açılımlara götürme- se de nükleer savaşla mahvolmuş bir Amerika oluşturmayı başarıyor. Distopyaların ve post- apokaliptik ortamların özel bir meraklısıysanız Fallout 3'ün atmosferini tatmin edici bulabilir, Kral'ın Kara Kule'sinden ve Mad Max'ten esintiler yakalayabilirsiniz. Görevlerden biri, Philip K. Dick üstadın klasik eseri "Do Androids Dream of Electric Sheep?" ve dolayısıyla Scott'ın klasikleşmiş filmi Blade Runner'a da gönderme niteliğinde. Hatırlayanlar olacaktır; Fallout 2'nin soundtrack'inde Stephen King'e, The Stand dizisinde kullanılan bir parçanın yer verilmesiyle açık bir gönderme vardı. The Stand de, benzer şekilde, salgından sonra mahvolmuş Amerika'da hayatta kalmaya çalışan bir avuç insanı konu alıyordu.

Dedim ya, bu nazik bir oyun değil. Kritik vuruş-

WASHINGTON D.C.



Fallout 3 için yapılmış olan eski bir promosyon kampanyasında, yukarıda gördüğünüz görsel yer alıyordu. Oyunun geçtiği bölge olan Washington D.C.'nin simgesi Capitol Building'i yıkılmış ve mahvolmuş bir şekilde gördüğümüz bu resim, çeşitli haber servislerinden geçerek en nihayetinde Daily Mail'da "El-Kaide'nin nükleer saldırı sonrası yerle bir edilmiş Amerika vizyonu" olarak yer almış.

Ayrıca terör bağlantılı haberleşmeleri inceleyen haber alma grubu SITE Intel Group, UK Telegraph'ın haberine göre, bu görsellere El-Kaide ile ilişkili olması muhtemel iki internet sitesinde "Nükleer Cihad: Son Terör" adı altındaki, Batı'ya yönelik nükleer saldırı fikrini tartışan (!) bir video görüntüsünde rastlamış.



ların dramatik sonuçları oluyor genellikle; kopan bacak ve kollar, omuzlarından ayrılıp uzağa fırlayan ya da patlayan kafalar veyahut tünden infilak eden bedenler... Öldürdüğünüz mutant'ın gözünü koridorun sonunda, yerde görmek hem komik, hem tatmin edici.

Çorak Topraklar'ı bir de kendi gözünüzden görün>

Son olarak bahsetmem gereken konu, izometrik görüş açısından first person & third person birlikteliğine geçiş olacak. Şahsen bu "mutasyonun" oyunun ruhundan "götüreceğini" düşünüyordum ama yanlışımışım. Fallout 3'ü third person olarak oynayabiliyoruz ancak kimsenin bunu tercih edeceğini sanmam. Third person açısı first person'a nazaran hem daha etkisiz, hem de kullanışsız.

Evet, bunca lafın sonunda sıra, bir son söze geldi. Bu ay, bu kadar fazla sayıda güzel oyunun aynı anda piyasaya çıkması nedeniyle oyun tanrılarına teşekkür borçluyuz ama onlara asıl minnettarlığımızı, kendisini aşan insanlar için göstermek gerekiyor bence; yaptığı işi hakkıyla yapan ve onun üzerine sürekli bir şeyler koyan insanlar için. Şurası kesin ki yeni bir Fallout, rezil etmesi muvaffak olunmasından daha zor bir projeydi. Artık ilerisi için daha iyimseriz ve heyecanlıyız. 10 yıl öncesini

Keşfettiğiniz seyahat noktalarını, Reilly'ye para karşılığı aktarabilirsiniz. Ancak bunun için önce Reilly'nin korucularını, kısıtlı kaldıkları otelin damındaki çatışmadan kurtarmalısınız.

- Bazı NPC'leri küçük grubunuza dahil etmek için, aynı tarzda yaşam felsefesine, yani benzer karmaya sahip olmanız gerekiyor.

- Bilgisayarları hack edebilmeniz, bilim puanınıza (Science) bağlıdır.

- Hack özelliğini kullanırken yapmanız gereken, ekrandaki karakterler ve kelimeler arasında şifreyi bulmak. Bunu, deneme yanılma yoluyla yapacaksınız ve dört denemede bulamazsanız bilgisayarlar kendini kilitleyecektir. Buna engel olmak için üç denemede bir çıkıp tekrar girin.

- Bazı böcekten mutasyon geçirmiş yaratıkları antenlerinden vurmaya deneyin; sakatlayabilirsiniz -diğer düşmanlar dahil- etraftaki her şeye saldırmaya başlayacaklar.

- Radyo kulelerini aktif hale getirip, yayınlanan radyo dalgalarını PipBoy'unuzdan dinleyebilir, böylece yardım mesajlarını ve sinyallerini alabilirsiniz. Fakat dikkat edin; yardım mesajında bahsedilen yere gittiğinizde, mesajın aslında 30 yıl önce doldurulmuş ve kendini tekrar eden bir kayıt olduğunu keşfetmeniz de mümkün.

- Bazı perk'ler belirli skill veya S.P.E.C.I.A.L. puanlarından sonra açılıyor. Almak istediğiniz perk'e göre karakterinizi şekillendirmeyi veya seviye atlamadan evvel birkaç Bobblehead bulmayı düşünebilirsiniz.

- Silahların verdiği zarar, dahil olduğu silah türündeki beceri puanınıza (Skill) göre değişir. Hangi silahları kullanmayı tercih ediyorsanız o puanınızı arttırmayı unutmayın.

- Nöbetçi robotlar (Sentry Robots) oldukça zorlu rakipler; vur kaç metodunu ve "büyük silahları" deneyin.

- Dogmeat'i savaş esnasında da, konuşma seçeneği ile stimpack kullanarak iyileştirebilirsiniz. Şayet dostunuz ölürse onu canlandırmanın yolu yok. Bu yüzden bir gözünüz Dogmeat'in sağlık barında olsun.

- Birilerini öldürme görevlerinde tetiğe asılmadan önce -becerileriniz doğrultusunda- alternatif çözümleri gözden geçirin.

- Pazarlık becerisi (Barter) sadece alışverişlerde ucuzluk değil, ek diyalog açılımları da sağlar.

- Mühimmat ağırlıksızdır, yüklenin.

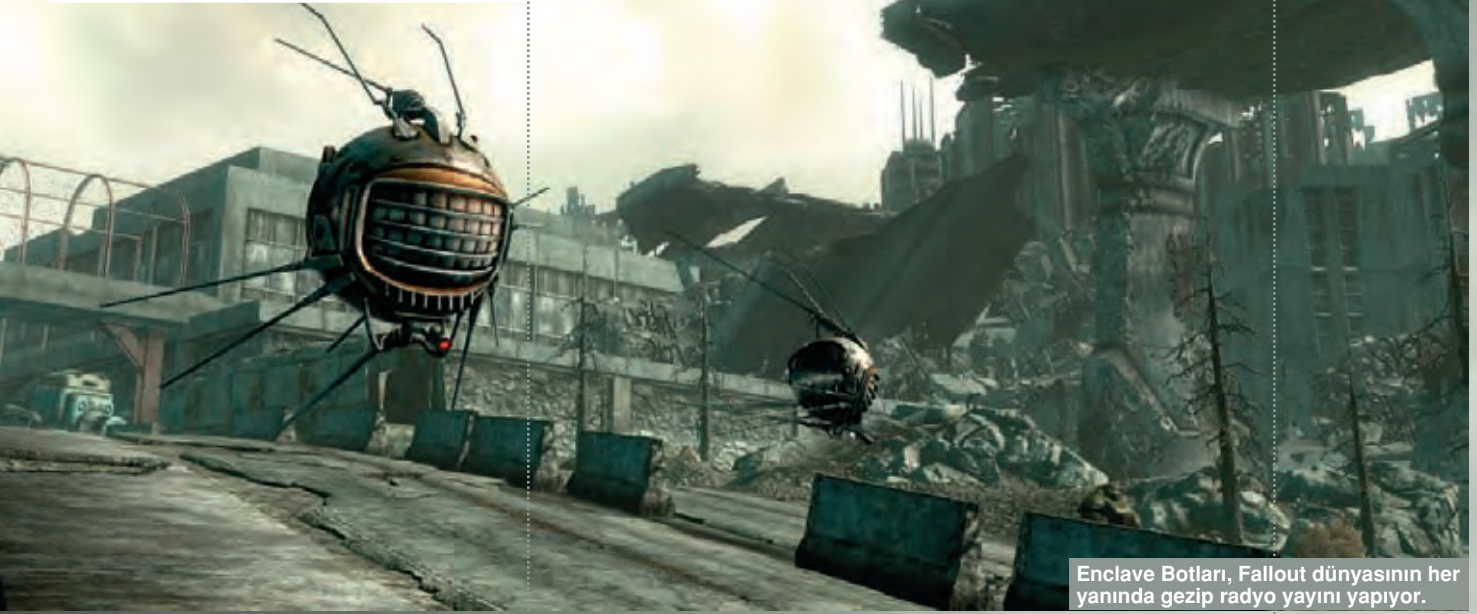
- Ağırlığı olmayan diğer değerli şeyler de savaş öncesi paralar ve metro biletleridir. Ek olarak, zaman zaman metro koruma robotları bilet talep edebilir. Bunları da toplamanızı tavsiye ederim.

- Notlar da önemli tüyolar verebilir. Bir yeri işaret ediyorlarsa oraya gitmenizi tavsiye ederim.

- Fallout serisinin bir nevi alamet-i farikası olan ve bulmakta hayli zorlanacağınız sallanan kafalar (Bobblehead) size çok yararlı özellikler verebilir veya S.P.E.C.I.A.L. puanlarınızı artırabilir. Gözünüzü dört açın.

- Bobblehead'lerden bir tanesi, Dr. Li'nin Rivet City'deki masasının üzerinde duruyor. Bir diğeri ise Megaton şerifi Lucas Simms'in evinde. ☺





Enclave Botları, Fallout dünyasının her yanında gezip radyo yayını yapıyor.

aramaktan bıkmayan "tarafdar" profilli oyunculara da biraz sakinleşip çocukluklarını aramaktan vazgeçmelerini ve Fallout 3'e yeni bir macera olarak bakmalarını tavsiye ediyorum. Hem zaten tarzı olan, beklemediklerinizi ve beklemediğiniz bir kaç güzel sürprizi daha size veren, sizin gibi ağır eleştirmeye meyilli ve oyunu 35 saat oynamış bir arkadaşınızla buluştuğunuzda -soğuk birer bira üstüne- bambaşka görevlerden, birbirinizin henüz görmediği mekanlardan ve karşılaşmadığı ilginç karakterlerden bahsetmenize sebep olacak kadar sizi heyecanlandıran, bu kadar detaylı ve kişiyi içine çeken kaç oyun var ki?

Huzurlarınızda Bethesda'ya kendisini aştığı, bana eski bir dostu, bir sevgiliyi geri getirdiği için teşekkür etmek istiyorum. İşinizin başına çocuklar; daha hazırlanacak genişleme paketleri ve devam oyunları var.

Çökmüş araba tüneline sığındım. Hava kararıyordu. Uzaklardan bir yerden tiz sesli zavallı bir köpek havlaması duyulabiliyordu. Onu kimin ya da neyin heyecanlandırmış olabileceğini düşün-düm. Süper mutantlar'ın bölgesinde değildim, köstebek-fareleri de olamazdı.

Gördüğüm ilk kapıya doğru ilerledim. Kilitliydi. Tokalarımın birini ve tornavidamı çıkardım. Tornavidayı yavaşça çevirerek tokaya nerede baskı uygulandığını, sonra da tokayı hafifçe çevirerek baskının olmadığı noktayı buldum. Tornavida 90 derece saat istikametinde döndü ve kilitten açılma sesi geldi. Gülümsedim. Halen kilitliyse içeride malzeme olma olasılığı daha fazlaydı.

Fakat umutlarım kısa sürecekti çünkü küçük bir

DÜNYA BASININDA FALLOUT 3



PSM3

"Fallout 3'ün çoraklıkla bezenmiş olan kıyamet sonrası dünyası akıl almaz görünüyor."



PC Action Germany

"Programcıların önerinde eğiliyorum! Fallout 3 tam arzu ettiğim gibi çıktı. Harika hikayesi ve vaat ettiği sınırsız özgürlük, kıyamet sonrası doğamı gıdıklıyor."



Click

"Orijinalerin atmosferini koruyor. Ufak hatalarına karşın, yılın RPG'si olmak için kuvvetli bir aday!"



OXM

"Bu denli sürükleyici oyunlar sık sık karşımıza çıkmıyor. Kapıp götürün hikayesi, devasa dünyası, başarıyla inşa edilmiş olan RPG yakası ve hareketli FPS savaşları ile Fallout 3, aldığı parayı hak ediyor."



CanardPC

"Bunu hala yutamıyoruz. Bu çamurlu günahı... Elbette ki yok edebilirim. Bu küfrü temizlemek için bir nefret bidonuna daldırabilirim. Ama bu onu daha iyi yapmaz. Bu Black Isle'ı geri getirmez."

yatağı olan, ofisten bozma bir odaydı burası. Çer çöp dışında faydalı bir şey yoktu.

Çürümüş yatağa oturdum. Tüfeğimi çıkarıp söktüm, temizledim ve tekrar taktım. Yılların ve savaşların kiriyile kaplı masada lime lime olmuş bir dergi duruyordu. Amerikan dergisi değildi, buraya başka bir yerden getirilmiş olmalıydı. Adını okudum; LEVEL. Kapağında bir bilgisayar oyunu olduğunu tahmin ettiğim şeyin

adı seçilebiliyordu... Fallout 3. Dinlenirken okunabilecek bir şey gibiydi, şayet yazıldığı dili bilebilseydim.

Elimi Dogmeat'in başına koydum, hafif bir hırlamayla men-teşelerinden çıkmış kapıya ve daha ötesine bakıyordu. Dikelmis tüylerini okşarken ürperdim.

Dergiyi açıp sayfaları çevirmeye başladım. Köpeğin havlamaları kesilmişti. 🐾

16

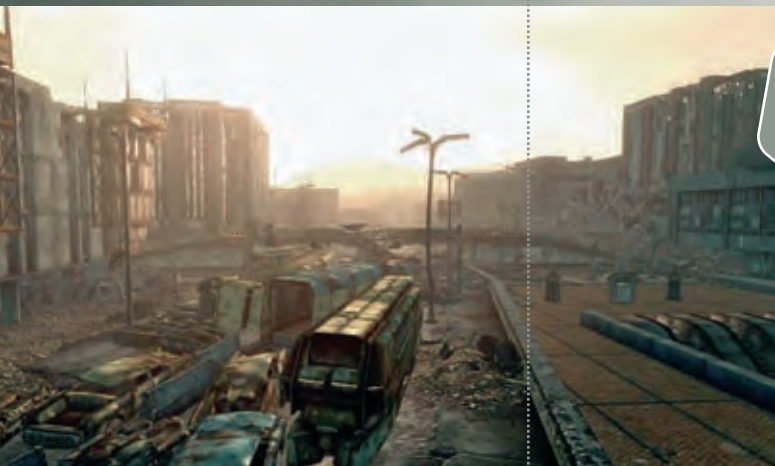
mil²
Fallout 3'teki oyun alanı 16 mil² ki bu da yaklaşık 42 km²'ye tekabül ediyor.

20

seviye sınırı
Oyunda 20. seviyeye kadar yükselebiliyoruz.

200

yıl
Fallout 3, bombalar düştükten 200. ilk oyundan 116 ve ikinci oyundan 30 yıl sonrası konu alıyor.



FALLOUT 3

ARTİ Grafikler, atmosfer, detay seviyesi, müzikler, yükleme sürelerinin azlığı, V.A.T.S.'da kışımanın zevki

TEKSİ Kullanışsız harita ve third person açısı, serinin önceki oyunlarına nispeten küçük oyun alanı, görsel bug'lar

YAPIM Bethesda Softworks
DAĞITIM Bethesda Softworks
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB fallout.bethsoft.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon
(www.tiglon.com.tr)

"Eve gideyim de şu şehri bulayım.", "Biraz da kuzeybatıya gideyim, bakalım orada neler var.", "Oğlum, ben o adamı hiç görmedim lan!", "Alo... Dogmeat'i buldum oğlum." diye sürer, gider...

9.3

MINİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

kripton ALTERNATİF GİYİM



İstanbul Bakırköy
Ebuziya Cad. No:21 Kat:1
0212 543 58 44

Ankara Optimum AVM
Kat:2 No:206/B 0312 280 78 67

Merkez 0212 539 21 50
www.kripton.cc

DON'T PISS
ON ME



...KAFANA GÖRE



FAR CRY 2

"Beyaz adam gelmeden önce bizde maden, onlarda kitap (İncil) vardı; gittiklerinde bize kalansa yalnızca kitap ve kan oldu." Çok özel bir laf değil belki ama Afrika'daki yolculuğunuzda, rehberiniz olarak bu lafı unutmamanızı öneririm. Sineklere, silah tüccarlarına ve kurşunlara dikkat edin...



Öyle kamuflaj desenli şort giyip eline silah almakla gerilla olunmuyor arkadaşım; ekmeğe bıçaklı bir geri zekalıyı bile kampa sokmuşsun.

Afrika'daki koşullar için herkesin bir yorumu var aslında. Kimisi açlık, kimisi su probleminden dert yanıyor, bazıları "Neden zengin devletler yardım etmiyor ki?" diye hayıflanırken kimisi sadece bu yazıyı okumaya devam ediyor.

"Ne mi oldu?" diye soruyorsun ey okur! Hepsini söyleyebileceğim, hepsini. Birkaç milyar yılı aşan kısa yaşamım boyunca gördüm ki o şen halkın değerli madenleri çalındı ve zorla götürüldü. Evet, ben 500 yıl önce de oradaydım, gördüm. Kendi topraklarının kendi zenginliklerini, yine kendi elleriyle beyaz adamların gemilerine yükleyen yerlilerle tanıştım. Üstünde sinekler uçan cesetlerden biri bendim, başka bir kıtaya götürülen altın külçesi de bendim. Kutsal kitap; artık kutsal kitapları vardı, papazları vardı ve beyaz adamlar onları kurtaracaktı...

Çok değil, bir asır önce ben yine oradaydım. Dişi için avlanan kardeşlerimle birlikte göğe yükselttim çığıllıklarımı, bir diğer kuzenimle postumu savundum, eğlence için vurulan yerlilerdenim aynı zamanda; ben her zaman her şeydim Afrika'da. Çölün rüzgarlarında uçan zerrecikler bir zaman, aynı zamanda sırtında kurşunu hisseden o yavru antilop da ta kendimdi...

Gördüm, siz de gördünüz muhtemelen filmlerin sayesinde; birkaç parlak taş için yapılanları gördüm. O parlak taşta düşün birkaç geri zekalının ödediği para da benden başkası değildi aslında, durmadan el değiştiriyordum; bulunduğum son kasaysa bir silah tüccarıninki oluyordu hep. Politikacılar boş vaatler veriyordu, sivil savaş kızışmıştı ve askerler her şeye el koymaya başlamıştı. Benim son sahibimse bir "Çakal"dı. Mallarını iki tarafa da sattı, kardeşleri birbirine düşürdü, etle kemiği, bedenle ruhu, suyla toprağı birbirinden ayırdı. Fransa'daki bir kadın, güne "Merhaba." dedi penceresinden, Afrika'daki üç kardeşle bir avuç piri için saç saça kavgaya ediyordu; bir tencere değil, bir tabak

bile değil, onların o küçücük avuçları dolusu haşlanmış piri. Genç bir adam daha sıtmaya yenik düştü kavgaya devam ederken, yaşlı papaz

alternatif



S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Far Cry 2 kadar açık uçlu ve ondan daha fazla RPG unsuru içeren bir oyun var; kendi aramızda S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky diyoruz biz ona. Benzer şekilde koca koca arazilerde, biraz daha kıyamet sonrası zamanlarda hayatta kalma mücadelesi veriyoruz onda da. Yalnız bug'lar için en son yamaları indirmenizi tavsiye ediyorum, yoksa çekilmiyor gerçekten.

çaresizce kitabına gömüldü; son sahibim viskisini içerken kahkaha atıyordu...

Tüm bu olanları körükleyip bundan kazanç sağlayan adamı, yani Çakal'ı öldürmenin günah olup olmadığını sormak üzere bir din adamına yöneldim sonra. Kısa sürede din adamının da kendim olduğuna inandırdım kendimi; biraz daha güçlü hayal etmem gerekiyordu yalnızca. Silahlarımı günah çıkarabileceğime inandım, savaşı başlatana karşı savaşı açmanın, savaşı sonlandıracağını düşündüm ama önce gözlerimi açmam gerekiyordu...

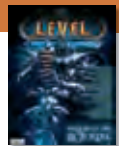


"The country needs you!" > Far Cry 2'ye (FC2), değişen yapımca yüzünden ön yargıyla bakılsa da ilk başta, çeşitli gösterimler bu ön yargıları teker teker yıktı ve sanırım heyecanın doruk noktası E3 oldu herkes için. Birkaç ay önce yazmış olduğumuz Yakın Plan'a rağmen onun kadar detaylı bir başka E3 yazısı daha yazdık ve heyecanımız hala aynı noktadaydı.

Bugün oyun elimde, elim klavyede ve kafam hala oyundayken ben yine heyecanlıyım. Öncelikle söylemeliyim ki sunum yönünden çok başarılı bir oyun FC2. Ölmek üzereyken yapılan kritik hamlelerin animasyonlarıyla ilgili bir şeyler duymuşsunuzdur; bacadan çıkarılan kurşun ve bulanıklaşan görüntü gibi. İşte bununla bitmiyor FC2'nin sunum yönü; yazının devamında daha detaylı olarak değineceğim "arkadaşlık sistemi", atmosferi gerçekten yaşıyor oyuncuya. Savaş sırasında yere düştüğünüzde, bir açılıp bir kapanan gözlerinizin en yakın arkadaşınızla karşılaştığını hayal edin; size elini uzatıyor işte, sizi

ÖNCE TAKTİK

İşte oyunda en çok kullanılan taktiklerden biri: Belki de tek bir mermiyle, o çatı altındaki altı adamı hakladık ve can havliyle kaçışanları da kısa sürede indireceğiz.



AJANDA

SAYI: 139
SAYFA: 28



taşıyor. Yol boyunca bir uyanık, bir baygınsınız ve tüm dramatikliğiyle yaşıyorsunuz bunu. FPS'lerin şovu ve sinematik özelliği, Brothers in Arms ve Call of Duty'den sonra da devam ediyor anlayacağınız.

Diğer FPS'lerden bahsetmişken FC2'nin yeni sağlık sistemini de anlatmadan geçemeyiz. Medkit sistemi -bildiğiniz gibi- eski oyunlardaki hoş anılar olarak kaldı günümüzde. Yeni moda olan "kendiliğinden düzelen sağlık durumu" sistemiyse belli ki Ubisoft için yetersiz kalmış. Bu yüzden çok kritik hamlelerde az önce bahsettiğim animasyonları, daha normal anlardaysa Battlefield: Bad Company'yi hatırlatan bir şırınga sistemini kullanmış yapımcılar. Genellikle "safe house" denilen evlerdeki sağlık istasyonlarından birkaç şırınga alabiliyoruz yanımıza ama bu iğneler sadece aceleniz varsa gerekli, yoksa sağlığınız kendiliğinden de doluyor zaten.

"Welcome to the jungle!" > FC2'nin açık uçlu ve GTA'yı andıran bir sistem kullanacağı oyun



DİKKAT!

Siz siz olun, herkesin rahatlıkla siper alabileceği böyle bölgelerde elinizde roketatarla dolaşmayın.



BUDDY, WINGMAN VEYA BRO!

Oyununuza gerçekten renk katmak istiyorsanız sayısı 12'ye varan dostlarınıza da önem vermelişiniz. Hepsini aslında size benziyor ve onları bazı belalardan kurtararak arkadaşınız yapabiliyorsunuz. Hepsine bir hikaye verilmeye çalışılmış ve bir noktaya kadar da başarılımış bu ama diyalogların aşırı hızlı ve yavan biçimde gelişmesi, sizde bıraktığı etkiyi azaltıyor ne yazık ki. Oyun süresince büyük yardımları dokunabiliyor bu dostlarınızın ve bu yüzden, siz öldüğünüzde yardımınıza koşan arkadaşınızı koruyarak çatışmadan ayrılın ki ileride daha büyük yardımlar alabilin, hikayelerini daha iyi öğrenebilin.

piyasaya çıkmadan önce açıklanan bilgiler arasındaydı. Bu "açık uçluluk" genel olarak baktığımızda başarılı işliyor aslında. Ana amacınız Çakal isimli silah tüccarını öldürmek olsa da zamanla onun silah sattığı örgütler veya arkadaşlarınız adına çalıştığınız bir zincirin parçası oluyorsunuz; aynı zamanda ana görevler dışında bazı yan görevlerle de karşılaşabiliyorsunuz. Bir görevi hallettiğinizde yeni görevler için üsse dönmek sizin elinizde. Issız çöl ve ormanlarda da oyalanabilirsiniz dilerenseniz. "Issız" derken gerçekten ıssız bölgeleri kast ediyorum. Şöyle ki, şehirlerde yaşayan birkaç insanla karşılaşsanız da oyunun büyük kısmını geçireceğiniz yollarda, birkaç askeri devriye ve belli başlı binalar dışında gerçekten yalnızsınız. Ne yazık ki Shadow of the Colossus yalnızlığı değil bu yaşadığımız; daha anlamsız bir "izolasyon". Biraz geç tanıştığım Morrowind'i hatırlattı bana bu yalnızlık. Askeri gözetleme kuleleri, saklanma noktaları, silah satın alınabilecek satıcılar ve birkaç köhne bar var belki ancak insan yok. Silah satıcılarında bile bir PC çıkıyor karşımıza.

Silahlar konusuna gelirsek, düşmanlardan düşen silahlarla da yetinebiliyorsunuz elbette ancak bu silahların çatışmanın ortasında

tutukluk yapabilme, hatta parçalanabilme gibi bir olasılığı var. Bu nedenle onlara güvenmekten ziyade oyunun "para birimi" olan elmaslarınıza kıyıp yeni silahlar satın alın ve hatta bunları geliştirin ekleyin. Bunun için gereken elmasları, görevleri bitirerek alabileceğiniz gibi navigasyon cihazınızın bazı sinyalleri sayesinde, sancılı birkaç dakikanın ardından bulduğunuz bazı çantalardan da toplayabiliyorsunuz. Zaten oyuna bir Assassin's Creed veya Grand Theft Auto havası veren en büyük etken de bunun gibi detaylar. Bu detayların başında da, safe house denilen silah depolama ve oyunu save etme noktalarını birkaç düşmandan temizleyerek ele geçirmek geliyor. Oyunun konsol versiyonlarında oyunu save etmenin tek yönteminin bu binalar olduğunu da ekleyelim.

Aslında, safkan FPS olan abisine hiç benzemiyor FC2; hem iyi, hem de kötü

yönde gelişmiş şımarık bir kardeş sanki. Şöyle ki, oyun gerçekten "açık uçlu". İsteddiğiniz şeyi istediğiniz zaman yapabileceğiniz dışında, istediğiniz yoldan da yapabiliyorsunuz. Bu konuda özellikle arkadaşlarınızın büyük yardımı dokunuyor; yanı sıra gizlenerek ilerlemek, bilek kuvvetine güvenmek ve tüm yolu arkadaki takipçileri önemsemeden ciple kat etmek gibi seçenekleriniz var. Asıl sorunsal RPG unsurları yeterli olmadığı için bu unsurların üzerine yeterli derecede gidemiyorsunuz; yani karakterinizden çok, sizin yetenekleriniz önemli oluyor bu konuda. En sağlam upgrade'leri yapılmış bir sniper tüfeğiniz varsa bile elinizin titrememesine bakıyor iş. Yine de oyunun en eğlenceli yönlerinden olan yangın sistemini, hava koşullarını, zamanı, patlayıcıları ve içlerinde bir



Vista'da Far Cry 2

En son nesil grafiklere sahip bu keyifli FPS'yi Vista'da oynayın. Crysis oynayabileceğiniz bir bilgisayarda Far Cry 2 mükemmel çalışıyor. Mükemmel derken bütün ayarları kökleyip oynamaktan bahsediyoruz. Bunun sebebi elbette program kodunun iyi optimize edilmiş

olması. Vista'nın en büyük özelliklerinden biri olan DirectX 10 mimarisi için de bu oyuna özel bir Catalyst sürücü yaması çıktı. Ekran kartınız uygunsa, Radeon X1600'den 4800'lere Ati kartlarda performans artışı sağlayan bu yamayı kurmayı unutmayın. DirectX 9 ve

XP'ye kurabilirsiniz de, DirectX 9'da sadece CrossFire çoklu ekran kartları için performans artışı oluyor. Oysa DirectX 10'da bütün Ati kartlar için bir performans artışı söz konusu. Vista'da Far Cry 2 oynayın ve güncel kalmayı unutmayın.



Tren rayına bağladığım arkadaşını kurtarmış olabilirsiniz ama sniper'imdan nasıl kaçacaksınız bakalım?



glider'in da olduğu araçları silah olarak kullanabilmeniz size oldukça çeşit sağlıyor.

Böylesine yaratıcı yöntemlerimiz varken, ne yazık ki FC2'nin shooter öğeleri biraz geri planda kalmış. Öyle ki bir rakibinizi vurup vuramadığınızı anlayamıyorsunuz. Yakınızdaki bir düşmanı kafasından vuramazsanız en azından üç - dört kurşun harcamanız gerekiyor ki öldükten sonra düşmesi de -nispeten- uzun sürdüğünden bir türlü karar veremiyorsunuz. Bu sırada gelişmiş yapay zeka, size farklı yerlerden saldırmaya başlıyor. Bir düşmanın aracı varsa direkt üstünüze sürüyor, eğer yoksa farklı yollardan yaklaşmaya çalışıyor; ayrıca düşmüş arkadaşlarını korunaklı bir yere çekme çabaları da takdirimizi topluyor. Buna rağmen abuk sabuk yerlerde koşuşturan askerlere de rastlıyoruz. Sanırım kocaman kocaman

haritalar yapmanın zorluğu da bu waypoint'leri ayarlayabilmek olmuş. Bunun dışında oyunun gayet gerçekçi olduğunu söyleyebilirim, hatta fazla gerçekçi. Bölgede oldukça yaygın olan "malaria" hastalığı sizin de peşinizi bırakmıyor mesela. Bu hastalığa karşı önlem almak için bazı yan görevler sayesinde özel ilaçlara ulaşmanız gerekli. Matrix'teki gibi bir adet "ilaç" olan hapınız, bir de mecazi hapınız var; hangisini yutacağınız size kalmış. (İğrenç esprî hakkımı doldurmadığımu umuyorum henüz.) Öte yandan depar attığınızda yoruluyorsunuz, görüntü bulanıklaşıyor; malaria'yla boğuşurken kıvraniyor, ölürken dünyaya karanlık bir şekilde de olsa birkaç bakış daha atabiliyorsunuz.

İzcilik faaliyetlerinde az da olsa bulunmuş biri olarak oyunun harita sistemine hayran kaldığımu söyleyebilirim. Ancak elinize bir harita ve bir de navigasyon cihazı alıp ilerlerken HUD sistemi gerçekten önünüzü görmenizi engelliyor. Bu nedenle zaman durarak etrafı gözlemeli, hatta çoğunlukla dürbününüze başvurmalısınız.

"Ben, senin ayağının ucuna yapışan sakızım."> Oyunu teknik açıdan değerlendirdiğimizde 50 km²'lik



MULTIPLAYER MODU VE HARİTA EDITÖRÜ



Far Cry 2'nin, multiplayer özellikleriyle diğer FPS'lerden ayrıştığını söyleyemeyeceğim ne yazık ki. Klasik deathmatch, team deathmatch ve capture the

diamond dışında bir tek, bir kaptanın seçtiği ve belirli miktarda puan toplandıktan sonra karşı takımın kaptanına saldırılan mod var. Ancak oyunun her platformdaki versiyonunda bulunan harita editörü, şaşırtıcı derecede başarılı. Oyun çıkmadan önce gösterilen Eiffel Kulesi ve Giza Piramitleri, insanları hayrete düşürmüştü zaten. Şimdiyse benim gibi -görsel sanatlardan pek anlamayan- insanlar bile birkaç saniyede kendi ormanını yaratıp, patlayıcılarla donatıp, hiçbir yüklemle ekranıyla karşılaşmadan bir asker indirebiliyor o ormanın ortasına. Geriye kalan da elbette ki tüplerden bir tanesini patlatmak ve...

devasa bir oyun sahası, durmadan değişen hava koşulları ve başarılı çevre etkileşimi ile karşılaşılıyor. Oyunun pek bir övülen yangın efektleri yer yer çok başarılı bir hale gelse de görsel şölen anlarına nadiren rastlıyorsunuz. Yine de Dünya (Dünya) motoru yeterince başarılı.

Afrika'nın doğal ortamını evimize getirirken -shooter özelliklerinden biraz ödün vererek- yaratıcı ve açık uçlu bir atmosfer yaratmış FC2. Ancak politika sadece ince kağıtlar üstünde kalıyor ve çift taraflı oynamanın hiçbir anlamı kalmıyor; herkesi kullanan Çakal'sa dışarıda bir yerlerde oturmuş, size kıs kıs gülyör muhtemelen... ☹

5

dakika
Oyundaki beş dakika, gerçek hayattaki bir dakikaya denk geliyor.

6

sınıf
Multiplayer modunda altı sınıf seçebiliyorsunuz.

50

km²
Ciddetle geniş bir alandan bahsediyorum burada; gez gez bitmiyoruz arkadaş!

2500000

insan
Karakterimizin de şikayetçi olduğu malaria hastalığı, her yıl 2.5 milyon insanın canına mal oluyor.

FAR CRY 2

ARTI Tamamen açık uçlu oynanış, başarılı harita editörü, çevreyle etkileşim, arkadaş sistemi, grafikler, gece - gündüz

EKSİ Vuruş hissi alınmıyor, senaryonun potansiyeli hiç kullanılmamış, görevler kendini tekrar ediyor, seyahatler gereksiz, çeşitli yan görevler, günden fazla uzun sürüyor, multiplayer yeterince güçlü değil

YAPIM **Ubisoft**
DAĞITIM **Ubisoft**
TÜR **FPS**
DİĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**
WEB **www.farcry2.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Tiglon**
(**www.tiglon.com.tr**)

Devrimciler, militaristler, ağaçlar ve silah satıcıları arasında sıcak bir macera. Saf bir shooter değil ve bu yüzden daha kısıtlı bir kitleye hitap ediyor belki ama kesinlikle başarılı ve üzerinde uğraşmış bir yapım.

8,8





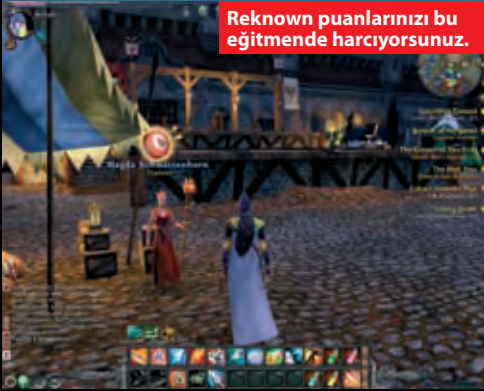
WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING



Her yerde sonsuza dek savaş var



Reknon puanlarınızı bu eğitimde harcıyorsunuz.



kadar derin bir geçmişi olan evrenin, WoW kopyası olan bir oyun olarak piyasaya sürülerek harcanması, beni üzüyordu. Fakat oyuna girdikten sonra Mythic'in yaptığı işi gördüm ve hakkının yendiğini size kolaylıkla söyleyebilirim. İlk olarak Dark Age of Camelot ile adını duyuran Mythic, bu oyunda tıpkı Everquest'te olduğu gibi sağlam oyunculara yönelik bir içerik hazırlamıştı. Oyunda level 12 - 13'ten sonra tek başına yukarı çıkmak son derece zorlu ve bir süre sonra da oyun sıkıcı bir hal alıyordu. Fakat DAoC'nin PvP sistemi oldukça yerindeydi. Mythic, Warhammer Online'ı hazırlarken Dark Age of Camelot'un başarılı yanlarından çok şey almış ve aynı hatalara düşmekten kaçınmış. Bu oyun sistemi Warhammer evreniyle birleşince, Warhammer Online: Age of Reckoning son derece keyifli bir oyun olmuş.

Warhammer Online duyurulup, ilk Beta görüntüleri ve videoları yayımlandığında, oyuna herkes "World of Warcraft" kopyası yaftasını yapıştırmıştı. Açıkçası ilk görüntülerde ben de aynı izlenimi taşıyordum. Bu

LEVEL **A J A N D A**
SAYI: 140
SAYFA: 81

alternatif



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES
Yüksek kalitedeki grafikleri ve derin bir evren anlayışıyla hareket eden Age of Conan, hem PvP'yi hemde PvE'yi aynı keyifle yaşayabileceğiniz bir oyun.

Oyuncuya göre oyun> Biliyoruz daha önce Age of Conan'ı kapak yaptık ve ona türlü övgüler yağdırdık. Age of Conan gerçekten de iyi bir oyun olmasının karşın yeterli ilgiyi görmedi. Şu anda yükselen grafiği orta seviyelerde bir yere oturmuş durumda. Aynı şeyi Warhammer Online yaşar mı bilemeyiz. Bunu ancak WoW'un ek pakedi gelince göreceğiz. Fakat şimdiden şunu söyleyeyim ki Warhammer Online hem PvP, hem de PvE seven oyuncular için bir şeyler içerirse de şunu sakın aklınızdan çıkarmayın: Warhammer Online PvP için yapılmış bir oyun. Oyunun her yerinde savaş var. Zaten Warhammer evreninin özünde olan genel savaş anlayışı tüm oyuna yedirilmiş. Burada asla PvE yaparak yaşayamazsınız çünkü her yer ve her bölge savaşa açık. Üstelik PvE ve PvP birbirine yedirilmiş durumda.

Oyuna başlarken> Bu sayfalardan birinde sevgili Murat'ın yerleştirmeyi uygun bulunduğu bir yerde seçebileceğiniz ırk ve sınıfları bulabilirsiniz. Oyunda "Sağlam oyuncular Destruction'u, çoluk çocuk ise Order'ı seçiyor" diye bir kaide yok. Açıkçası herkes eşit olarak dağılmış durumda. Ayrıca bu oyunda "iyi ve kötü" diye ikiye ayrılmış taraflar bulunsa da iyi tarafın fanatizm derecesinde iyiliğe inanması



her iki tarafı da uç derecede acımasız yapıyor. Aslında bu anlayış, Warhammer evreninin temelini oluşturuyor. Karakter yaratma ekranında oldukça fazla zaman geçireceğiniz kesin. Artık tüm kaliteli oyunlarda alıştığımız üzere burada da ayrıntılı karakterler yaratma imkanı var. Karakterinizin fiziksel özelliklerinin tümünü değiştirebiliyorsunuz. Oyuna girdiğinizde, aklınızı karıştıracak pek bir şey yok. Hepimizin alıştığı şekilde, görevler alıp yeteneklerinizi kullanarak savaşıyorsunuz. Görev verenlerin kafasının üzerinde yeşil bir balon var. Görevi alınca sarı, görevi bitirmiş ve geri verecekseniz ise portakal renkli oluyor. Tüm bunları sağ üstteki haritadan takip edebilirsiniz. Ayrıca eğitimcilerin üzerinde bir hedef tahtası ve ok işareti bulunuyor. Oyunda





seviye atladıkça yeni yetenekler kazanıyorsunuz. Fakat yetenek ağacı olarak adlandırmaya alıştığımız ve yetenek puanlarını dağıttığımız, dallı budaklı tablo yerine burada kariyerler bulunuyor. Üç farklı kariyerin hiç birinde bir ağaç yok, gidebileceğimiz tek bir yön var. Ayrıca kariyerler arasında oyun içerisinde tek tuşla geçiş yapabiliyoruz. Bazı yetenekler yalnızca o kariyer modunda kullanılabilir. Örneğin ben bir scout olarak uzak mesafe, orta mesafe ve yakın mesafe de üç farklı kariyer kurabilirim. Fakat bunlar aynı zamanda barda bulunan üç farklı mod. Ve ben tek tuşla bunlar arasında geçiş yapabiliyim. Geçiş yaptığımda bazı yeteneklerim kullanılamaz hale gelirken bazıları ise aktif oluyor. Bu sayede PvE yaparken, rakiple araya maksimum mesafeyi koyup, o bana yaklaşıncaya kadar hiç hasar almadan



onu indirebiliyorum. Fakat PvP'de herkes bana vurabilmek için dibime girmek istediğinden, bana yaklaşıncaya orta mesafe moduna geçip daha hızlı koşabildiğim için, etrafında tur atmaya ve bir yandan da rakibimi oklamaya başlıyorum. Kariyerlere puan verdikçe o yoldaki yeteneklerimiz daha da güçleniyor. Bu aynı zamanda oyun tarzınıza yönelik olarak puan dağıtmanızı sağlıyor. Yalnız kariyer





Türkler buraya da el atmış!



Savaş alanında bolca karşılaşıcağımız bir sahne.

GENEL İPUÇLARI VE TAKTİKLER

Oyunda tek başınıza gezmeyin. Bir seviyeden sonra tek başınıza gezmenin gerçekten de zor oluşu, bu oyunun en büyük eksikliklerinden birisini oluşturuyor. Halka açık görevler için bir şekilde grup bulabiliyorsunuz. Özellikle herkes oyunda yeni olduğundan, düşük seviyeli bölgelerde arkadaş bulmak şu anda kolay. Fakat oyunda hem hızlı ilerlemek, hem de başarılı olmak istiyorsanız grup halinde hareket etmelisiniz. Grup derken tabii ki dengeli bir gruptan bahsediyoruz. Halka açık görevleri defalarca yapıp, PvP'ye beraber girerek ve arada da NPC'lerden aldığınız görevleri yaparak, hem eşya, hem de puan toplayabilirsiniz. Bunun için bu oyunda bir guild'e girmek neredeyse şart. Açıkçası oyunda guild'e girmemiş bir tek oyuncuya rastlamadım. Özellikle herkesin 40. seviyeye ulaştığı ve oyunun asıl kuruluş amacı olan saf PvP'ye oturduğu günlerde, sesli iletişim kurabileceği, TeamSpeak gibi bir program üzerinden konuşarak hareket eden ve iyi çalışan guild'ler, bu oyunu götürcek gibi görünüyor.

puanları 11. seviyeyle beraber gelmeye başlıyor ve yalnızca tek sayılı (13 - 15 vb.) seviyelerde puanlarınızı dağıtabiliyorsunuz. Puanları dağıttıkça, tekli puanlarda o kariyere ait özel yetenekler açılıyor. Bu yetenekleri kariyer tablosunda, o puanın üzerinde görebilirsiniz. Oyunda çantanızda, quest'ler için ayrı bir bölüm bulunuyor ve quest eşyaları buraya düşüyor. Envanterinizdeki quest eşyalarına ya da yerdeki ölümlerden, at arabası gibi etrafta duran cisimlerden sağ tıklayarak tecrübe puanı alabiliyorsunuz. O yüzden meraklı olup her şeyi araştırmakta fayda var.

Yetenek ve puan cenneti > Oyunda PvP, Guild ve PvE'den size birçok yetenek

ve bonus geliyor. Bunlar o kadar çok ki okurken kafanızı karıştırabilir. Ancak oyuna girince hepsini çok net anlayabiliyorsunuz. Burada normal yeteneklerin yanı sıra, moral yetenekleri de geliyor. Moral yetenekleri, siz oyunda ister PvE ister, PvP yapın; savaşırken ölmediğiniz sürece, artan moraliniz sonucunda etkinleşen yetenekler. Oyunun ana ekranında, sağ altta bir moral göstergesi bulunuyor. Bu gösterge doldukça yeteneklerinizi kullanabiliyorsunuz. Öncelikle PvE'den başlayalım: Normal olarak görev yapıp tecrübe puanı topladıkça yeni yetenekler kazanıyorsunuz. Bu zaten herkesin alışık olduğu, klasik devasa online rutini.

Fakat bunun yanı sıra, bir de oyuncuyu bir zindana hapsedemeyen, açık alan görevler (public quest) var. Bunlar, sizin görevleri yaptığınız alanlarda bulunuyor ve herkes tarafından, her zaman yapılabilir. Üç aşamadan oluşan bu görevlerin genelde ilk aşamasında, o bölgede bulunan yaratıklardan belli bir adetini kesiyorsunuz. Bazen buna ek olarak bir şeyler toplamak, ya da sandık yok etmek gibi ek bir maddede eklenmiş oluyor. Bunu bitirince o bölgede, Champion adlı daha güçlü yaratıklar ortaya çıkıyor. Üçüncü aşamadan ise, tek bir büyük yaratık ortaya çıkıyor. Bu görevlerin ilk aşamasını tek başınıza yaparken, ikinci aşamada üç - dört ve son aşamada ise altı kişilik tam bir grup, ya da daha güçlü karakterlerden oluşan bir gruba ihtiyaç duyuyorsunuz. Büyük yaratığı kestiğinizde, tüm göreve yaptığınız katkıya göre bir tablo çıkıyor ve şans zarları dönüyor. Burada zar ve katkı puanınız eklenerek, son bir tablo elde ediliyor. Buna göre ilk dörde beşe girdiyse, ortaya çıkan sandıktan bir ödül kazanıyorsunuz. Yani çaba ve şans bir arada rol oynuyor. Bu ödüller, o bölgede elde edebileceğiniz en iyi eşyalar oluyor. Warhammer Online'da yapabileceğiniz en akıllıca işlerden birisi, bir grup oluşturup, devamlı halka açık görevleri yaparak



seviye atlamaktır. Burada atılan zarlarda o bölgedeki IP'nizin bir etkisi de var. Bu arada oyunda gruplar altı kişiden oluşuyor. Daha büyük gruplara ise "warband" deniyor.

Şimdi halka açık bir görevi yaptınız ve hem tecrübe puanı, hem eşya, hem de IP (Influence Points) kazandınız. Peki nedir bu IP? Harıta'yı açtığınızda üç büyük bölge, bunun altında "Tier" adlı bölgelere ayrılmış alt bölgeler ve bunların içinde de yuvarlak olarak gösterilen bölgeleri görebilirsiniz. Yuvarlaklar ise chapter'lara bölünmüş durumda. İşte siz bu yuvarlaklardan birinin içerisinde ve o bölgede bir halka açık görev yaptınız. Halk sizin çabanızı görüp etkilendi ve tanınırlığınız arttı. Bu da size puan olarak döndü. Bu puanları, görevi yaptığınız bölgedeki bir satıcıdan, yalnızca IP ile satılan eşyaları almak için kullanabilirsiniz.

Bu kafa karıştırabilecek sistemi aklınızda canlandır-





Kaçma gel, bal yanaktan makas alacağım!

mak için, bir tarih kitabını içinde olduğunuzu düşünün. Yani siz, kitabın High Elfler, Dark Elfler'e karşı anabölümünün, ikinci bölümünde (Tier) birinci başlıkta (bölge), dördüncü paragrafta (chapter) köylüleri kötü Elfler'den kurtaran bir kahraman olarak yer aldınız.

Oyunda, guild'iniz de yaşayan bir oyuncu gibi düşünülmüş. Siz görevler yaptıkça, seviye atladıkça, kaleleri ele geçirdikçe, özetle guild olarak topluca başarılar elde ettikçe, guild'iniz de seviye atlıyor. Bu sayede guild'iniz, "daha büyük guild bankası", "daha güçlü bir bayrak"

gibi özellikler kazanıyor. Ayrıca guild'iniz, her yaptığınızda öngörülen miktarda bir parayı otomatikman kesiyor. Çok iyi ayarlanan guild arayüzü sayesinde etkinlikler düzenlenebiliyor. Guild'e temsil eden bayrak, savaş alanında dikildiğinde siz de, ona yakın durarak çeşitli bonus'lar kazanabiliyorsunuz. Guild pelerini satın alarak, kendi guild'inizi her yerde temsil edebilirsiniz.

Gelelim PvP'ye...> Oyunda her yerde PvP var. Üstelik PvP'ye girmeden önce, görev alırsanız, bu size hem tecrübe puanı, hem de para olarak geri dönüyor. Oyunda PvP yaparken de tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Üstelik "ölü soygunculuğu" gibi meslekleri, PvP yaparken bile kullanabilirsiniz. Burada açık alanlarda bulunan stratejik noktaları ve kaleleri ele geçirerek, Reknown puanı toplayabilirsiniz. Bu puanlarla ise



kaçbaşı ve benzeri kuşatma silahları alıp, kapıyı kırıp içeri girerek yine NPC'leri öldürüyorsunuz. Savunurken ise, yağ dökülebilir, kale topları gibi savunma aletlerini kullanabilirsiniz. Fakat tüm bunları yaparken, sizin yaptığınız bu kuşatma ve saldırılar karşı tarafın ülkesinde, ekranın ortasında büyük harflerle duyuruluyor. Haliyle bir süre sonra, karşı taraftan bir grup oyuncuyla kapışmaya başlamanız kaçınılmaz. Tabii ki size de bu duyurular sayesinde yardım geliyor. Açık alan çarpışmaları son derece keyifli geçiyor. Bunun dışında bir de sıraya girip, oynayabileceğiniz kapalı alanlarda PvP yapabilirsiniz. Buradaki oyunlar bir nokta ele geçirmekten, bayrak kapmacaya kadar çeşit çeşit. Oyun alanlarına girdiğinizde seviyeniz düşük olsa bile, yeteneklerinizin gücü ve sağlık puanınız otomatik olarak yükseltilecek ortalamayla eşitleniyor ve böylece siz de eğlenceli bir PvP tecrübesi yaşayabiliyorsunuz. Açıkçası bu, oyunun en sağlam özelliklerinden birisi ve herkesin hemen PvP'ye girebilmesine olanak sağlıyor. PvE'de, ya da PvP'de öldüğünüzde aldığınız tek ceza, bir süreliğine özelliklerinizin ölüm sayınıza göre %10, %20 gibi artan oranlı olarak düşürülmesi oluyor. Bu cezayı da, şifacılar

HANGİ PUAN NEREDEN KAZANILYOR, NEYE YARIYOR?

PUAN	NEREDEN KAZANILYOR	NEYE YARIYOR
Tecrübe Puanı (XP)	Görevler, yaratıklar, Tome of Knowledge	Seviye atlayıp yeni yetenekler kazanmaya yarıyor
Etkileme Puanı (IP)	Halka açık görevler (PQ)	Özel satıcıdan eşya satın almaya yarıyor
Tanıma Puanı (RP)	PvP, kale ve stratejik nokta ele geçirme	Özel eğitmenlerden yetenek geliştirme puanları almaya yarıyor

SINIFLAR VE İRLAR

ORDER			DESTRUCTION		
TANK	HEALER	DPS	TANK	HEALER	DPS
Dwarf Ironbreaker	Dwarf Rune Priest	Dwarf Engineer	Goblin Shaman	Goblin Saug Herder	
	Empire Warrior Priest	Empire Bright Wizard, Empire Witch Hunter	Black Orc		
High Elf Sword Master		High Elf Archmage, High Elf Shadow Warrior, High Elf White Lion	Chaos Chosen	Chaos Zealot	Chaos Magus, Chaos Marauder
					Dark Elf Witch Elf, Dark Elf Sorceress, Dark Elf Discipline of Khaine



az miktarda para vererek ortadan kaldırabiliyorsunuz. Eğer açık alanda koşarken birisiyle karşılaşırsanız önce iki taraf da durup birbirini şöyle bir tartıyor. Eğer büyük bir seviye farkı varsa zaten karşı taraf hemen size dalyor. Fakat her seferinde iki kişinin de önce bir durup birbirini süzmesi bana çok eğlenceli geliyor.

Tome of Knowledge ve zanaatkarlık Bu kitap sizin tarihiniz. Oyundaki başarınızın ve yaptıklarınızın kaydını tutan bu kitap, aynı zamanda World of Warcraft'a gelecek olan achievements sistemi gibi çalışıyor. Fakat bu kitapta, yaptıklarınız için tecrübe puanı ve hatta rekown puanı kazanıyorsunuz. Ayrıca oyun hakkında bilgi de alabiliyorsunuz. Oyun yapımcıları bu kitabı, oyuncu-

lar internet sitelerinden bilgi aramakla uğraşmasınlar diye tasarladıklarını belirtiyorlar.

Oyun içi zanaatkarlık sistemi, oyun yapısına uygun olmuş. Apothecary, yani eczacılık, iksir vb üretirken; talisman, tılsım üretmeye yarıyor. Tılsımlar, eşyalardaki boş yerlere yerleştirilerek, o eşyaya bonus veriyorlar. Bu ikisi ana meslekler. Toplayıcılık mesleklerinde, Cultivation bitki yetiştirmeye yarıyor. Ayrıca scavenging (ölü soygunculuğu), butchering (kasaplık), salvaging (eşyaları kırıp onlardan malzeme üretme) meslekleri de mevcut. Burada scavenging; hem talisman, hem de apothecary için en işe yarayan meslek. Bence oyunun zanaatkarlık bölümü henüz tam olarak oturmamış. Hem sayı olarak az, hem de birbiriyle bağlantıları yüzeysel kalmış.

Oyunda 20. seviyeden sonra, at alabiliyorsunuz. Henüz guild evleri mevcut değil. Auction, yani açık arttırma sistemi ise boş, çünkü herkes seviye atlamakla meşgul. Oyundaki sunucularda, Order ve Destruction arasında bir denge sağlanmaya çalışılarak PvP'nin keyifli olması amaçlanmış. Bu da çok normal, çünkü sunuculardaki dengesizlik oyunun keyfini kaçırarak en büyük etkenlerden biri. Oyunda grubunuzu açık grup haline getirirseniz, isteyen herkes katılabiliyor ki, bu



halka açık görevlerde çok işe yarıyor. Oyunda zindanlardan büyük olan görevler halka açık görevler şeklinde, küçük olanlar ise altı kişilik gruplar için ayarlanmış. Ayrıca Destruction ve Order zindanları farklı. Büyük warband'ler olarak girdiğiniz büyük zindanlarda, çok yüksek bir respawn oranı var. Yani yaratıkları kestikten çok kısa bir süre sonra tekrar çıkıyorlar. Bu da, tüm grubu kaybetmişinizde, eğer geride herkesi diriltecek bir şifacı yoksa, en baştan temizlemek zorunda kalacağınız anlamına geliyor. Bunun iyi yanı, boss'ların da tekrar respawn olması. Tek grupluk zindanlarda, respawn oranı daha düşük. Yine de oyunun genelinde, respawn'ın yüksek olması sorun oluyor.

Atmosfer Oyunun muhteşem bir atmosferi var. Görev kuruluşlarından, çevre tasarımlarına ve hatta büyü adlarına kadar her yerde, bu açıkça görünebiliyor. Ayrıca karakterlerin silahları, zırhları ve diğer dış görünüşleriyle, birbirlerinden keskin çizgilerle ayrılması sayesinde, savaş alanında karşınzdaki rakibi kolaylıkla tanıyabiliyorsunuz. Hatta bir yerden sonra kapışa kapışa ismini bile öğreniyorsunuz. Oyunda IP kazanmanın en iyi yolu, her halka açık görevin ilk bölümünü tek başınıza tamamlamak. Böylece her yaratıkta IP 100'er 100'er geliyor. Genel olarak baktığımızda, bence Mythic çok doğru adımlar atarak iyi bir oyun ortaya koymuş. Oyun WoW'a benzemiyor. Yalnızca her devasa online oyunda görmeye alıştığımız, ve bazılarını da WoW'un ortaya koyduğu özellikleri içeriyor. Blizzard da, bu oyundan görüp, achievement sistemini ortaya çıkartmadı mı? Açıkçası bu oyun, benim içimdeki PvP canavarını ortaya çıkarttı. Eğer PvP'yi, ya da eşek arılarının mutlu mutlu gezindiği çayırlar yerine, büyücülerin ateş toplarıyla eridiği savaş alanlarıyla dolu, sert fantezi evrenlerini seviyorsanız, bu oyun tam size göre. Fakat inatla PvE yapacağım diyorsanız, uzak durun. ☹

380

troll
Şimdiye kadar oyunda 380 Troll öldürdüm. Açıkçası ne kadar çok öldürdüğümü daha önce fark etmemiştim. Hepsi halka açık görevlerde can verdi.

2624

gün saat dakika
Oyunu size yazmak için oyunda harcadığım süre iki günden fazlaydı. Aslında daha az harcayabilirdim ama "Her ayrıntıyı kaydedeyim; aman kaçmasın!" derken not aldığım, bol bol boş oturduğum da oldu.

2

saat
Tier 3'te "O kale benim, bu stratejik nokta Destruction'ın" derken yaptığım açık alan PvP süresi. Sonuçta destruction canımıza okudu ama çok eğlendim.

20

altın
Oyunda at alabilmemiz için gereken para miktarı 20 altın. Merak etmeyim 20. seviyede bu parayı çoktan çıkarılmış oluyorsunuz.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

ARTI Büyük ölçekli savaşlar ve tüm oyunu kaplayan etkileyici bir atmosfer, oyunda her yaptığınız hareketin, aslında tüm oyun evrenini etkilemesi, halka açık görevler

EKSİ Çok hızlı respawn oranı ve bir yerden sonra tek başına pek bir şey yapamamak, tam olarak oturmadığı zanaatkarlık sistemi, neredeyse tamamıyla PvP'ye dayalı olması

YAPIM Mythic Entertainment
DAĞITIM EA
TÜR MMORPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.warhammeronline.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Eğer topyekün PvP'yi seviyorsanız ve fantastik bir savaşın içerisinde kaybolmak istiyorsanız Warhammer Online tam size göre bir oyun

8,5

MİNİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3.2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



DEAD SPACE



SAVE SİSTEMİ

Mayıs sayımızdaki röportajında Schofield, oyunda checkpoint sisteminin bulunacağını söylemiş, biz de bu durumun oyunun zorluk derecesini artıracığını belirtmiştik. Ancak belirli bölgelerde bulunan save istasyonları sayesinde, oyunu istediğiniz zaman kaydedebilirsiniz.

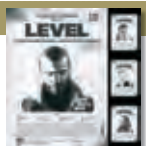
Ishimura'da yeni neslin dirilişi...

Dört yaşımdayken yazlığımızın bahçesinde beslediğim sevimli bir kaplumbağam vardı. Her kaplumbağa gibi o da ağır ve temkinli hareket eden, sakin, kendini koruma amacının dışında asla saldırgan tavırlar göstermeyen bir yaratıktı. Ama onda daha bir dinginlik, daha bir sağlamlık vardı. Nereden aklıma geldi, nereden duydum bilmiyorum; kaplumbağamın ismini Isaac koymuştum. Bu ismi ona çok yakıştırmıştım. Şimdi, tam 21 yıl sonra, Isaac isminin yakıştığı bir canlı (!) ile daha tanışma imkanım oldu. Bir uzay mühendisi, Isaac Clark... Sakin, dingin, sağlam, ağır ve temkinli... Tıpkı

benim çok sevgili, rahmetli kaplumbağam gibi...

Yalnız kaldım inan ki...> Size Dead Space'in senaryosunu uzun uzun anlatmayacağım. Hayır, senaryo kötü değil; tam tersine -her ne kadar çoğu ünlü bilim kurgu, gerilim romanlarından / filmlerinden tanıdık parçalar barındırsa da- sürprizlerle dolu olan etkileyici bir kurgusu var hikayenin. Ve bu hikaye gerçekten, oyunu sindire sindire oynayarak gün ışığına çıkartmanız gereken bir hikaye. Bu yüzden sadece şu kadarını bilin: Isaac Clark olarak gelecek zamanda yaşayan bir uzay mühendisiyiz. İşimiz, yer yüzünde

biten yer altı kaynaklarını, kainattaki diğer gezegenlerde bulup çıkartan uzay gemilerinde görev almak. Bir gün ekibimizle beraber Ishimura ismindeki bir "madenci" gemisine doğru yola çıkıyoruz zira bu gemiyle bir türlü iletişime geçilemiyor. (Isaac için bu geminin başka anlamları da var; bu anlamı siz keşfedin.) Ishimura'yı bulduğumuzda kendi gemimiz arıza yapıyor ve kötü bir kaza geçirecek bu esrarengiz gemiye geçiş yapıyoruz. Gemide tahmin edebileceğiniz gibi garip şeyler dönmekte; bunu anlamak zor değil zira gemiye adımızı atar atmaz Necromorph adındaki yaratıkların saldırısına uğruyoruz. Saldırıda ekibimizden sadece Kendra Daniels ve Zach Hammond hayatta kalıyor ve bu ikili bize oyun boyunca çeşitli talimatlar veriyor. Amaç Ishimura'yı tamir edip yaratıklardan kurtulup eve dönmek. Ancak olaylar



A J A N D A

SAYI: 136
SAYFA: 16



ne kadar basit ve anlaşılır görünse de ileride her şey sarpa sarıyor. Ve ortaya The Prestige'de, Memento'da, Alien'da, Usual Suspects'te ve daha ismini saymadığım benzer yapımlarda olduğu gibi "Öyle değil de böyleymiş hafız" tadında bir düzmece çıkıyor. (Ne kadar da uzun uzun anlatmadım, değil mi?)

Yeni neslin seçimi> Bu satıra kadar sabrettim sevgili okurlar ama şimdi söyleyebilirim: Bu oyun, benim şimdide

alternatif



GEARS OF WAR

Her ne kadar iki yapımdaki hayatta kalma mücadelesi biraz farklı boyutlarda olsa da gerek görsel ve işitsel kalite, gerekse oynanış sistemi bakımından Dead Space'in en yakın rakibi / alternatifi Gears of War. (PC için piyasaya sürüldüğünde Gears of War 2 en iyi alternatif olacak.)



kadar oynadığım en iyi yeni nesil oyun. Hatta şöyle belirteyim: Şu ana kadar "yeni nesil" etiketiyle çıkan hiçbir oyun bana yeni nesil gibi gelmemiştir; Dead Space bu etiketi hak eden ilk ve tek yapım bana göre. EA'nın gözümdeki "fabrikasyon oyun üretken kurum" imajı yıkıldı resmen. 136. sayımızda, yapımcı Glen A. Schofield ile yaptığım röportajda oyunun patlamayacağını anlamıştım ancak her şeyin bu kadar başarılı kotarılabileceğini düşünmemiştim.

Dead Space'in oyun dünyasına getirdiği en güzel ve devrimsel yeniliği şüphesiz ki aksiyonu bölmeyen HUD, inventory ve ara video sistemi. Her şey önünüzde şık bir hologram ile -oyun bölünmeden- sunuluyor.

Yeni nesil oyunlarda artık sağlık barı, kurşun miktarı gibi göstergeler ekranda gözümüze sokulmuyor bildiğiniz gibi. Çoğu oyunda yara aldığımızda ekran kırmızılaşıyor ya da yavaşlamış kalp atışının sesini duymaya başlıyoruz. Isaac'ın yaralandığını ise üstündeki zırhın ("Zırh" dediğime bakmayın; Isaac sıradan bir mühendis olduğu için üstündeki zırh, askeri özellikleri çağrıştırmamasın kafanızda.) arkasında bulunan göstergeden anlıyorsunuz.

Isaac inventory'sini karıştırırken arkasından sinsice yaklaşan bir Necromorph'un ani saldırısına maruz kalabiliyor. Ya da ekip arkadaşlarınız size görev verirken ve siz bu görevi hologram şeklinde izlerken aynı anda yolunuza devam edebiliyorsunuz. Böylelikle, oyun hiçbir şekilde bölünmediği için (Save noktaları dışında...) gerçek anlamda bu dünyadan, oyunun dünyasına geçiş yapmış oluyorsunuz. Bir de buna hiçbir abartılı sıfatı sakınmayacağım grafikler, karakter animasyonları ve ses efektleri dahil olunca Isaac ile resmen beden değiştiriyor, kendi benliğinizi unutuyorsunuz.

"Bir defa da kendi başınızın çaresine bakın">

Verilen görevlerin gerektirdiği noktalara ulaşmak için ister haritanıza bakabiliyorsunuz, isterseniz de yön gösterme tuşuna basıyorsunuz. Bu tuş, Isaac'ın gitmesi gereken yol üzerinde ince bir çizgi çekiyor. Böylelikle yolu ararken helak olmuyorsunuz. Ancak oyunun çok az sayıdaki eksilerinden birini burada size belirtmek istiyorum. Açıkçası oyunun

Yakmak zorunda kaldığımız bu Necromorph belki de bir tanıdığımız, dostumuz... Belki de... (Spoiler vermeyeceğim.)



görevleri biraz tekrar eden cinsten. Fakat bu tekrar meselesi bu türdeki çoğu oyunda karşımıza çıkan bir problem. Ayrıca mekan tasarımları asla tekrar etmediği için, görevlerin biraz tekrar etmesi can sıkıcı bir boyuta kesinlikle ulaşmıyor. Ben sadece kadı kızında kusur arıyorum.

Die die die my darling>

Dead Space, sizi klasik anlamda korkutmaya çalışan, her karanlık köşeden aniden üzerinize yaratıkları salan bir oyun değil. Isaac uzun bir koridorda yürümeye başladığında, karşılaşacağı Necromorph'un sesini bir - iki dakika önceden duyuyor. Bu da gerilimi doruk noktasına çıkarıyor zira sesler yaklaştıkça eliniz titremeye başlıyor. Daha da kötüsü şu: Necromorph'lar, insan cesetlerini kullanarak yeni türdeşler

yaratabiliyorlar. Haliyle dolaştığımız alanlarda gördüğümüz Ishimura'nın ekibine ait ölü bedenlerin, birkaç saat sonra size üç - dört kollu, dev birer Necromorph olarak saldırabileceğini düşünerek iyice strese giriyorsunuz. (Bu stresin ne demek olduğunu zamanında, gece vakti Aliens versus Predator oynayanlar iyi bilir.) Bir de şunu söylemeliyim; yerde hiçbir yeri parçalanmamış bir Necromorph görürseniz bir - iki adım geri çekilin. "Söylemedi" demeyin.

Yaratıklardan söz açılmışken silahlara geçmenin tam zamanı. Isaac, öyle daha önce yaratıklarla çarpışmış, askeri eğitim almış biri olmadığı için elinde sadece, maden işçilerinin kullandığı "plasma cutter" adındaki alet var. Bu ve ileride sahip olduğu diğer silahlar hem enlemesine, hem boylamasına kullanılabilir. Bu ne





İşe mi yarıyor? Silahınızı enlemesine kullanırsanız, karşınızdaki yaratığın kafasını koparmanız daha kolay oluyor. Boylamasına kullanırsanız kol ve bacakları parçalamaz kolaylaşıyor. Yalnız, bir Necromorph, bir kol, bir de bacağını kaybetmesine rağmen sizi harcayabilir. Bu yüzden hiçbir atışınız boşa gitmemeli. (Ayrıca Necromorph'ların türlerine göre farklı silahlar ve farklı stratejiler kullanmalısınız zira hepsinin zayıf / güçlü noktaları farklı.) Bu arada, dediğim gibi Isaac biraz ağır ama sağlam bir adam; silahınızın mühimmatı bittiğinde yaratıklara yumruklarınızı sallayabiliyorsunuz. Ayrıca, sürüngen yaratıklar için "Kafanı ezerim ha senin!" hareketi de mevcut. Fakat Isaac'ten sakın öyle hızlı hareketler, combo'lar beklemeyin zira bu tür şeylere ne üzerindeki ağır kıyafet, ne de "ağır" karakteri izin verir.

Sizi kendileri gibi ucubeye çevirmeye çalışan



Necromorph'ları öldürdüğünüzde tek kazancınız "zafer duygusu" olmuyor. Hemen hemen her yaratığın cesedinden para (credits), sağlık paketi ve mühimmat çıkıyor. Ayrıca gizli köşelerde, dolaplarda ve yerde duran, tekmenizle ezebileceğiniz fosforlu kutularda da bu tür malzemeleri ve ek olarak silah şematikleri, power nod'ları (upgrade işlemleri için gerekli olan parça) ve bu lanetli geminin mürettebatının bıraktığı ses kayıtlarını bulabiliyorsunuz. "Hadi sağlık paketi ve mühimmatı anladık; parayı ne yapacak Isaac?" sorusunu yanıtlayayım; Ishimura'nın çeşitli bölümlerinde eşya alıpatabileceğiniz store'lar mevcut. Bu store'larda -şematiklerini bulduğunuz- yeni silahlar, mühimmat, sağlık paketleri, power nod'lar satılıyor. Siz de çevreden bulduğunuz ve işinize yaramayan eşyaları buradaatabiliyorsunuz. Hazır store'lardan bahsettim; upgrade bench'lere de şöyle bir değineyim. Power nod'lar ile silahınızı, zırhınızı, kinesis ve stasis modüllerinizi upgrade ederek bu eşyalarınızın özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. (Ayrıca geliştirdiğiniz objenizin store'da satış fiyatı da artıyor.)

NEFES ALAMIYORUM!

Dead Space'in bazı bölümlerinde, Ishimura'daki vakum sistemi devreye giriyor ve ortamdaki oksijen sınırlanıyor. Böyle durumlarda Isaac, zırhının el verdiği kadar süre boyunca oksijene sahip oluyor. Çok kritik durumlarda çevredeki oksijen istasyonları işe yarıyor. Ya da dilerseniz upgrade bench'lerde zırhınızın bu özelliği geliştirebiliyor böylelikle daha uzun süre oksijensiz ortamda hayatta kalabiliyorsunuz.

Vista'da Dead Space

Yazıda da belirttiği gibi uzayın derinlerinde bir yerde, neler olduğunu anlamaya çalıştığımız Dead Space'te yaratıklar bizi aniden fırlayıp korkutmuyor. Daha karşılaşmadan önce seslerini duyup korkmaya başlıyoruz. "Su damlacıkları, yaralıların sesleri" derken duyulan detaylar, oyunun güçlü görsellerinden daha fazla öne

çıkıyor. Dead Space, sağlam bir ses kartı ile Vista'da oynanması gereken oyunlardan. Oyunun seslerinin tadını en iyi şekilde tadını çıkartabilmenizi sağlayan bölüm olan DirectSound, DirectX kütüphanesinin sesle ilgili bölümünün adı. Vista'yla beraber DirectSound tamamen baştan yazıldı. Xbox 360 ile Vista ses

API bütünleştirmesinde, XAudio 2 kullanımı ile alt seviye mix ve sinyal işleme, XACT ile yüksek seviye ses oluşturma ve geri çalma kullanılıyor. Ses ve diyalogların ayrılması, submixing, multi-rate processing, programlanabilir sesler, gelişmiş surround ses gibi özellikleri ve daha fazlasını sağlıyor.



Isaac, inventory'si gibi haritasına da oyuna hiç ara vermeden bakabiliyor.

ISAAC ASIMOV + ARTHUR C. CLARKE



Kötü bir örnek olacak ama nasıl Muazzez Ersoy'un ismi Muazzez Abacı ve Bülent Ersoy'dan geliyorsa Dead Space'teki kahramanımız Isaac Clarke'in ismi de iki ünlü bilim kurgu yazarı olan Isaac Asimov ve Arthur C. Clarke'tan geliyor. Aynı zamanda biyokimya profesörü olan Isaac Asimov'un en ünlü eserleri Foundation serisi ile Robot serisi. (I, Robot da bu seriden çıkan bir kitap ancak 2004 yılında vizyona giren, aynı isimdeki film, kitap-taki kurguyu kapsamıyor.) Arthur C. Clarke'in en çok ses getiren eseri ise Stanley Kubrick ile birlikte kaleme aldığı 2001: A Space Odyssey. Asimov, 1992 yılında aramızdan ayrıılırken Clarke'ı bu yılın Mart ayında kaybettik. Şimdi bu iki yazarın ruhunu, eserleri ile birlikte Isaac Clarke yaşıyor.

"Kinesis ve stasis modülü" dedim damdan düşer gibi. Şimdi bu iki özellik ile yine Glen A. Schofield'in röportajda "oyunun öne çıkan özelliklerinden biri" olarak lanse ettiği zero-g özelliğine netlik getireyim.

Isaac, ölüm kalım mücadelesi boyunca sadece elindeki silahlara mahkum değil. Kinesis ve stasis zor durumlarda ve ufak çaptaki bulmacalarda yardımına koşuyor Isaac'in. Kinesis, kinesis modülü ile çalışan, Half-Life 2'den hatırlayacağınız gravity gun şeklinde işleyen ve etraftaki nesnelere kaldırıp fırlatmaya yarayan bir özellik. Kinesis özelliğini, modülünüzü satmadığınız sürece sınırsız bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Stasis ise bambaşka bir şey. Isaac, stasis modülü sayesinde

belirli bir objenin ya da yaratığın içinde bulunduğu zamanı yavaşlatarak onların ağır hareket etmesini sağlayabiliyor. Ancak maalesef bu özellik kinesis gibi sınırsız değil. Stasis modülünün doluluk oranını, sırtınızdaki sağlık göstergesinin yanındaki yarım daire şeklindeki göstergeden görebiliyorsunuz. Modül boşaldığında, çevrede bulunan stasis istasyonlarında modülünüzü doldurabiliyorsunuz. Size tavsiyem stasis modülünüzü hiç boş bırakmayın zira görevlerin ve ufak çaptaki bulmacaların dışında stasis'in asil işe yaradığı nokta kalabalık yaratık grupları. Üstünüz gelen dört - beş Necromorph'tan iki tanesini yavaşlatmanız hayatta kalmanız için yardımcı olacaktır.

Gelelim zero-g'ye. Açıkçası yer çekiminin

olmadığı, bulunduğumuz ortamın tüm yüzeylerinde dolaşabildiğimiz alanlar beni oyunun geri kalan kısmı kadar etkilemedi. Evet etrafta uçmak çok zevkli ama bu Schofield'in belirttiği gibi ön planda olacak bir yenilik gibi gelmedi bana.

Gereği düşünüldü> Zekice kurgulanmış bir senaryo, şimdiye kadar alışık olmadığımız kadar iyi olan yeni nesil grafikler, son derece gerçekçi karakter animasyonları, oyuna entegre edilmiş olan inventory / HUD / ara video sistemi, başarılı yaratık ve mekan tasarımları, silah ve eşya upgrade imkanı, stasis / kinesis / zero-g gibi yaratıcı seçenekler... Ve daha saymadığım birçok güzellik... (Half-Life'in ve KotOR'un bir karışımı gibi olması da cabası.) Bu oyunun eksisi olarak sayabileceğim tek şey kontrol ve kamera sistemi olabilir sevgili okurlar. Zira maalesef oyunun PC versiyonunun kontrolleri başarıyla hazırlanmamış. Isaac'in de birçok değişik hareket seçeneği olduğu için kontroller insanı epey zorluyor. Kontrol sistemi gibi kamera sistemi de kalabalık yaratık gruplarından zaman zaman insanı sinirlendirebiliyor. Fakat bunlar gerçekten dişe dokunur sorunlar değil.

Uzun zamandır bu kadar çok beğendiğim bir oyunla karşılaşma imkanım olmamıştı. Size sürekli "Şu olmamış, bu olmamış" demekten bıkmıştım. Dead Space, yeni nesil ile ilgili tükenen umutları yeşertti. Artık gözüm açık gitmem. 🍷

12 bölüm
Dead Space, birbirinden güzel 12 bölümden oluşuyor.

10 saat
Oyunu bitirmek yaklaşık 10 saatinizi alıyor. Keşke biraz daha uzun olsaydı...

14 çeşit
Oyun boyunca 14 çeşit Necromorph ile karşılaşabilirsiniz.

99000 credits
Oyundaki en gelişmiş ve en güçlü zırh olan level 6 military suit'i, şematini bulduktan sonra store'dan 99000 credits ile satın alabilirsiniz.

DEAD SPACE

ARTI Muhteşem görsellik, animasyonlar, ses efektleri, sıkılmayan ve yeniliklerle dolu olan oynanış sistemi, sürükleyici senaryo

EKSİ Kontrol ve kamera sisteminin hantallığı, görevlerin biraz tekrar etmesi

YAPIM EA
DAĞITIM EA
TÜR TPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.deadspacegame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Bu türde bir oyundan beklediğiniz her şeyi ve çok daha fazlasını veren bir yapım Dead Space. "Yeni nesil" diye dilimizde tüy biterken, bu kavramı gerçek anlamda hak eden bu oyunu denemeyenler çok şey kaybeder.

9,6

MINİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3.2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı





LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME



ARAÇLAR

LEGO Batman'de Batmobile'a ilaveten suda Batboat, havada da Batwing kullanabiliyoruz. Oyundaki kahraman - kötü adam kovalamacası boyunca sık sık aracımıza atlayıp ortalığı dağıtmamız gereken yerler oluyor.

Asık suratlı kara şövalye, oldu kare suratlı kutu şövalye

LEGO serilerini çok seviyorum çünkü eski oyunların tadını veriyorlar. İçin içinde platform oyunu var, bulmacalar var, e aksiyon da var! Zaten beni başına kilitleyecek türden, acayip saran bir oyun yapısı bu; bir de üzerine LucasArts filmlerini konu edinince oynamamak elde mi. Star Wars yaptılar, Indiana Jones yaptılar, şimdi de -Lucas'tan olmasa da- yine çok sevdiğim bir seri LEGO oyunu oldu: Batman.

LEGO oyunlarının özelliği nedir? Oynanışa ilaveten şirin LEGO adamcıkları, LEGO bloklarından yapılmış eşyalar ve konu alınan filmde aklı kazınmış sahnelerle güzelce dalga geçen ara sahneler; en önemlisi de birçok oyunda olmayan

mizah anlayışı. LEGO Batman, direkt olarak filmlerin hikayesini takip etmeyen özgün bir senaryoya sahip. Hikaye, "bütün filmlerden ortaya karışık" olarak özetlenebilir.

Giriş demo'suyla beraber alnımı tokatladım; yine Arkham Tımarhanesi tütüyor, Gotham'ın delileri kaçışıyordu. Bu kaçınıcı yahu! Batman'in makus talih bu manyakları tekrar ve tekrar yakalayıp içeri tıkmaktan mı ibaretti? Koca Kara Şövalye, tekerdeki bir hamster mıydı sadece? Peki, biz sıradan insanlar çok mu farklıydık? Uğruna bir ömür harcanan şeyler çıktığında

her şeye yeniden başlayacak gücü nereden buluyorduk? Tamamdır; şimdi Batman'in depresif ruh haline girdiğimize göre, bu noktadan LEGO'nun neşeli atmosferine atlayabiliriz. Dumur olan bünyemize gülmek iyi gelecektir.

Kötüler geçidi- Malum, Batman asık suratlı bir karakter ve bu yüzden ona güler yüzlü bir düşman lazım, değil mi? Baş düşmanımız tabii ki Joker! Bu adam gülmeyi çok seviyor, yardımcılarına da gerçekten değer veriyor (!). Bu yüzden ara sahnelerde sık sık Joker'in kahkahaları eşliğinde harcanan zavallı adamcıklar görüyoruz. Oyunun en güzel yanıysa Joker'i kontrol edebilmek. Oyunun ilk üç bölümünde Batman ve Robin ile oynarken sonraki kısımlarında kötülerle oynuyoruz. Bu süreçte oyuna renk katmak için çeşitli giysiler konulmuş. Batman'in bombacı giysisi sayesinde etrafa bırakabildiğimiz patlayıcılar ile, normalde vurarak kıramayacağımız eşyaları patlatmak mümkün.

LEVEL AJANDA



SAYI: 133
SAYFA: 24

Batman, Robin ve bütün filmler içinde en güzel Batmobile!



alternatif



LEGO SERİSİ

LEGO Star Wars ve LEGO Indiana Jones, bu oyuna en yakın alternatifler; daha doğrusu LEGO'lardan birine sarınca hepsini oynuyorsunuz. Ayrıca bu alternatiflerde, LEGO Batman'de olmayan online co-op seçeneği de var.

GİZLİ YERLER

Oyunda uğraşıp da giremediğiniz bazı yerler olacak. Buralara ikinci oynanışınızda açtığınız karakterlerle girmeyi deneyin.





BATARANG KULLANMA SANATI

Boss'lar ile kapışırken batarang ile harekete geçirebileceğiniz bir tuş veya kırabileceğiniz bir şeyler var mı diye çevreye iyi bakın.



Joker'in mekanında başka nasıl bir dekor beklenir ki?

Poison Ivy, Mr. Freeze, Riddler, Scarecrow, Nightwing, Catwoman, Man-Bat Clayface, Harley Quinn, Penguin, Killer Moth, Batgirl, Hush... Bazılarını çok iyi tanıyoruz, bazılarısı engin Batman çizgi romanları içinde rastlamadığımız, rastlasak da hatırlamadığımız tipler. Diğer LEGO oyunlarında kült sahnelere göndermeler çok daha belirgin, senaryo "ortaya karışık" olduğundan espriler daha "genel" kalıyor. Bu da oyuncunun kendini oyuna kaptırma düzeyini diğer oyunlara kıyasla düşürüyor.

İçerik değişse de oynanış hep aynı; üzerine gelen düşmanları güzelce pataklayıp bölümler içerisinde dolaşarak isteyeceğimiz her şeyi kırıp bol bol LEGO topluyoruz. Zaman zaman düşmanlar oldukça kalabalık olsa da dövüşlerin LEGO Indiana Jones'a göre çok daha kolay olduğunu söylemeliyim. Bölüm tasarımları ve bulmacalar ise gayet keyfi yapıldığından arada bir ne yapacağımızı ve nasıl ilerleyeceğimizi şaşırarak da eninde sonunda bir çözüm yolu buluyoruz. Klavye kontrolleri -önceki oyunlarda olduğu gibi- oldukça rahat. Yine de bir gamepad ile koltuğunuza yayılarak oynamak isteyebilirsiniz. Zaman zaman can sıkıcı kamera ve yapay zeka sorunlarıyla da karşılaşabiliyoruz. Bu sorunların üç oyunudur sürmesi aslında çok yanlış ve çoktan halledilmesi gerekirdi.

Yapay zeka sorunları demişken bu oyunu bir arkadaşınızla oynamak gerçekten farklı bir tecrübe. Yan karakteri yapay zeka yerine

bir insan kontrol edince her şey değişiyor ve zaten keyifli olan oyuna baya bir kahkaha ekleniyor. Online co-op modunu -her ne kadar ben kullanmasam da- serinin önceki oyunlarında varken bu oyunda göremek anlamsız geldi bana. Tamam, arkadaşımız yanımızda otururken ve beraber konuşup bulmaca çözerken daha çok eğleniyoruz ama bu "teknik gerileme" hiç de iyi değilmiş.

Sağlam grafikler, tanıdık müzikler>

LEGO Batman'ın grafikleri oldukça iyi. (Elbette Crisis grafiklerinden bahsetmiyoruz.) LEGO oyunlarının tasarımı oldukça özgün ve basit. Özellikle renklendirme çok başarılı. LEGO parçalarından oluşan kahramanlarımızın parlak ve canlı renkleri ile arka plandaki karanlık tonlara sahip Gotham'ın gotik mimarisi güzel bir zıtlık oluşturuyor. Stilize grafik başarmak kolay bir iş değil; daha önce "çok basit ama eğlenceli grafiklerim olacak" diyen pek çok oyun patlamıştı. Ne önceki oyunlarda, ne de bu oyunda grafikler konusunda hiç bir aksaklık yok. Animasyonlara gelince; LEGO adamcıkların da, araçların da animasyonları grafikler kadar iyi. Gerçekçiden ziyade olması gerektiği gibi neşeli.

LEGO Batman'de özellikle Batman ve Batman Returns havası var ve tüm neşesine rağmen belki de Tim Burton'un seveceği bir oyun. Oyunun müzikleri de Danny Elfman'ın filmler için yaptığı paçalar. Güzeller güzel olmasına ama gidişata göre değişmemeleri büyük eksiklik.

Şimdi, yazının sonuna yaklaşırken, oyuna gelecek bazı eleştirileri de tahmin edebiliyorum, hatta bir kısmı benim de içimden geçti ama biraz düşününce çoğu saçma geldi. LEGO Batman, kendi türünü devam ettiren, yeni, güzel bir oyun. Elbette ki para kazanmak için yapılmış ama sallama bir oyun değil. Piyasada sayısız FPS varken tutup da sırf diğer LEGO oyunlarına benziyor diye haksızlık etmemek lazım. Benzeyecek tabii ki, eğlenceli olan bu! İyi yönleri var, kötü yönleri var ama sonuçta Traveller's Tales yine sağlam bir oyun çıkarmış ve önyargısız yaklaşarak eğlenmek isteyen herkese gönül rahatlığıyla tavsiye ediyoruz LEGO Batman'i. 🎮

BATMAN FİMLERİ

Biliyorum, çoğunuz Dark Knight'tan sonra Batman muhabbetine doydunuz ama beni kesmedi demek ki hala anlatıp duruyorum. Bunda hem oyunun gazına gelmemin, hem de yazıyı yazmadan önce Uykusuz'daki Memo'nun köşesinde Jack Nicholson'ı görmüş olmamın etkisi var. Batman filmleri arasında en çok sevdiğim, Jack Nicholson'ın "Joker" olarak ölümsüzleştiği ilk Batman'dir; hemen ardından da Batman Returns gelir. Bundaya hem yönetmenin Tim Burton olması, hem de Selina Kyle'i Michelle Pfeiffer'in oynaması pay sahibidir. Tim Burton'un el attığı bir filmin atmosferi zaten sağlam oluyor. Penguen rolündeki Danny DeVito'nun da oyunculuğu iyiydi, hakkını yemek lazım. Batman Begins ve Dark Knight, aradan geçen tonla beraber film üzerine ilaç gibi geliyor ama bu filmlerdeki araçlar, Batman Returns'teki Batmobile'in karizmasına yaklaşıyor bence. Çocukken -deli gibi- o Batmobile'in oyuncuğunu istediğim için yerleşmiş olabilir bu düşünce zihnime.

7

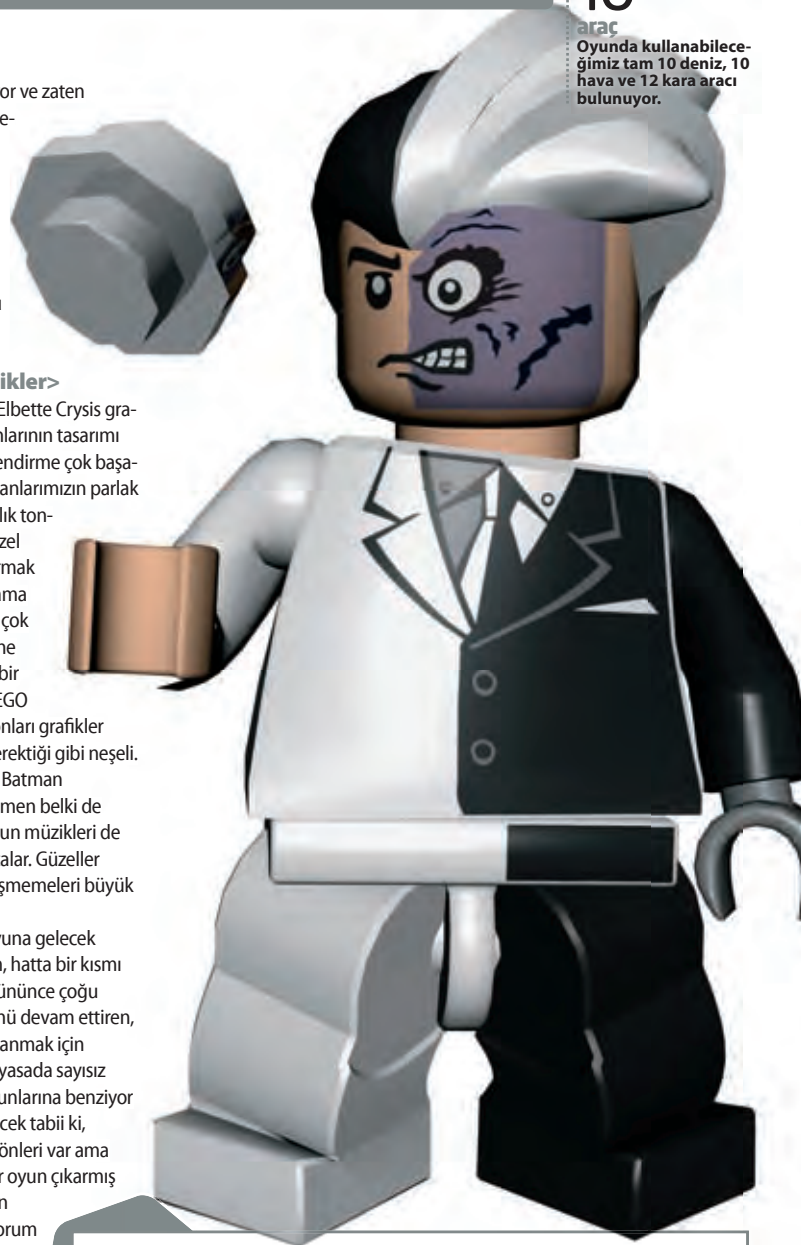
kahraman
Oyunda yedi kahramanla oynayabiliyoruz.

17

kötü adam
Karşımıza 17 kötü adam ve 17 yardımcı karakter çıkabiliyor.

10

araç
Oyunda kullanabileceğimiz tam 10 deniz, 10 hava ve 12 kara aracı bulunuyor.



LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

ARTI Eğlenceli, esprili, grafikleri güzel, yeniden oynanabilir, her yaşta iki insan beraber keyifle oynayabilir

EKSİ Zaman zaman yapay zeka ve kamera açısında yaşanan sorunlar, online co-op modunun eksikliği

YAPIM Traveller's Tales
DAĞITIM Warner Bros Interactive
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii, DS
WEB www.legobatmangame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

LEGO oyunları, birbirine benzeyen ve birbirini kopyalayan oyun kitleleri içerisinde gerçekten farklı ve eğlenceli. LEGO Batman de oyuncuyu eğlendiren, oynamayı hak eden bir oyun kesinlikle.

8

MINİMUM minimum 1.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

Batman'den sonra oyunu en çok Joker'le oynadım diyebilirim.



BAKER

İlk oyunda yönettiğimiz Çavuş Matthew Baker yeniden aramıza katılıyor. Kardeşleri olarak gördüğü silah arkadaşlarının komutası altında ölümlerine şahit olan Baker deliliğin sınırında geziyor. Baker'in ruhsal dalgalanmaları, Hell's Highway'in dramatik yapısını bir oyun için alışılmadık derecede etkileyici bir hale getiriyor.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Kötü operasyonun, iyi oyunu

Biz oyuncular sık sık kohne sandalyelere kurulup, bütün gün somurtan huysuz dedeler gibi geçmiş yad ediyoruz. Bu serzenişler boyunca en sık telaffuz ettiğimiz cümle ise şu: "Oyunların ruhu kalmadı..." Bu konuda sızlanırken pek de haksız sayılmayız doğrusu; oyun endüstrisi her gün biraz daha gürbüzleşirken çok az oyunun anlatacak bir hikayesi var. Ara sahneler bölüm aralarına mecburiyetten sıkıştırılan sıkıcı videolar olmaktan, karakter derinliği ise Temel Reis karakterinin derinliğinden öteye gidemiyor. Neyse ki Brothers In Arms anlatmak istediği bir hikayesi olan oyunlardan. Kıdemli başçavuş Matthew "Matt" Baker ve silah arkadaşlarını özleyenler için seri yeni oyunu Hell's Highway (HH) ile üçüncü kez oyuncularla buluşuyor. Defalarca ertelendikten sonra cephedeki yerini alan HH, Fransız kasabalarını terk ederek Pazar Yeri Operasyonu'ndaki (Operation Market Garden) yerini alıyor. Eylül sayımsızdaki demo versiyonu

BAZUKA TAKIMI

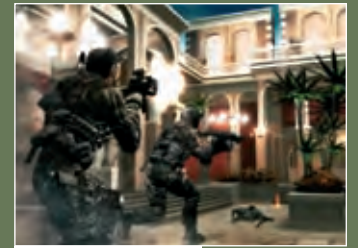
Bazuka takımınızı dayanıksız nesnelere (çitler vb) ardına siper alan düşmanları açıkta bırakmak için kullanabilirsiniz.

incelememizden bu yana ekibin ne kadar yol kat ettiğini birlikte göreceğiz.

Hell's Road...> Serinin takipçileri, Road To Hill 30'da yönettiğimiz Matthew Baker karakterini anımsayacaklardır. HH'de savaşı Baker'in gözlerinden yaşıyorsunuz. Uzun süredir cepheye olan ve pek çok askerini komutası altındayken kaybeden Baker, ruhsal açıdan tam bir enkaz halinde; halüsinasyonlar görüyor ve savaşı sorguluyor. Baker ve dostlarının öyküsü sinema eserleri için bir parça klişe görünebilir ancak HH'nin senaryosu oyunlarda görmeye alışık olmadığımız cinsten bir incelik dokunmuş. Buradaki sorun ise serinin önceki oyunları oynamamış olan oyuncuların muhabbete fazlasıyla yabancı kalmaları. Baker'in halüsinasyonları esnasında sık sık "Bu adam da nereden çıktı?" diye sormanız mümkün. Ancak önceki Brothers In Arms oyunları oynadıysanız parçaların yerine oturduğunu göreceksiniz ve senaryoyu daha büyük bir ilgiyle takip edeceksiniz.

HH, önceki oyunlardaki oynanış sistemini aynen koruyor. Normalde bu olumsuz bir özellik olsa da taktiksel manevralar ile aksiyonu tam da dozunda birleştiren oynanabilirlik, aradan geçen zamana karşı çekiciliğini koruyor. Basitçe anlatacak olursak; oyunun genelinde komutanız altındaki iki takımla birlikte ilerliyorsunuz. İlk takımınız taciz ateşi açarak düşmanı baskı altında tutuyor ve bu sırada diğer takımınızla birlikte kısırlanmış düşman bölüklerinin arkasına sızarak düşmanı

alternatif



RAINBOW SIX VEGAS 2

Her ne kadar İkinci Dünya Savaşı'yla bir ilgisi bulunmasa da; tim yönetimi ve Brother's In Arm's serisini andıran oynanış sistemi ile Hell's Highway'e hoş bir alternatif sunuyor...



çapraz ateşe alıyorsunuz. Ancak HH'de SWAT 4'teki kadar ağır bir ekip yönetiminin yer aldığını düşünmeyin. Adamlarınızı araziye yerleştirdikten sonra işin riskli kısmını yapması gereken yine siz oluyorsunuz. Oyunun belli bölümlerinde ise tek başına ilerlemeniz gerekiyor ki bu bölümler genel anlamda oyunun ruhuna pek uygun sayılmazlar. Müttefiklerin İkinci Dünya Savaşı'nı, tim komutanlarını tek başlarına Alman'larla dolu binalara sokarak kazandıklarını hiç sanmıyorum açıkçası. Demo incelememizde de belirttiğimiz üzere HH'nin önceki oyunlara kıyasla bir iki yeni numarası var. Bunlardan ilki, bazı objelerin hasar alarak parçalanabilmesi. Bir diğeri ise emrinize amade olan bazuka takımı. Hasar konusuna değinecek olursak biraz yüzeysel bir eklenti olarak kaldığını söyleyebiliriz. Tahta çitler, kum çuvaları ve siper olarak kullanılan nesnelere parçalanabiliyor sadece. Taktiksel olarak kesinlikle faydalı olsa da dünyanın geri kalanının mermilerini ve bombalarını tamamen yok sayması sinir bozucu olabiliyor. Bazuka takımı ise oyunun olmayan fizik motorunun azizliğine uğruyor. Hasar gören nesnelere bu kadar az olunca tek yapabildikleri tek şey düşmanı baskı altında tutmak ve yıkılabilir siperleri ortadan kaldırmak oluyor. Ancak en azından bunu oldukça etkili bir biçimde yapıyor ve size manevranız için zaman kazandırıyorlar. Ayrıca yüksek kulelere saklanan hınzır Alman keskin nişancılarını erken emekli edebiliyorlar. HH'nin bir diğer güzelliği ise Baker'in MG 42'leri "deli kuvvetiyle" sırtlanıp mermisi bitene kadar kullanabilmesi. Ayrıca önceki oyunlardaki üç boyutlu taktik ekranı yerini çok daha kullanışlı olan iki boyutlu taktik haritasına bırakmış. Bunların dışında HH'yi oynanış bakımından önceki oyunlardan ayıran en önemli özellik siper alma modu. Herhangi bir yüzeye sırtınızı dayayarak siper aldığınızda kamera üçüncü şahıs moduna geçiyor. Bu pozisyondayken kafanızı kaldırarak veya yana doğru eğilerek ateş edebilirsiniz. El bombanızla havaya uçurduğunuz ve başından vurduğunuz düşmanları oyun bazen yavaş çekimde gösteriyor. Açıkçası bu kısa gösteriler pek de eğlenceli değil;



TEMKİNLİ İLERLEYİŞ

Binalara yaklaşırken dikkatli olun ve asla önden gitmeyin. Asla!



A J A N D A

SAYI: 140
SAYFA: 56

özellikle el bombasının etkisiyle havaya uçan Alman askerlerinin yaptıkları "ragdoll dansı" oldukça sırtıyor. HH'yi önceki oyunlardan ayıran ciddi yenilikler yok. Bu yüzden zaman zaman bir ek paketi oynadığınız hissine kapılıyorsunuz. Demo versiyonu incelemesinden bu yana pek bir şeyin değişmediğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Hell's Highway... HH, Unreal 3 motoru kullanıyor ve mekan tasarımlarının kalitesi bölümden bölüme değişiyor. Örneğin oyunun girişinde Hartsock ile birlikte ilerlediğiniz bölüm oldukça etkileyici görünürken, Hollanda'nın açık alanları eski oyunların biraz cıalanmış halini andırıyor. Evet; Brothers In Arms hiç bu kadar güzel görünmemiştir. Ancak objelerin üzerinde düşük çözünürlüklü dokular zaman zaman gözünüzü bir poligon

BAND OF BROTHERS



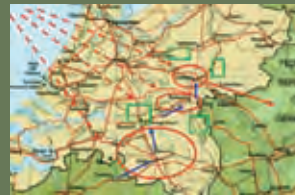
Hell's Highway'i oynamadan önce mutlaka izlenmesi gereken bir yapıım olan Band of Brothers, yapımcılığı Tom Hanks ve Steven Spielberg tarafından üstlenilen, televizyon tarihinin en yüksek bütçeli yapımlarından biri. Savaş 101. Hava Taburu'na bağlı olan paraşütlü piyadelerin gözünden izleyeceğimiz Band of Brothers, savaş sahneleriyle olduğu kadar psikolojik gözlemleri ve dramatik anlatımıyla dikkat çekiyor.

bataklığına gömüyor. Buna ek olarak sebebi açıklamamayan bir FPS düşüşü söz konusu. FPS keyfince yükselip düşmekte bir sakınca görmüyor belli ki. Adamlarımızın üniformaları kesinlikle daha fiyakalı görünse de yüzlerindeki bön ifade rahatsız ediyor. Aslında HH, "uzaktan bakınca güzel" olan grafiklere sahip bir yapıım. Evleri, Almanlar', gökyüzünü veya uçakları günlünüzce izleyebilirsiniz; yeter ki yanlarına gidip de "doku bataklığına" saplanmayın.

HH'nin en büyük kabahati ise yapay zeka konusunda. Savaş deneyimli uzman askerleriniz, ısrarla onları yerleştirmek istediğiniz duvarın ters tarafına siper alıyorlar. Çok nadir de olsa; sıcak çatışmalarda arazide sakın sakın yürümeyi tercih edebiliyorlar. Bir diğer sorun ise sizi takip etmekte yer yer zorlanmaları. Üç kişilik taarruz ekibinizin hemen arkanızdan sizi takip ettiğini sanarak Alman mevzilerine daldığınızda aslında yalnız olduğunuzu ve adamlarınızın 30 metre geride çelik çomak oynamakla meşgul olduklarını fark etmek kalbinizi hüzünle dolduruyor. Neyse ki Almanlar da durumu anlayışla karşılayarak pek mevzi değiştirmiyor ve asla el bombası atmıyorlar.

Oyunun multiplayer modu ise farklı sorunlardan muzdarip durumda. Takım halinde mücadele ettiğiniz tek bir multiplayer modu mevcut. Bu modda rastgele bir oyuncu komutan seçilirken diğer oyunculara da farklı destek görevleri veriliyor. Buradaki sorun; oyuncuların takım oyununa pek yanaşmıyor olmaları. Ubisoft hesabıyla bir lobiye bağlanarak Amerikan tarafında oynayan Alman'larla biraz lafladıktan sonra oyuna girdim. Haritaya tam bir curcuna hakimdi. Bir oyuncu tankla karşısına çıkan herkesi ezmeye çalışırken, bir diğeri zik-zaklar çizerek sağa sola el bombaları fırlatıyordu. Ne yazık ki; HH oyuncuları

OPERATION MARKET GARDEN



İngiliz general Bernard Montgomery tarafından planlanan Operation Market Garden, 17 - 25 Eylül 1944 tarihleri arasında yürütülmüş ve müttefikler için başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Operasyonun amacı; Hollanda içerisinde yer alan bazı stratejik köprüleri ve geçiş noktalarını ele geçirecek şekilde Arnheim şehrine ulaşılacak ve Hell's Highway adı verilen hücum hattı tamamlanacaktı.

Normandiya'da alınan yenilgilerin ardından Avrupa'nın içlerine doğru çekilen ve zayıf durumda olduğu varsayılan Alman ordusunun direnemeyeceği ve müttefik kuvvetlerin kısa süre içerisinde Berlin'e girebilecekleri varsayıyordu. Operasyon için tarihin en büyük hava indirme hareketi planlandı. Ancak bu noktadan sonra her şey ters gidecekti. Hava koşulları ve yetersiz istihbarat yüzünden birliklerin indirilmesinde çeşitli sorunlar yaşandı. Dağınık haldeki birlikleri ise elit Alman taburları karşıladı. Müttefikler ağır kayıplar vererek operasyonu iptal ettiler.

birlikte hareket etmeye mecbur bırakacak bir oynanış sistemine sahip değil. Eğer oyuna birlikte girebileceğiniz 20 arkadaşınız yoksa; multiplayer modu tam anlamıyla zaman kaybı.

HH hakkında bunca kötü şey söyledikten sonra puan hanesindeki rakamı görmek kafanızı karıştırabilir. Üstelik demo versiyonunda gözümüze oturduklarını görmek üzücü. Ancak tıpkı diğer Brothers In Arms oyunlarında olduğu gibi, HH'yi öğretmenleri tarafından sevilen ancak kötü alışkanlıklarını ve tembelliğini terk etmediği için sık sık azarlanan zeki ve hınzır bir öğrenci gibi düşünebilirsiniz. HH'yi oynamak (En azından tek kişilik modda.) gerçekten de eğlenceli. Senaryo saatlerce savaşın anlamını düşünmenize yol açmıyor ancak yine de standartların oldukça üzerinde bir inceleğe sahip. İlerleyen bölümlerde, mermiler kulaklarınızın dibinden vızıldayarak geçerken adamlarınıza emirler yağdırıyor ve düşmanlarınızı kuşatmaya çalışıyorsunuz. Hatırlı emirleriniz yüzünden ölen adamlarınız için suçluluk duyuyor ve yeterince hassas bir vicdan sahibiyse bölümler tekrar oynamak istiyorsunuz. Baker'la birlikte kaybettiğiniz silah arkadaşlarınızı anımsıyor ve yanınızda kalanların ne zaman öleceklerini merak ediyorsunuz. Sonra tüm bunları bir kenara bırakıyor, destek ekibinize yolunuzun üzerindeki düşmanlara taciz ateşi açmalarını emrediyor ve mermilerden bir gökkuşağının altında koşmaya başlıyorsunuz. ☺

BROTHERS IN ARMS 3: HELL'S HIGWAY

ARTI Etkileyici senaryo ve dramatik anlatım, taktiksel oynanış sistemi, etkileyici ses ve müzikler

EKSİ Yapay zeka problemleri, vasat multiplayer, bazı bug ve teknik sorunlar, seriye yenilik getirmemesi

YAPIM Gearbox Software
DAĞITIM Ubisoft
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.biagame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon
(www.tiglon.com.tr)

Tüm olumsuz yönlerine karşın dramatik anlatımı, etkileyici atmosferi ve taktiksel oynanış sistemi, Hell's Highway'i senenin oynamaya değer oyunlarından biri yapıyor.

8

MINİMUM 2.6 Ghz İşlemci, 1 GB RAM, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı





CIVILIZATION IV: COLONIZATION



Civilization ile Colonization güçlerini birleştirirse...

11 O yemyeşil sahili gördüğüm ilk anı hatırlıyorum; bütün öğleden sonrası geçirdiğim depodan güverteye yeni çıkmıştım. Küçük Emily, 'Baba neredeyiz?' diyen gözlerle bana bakıyordu. Yepyeni bir başlangıca doğru ilerliyordum. Evet, artık Londra çok uzaklarda kalmıştı... Ertesi gün, 200 kişi o koskoca kıtada yapayalnız olduğumuzu hissettik ve sırf tanıdık bir ses duyabilmek için ilk iş olarak palmyelerin gölgesine küçük bir kilise kurduk." Her sabah uyanıldığında, bu cümleleri yazdığım günü baştan yaşıyorum. Biz hayalperest umutsuzların günün birinde yüce majestelerine karşı baş kaldırdık, yepyeni bir ülke kuracağı kimin aklına gelirdi ki!



AJANDA

SAYI: 139
SAYFA: 20

Civilization IV: Colonization ismini görünce "Civ için eklenti çıkmış" diye düşünmeyin çünkü bu tek başına çalışabilen, bambaşka bir oyun bu. Sonunda Firaxis Games, Sid Meier'in 1994 yılında yapmış olduğu efsanevi

oyun Colonization'ı, Civilization IV motoruyla günümüz şartlarına uyarladı. Bu da Colonization ve Civilization hastalarına ilaç gibi geldi. Hiç bilmeyenler için en kısa cümleyle: "Sıra tabanlı, harita stratejisi" diyebiliriz. Böylece neymiş; bu "Age of Empires" gibi gerçek zamanlı değilmiş. En hızlı tıklayarak kazanamıyormuş. ZERG! ZERG! ZERG! Stratejisi işlemediymiş. Neyse, ehm... Kendim deyim evet.

Kolonileşmenin dört atlısı> Oyun 1600'lerden başlayıp 1800'lere kadar süren kolonileşme döneminde geçiyor. Dönemin dört sömürge imparatorluğu olan İngiltere, Hollanda, Fransa veya İspanya'dan birini seçerek oyuna başlıyoruz. İngilizler'i seçtiğimizde liderimiz George Washington ile John Adams, Hollanda'yı seçtiğimizde Peter Stuyvesant, Fransa'yı seçtiğimizde Samuel de

Champlain ile Louis de Buade de Frontenac, İspanyollar'ı seçtiğimizde ise Simon Bolivar oluyor.

Ülkeleri kısaca özetlersek; İngilizler, ana karadan bol bol göçmen alıp ucuz işgücü elde edebiliyor, Hollandalılar ise ticaret yaparak kolonilerini ayakta tutuyorlar. Fransızlar, yerli halkın nabzına göre şerbet verip, onları kendi tarafına çekebiliyor. Bu bol bol bilgi ve insan elde etmek demek. İspanyollar ise... Topun, tüfeğin ve barutun hakkını verip yerli halkı acımasızca katlediyor. Bu da çok fazla düşman sahibi olmak demek!

Bu özel bonus'lar haricinde, önceki Civilization oyunlarında olduğu gibi yine kiliseler kurup din adamlarını gezdirerek misyonerlik faaliyetlerinde bulunabilir ya da hiç savaşmadan





SID MEIER İMZALI DİĞER OYUNLAR

- Spitfire Ace (1982)
- HellCat Ace (1982)
- Floyd of the Jungle (1982)
- NATO Commander (1984)
- Solo Flight (1984)
- Kennedy Approach (1985)
- F-15 Strike Eagle (1985)
- Silent Service (1985)
- Sid Meier's Pirates! (1987)
- F-19 Stealth Fighter (1988)
- F-15 Strike Eagle II (1989)
- Covert Action (1990)
- Railroad Tycoon (1990)
- Civilization (1991)
- Pirates! Gold (1993)
- Colonization (1994)
- Civilization II (1996)
- Sid Meier's Gettysburg! (1997)
- Sid Meier's Antietam! (1998)
- Sid Meier's Alpha Centauri (1999)
- Civilization III (2001)
- SimGolf (2002)
- Sid Meier's Pirates! (2004)
- Civilization IV
- Sid Meier's Railroads! 2006

sadece diplomasi ve kültürel emperyalizm ile düşmanlarınızı etkisiz hale getirebilirsiniz.

Gül ile ya da silahla; bu topraklar artık bizim!> Karaya çıktığınız en uygun yere koloniyi kurduktan sonra, zamanla daha

alternatif



CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

Civilization IV için geçen yıl piyasaya çıkan eklenti paketi Beyond the Sword, iki klasik oyunun sentezi olan Civilization IV: Colonization'a gösterilebilecek en yeni ve iyi alternatif.

fazla gelişmeniz gerekiyor. Bu durumda ana karadan, çiftçiler gibi vasıflı iş gücü getiriyorsunuz. Koloni, dini ve ekonomik olarak geliştikçe bir çekim alanı haline dönüşüyor. Yerli halktan insanlar, ana karadan gelen vasıflı ve vasıfsız işçiler, din adamları ve benzerleri koloninizde toplanmaya başlıyor. İşte bu nüfus akışını, yerlilerle olan ilişkinizi çok dengeli yönetmelisiniz. Çünkü hem büyümeniz lazım, hem de yerlilerle mücadele etmeniz. Sonuçta o kadar insana yaşayacak yer lazım, yiyecek lazım; bulunduğunuz yer de kızılderi- lilerin toprağı, siz orada bir avuç Avrupalısınız o kadar. Sonuç olarak topla tüfekle kan akıtarak ya da iyi bir diplomasi ile ayakta kalmalısınız.

Siz bütün bu sorunlarla uğraşırken, bir de bağılı olduğunuz

ülkenin kralının bitmek tükenmek bilmeyen talepleri olacak. Mesela büyük bir kabileyle savaş halindeyken, kral sizden yüklü bir para talep ediverecek ya da ticaret yaparak güç bela elde ettiğiniz paradan daha fazla kesinti yapmak isteyecek. Bu isteklerin sonu yok, ama ne şanslıyız ki sabrımızın bir sonu var! "Yeter bel!" deyip elinizi masaya vuracağımız zaman her an gelebilir. Kolonileriniz kendi kendine yeter hale gelip de güçlendikçe bağımsızlığa bir adım daha yaklaşacaksınız. Tabii ki siz özgürlük yolunda adım attıkça majesteleri de aynı özenle, ordusuna daha çok asker takviyesi yapacak. Kısacası Amerika'nın "asil" fethi, Kızılderililer'i katlederek ya da onları ayna ve boncuklarla kandırarak değil; yüce majestelerinin yüzüğünü öpelim diye uzattığı o elini kırarak olacak. Efendiler ve köleler hep var, sadece arada sırada rolleri değişiyor o kadar.

Bu oyunu grafik kalitesi, ses, shader desteği gibi kavramlardan uzak sadece öz olarak ele almak lazım. Peki o zaman; bağımlılık yapan, yıllarca başarısıyla kendini kanıtlamış bu seriyi eleştirmek istersek ne diyebiliriz? "Amerika'daki kolonileşme sürecini ele alan, 'harita üzerinde oynanan' bir oyunda nasıl olur da gerçek bir Amerika haritası olmaz?" diye bağırabiliriz. (Oyunun fanları gerçek Amerika haritalarını ekleyecektir hiç merak etmeyin.) Ya da "Güney Amerika'nın başı mı kel Portekizliler'in yaptığı sömürgeciliğı ve katliamı da katsaydınız oyuna, neden yok?" diyebiliriz. "Medieval Total War'daki gibi Kızılderili tarafını da seçip oynayabilseydik" şeklinde temenni de de bulunabiliriz. Zorlama ile eksiklik bulmayı bırakalım zira çok zorlandık. İlk göz ağırlarımızdan Colonization ve Civilization birleşmiş, cilalanmış pek de güzel olmuş. Oyuna gelmeyin, oynusuz kalmayın!

4

taraf
İspanya, İngiltere, Fransa ve Hollanda, oyundaki taraflar.

14

sene
İlk Colonization bundan tam 14 yıl önce, yani 1994'te çıkmıştı.

300

yıl
Oyunda, Amerika kıtasını 1492 - 1792 yılları arasında kolonileştirmeye çalışıyoruz.

640

kb
1994'te çıkan ilk Colonization oyunu, 640 kb bellek gerektiriyordu.

CIVILIZATION IV: COLONIZATION

ARTI Colonization ve Civilization'ın birleşmesi, bağımlılık yaratan oynanış sistemi

EKSİ Kızılderililer'in seçilememesi, oyunun gerçek Amerika haritasında geçmiyorması

YAPIM Firaxis
DAĞITIM 2K Games
TÜR Sıra Tabanlı Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.civilization.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Civilization IV: Colonization, adını barındırdığı iki oyunun da hakkını veren, ayrı bir klasik olabilecek kadar kaliteli bir yapım.

9

MİNİMUM 1.2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



YAĞMUR BASLADI

Ne aylar gördük oyun yok, ne oyunlar gördük içinde hayat yok... Yine de -kendi adıma konuşmam gerekirse- tahmin etmem gerekirdi. Çıkış tarihlerini gözetmem, o "ay"ın hızla yaklaştığını bilmem lazımdı. Fakat olmadı. Bir anlık dalgınlığıma denk geldi ve "oyun yağmuru", yağmurluktan çıkıp daha sert bir hal alarak, adeta bir çığ gibi üstüme yuvarlandı. Son anda yana çekilmeyi de beceremedim.

Derginin sayfa sayısından ve içeriğinden de rahatlıkla takip edebildiğiniz üzere, Ekim bizim için çok acayip bir ay oldu. (Büyük ihtimalle siz de hangi oyunu alacağınızı şaşırarak mağazada bir ileri, bir geri koşturup durdunuz.) Bu oyunlardan birçoğu da ay sonunda piyasaya sürülerek, bize zor anlar yaşattı. Mutlu mu olsak, oyun piyasasının bu garip tutumuna tepki mi göstersek; ne yapsak bilemiyoruz. Gerçekten zor anlar yaşıyoruz; çok zor...

MICROSOFT XBOX 360

Aaron Greenberg Blu-ray durumunu anlattı

Metal Gear Solid 4'ün Xbox 360'a çıkıp çıkmayacağı konusu ne kadar şaibeli, karmaşık ve sabah programlarının dedikodu trafiğine taş çıkartacak kadar muamma içerse de bu konu, Xbox 360 ve Blu-ray konusunun yol açtığı söylentileri aşamıyor.

Sony'nin Blu-ray'i bir dünya markası haline getirme çabası başarıyla sonuçlandı sayılır aslında. HD-DVD sadece tarihteki bir isim olarak piyasaları terk ederken, Blu-ray formatı yeni nesil DVD formatı olarak belirlenmiş sayılır bile. Microsoft ürün yöneticisi Aaron Greenberg ise inatla Blu-ray sürücüsünün -harici veya dahili- hiçbir şekilde Xbox 360'a dahil edilmeyeceğini söylüyor. "Yeni nesil eğlence dünyası tamamıyla dijital ve veriler illa bir takım medyalarla sunulmak zorunda değil." diyor Greenberg. (50GB'lık verinin web üzerinden indirilebileceğini söylemek istiyorsa, dünyanın henüz 100 mbit standart hıza geçmediğini hatırlatmak isterim.)

Açıkçası, Microsoft'un Blu-ray'den kaçınmasının tek nedeninin Sony'nin bu teknolojiye öncülüğü olduğunu düşünüyorum. Şayet, Blu-ray herhangi bir başka firmanın, Microsoft'a bu denli büyük bir rakip olmayan başka bir firmanın ürünü olsaydı, çoktan "Xbox 360 Blu"ları piyasada görmüştük. İşlerin şu haliyle, dört disklik oyunlara ve Blu-ray filmleri desteklemeyecek Xbox 360'lara alışmamız gerekiyor.



TEKKEN 6: BLOODLINE REBELLION

Şimdi Xbox 360'da...

Namco Bandai'nin gıcık tavrından kurtulup, elindeki en önemli isimlerden biri olan Tekken 6'yı Xbox 360 için de piyasaya süreceğini söylemesi üzerine, uzun süredir hakkında yazıp çizmediğimiz bu oyunu, Konsol Ustası'na konuk etmenin anlamlı olacağını düşündüm. (Bitmeyen cümlelere hayır!)

Bildiğiniz üzere oyunda tam olarak 39 tane karakter bulunuyor ve şanslı Japon halkı ile Namco Station adı verilen arcade salonları bulunan ülkelerdeki insanlar bu oyunu tam şu an oynayabiliyorlar. Oyunun konsol versiyonlarında mutlaka ekstra karakterler olacaktır, ama onlar hakkında henüz elimize bilgi geçmedi. 39 karakterin dört tanesi yeni isimlerden oluşuyor. Hakkyoku-Ken Kung-Fu stilinde uzmanlaşan, 19 yaşındaki Leo, her an dövüşü bırakıp dans edebilecek gibi gözükten Miguel, bir örümcek

gibi hareket eden Zafina ve vücut ölçüleriyle, dövüş tarzı hiç örtüşmeyen, Amerika'lı bir tır şoförünü andıran Bob, Tekken 6'nın başına oturanların hemen teste tabi tutacağı karakterler. Oynanışta ise büyük bir değişim yok. Sadece iki önemli değişiklik var. Artık karakterlerinize satın aldığınız, takip takıştır-dığımız aksesuarlar dövüşlerde daha da etkili olacak ve karakterlerin sağlığı azaldığında, enerji çizgileri kırmızı bölüme geçip parıl parıl parlamaya başladığında "Rage" moduna geçecekler ve saldırıları çok daha güçlü olacak. (Dövüşün kaderini değiştirmek için iyi bir fırsat olacak.) Tekken 6'nın, konsollar için 2009 sonunda piyasada olacağını söylemeye ise dilim varmıyor. Çoktan tamamlanmış bir oyunun, neden bu kadar geç piyasaya sürüldüğünü anlayamayacağım...

LINGER IN SHADOWS

Sonunda ne olduğunı anladık

Far Cry 2 gibi bir oyun için heyecanlanacağıma, Okami gibi bir oyuna daha fazla ilgi duyabiliyorum. Bu yüzden de PS3 fragmanları arasında rastladığım Linger in Shadows'a da tepkisiz kalacak değildim. Ancak gördüğüm "şey" in ne olduğunu uzun süre anlayamadım.

Ve geçtiğimiz ay Linger in Shadows'un PSN üzerinden, cüzi bir miktara satışa sunulmasıyla neler döndüğünü anlamış oldum. Linger in Shadows bir oyun değilmiş. "Demoscene Projesi" olarak adlandırabileceğimiz bu ürün, PS3'ün grafiksel gücünü test etmeye yarayan, tamamıyla programlayan kişinin yaratıcılığıyla sınırlı bir çalışma. Üstelik isminin içinde "demo" olması yüzünden de bir yayın izlemiş gibi başında hiçbir şey yapmadan durmanız gerekmiyor. Linger in Shadows'un sunduğu çevrede gezinmek ve zamanda ileri, geri giderek ortamı test etmek sizin elinizde. Hatta oyuncular bu çabaları karşılığında ödüllendiriliyorlar. PS3'ün yeni Trophy sistemine tam

destek veren ürün, oyuncuların keşfettikleri gizli noktaları Trophy'lerle ödüllendiriyor.

Demoscene gruplarının birbirleriyle dayanışmasına da yer veren yapım, çevrede dolaştıkça diğer gruplara giden mesajları bulmanıza olanak tanıyor. (Bununla ne kadar ilgilenebilirsiniz bilemiyorum.) Demoscene'in önemini farkındaysanız ve bir PS3 sahibiyse, bu enteresan yapıma mutlaka göz atmanız gerektiğini düşünüyorum.



INDIANA JONES & STAFF OF KINGS

Denizler ikiye ayrılacak!

LucasArts, SW: The Force Unleashed'den kafasını nihayet kaldırdı ve uzun süre önce duyurduğu Indiana Jones oyununa yoğunlaşmaya başladı. Şu an için ismi tam olarak netleşmemiş olsa da, buna benzer bir isim taşıyacağı



düşünülen yeni Indiana Jones oyunu, ya aynı adda açıklanan PSP oyunuyla ya da dördüncü filmle bağlantılı olacak. Oyunda, denizleri ikiye ayırdığı söylenen, Musa'nın kutsal asasının peşinden koşacağını düşünürüz. Büyük ihtimalle de, bizimle birlikte bu asaya ulaşmaya çalışan, bir takım kötü niyetli insanlar bulunacak. Yayımlanan konsept görüntülerinde bir Maya yapısı, eski bir gemi ve "Istanbul Mosque" adı taşıyan, pek de camiye benzemeyen bir yapı bulunuyor ve buradan da oyunun bir bölümünün İstanbul'da geçebileceğini anlıyoruz. Bir söylenti ise yine Harrison Ford'un başrolünde olduğu beşinci bir Indiana Jones filminin, bu oyunla alakalı olacağı yönünde. Belki de beşinci film kutsal asayı konu alacak ve LucasArts da oyunu filme ön hazırlık olarak düşünüyor.

SW: The Force Unleashed'in fizik motorunu kullanacak olan oyun, PSP için çoktan hazırlanmış durumda (Ama nedense piyasaya sürülüyor.) ama PS3 ve Xbox 360 versiyonları için 2009'un sonu hedeflenmiş durumda. Indiana Jones fanatikleri bir süre daha sabretmek zorunda...

ŞEFİN LİSTESİ

İşim gücüm var benim arkadaşım; bu kadar çok oyunun hangisini oynayayım ben?! Yine de çabaladım; gerçekten uğraştım...

PS2

Speed Racer: The Videogame şaşırımdı. Öylesine şaşırımdı ki PS2'de, üstelik bir film oyunundan görünmeyi beklediğim başarının gerçekliğine inanamadım. WipEout türü bir yarış oyunu olmuş Speed Racer ve pek de güzel kotası olmuş. Ah bir de bu kadar kısa olmasaymış...

PS3

Bioshock

Bioshock'un mükemmel dünyasına adım atmak için bir fırsat doğdu ve bunu geri tepmek pek saçma olurdu.

Xbox 360

Fable II

Kah odun kestim, kah kazdım, kah koştum, kah köpeğimle oynadım... Fable II'de o kadar uzun zaman harcadım ki gerçekle yüzleşmem zorlaştı.

PSP

LEGO Batman: The Videogame

PSP'de LEGO oyunlarını oynamak pek eğlenceli. Henüz Star Ocean: First Departure'a adım atamadım ama LEGO Batman beni eğlendirmeye yetti de arttı.

VE DİĞER BAŞLIKLAR II

- Final Fantasy karakterlerini birbirleriyle kapıştırabileceğimiz Dissidia: Final Fantasy, 18 Aralık'ta Japonya'da piyasaya sürüldü. İlginç olan haber ise, Sony'nin daha önceden söz verdiği üzere artık yapımlarını hem UMD, hem de PSP Store üzerinden dijital olarak yayımlıyor olması. (Yani Dissidia'yı kayıt kartınıza indirip oynayabileceksiniz.)

- "MGS4 Xbox 360 için hazırlanıyor mu?" sorusuna, "Hayır. Belki. Şu an için konuşamayız. Kesinlikle bunun doğruluğunu yadırgama hakkını saklı tutmak için elimizde bilgi olmadı." gibi saçma sapan yanıtlar veren Konami'den Yoshitaka Arai, oyunun Xbox 360 için hazırlanmasını isteyen büyük bir kitlenin bulunduğunu belirterek, bu olasılığın olduğunu vurguladı.

- Eğer siz de Sony'nin LittleBigPlanet'inin hastası olduysanız ve PS3 almak için bir bahane kolluyorsanız, bu ay başında piyasada olması beklenen, içinde 80GB'lık PS3 sistemi ve bir adet de LittleBigPlanet oyunu bulunan PS3 paketini gözünüze kestirebilirsiniz.

- PS3'ün 2.50 güncellemesi yayına girdi. Dikkat çeken özellikler arasında gamepad'lerin enerji tasarruf moduna geçmesi, destekleyen oyunlardan oyun için görüntülerin alınabilmesi, video'larda sahne seçiminin mümkün olması, "Trophy" arayüzünün yenilenmesiyle arkadaşlarınızın durumunu daha iyi takip edebilmeniz ve Flash 9 desteği gibi eklentiler bulunuyor.

- Az önce verdiğimiz LittleBigPlanet PS3 paketi haberindeki tarihi erteleyebilirsiniz zira oyunun Avrupa versiyonu toplandı. Bunun nedeni ise Swinging Safari adlı bölümün müziklerinde Kuran'dan alıntılar bulunması. Müslüman organizasyonlar bu konuda Sony'ye tepkilerini belli etmiş durumdadır.

- Hep merak etmiştim; neden on yılı aşkın süredir Killer Instinct'in devam oyunu hazırlanmıyor diye... Eğer söylentiler doğru çıkarsa, Rare'in el emeği, göz nuru bir Killer Instinct 3'e yakın zamanda konuşabiliriz.

- Beş adet King of Fighters oyununu bir araya getirmesi beklenen yeni bir King of Fighters paketi, PS2, Wii ve PSP için bu yılın sonlarında piyasada olacak.

- GTA: San Andreas yaklaşık 14 Euro'dan Xbox Live! üzerinden satışa sunuluyor.



PlayStation 3

SILENT HILL: HOMECOMING

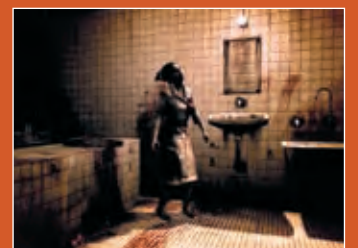
Hiçbir yer orası kadar korkunç değildir. Hiçbir yer orası kadar karanlık gizemler barındırmaz. Hiç kimse oradan, oraya girdiği gibi çıkamaz. Orası, sessizliğin içindeki çılgılık, insanlığın içindeki en derin korkudur. Orası, kimsenin bilmediği sırların saklandığı en şeytani yerdir. Orası, Silent Hill'dir! Kimse "Ben oradan korkmam" diyemez. Çünkü asıl güç korkmamak değil, korkmaktır!



Capcom'un Resident Evil'i altında ezilmemek için en doğru kişileri bir araya getirmeye çalışmış. Serinin ilk oyunları Japon programcılar ve Japon ağırlıklı bir ekip tarafından hayata geçirildi. Lakin Homecoming'de credits kısmında hemen hemen hiç Uzakdoğulu isimlere rastlamadım. Oyunun kutusunun arkasına kocaman Akira Yamaoka'nın adını yazmışlar ama... Bu konuya daha sonra döneceğim. (Bu arada Akira Yamaoka ilk Silent Hill oyunundan beri tüm serideki müzikleri besteleyen ve bizi yarımdan zıplattırıp duran kıdemli bir şahsiyettir.)

Şimdi, lafi eveyip gevelemeyi bırakıp, size dürüstçe oyun hakkındaki genel fikrimi söyleyeyim mi? Peki o zaman, eğri oturup doğru konuşalım. Kimse benim, Homecoming'i yerden yere vuracağıma sanmasın. Ben; ilk oyun dahil, serinin tamamını yalayıp yutmuş ve yıllardır yeni nesil konsollardaki ilk oyunu dev ekranda oynama hayaliyle yanıp tutuşan biri olarak maalesef biraz hayal kırıklığına uğradım. Bu oyun pek olmamış arkadaşlar! Homecoming, bir Silent Hill oyunu gibi görünüyör ama kesinlikle Silent Hill ruhunu vermeyi başaramıyor. Sakın yanlış anlaşılmasın, yeni yapım ekibi için kötü hisler beslemiyorum. Eminim onlar bu seriyi benden daha iyi biliyor ve daha çok seviyorlardı. Zaten amacım köstek olmak değil, destek olmak. Ancak onlara diyebileceğim tek şey "Lütfen oyuna ruhunu geri verin" olacaktır. Eskiden yapımcılar, algılarımızla ve aklımızla oynarlardı; çıkan gürtüller ve hırıltılar oyuncunun aklını alırdı. Hikaye örgüsü o kadar sağlam olurdu ki yıllarca aklınızdan çıkmaz, dilden dile

alternatif



SIREN: BLOOD CURSE

Bu türden hoşlanıyorsanız kısa bir süre evvel PS3 için piyasaya çıkan Siren: Blood Curse sizin için iyi bir alternatif. Yıllar evvel PS2'ye Forbidden Siren adıyla çıkan oyunun yeni nesil varisi olan Siren, Japon usulü korku öğelerinden hoşlananları tat için sağlam bir seçenek.



Hill 3'te olduğu gibi bir kız çocuğunun eline bırakılmamış. Alex, sağlam duruşuyla bana tıpkı ilk oyundaki Harry Mason'u hatırlattı. Daha ekranda ilk görüldüğü andan itibaren oyuncuya güven veren bir yapısı var. Hatırlarsınız, Silent Hill serisinde daima aileden birileri kaybolur ve biz de oyun boyunca kaybolan yakınımızı arar dururduk. "İlk oyunda kızımız kayboldu ve kızımızın peşinden koşturduk; ikinci oyunda eşimizin peşinden koşturduk; üçüncü oyunda babamızın..." derken bu sefer de kardeşimizin peşinden koşturuyoruz. (Ben daha evelden demiştim zaten bunlar yakında bizi amca, hala, dayı peşinden de koşturur diye.) Evet, Silent Hill'in bu son oyununda Shepherd's Glen adlı yerde başlayan öykümüz, esrarengiz şekilde ortadan kaybolan küçük erkek kardeşimizi bulmak için bizi tekrar Silent Hill kasabasına götürecektir. Alex de bu vesileyle Silent Hill ile ailesi arasındaki gizli kalmış bağları keşfedecek. Hikaye örgüsü olarak Homecoming'de aslında pek de yeni bir şey yok. Birilerinin peşinden Silent Hill'de koşmak, bu seri için artık klasikleşmiş bir kurgu. Hikayenin sunulduğu biçimi ise serinin tutkunlarını memnun edecek düzeyde. Kabusla gerçeğin iç içe geçtiği, oynarken insanın kanını donduran, tüylerini ürperten, tedirginlik hissinden bir an olsun kurtulamadığınız yegane oyun serisi Silent Hill'dir ve Homecoming de bu özelliklere sahip.

Ruhumu geri verin!> Yapımcılar, Silent Hill'i, Silent Hill yapan her unsuru özenle korumaya çalışmış ve sadece ambalajını yenilemek suretiyle bizlerin beğenisine sunmuş. Gerçi oyunu yapan ekipte eskilerden pek kimse kalmamış ama Konami, en yakın rakibi

Silent Hill'e 1999 yılında, "ilk girenler kafesi"nde yer almışsanız, oranın adını duyduğunuzda tüylerinizin ürpermemesi mümkün değildir. İlk çıkan Silent Hill, adeta "kitle korkutma silahı" gibi piyasada dolaşarak, aşırı dozaj psikolojik gerilime maruz kalan zavallı insanların aklını yerinden oynattı. Günümüzde halen "Silent Hill" denildiği zaman sessizce yutkunup, endişeli gözlerle etrafa bakan insanlara rastlama-

nız mümkün. Abarttığımı düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Gerçek hayatta Amerika'da var olan, aynen Silent Hill'e benzeyen sisli puslu bir kasaba, amatörce videoya çekilmiş ve internette yayımlanmıştı. O videoyu izleyen onlarca insanın korkuları, video için yazdıkları yorumlardan açıkça görülebiliyordu. Kimisi evde yalnız kalamaz hale gelmiş, kimisi aylarca tuvalete bile korkarak gitmiş. "Peki, nedir Silent Hill'i bu kadar korkunç kılan?" Sizce bu sorunun cevabı bulunmuş olsa Silent Hill hala insanları korkutabilir miydi?

Kim kayboldu yine?> Serinin yeni nesil oyunu Silent Hill: Homecoming'de, Alex Shepherd adında askeri eğitim almış cesur görünümü bir karakteri yönetiyoruz. En azından bu sefer yaratıklarla cebelleşme görevi, Silent

A J A N D A
SAYI: 131
SAYFA: 34



"Kim atmış bunu böyle buraya? Nasıl kullanacağım ben şimdi klozeti?"





anlatılırdı. Karakterler duyguları olan, gerçek karakterlerdi. Bir Dahlia'yı, bir Allesta'yı, bir Heather'ı, bir James'i unutabilir misiniz? Peki ya şimdi? Çok iyi etüt edilerek hayranları memnun etme çabasıyla ortaya çıkarılmış olan zorlama ve kopya bir senaryo ya da hikaye örgüsü... Duyguları ve ruhları olmayan karakterler... Yukarıda Alex için "cesur, güven veren" gibi sıfatlar kullandığıma bakmayın; odun herifin teki. Ne duyguları var, ne de mimikleri. Yapımcılar, belirgin yüz hatlarıyla biraz Harry Mason'a benzetmişler ama bu da işe yaramamış.

Sadece Alex değil; genel olarak Homecoming, maalesef serinin ilk oyunları gibi sanat eseri izlenimi vermeyi başaramıyor. Üstelik de yeni nesil konsolların gücünü arkasına almasına rağmen. Yani inanın üşenmedim, PS2'yi, PS3'ün yanına kurup içine Silent Hill 3'ü koydum ve iki oyunun ara videolarını kıyasladım. Bu kocaman sıklet farkına rağmen, özellikle ara videolarda Silent Hill 3 detay ve sanatsallık bakımından bir adım önde görünüyordu. Duygusal davrandığımi sanmayın; görüntüleri bilim adamı objektifliğinde inceledim. Heather'ın saçlarının dalgalanması, yüzündeki çillere kadar varan detaylı işçiliği, mimikleri, titreyen sesi... Ama bu detaylara nedense Homecoming'de pek ihtiyaç duyulmamış gibi. Kaliteli grafiklerin içi, duygu ve hikaye ile doldurulamamış.

Saw mı? Hostel mi? > Buraya kadar karanlık bir hava yarattım; "Homecoming'de hiç mi yenilik, güzellik yok?" diye sorabilirsiniz. Bazılarınız, "Yeniliğe gerek yoktu ki zaten" şeklinde düşünebilir. Ama unutmayın, fotokopi asla orijinali kadar kaliteli olamaz. Kaldı ki ufak tefek yenilikler de yok değil. Özellikle oynanış sisteminde kayda değer yenilikler var.

Artık camları kırıp odalara atlama, dar yerlerden çömelerek geçme, borularla kapıları parçalama, ince geçitleri bıçakla yırtma gibi etkileşimlerde -oyun boyunca bolca- bulunabiliyoruz. Birçok oyunda artık sıkça rastladığımız aniden, bir tuşa defalarca ardi ardına basarak bir takım saldırılardan kurtulma aktivitesi Homecoming'de de mevcut. Mesela elinde matkapla size saldıran bir düşmanı ya da enerjisi dibe vurmuş bir boss'u bu şekilde etkisiz hale



İLK BOSS

Oyunda karşılaşacağınız ilk boss'un zayıf noktası, arada sırada yere yasladığı kolu. Yarattığın koluna vurduktan sonra yüz üstü düşmesini bekleyin ve saldırın.



getiriyorsunuz. Yeri gelmişken Homecoming'de yaratıklar, ucubeler ve hilkat garibeleri dışında bir takım insanlar da size saldırıda bulunabiliyor. Hani Silent Hill'in sinema filminde de boy gösteren gaz maskeli itfaiye eri kılıklı insanlar vardı ya; işte onlar Homecoming'de Alex'in başına bela oluyorlar. Bunun dışında insanlara işkence yapmak amacıyla tasarlanmış bir takım özel odalar var. Bu odalara insanları bağlayıp işkence etmekten zevk alan psikopat tipler var; tıpkı Hostel filmindeki gibi. Bir keresinde zor kurtardım yol arkadaşım Elle'yi elektrik testerele bir sapığın elinden. Bu noktada yapımcıların çok tutulan Saw gibi, Hostel gibi güncel korku filmlerinden esinlenerek ortaya yeni korku öğeleri eklediklerini söyleyebiliriz. Bu tip öğelerin oyuna eklenmesi iyi olmuş çünkü sürekli klostrofobi, psikolojik gerilim ve dram unsurları görmekten oyuncuları da bıkmıştı artık. Gerçi bu yeni korku öğeleri oyunu biraz daha aksiyon türüne yaklaştırmış ama dozaj iyi ayarlanmış.

Oyun mekaniğinde de biraz hareketlenme var eski oyunlara göre. Alex, daha hızlı hareket eden ve koştuğunda "gerçek anlamda" yol alabilen bir hıza kavuşmuş. Saldırılardan kaçma ve kenara "kaykılma" animasyonları ise çok sert ve göze estetik gelmiyor. Üstelik boss savaşlarında kamera açısı da sıkıntı yaratıp karakterin manevra kabiliyetini düşürüyor.

Ezmek istiyorum, ezemiyorum > İlk önce kötiledik, sonra sırtını sıvazladık oyunun. Şimdi biraz daha başarılı özelliklere odaklanalım.

Homecoming'deki yaratıklar gerçekten çok başarılı olmuş. Gerek koca koca hilkat garibesi şeklindeki boss'lar, gerekse yüzü parçalanmış ucubeler... Hepsi detaylı ve oyuncuyu etkileyen bir şekilde tasarlanmış. Hemşireler olsun, duman saçan kolsuz ucubeler olsun, yerde sürünen gudubetler olsun; hepsi görevlerini

NE HASTA KAFALAR VAR BU DÜNYADA...



İnsan hasta kafalı olur da, piramit kafa üretecek kadar mı hasta olur? Silent Hill 2'den tanıdığımız Piramit Kafa, o zamanlar epey büyükçe bir kitleyi ürkütmeyi başarmıştı. Homecoming'de ise şöyle bir görünüp, gidiyor. Ancak o görünüp gittiği süre içinde insan epey ecel teri döküyor. Sürpriz kısımları ise söylemem! Gidip kendiniz keşfedin.

KALABALIK DÜŞMAN GRUPLARI

Kalabalık düşman gruplarına karşı yaşam savaşı verirken elinizde ateşli bir silahın olmasına özen gösterin; yoksa işiniz epey zorlaşabilir.

HEY MAŞALLAH! ŞU BOYA POSA BAKIN HELE!



Bu yaratığın kollarının olması gereken yerde, adeta fil ayakları var. Kafasının olması gereken yerde, tek kola bağlı bitişik iki tane el var. Dur bakalım, ayağındakiler Harley bot mu? Helal olsun bunu düşünebilen yaratıcı şahsiyete. Gerçi bunu kimin

düşündüğünü bulmak için fazla geriye gitmeye gerek yok. Soldaki ucubenin 2003 yılında Silent Hill 3'te boy gösterdiğini hatırlıyorsunuzdur herhalde. Soldaki yavru, sağdaki abisi... Aman da aman, ne şirin (!) şeyler bunlar böyle.

layıkıyla yerine getiriyor. Bazı yaratıkları gözünüz bir yerlerden ısırayor olacak ama yepeni, taptaze bir ton ucube de başarılı bir şekilde oyuna entegre edilmiş. Aralarında o kadar yaratıcı tasarlanan yaratıklar var ki ben burada tarif bile edemedim. Kafası olması gereken yerde kolu bulunan ya da üç beden üst üste geçmesi sonucu doğmuş yaratıklar, daha neler neler... Üstelik bu yaratıkların yapay zekaları da son derece iyi. Bir yerlere kaçıp saklanmaya çalıştığınızda adeta kokunuzu alıp, izinini buluyorlar ve pervasızca üstünüze saldırıyorlar. Lakin bu oyunda yaratıkları öldürdükten sonra ayağımızla ezemiyoruz; halbuki ben çok alışmıştım yaratıkların leşlerini ezmeye. Böylesine güzel bir etkileşim özelliğini niye çıkarmışlar anlamadım. İnsan o kadar uğraştıktan sonra öldürdüğü leşe iki tekme atmadan, kafasını ezmeden hincini alamıyor ki! Bir de nedense yaratık sayısında biraz azalma var gibi. Dikkat edin; yaratık çeşidinde azalma var demiyorum, çeşit olarak yaratık sayısı boss'larla birlikte 10'un üzerinde. Sadece etrafta karşımıza çıkan yaratık sayısı seyrelmiş ve eskiden olduğu gibi her köşeyi "Acaba önüme bir şey çıkar mı" korkusuyla dönmenize gerek kalmamış. Hatta "Bir yaratık çıksa da biraz heyecan yaşasak" modu'nda dolaştığınız bile oluyor. Ayrıca, belli mekanlarda yaratıkların nereden ne zaman geleceğini kestirmeniz mümkün olabiliyor ki bu da oyundaki korkutma felsefesine aykırı bir durum.

Silahlarımıza gelince... Silah olarak yine eskisinden farklı bir şey yok. Bıçak, boru, levye, tabanca, tüfek çeşitleri temel silahlarımız. Ancak daha önce

de belirttiğim çevre etkileşimleri sayesinde silahları yeri geldiğinde birer adventure oyunu ögesi gibi kullanmamız gerekebiliyor.

Lağımında dolaşmak> Silent Hill: Homecoming'in atmosferi, kesinlikle %100 başarılı. Bu başarının sebebi bana kalırsa ilk ve üçüncü oyunun ruhunu algılayan yapımcıların o atmosferi birebir kopyalaması. Derslerine iyi çalışmışlar ve Silent Hill hayran kitlesinin bu oyundan ne istediğini çok iyi tespit etmişler. Bir de karakterlere azıcık duygu ve ruh katabilselerdi ve daha sağlam bir hikaye ile karşımıza çıksalardı Silent Hill: Homecoming bir efsane olurdu.

Biraz daha atmosferden bahsedelim: Oyundaki mekanlar gerçekten yine çok korkunç, ıslı, paslı, kloströfobik ortamlarda kendi gölgenizden bile korkan bir ruh haline sokmayı başarıyor. Psikolojik gerilim unsurları da mekanlara serpiştirilmeye çalışılmışsa da bu başarıyla gerçekleştirilememiş. Dolaştığımız mekanlarda pek bir yenilik yok; yine kilise, ev, hapishane, otel, hastane gibi mekanlarda koşturuyoruz. Ha tabii ki bir de lağım kanalları var. Zaten lağım girmediğimiz bir korku oyununa da rastlamadım bugüne kadar. Resident Evil olsun, Siren: Blood Curse olsun, Fatal Frame olsun, eskilerde kalan Clock tower olsun; her oyunda bizi mutlaka lağım sokup çıkartıyorlar. Ömrümde hiç lağım girmedim ama nasıl bir duygu olduğunu bu oyunlar sayesinde çok iyi biliyorum. İyi ki henüz koku kartı daha icat edilmedi.

Mezarda aşk> Geldik teknik detaylara... Yazının başlarında Homecoming ile Silent Hill 3'ü eş zamanlı karşılaştırdığımız ve Homecoming'in beklenen görsel performansı ortaya koymadığını söylemişim. Görsel özelliklerin detaylarına inecek olursak ilk olarak şunu belirteyim: Homecoming PS3'de 1080p'yi desteklemiyor ve 720p'de



Üç farklı beden bir araya gelmesiyle oluşan bu yaratık insanı uykularında rahatsız eden cinsten.



görüntü veriyor. Görsel açıdan Silent Hill: Homecoming, oyun içi görüntüleri olarak bugüne kadar gelmiş geçmiş en iyi görünen Silent Hill oyunu. Kazan daireleri, paslı endüstriyel ortamlar sanki Elm Sokağı Kabusu'ndaki kazan dairelerinde dolaşmış hissi veriyor insana. Etrafa saçılmış kan damarları olan ağaç dalları adeta yaşayan bir ortam etkisi yaratıyor. Yani oyun içi detaylar olabilecek en üst seviyede; mekanlardaki kaplamalar olsun, gölgelendirme ve ışıklandırma efektleri olsun; bugüne kadar seride yapılmışların kesinlikle en iyisi.

Daha önce de söylediğim gibi sadece ara videolar ve karakterlerin mimiklerine yeterli kadar özen gösterilmemiş. Gerçekten Silent Hill 3'teki bazı videolar, daha detaylı, daha çok uğraşmış gibi görünüyor. Özellikle Alex'in bir kana boğulma videosu vardı ki akıllara zarar. Adamlar resmen elden atma, kel Fatma yapmışlar. Bu tip özensizlikler yüzünden Silent Hill: Homecoming çok büyük övgüleri hak etmiyor. Gerçi yapımcılar iyi dünyadan, kötü dünyaya dönüşüm olayını tıpkı Silent Hill filminde olduğu gibi başarılı bir şekilde oyuna entegre etmeyi başarmışlar ama videolarda o eski sanatsal değer yok. Daha çok endüstri ürünü bir malzeme gibi duruyor.

Oyunun ses efektleri, yine sizi yerinizden zıplatacak ve tansiyonu hiç düşülmeyecek düzeyde başarılı. Lakin müzikler ve soundtrack için maalesef aynı şeyi söyleyemem. Bu işin piri olan, yıllar evvel üstün olarak tanıttığımız Akira Yamaoka bu sefer Homecoming için o kadar da etkili müzikler bestelememiş. "Oyunun kesinlikle daha etkili bir giriş müziğine ve daha kaliteli bir soundtrack'e ihtiyacı var" desem bana katılmayanınız olmaz herhalde.

Durumu şöyle özetlemek istiyorum: Bu "yemeği" ilk defa tatmıyoruz ama inanın, bu tadı yatarsanız şu anda yiyebileceğiniz en iyi yemek bu. Daha önce hiç Silent Hill'in tadına varmamış biri içinse Silent Hill: Homecoming tam anlamıyla bulunmaz bir Hint kumaşı. Son olarak Silent Hill: Homecoming'in içerdiği vahşet, kan ve korku öğeleri sebebiyle 18 yaşından küçük arkadaşlarımız için uygun olmadığını hatırlatmak istiyorum. 🚫

SILENT HILL: HOMECOMING

ARTI Başarılı mekan ve yaratık tasarımları, şahane oyun içi grafikler, kaliteli ses efektleri

EKSİ Müziklerin sönüklüğü, dövüş ve kontrol sisteminin hantal olması, ruhsuz ve duygusuz ara videolar, karakterler ve senaryo

YAPIM Double Helix
DAĞITIM Konami
TÜR Korku / Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PC
WEB www.konami.jp/gs/game/shs
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral Ithalat
(www.aralgame.com)

Seriyle yeni tanışanların oldukça başarılı bulacağı Homecoming, daha sağlam bir senaryo ve duygu yüklü karakterlere sahip olsaydı herkesin beğenisini kazanarak efsane olabilirdi.

7

10

saat
Tecrübeli bir oyuncu, hiç yardım almadan bu oyunu 10 saatte rahatlıkla bitirebilir.

240

kilo
Oyundaki iç içe geçmiş üç adet bedenden oluşan dev yaratığın ağırlığı en az 240 kilo. Bedenler üst üste eklendiği için boyu da en az dört metre vardır.

888

gizem
Hani bazı batıl inançlarda 666 veya ters dönmüş olarak 999'un uğursuz olduğuna inanılır ya. İşte Silent Hill'de de dinsel ve batıl inançlar vardır ve 888 bu oyundaki halen çözülmemiş en büyük gizemdir.

0

beden
Bu sefer hemşireleri gerçekten daha korkunç yapmayı başarmışlar. Bırakın gözlerini, yüzleri bile yok. Ama nedense hemşireleri 0 beden ölçülerinde yapma ihtiyacı duymuşlar.



Xbox 360

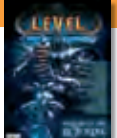
GUITAR HERO: WORLD TOUR

Sanal dünyanın, gerçek hayatın üzerinde egemenlik kurmasına çok az kalmıştı. Herkes başka isimlerle, başka karakterlerle, başka yeteneklerle nefes almaya alıştıyordu git gide. Ve müzik... Müziği icra etmek artık yeşilin, kırmızının, sarının, mavinin ve turuncunun hâkimiyeti altındaydı.

Guitar Hero (GH) ve Rock Band (RB) isimlerinin arkasındaki çekişmeyi, alavereyi ve dalavereyi aylardır sizlere anlatıyoruz sevgili okurlar. Yapımcı firmalar yer değiştirdi, rekabet kızıştı ve bu rekabetin sonucunda sonsuzluğa giden bir akım başladı: Sadece beş renk sayesinde gitar, bas ve davulda

profyonelleşebilme akımı. "Vokal" demedim dikkat ederseniz zira hem RB ve RB2'de, hem de GH: WT'de gerçek anlamda yetenek gerektiren tek klasman vokaller. Neyse... Amacım bu dört sayfayı bir

"sistem eleştirisi" haline getirmek değil. Sadece etrafımın, hiçbir şey yapamadığı halde her şeyi yapabildiğini düşünen, uçmuş insanlarla dolmasından korkuyorum. Ama bir taraftan da GH: WT'nin bu kadar başarılı ve detaylı bir şekilde hazırlanmış olması karşısında saygıyla eğiliyorum. "Detay ve başarı" şimdi bu iki kelimeyi açma vakti.



AJANDA

SAYI: 139
SAYFA: 16

İşte gitarıyla, basıyla, davuluyla ve vokalleriyle "dört dörtlük" bir Guitar Hero: World Tour grubu...



içeriyor. (Ayrıca iki oyunda da bulunan şarkılar dikkat çekiyor. Foo Fighters - Everlong, Smashing Pumpkins - Today gibi... İki oyun toplam 16 tane ortak şarkı içeriyor.)

"Hadi şarkıları geçtik" diyelim. WT'nin sadece Music Studio modu bile RB ve RB2'yi toptan alt edecek kadar güçlü. Bu modda neler mi yapabiliyorsunuz? Kendi şarkınızı çok detaylı bir şekilde yaratabiliyorsunuz. Şarkınızın ritmini, tarzını (Oyunda hem ritim, hem melodi, hem de enstrüman efekti için pop, rock, alternative, metal, punk gibi çok sayıda tarz bulunuyor.), hızını belirledikten sonra GH Mix ile notalarınızı girip kes / kopyala / yapıştır işlemlerinizi gerçekleştiriyorsunuz. GH Mix, piyasadaki normal "track editor"lar kadar detaylı ancak tek eksisi, ara notaların (bemoller ve diyezler) biraz zor kullanılması. Bu zorluk nedeniyle, özellikle de üşengeç bir insanınız oluşturduğunuz çoğu şarkı sadece ritim bakımından kompleks oluyor. (Anlattığım şeyler size biraz karışık gelmişse hemen endişelenmeyin; Music Studio'da tutorials bölümünü



seçerseniz her şeyi kolay bir şekilde anlayıp uygulayabilirsiniz.)

Ve her şey bittikten sonra oluşturduğunuz şarkıyı GH Tunes'a upload edip diğer oyuncularla paylaşabiliyorsunuz. Haliyle GH Tunes'tan şarkı indirmeniz de mümkün. Buradaki şarkılar herkes tarafından oylandığı için sıralamalar da mevcut. Hoş, ben en çok oy alan şarkılardan bir - iki tanesini indirdim ama hiç beğenmedim; iyi ki zevklerin ve renklerin tartışılmadığı bir dünyada yaşıyoruz. (Bakalım benim şarkılarım başarılı olabilecek mi...)

Eğer şarkınızı GH Tunes'a upload etmek istemezseniz Music Studio'nun alt modlarından biri olan Recording Studio'da şarkıyı dilediğiniz enstrümanla



GH Mix'te şarkınızı yaratırken geçireceğiniz zamanın haddi hesabı yok.



ENSTRÜ-MANTAL

Oyunu gitarıyla birlikte satın almak için 100 Dolar, tüm enstrümanlarıyla birlikte almak içinse 190 Dolar'ı hazır etmeniz gerekiyor. Dolar da yükseldi gerçi ama...

Rock the studio> Bildiğiniz gibi geçen ay, Şuna Şenbuna RB2'yi incelemiş, incelemekle kalmayıp "Rock star'ım artık ben" diyerek etrafımızda dönmüştü günlerce. Ancak her ne kadar oyunu beğenmesine rağmen şu cümlesi çok önemliydi: "...bu oyun ikinci bir Rock Band değil. Sadece RB'nin ilk aşamada olması gereken hali..." Bu yorumu katılmamak elde

değil zira RB2'nin Battle of the Bands'ı (GH: WT'de de mevcut bu online mod üstelik.) ve aşmış davulu dışında ilgi çekici bir yanı yok. Geçen ay bu kadar rahat, net ve iddialı konuşmıyordum ancak GH: WT'yi oynadıktan sonra her şey belirginleşti benim için.

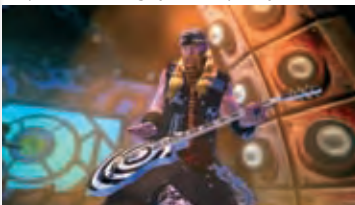
Öncelikle, her ne kadar iki oyunun şarkı sayısı birbirine çok yakın olsa da WT'nin sunduğu şarkıların çoğu daha tanıdık, daha eğlenceli, çalması / söylemesi daha zevkli olan şarkılar. (Eagles - Hotel California, Michael Jackson - Beat It, Oasis - Some Might Say gibi şarkılar gerçekten bulunduğunuz mekana "sıcak aile ortamı"nı getiriyor.) Halbuki RB2'nin şarkı listesi, çoğu kişinin bildiği ve çalıp söylemek istediği çok az sayıda şarkı

alternatif



ROCK BAND 2

Tuna geçen ay, GH: WT piyasada olmadığı için bu iki oyunu bir araya getirememişti ama kısmet banaymış. Salt oyun olarak WT'den daha kötü bir yapıım olan Rock Band 2, eksilerine rağmen bu oyun için en ideal alternatif.



SARKI LİSTESİ

311 - Beautiful Disaster (1997)
 30 Seconds to Mars - The Kill (2006)
 Airbourne - Too Much, Too Young, Too Fast (2007)
 Allman Brothers Band - Ramblin' Man (1973)
 Anouk - Good God (2007)
 At the Drive-In - One Armed Scissor (2000)
 Beastie Boys - No Sleep Till Brooklyn (1987)
 Beatsteaks - Hail to the Freaks (2008)
 Billy Idol - Rebel Yell (1984)
 Black Label Society - Stillborn (2003)
 Black Rebel Motorcycle Club - Weapon of Choice (2007)
 Blink-182 - Dammit (1997)
 Blondie - One Way or Another (1979)
 Bob Seger & The Silver Bullet Band - Hollywood Nights (1978)
 Bon Jovi - Livin' on a Prayer (1986)
 Bullet for My Valentine - Scream Aim Fire (2007)
 Coldplay - Shiver (2000)
 Creedence Clearwater Revival - Up Around the Bend (1970)
 Dinosaur Jr. - Feel the Pain (1994)
 Dream Theater - Pull Me Under (1992)
 Eagles - Hotel California (1977)
 Filter - Hey Man, Nice Shot (1995)
 Fleetwood Mac - Go Your Own Way (1977)
 Foo Fighters - Everlong (1997)
 HushPuppies - You're Gonna Say Yeah (2005)
 Interpol - Obstacle 1 (2002)
 Jane's Addiction - Mountain Song (1988)
 Jimi Hendrix - Purple Haze (Live) (1967)
 Jimi Hendrix - The Wind Cries Mary (1967)
 Jimmy Eat World - The Middle (2001)
 Joe Satriani - Satch Boogie (1987)
 Kent - WinterNoll2 (2002)
 Korn - Freak on a Leash (1998)
 Lacuna Coil - Our Truth (2006)
 Lenny Kravitz - Are You Gonna Go My Way (1993)
 Linkin Park - What I've Done (2007)
 Los Lobos - La Bamba (1987)
 Lostprophets - Rooftops (A Liberation Broadcast) (2006)
 Lynyrd Skynyrd - Sweet Home Alabama (Live) (1974)
 Metallica - Trapped Under Ice (1984)
 Michael Jackson - Beat It (1982)
 Modest Mouse - Float On (2004)
 Motörhead - Overkill (2008)
 Muse - Assassin (2006)
 Negramaro - Nuvole E Lenzuola (2006)
 Nirvana - About a Girl (Unplugged) (1994)
 No Doubt - Spiderwebs (1995)
 NOFX - Soul Doubt (1992)
 Oasis - Some Might Say (1995)
 Ozzy Osbourne - Crazy Train (1980)
 Ozzy Osbourne - Mr. Crowley (1980)
 Paramore - Misery Business (2007)
 Pat Benatar - Heartbreaker (1979)
 R.E.M. - The One I Love (1987)
 Radio Futura - Escuela de Calor (1984)
 Rise Against - Re-Education (Through Labor) (2008)
 Sex Pistols - Pretty Vacant (2007)
 Silversun Pickups - Lazy Eye (2007)
 Steely Dan - Do It Again (1972)
 Steve Miller Band - The Joker (1973)
 Sting - Demolition Man (Live) (1993)
 Stuck in the Sound - Toy Boy (2006)
 Sublime - Santeria (1996)
 Survivor - Eye of the Tiger (1982)
 System of a Down - B.Y.O.B. (2005)
 Ted Nugent - Stranglehold (1975)
 Ted Nugent - Ted Nugent Guitar Duel (2008)
 The Answer - Never Too Late (2005)
 The Cult - Love Removal Machine (1987)
 The Doors - Love Me Two Times (1967)
 The Enemy - Aggro (2007)
 The Guess Who - American Woman (1970)
 The Living End - Prisoner of Society (1998)
 The Mars Volta - L'Via L'Viaquez (2005)
 The Smashing Pumpkins - Today (1993)
 The Stone Roses - Love Spreads (1994)
 Tokio Hotel - Monsoon (2005)
 Tool - Parabola (2002)
 Tool - Schism (2001)
 Tool - Vicarious (2006)
 Trust - Antisocial (1980)
 Van Halen - Hot for Teacher (1984)
 Wayne Kramer / MC5 - Kick Out the Jams (2008)
 Willie Nelson - On the Road Again (Live) (1980)
 Wings - Band on the Run (1973)
 Zakk Wylde - Zakk Wylde Guitar Duel (2008)



GH Tunes'a, bir hafta boyunca upload edilen şarkılar ve bu şarkıların aldığı notlar...

TITLE	RATING	CREATED BY	GENRE
1. Remot Done	5.0	CP-400000	
2. Dullar Song	5.0	Tunex	Other
3. Rap Rang Roccha	5.0	MISCACCE22B-440B	Hip Hop
4. When Jordan's Angry	5.0	MIL2F0h0y0z0e0u	
5. Karerim Happy Song	5.0	CP-400000	
6. Rap Kang's Breakfast	5.0	Tunex	
7. Darkside March	5.0	Tunex	
8. The DR Rockers feat. Khang	5.0	kang577Pml	
9. Open My Name Right	5.0	atv060- uak0204	Rock
10. Boomer's Opera	5.0	MmZEP	
11. The RD Anthem	5.0	J013P0w083	
12. Drummer's Leap	5.0	08ar0scr04	
13. [unclear]	5.0	v0m0u0e007	

çalıp hatalarını tespit edebilirsiniz. Bu arada Recording Studio'da da şarkı yaratmanız mümkün ancak bu modda detaylı seçenekler olmadığı için hemen GH Mix'e geri dönme ihtiyacı hissediyorsunuz.

Şöyle söyleyeyim; meraklısıysanız GH: WT'un diğer modlarına geçme ihtiyacı duymadan tüm hayatınızı Music Studio'da geçirebilirsiniz. Ancak "Uğraşamam ben böyle şeylerle" dersiniz sizi kariyer moduna alabilirim. Kariyer modunda, yola derseniz tek başınıza, derseniz arkadaşlarınızla birlikte kurduğunuz grubunuzla çıkabiliyorsunuz. Yine kariyerinizi online ya da offline ortamda sürdürmek de size kalmış. Daha önceki GH oyunlarında olduğu gibi kariyer moduna başladığınızda, nefret ettiğiniz şarkıları çalmak zorunda kalmıyorsunuz. Size her aşamada mekan / şehir seçenekleri sunuluyor ve her mekan farklı şarkı seçenekleri sunuyor. Böylelikle aradan en azından tıksındığınız şarkıları eleyerek, nispeten daha çok sevdiğiniz ya da ısındığınız parçaları çalıp yolunuza devam edebilirsiniz. Ayrıca diyelim ki kariyerinize medium zorluk seviyesinde ve gitarınızla başladınız. Sonra sıkıldınız ve "Keşke vokal seçseydim" dediniz. Yeniden kariyer moduna başlamadan enstrümanınızı / gruptaki pozisyonunuzu ve oyunun zorluk seviyesini değiştirebilirsiniz. Bu her ne kadar

olumlu bir özellik gibi görünse de "kaçak dövüş"meyi seven arkadaşlar azıcık sıkıştıklarında hemen zorluk seviyesini beginner'a getirecekler ve hiç çabalamaya çalışmayacaklar. Buradan herkese sesleniyorum: Zoru başarmak her zaman daha iyidir.

Şimdi zorluk seviyesi olarak "beginner" deyince şaşırmışsınızdır. Evet, WT'de easy'den daha da kolay olan beginner seviyesi mevcut. Bu çok yerinde bir hamle olmuş zira böylelikle artık medium, aşağılanan bir seviye olmaktan çıkmış. Haliyle expert seviyesi de önünde



İNDİRİLEBİL İÇERİK



Oyun içinde "Downloadable Content" olarak geçen bölüm sayesinde Guitar Hero'nun içeriğini zenginleştirmek mümkün. Bundan önceki tüm benzer oyunlarda da yer alan bu opsiyon sayesinde oyun, güncelliğini hiçbir zaman yitirmiyor. Guitar Hero: World Tour'da bu konuda öncülük eden üç grup var; Metallica, R.E.M., Oasis. Metallica'nın 10 Eylül'de piyasaya sürülen "Death Magnetic" albümü -bu tarihten sadece iki gün sonra- tüm şarkılarıyla birlikte Guitar Hero III: Legends of Rock için yayınlanmıştı zaten. Eğer

albümü bu şekilde satın aldıysanız yeniden satın almanıza gerek yok çünkü iki oyun arasındaki transfer otomatik olarak gerçekleşiyor. (Tam bu noktada, Death Magnetic'in oyundaki versiyonunun albüme nazaran daha kaliteli olduğunu da belirtiyim.) Oasis de 6 Ekim'de piyasaya sürdüğü "Dig Out Your Soul" albümünü oyuna aktarmaya karar verdi. İlk olarak 6 Kasım'da Bag It Up, Waiting for the Rapture ve The Shock of the Lightning şarkılarından oluşan bir paket yayınlanacak. İlerleyen dönemeyse albümün geri kalanının oyuna aktarılması planlanıyor. Son olarak R.E.M.'in Horse to Water, Man-Sized Wreath ve Supernatural Superserious şarkılarından oluşan bir paketin 30 Ekim'de satışa sunulduğunu belirtiyim.

Öte yandan oyuna eklenebilecek başka şarkılar da var. Şimdi de tek tek bu şarkıları sıralayalım: An Endless Sporadic - Anything, Blind Melon - No Rain, Boston - Rock and Roll Band, Foreigner - Hot Blooded, Rick Springfield - Jessie's Girl, Sworm - Electrrock, The Smashing Pumpkins - 1979, The Smashing Pumpkins - G.L.O.W., The Smashing Pumpkins - The Everlasting Gaze.



Quickplay modundan bir şarkı seçtiniz ve şarkıyı söylüyorsunuz. Start tuşuna bastığınızda, seçtiğiniz şarkıyla ilgili her türlü değişikliği yapabiliyorsunuz. Ses özelliklerini ayarlamayı seçerseniz şarkıdaki enstrümanların, efektlerin ve vokallerin ses düzeyini ayrı ayrı yükseltme / alçaltma imkanınız var örneğin. Ya da kariyer modunda olduğu gibi ana menüye dönmeden şarkının zorluk seviyesini değiştirebiliyorsunuz.

saygıyla eğilmek gereken bir seviye olmuş.

Kariyer moduna başlarken tabii ki kendi karakterinizi yaratma imkanınız da mevcut. Yine bu noktada WT, RB2'ye fark atmış çünkü karakter yaratma seçenekleri WT'de RB2'ye çok daha fazla ve detaylı. Saçınızı, yüz şeklinizi geçtim gitarınızı ve vücudunuzdaki dövmeleleri bile kişiselleştirebiliyorsunuz. (Ayrıca RB2'de yarattığınız karakterleri kendinize benzetmeniz imkansız gibiydi ama WT'deki seçenek bolluğu sayesinde kendime epey benzeyen bir karakter yaratma şansım oldu.)

Rock the world> Ara menüler bakımından da WT, RB2'den bir adım ileride. Mesela

Oyunun sinirimi bozan tek yanı Music Studio modundaki gereksiz uzun yüklenme süresi oldu. Sadece GH Mix'ten, Recording Studio'ya geçerken bile epey beklemek zorunda kalıyorsunuz. Uçsuz bucaksız bir evrende yer aldığımız bir oyun olsa anlayacağım ama müzik oyunu işte. Nedir bu kadar uzun süre yüklediği bir bilesem... (Bir de RB2'de şarkının orijinal vokallerini sesi neredeyse hiç duyulmayacak kadar kısabiliyordu; WT'de ise en kısık halinde bile rahat duyuluyor

Recording Studio'dan bir görüntü...



orijinal vokaller. Ancak bu kafaya takılacak bir problem değil.)

Geriye ne kalıyor; özetlemek tabii ki. WT online kariyer moduyla grupların birbirleriyle kapışma imkanı sunarak, RB2'nin elindeki silahları bire indiriyor sevgili okurlar. Bu silah da tahmin edebileceğiniz gibi WT'ninkinden çok daha iyi olan davul seti. (RB2'nin paket dahilindeki davul seti de, özel olarak tasarlanan lon davul seti de WT'ninkine fark atıyor.) Ancak siz de biliyorsunuz ki bu iki rakip oyun, birbirinin enstrümanlarını ve kitlerini destekliyor. Hal böyle olunca da RB2'nin inanılmaz davul setinin RB2'ye kattığı bir şey olmuyor. Fakat ben Neversoft'un yerinde olsaydım GH serisine katacağım bu ilk davul setinin daha profesyonel olması için elimden geleni yapar RB2'ye pabuç bırakmazdım. (Belki de sandığımız gibi birbirlerine rakip değildir bu iki oyun ve yapımcı / dağıtımçı firmalar; kim bilir...)

Aklımdakileri size aktardım; şimdi bırakın da biraz şarkı söyleyeyim. Gitarı, bası, davulu boş veriyorum artık; gider içeride gerçek elektro gitarımı çalarım, gider stüdyoda gerçek davulu tıngırdatırım. Bence siz de eğer müziğe ilgi duyuyorsanız bu oyunlara çok fazla kendinizi kaptırmayın / adamayın; gidin gerçek müzik aletleriyle, gerçek notalarla müzik yapın. 🎸

4

oyuncu
Guitar Hero serisinde ilk kez bateri ve mikrofon var. Elektro ve bas gitarla beraber artık dört kişiyle kendi grubunuzu kurabilirsiniz.

5

zorluk seviyesi
Easy, medium, hard ve expert'e ilaveten artık beginner zorluk seviyesiyle beraber oyunda artık beş zorluk seviyesi bulunuyor.

8

kişi
Oyunun online vs. multiplayer modunda dörde dört, iki grup olarak kapışabiliyorsunuz.

86

parça
500 parçalık ön listeden 86 tanesi seçilerek Guitar Hero: World Tour'a eklendi. (Tabii ki bu sayı indirilebilir şarkılar hariçinde.)

GUITAR HERO: WORLD TOUR

ARTI Music Studio modu, detaylı karakter yaratma imkanı, geliştirilmiş kariyer modu, başa dönmeden zorluk seviyesinde değişiklik yapma imkanı

EKSİ Bazı modlardaki uzun yüklenme süresi, RB2'ninkine göre amatör ve sönük kalan davul seti

YAPIM Neversoft Interactive
DAĞITIM Activision
TÜR Müzik
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Wii
WEB www.guitarhero.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Rakibine göre çok sayıda üstün özellikle piyasaya çıkan Guitar Hero: World Tour, şu ana kadar piyasaya çıkan en iyi müzik oyunu.

9,5





FABLE II



Xbox 360

KOP DA GEL

Eğer Xbox 360'ınız Xbox Live! online hizmetinden yararlanabiliyorsa, oyuna "anlaşılabilir oyun modu" yapmasını hemen indirin. Böylece Albion'u ve burada yer alan tüm görevleri Fable II'yi oynayan diğer oyuncularla yapabilirsiniz.

Bir masal anlat bana, içinde Hobbe'lar ve Hollow'lar olsun...

Ruhum rüyaya dalmıştı... Uzun süredir Bowerstone sokaklarında dolaşmamıştım; aklımda sadece görevimi tamamlamak, intikamımı almak vardı.

Sadece birkaç eşya almak için uğramıştım, insan kaynayan pazara. Yaşlısından gencine, herkes sokaklardaydı. Ne aradığımdan emin olmadan, ağır ve aksak adımlarla ilerlemeye devam ettim.

Sırtında kocaman bir yük taşıyan, günün sonunda evine birkaç kuruş para götürmek için bütün gün taban tepen o güzel insan, taşların altından kendini kurtarmaya çalışan ruhumu bir anda canlandırırvermişti. Uzun süredir böylesine heyecan duymamıştım. Kalabalığı aşarak, kah insanları iterek, kah pazar halkına çarparak soluğu yanında aldım. İlgisini çekmem gerekiyordu. Nelerden hoşlanabileceğini düşünüyordum. Önce onun için dans ettim. Ardından kısa bir kas gösterisi yaptım. Güzel birkaç söz söyledim ve onu etkilemek için hünelerimi

sergiledim. Her hareketimde bana daha da fazla ısındığını, kalbinin daha hızlı attığını hissedebiliyordum. Ve sonunda, "Forever Ring" adındaki altın yüzüğü, onunla nişanlanmak için parmağına takıverdim. Her şey çok hızlı geliyordu; farkındaydım. Bu hıza ayak uydurmak adına Bowerstone'dan dışarı çıkmadan, pazara yakın bir yerden bir ev satın aldım. Neyse ki zengindim; neyse ki güçlüydüm... Bir evimiz olduktan sonra evlenmemiz de kaçınılmaz olmuştu. Yalnız başlayan günümü, bir kadınla birlikte sonlandıracaktım.

Sabah olduğunda, birlikte yürümeye davet ettim onu. "İzle beni..." dedim. Peşimden gelmeye başladı ağır adımlarla. Bowerstone'dan çıktık ve Rookridge yoluna sapttık. Dağ yolunda ne kadar da huzurla ilerliyordun sevgili eşim... Hiçbir şeyin farkında olmadan, yavaşça adım attı tapınakların en kudretlisine. Onu bekleyenlerden habersiz durdu tapınağın ortasında. Neler oluyor bile diyemedi çark çevrilirken; kaderi gözlerinin önünde bir kumar oyununa alet olurken... Ve hiçbir zaman öğrenemedi gerçeği. "Evlilik oyunu"nun, onu "Gölgeler Tapınağı"na bir kurban seçmek için oynanan bir oyun olduğu gerçeğini..."

Aç kapılarını Albion...> Küçük bir çocukken başlıyor Sparrow'un hikayesi. Ufacıkken ablasını



"KOŞ BOBİ; GETİR O TROLL'Ü BANA!"

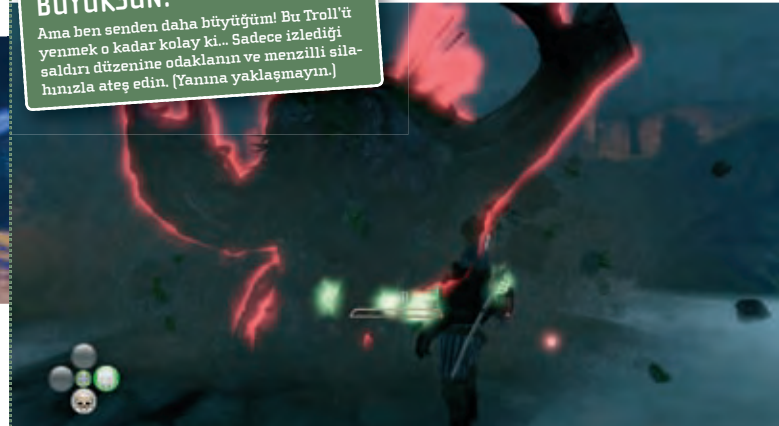
En önemlisi sağlığınız ve hemen ardından da köpeğiniz. Bu oyunda köpeğinizi sevmezseniz oyun da sizi sevmez; ona göre! Köpeğiniz her daim yanınızda bulunan can yoldaşınız. Korktuğunda ona şefkat göstermeli, oyuncak kemikler vermeli ve hatta bir plastik topu fırlatarak onunla oynamalısınız. Sizden yemek dahi istemeyen sadık dostunuz, karşınıza düşmanların çıkacağını önceden haber verdikten sonra, bu yaratıklara saldırmayı da ihmal etmiyor; böylesine de sahibine düşkün bir varlık. Çeşitli kitaplar sayesinde onu eğitiminde bir seviye daha ileriye götürmek ve bu sayede daha iyi kazılacak nokta ve define sandığı bulmasını sağlamak da, köpeğinizi en çok kullanacağınız alanları oluşturuyor.

keybediyor ama kendisi mucizevi bir şekilde hayatta kalıyor. İntikam tek hedefi, ölümün büyük kederi... Hırslı bir çocukken, güçlü ve işini bilen bir delikanlı oluyor Sparrow ve başlıyor yolculuğuna. God of War'un hikayesini anlatan kadın, Theresa rolüyle çıkıyor burada da karşımıza; Sparrow'u izleyeceği yolda yönlendiren bir güç olarak.

Albion'un topraklarına bir kez adım attıktan sonra, anlıyorsunuz ki Peter Molyneux'nün yaratıcılığının coştduğu bir bölgedesiniz. Bir masal ülkesi Albion ve burada yapacak sayısız iş var. Lucien'in peşinden gitmeniz gerekiyor; o banko göreviniz. Fakat bu yolda sizi bekleyen engellere karşı kendinizi geliştirmeniz ve de en önemlisi eğlenmeniz gerekiyor. Dolayısıyla, "ana

BÜYÜKSÜN!

Ama ben senden daha büyüğüm! Bu Troll'ü yenmek o kadar kolay ki... Sadece izlediği saldırı düzenine odaklanın ve menzilli silahınızla ateş edin. [Yanına yaklaşmayın.]



AJANDA

SAYI: 139
SAYFA: 41

HAZİNE

Bazı hazine sandıklarını çok iyi gizlenmiş ve anahtar gerektirmeden açılabilirken bazıları daha da iyi gizlenmiş bir de üstüne gümüş anahtarlardan isteye-biliyor. Gümüş anahtarlar kullandıktan sonra yok olmuyor ama bulmak için Albion'un altın üstüne getirmeniz gerekiyor.



yol'dan ayrılıp "tali yol"lara sapmak, eğlenceden eğlenceye koşturabiliyor sizi.

Başlarda hikaye de yaptığınız işler de, son derece yavaş fakat bir süre sonra bakıyorsunuz ki "Gothic" in daha sevimli, "Viking: Battle for Asgard" in daha anlamlı bir versiyonunu oynuyorsunuz. Fable'in tüm hatalarından arınmış, daha da genişlemiş, yine masalsi öğelerle süslenmiş, rengarenk bir dünya... Burada evlenmek de mümkün, Albion halkına saldırmak da, kötü olmak da, zengin olmak da... Dilediğiniz yolu seçmek size kalmış ve hiçbir yol oyunda tıkanmanıza yol açmıyor. Diyelim ki sürekli kötülük peşindedir. Satın aldığınız dükkanlardaki malları %100 karla satıyorsunuz. Safıktan uzaklaştıkça, halka zulmettikçe görüntünüz de değişiyor ve Albion halkı sizden tiksilmeye başlıyor. Bu demek değil ki artık kimse size yüz vermeyecek. Kötülüğün yanında olanların yanında, sizden korkanların da sayısı artacak ve iyilikle halletmeniz gereken bazı şeyleri, insanların yüreğine korku salarak gerçekleştireceksiniz.

Nereye gitsem, ne yapsam...>

Görevler üzerine kurulu bir oyun olsa da Fable II'de özgürce dolaşmak, size tecrübe puanı ve ekstra iş olarak geri dönüyor. Örneğin Brightwood'dan çıkıp

HER YOLU AÇAR, HİÇBİR ZAMAN YETMEZ...



Bazı oyunlarda öyledir ki kazandığınız para çoşar da çoşar; nereye harcayacağınızı bilemezsiniz. Fable II'de ise para, hiçbir zaman "fazla" değil ve hatta çoğunlukla az. Neden mi? Örneğin ben, önüme her çıkan evi satın almak istiyorum. Almakla kalmayıp içini deko-re de etmek istiyorum. Bayanlarla flört etmek, onlara hediyeler vermek için fırsat kolluyorum. Çeşit

çeşit yiyecek satın almak istiyorum. Silahlarımı istediğim an değiştirebilmeyi, daha iyilerine ulaşmayı hak olarak görüyorum. Elbette tüm bunlar için para gerekiyor. Neyse ki Fable II'de para kazanmak kolay sayılır. Sandıklardan, evlerin içindeki dolaplardan bulunabilen para keselerinin yanında, bu oyunda alın teriyle para kazanmak da mümkün. Odun kesmek, kılıç dövmek, barmenlik yapmak, av peşinde koşmak gibi aktivitelerin yanında kendinizi tamamiyle kumann "şans" dolu kucığına da bırakabiliyor ve kısa yoldan büyük paralara konabiliyorsunuz. Ne var ki kumarda kaybetmek pek kolay. O yüzden sizi çalışmaya davet ediyorum. Ne demişler, işleyen demir ışıldar! (Böyle değildi bu...)

alternatif



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Tabii Fable II'yle kıyaslayınca bayağı sığ bir oyun oluyor Viking. Ama Fable II'dekinin 10 katı fazla savaşta bulunmak isterseniz, Fable II'nin görseleğine yakın bir dünyada dolaşmak isterseniz, Viking'i deneyebilirsiniz.

Bowerstone'a yürümek, birçok düşman ile karşılaşıp tecrübe puanı kazanmanıza vesile oluyor. Dilerseniz bu iki alan arasında hiç taban tepmeden de yol alabiliyorsunuz. Ama bunu ancak bir görevin peşindeyken yapmanızı tavsiye ediyorum.

Kazandığınız tecrübe puanları, "Will", "Strength", "Skill" ve "General" olarak dört kategoriye bölünüyor. İlgili renkteki küreler sayesinde puan kazandığınız bu sistemin "General" bölümü, diğer üç bölüme hizmet ediyor. Misal, "Shock" büyüüne 6000 puan yatırmanız gerekiyor ve büyü konusuna hizmet eden Will bölümünde 4000 puanınız var. 2000'i tamamlamak için General bölümüne bakıyorsunuz ve yeterli puan varsa, büyüünüzü bir ileri seviyeye taşıyabiliyorsunuz. Bu bayağı iyi işleyen bir sistem, lakin puanları kazanmak hiç de kolay değil. Yeteneklerinizi geliştirmek için sürekli savaşmanız gerektiğini bilmelisiniz.

Fable II'nin dövüş sistemi şaşırtıcı

Oyunda tek bir saldırı ile başlayıp hareketlerimizi gittikçe zenginleştirebiliyoruz.



bir biçimde iyi işliyor. Tek tuşla saldırıyor olmanıza rağmen, ilerleyen seviyelerde farklı dövüş hareketleriyle arşivinizi genişleterek bayağı hareketli savaşlarda bulunabiliyorsunuz. Dövüşlerde kendinizi yerlerde yuvarlıyor, büyü yapıyor, gard alıyor, yani mücadele ediyorsunuz. Yine de, bu aşamada "sevimli" ve "eğlencesi yoğun" bir oyunun içinde olduğunuzu hatırlatmak isterim. (Birbirine bağlanan karmaşık hareketler kullanarak, tonlarca tuş kombinasyonuyla savaşmak isteyenler başka kapiya lütfen.)

"Şurada iki soluklanalım hacı"> Grafik mevzusundan bahsetmek istemezdim ama oyun beni bu yola öyle bir itti ki... Fable II, gitgide standartlaşan yeni nesil grafiklerin arasında sıyrılmayı başarıyor, çünkü Albion detaylarla dolu. Hem karakter tasarımcıları iyi iş çıkarmış, hem "ortam mühendisleri" (Bu nedir?), hem de animasyondan sorumlu kişi ve kurumlar. Özellikle gündüz-gece geçişleri, insanın hayran hayran ekrana bakmasına yol açıyor. Günün her vakti bir başka güzel Albion. Hava şartlarına göre Albion halkının tavır değiştirmesi de cabası.

Kısacası yaşayan bir oyun Fable II. Her türlü insanı kendine çekebilecek türden, her türlü insanın oyalanması için bir şeyler sunan ve herkesin gözlerini kamaştırarak bir görseleliğe sahip olan, "başka bir dünya". Birçok öğeyi başarıyla bir araya getirmenin ötesinde çok orijinal olmaması, bazı bug'ları ve köpeğin daha fazla işlevi olmamasından ötürü puanında aşırıya kaçmıyor oyunun, ama bu Fable II'yi tüm Xbox 360 sahiplerine yerlere yatarak tavsiye etmemi engellemiyor.

FABLE II

ARTI Özgürce dolaşma imkanı, Albion'un yaşayan dünyası, bağımlılık yapan oynanış sistemi

EKSİ Köpeğimiz daha işlevsel olabilirdi, yükleme mevzusu bir süre sonra can sıkabiliyor

YAPIM Lionhead Studios
DAĞITIM Microsoft
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.lionhead.com/fable2
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Belki eşimi gölgelere kurban ettim. Belki halkı tartakladım. Belki insanların duygularıyla oynadım. Ama tüm bunları, oyun izin vermeseydi yapmazdım. Bana her türlü özgürlüğü sunan, beni başka bir dünyaya çeken bu oyun olmasaydı...

8,9

1

gün
İnsan bir gün içerisinde hem evlenir, hem de hiç evlenmemiş gibi yapabilir mi? Fable II'de bunun alasını yapabiliyorsunuz; kimse de bir şey demiyor.

10

gün
Bu oyundan on gün oynadıktan sonra -eğer fazla oyalanmazsanız- rahatlıkla tamamlayabilirsiniz ama bu, oyunu bir kez daha oynayıp, tamamıyla farklı bir tutum sergilemenize engel olmamalı.

50

gün
Oyun zamanıyla 50 gün geçtiğinde bile, hala bir barda barmenlik yapıyor olabilirsiniz. Bu oyunda para kazanmanın sınırı yok ve insanın kazandıkça kazanası geliyor!

182.500

gün
Yüz seksen iki bin beş yüz gün, yani ilk Fable'dan tam beş yüz yıl sonrasını konu alıyor Fable II. Amma zaman geçmiş ha...

alternatif



FIFA 09

PES serisinin bu yıl zirve yapması kendisi için olumsuz bir detay olsa da FIFA serisinin de yeni oyunuyla tavan yaptığını söyleyebilirim. Eğer görseleğe ve lisansa önem veren biriyse FIFA 09'u tercih etmeniz kaçınılmaz olacaktır. (Oyunun incelemesini karşı sayfada bulabilirsiniz.)

PRO EVOLUTION SOCCER 2009



PlayStation 3

YARAYA MERHEM

Konami, lisans konusunda çaba harcamaya devam ediyor. Oyunun piyasaya çıkan versiyonunda lisanssız olan Atletico Madrid, Racing Santander, Sevilla ve Valladolid için Kasım ayında bir güncelleme yayınlanacak.

Tarihin en iyi futbol oyunu!

Merhaba sevgili futbolseverler. Bu sezon sahaya ilk adımı yaklaşık iki ay önce atan Pro Evolution Soccer 2009, tribünlerle buluştuğu bu ilk maça bir hayli tedirgin çıkmıştı. Çünkü önceki sezon sergilediği performans tam bir hayal kırıklığıydı. Yıllarca

futbolseverleri kendine hayran bırakan ve onların gönüllerinde taht kuran PES 2009, berbat bir sezon geçirerek gözden düşmüştü. Futbol nankördür sevgili futbolseverler; her şeyinizi verip yıllarca başarılı olsanız bile tek bir sezon, hatta tek bir maç, sizi ve kariyerinizi bir kalemde silmek için yeterlidir. PES 2009 da aynı kaderi paylaşmış ve bir anda kendisini yedek kulübesinde bulmuştu. Sezon öncesi hazırlık döneminin oldukça iyi bir şekilde geçiren ve iki ay önceki ilk maçında yıldızlaşan PES 2009, gözlerimizi yaşartarak, başarılı olduğu günlere döndüğünün ilk sinyalini vermişti. Şimdiyse sezon başladı ve gün, resmi maçlarda kendini gösterme günü!

Gol oldu! 140. sayımızdaki PES 2009 testimiz yurtdışında bile yankı bulmuş ve birçok yabancı PES oyuncusu arasında merak uyandırmıştı. Verdiğimiz puanı yerinde bulanların yanı sıra biraz yüksek bulanlar da olmuştu. Neyse ki PES 2009'un tam sürümünü tamamlandı, elimize geçti ve bizi -biraz olsun bile- yanıltmadı. İki ay önce ne oynadıysak eksiksiz olarak karşımızda bulduk. Oyunun son haline dair notları tek tek sıralayalım ve merakınızı gidereyim.

Bizim yıllardır futbol oyunlarını değerlendirirken göz önünde bulduğumuz başlıca kriter "gerçekçilik" oldu hep. Bu nedenledir ki geçen yıl PES 2008'i sırf bu yüzden yerin dibine sokmuştu; gerçekçilikten eser kalmamıştı ortada. FIFA 08'in daha iyi olduğunu bile söylemiştik içimiz burkularak. Ama Konami adam oldu, hatalarını anladi ve

elindeki belki de tek önemli silah olan gerçekçiliği yeniden kazandırdı seriyeye. Maçların gidişatı, paslaşmalar, şutlar, goller, kısacası her şey mükemmel yakın seviyede. Bir gol ya da pas için asla "Bu nasıl iş ya!" diyemedik ve diyemeyeceğiz de sanırım.

Ha, lisans konusunda hiç mi kafamıza takmıyoruz; takıyoruz elbette. Topu topu beş ülkenin ligine yer veren ve bu ülkelerin bile tüm takımlarının lisansına sahip olmayan bir oyun PES 2009. Üstelik dünyanın en önemli iki ligi olarak değerlendirdiğim İspanya'dan yedi, İngiltere'den ise sadece iki takımın lisanslı olması beni bir hayli üzdü. Bu konuda Konami'yi suçlamak ne derece doğru, bilemiyorum çünkü Electronic Arts'ın "kapattığı" özel anlaşmalar var ama lisanssızlık da bir problemdir.

Yeni, yine, yeni! PES 2009'a yeni eklenen bir mod, lisans konusunda çaba gösteren Konami'yi takdir etmemizi sağlayabilir: UEFA Champions League. Çok ekstra bir şey gibi durmasa da maç atmosferine ve arayüzüne katkı sağlayan bir detay; idare edin.

Seriye bu yıl eklenen Becoma a Legend modunda kendimize sıfırdan bir oyuncu yaratıyor, ilk deneme maçımıza çıkıyor ve sonrasında bize teklif getiren kulüplerden biriyle sözleşme imzalayarak kariyerimize başlıyoruz. Legends modunda ise yarattığımız oyuncu ile online maçlara dahil olabiliyoruz. Üstelik aynı anda üç kişiyle takım olup takım oyununa konsantr olarak puanlar kazanmak mümkün.

Konami, geçen yılın acısını çıkarmak istercesine bir çaba gösterdi ve sonucunu aldı. PES 2009, futbol oyunları tarihinin en oynanabilir, en gerçekçi ve en keyifli futbol oyunu olarak sıfatlandırılıyor tarafımdan. 🟢



Lisans çabalarının bir sonucu: Manchester United.

ŞAMPİYONLAR LİGİ



Konami, bu yıl bir ilki gerçekleştirdi ve bir organizasyonun lisansını olarak Şampiyonlar Ligi'ni oyuna aktarmayı başardı. Ancak organizasyon formatının ve görsellerinin yer aldığı modda yine bir lisans problemiyle karşı karşıyayız. Oyunda, bu yıl Şampiyonlar Ligi'ne 32 takımın 27'si mevcut ancak aralarında hala lisanssız takımların yer alması üzücü. Yapıyorsanız tam yapın yahu!

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

ARTI Gerçekçilik, oynanabilirlik, yapay zeka, yeni mod girişimleri

EKSİ Lisans beklentimizin tam anlamıyla karşılanmaması, nadiren de olsa "üzün" kaleciler

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

"Konami'nin kendini affettirme çabası takdire değer" diyor ve birkaç ufak detay haricinde- tarihin en iyi futbol oyununu hepimize tavsiye ediyorum.

9,6



alternatif



PES 2009

FIFA serisinin, son oyunu ile büyük mesafe kat ettiği aşikar ancak topun gerçekçi hareket etmesi konusunda PES 2009 ağır basıyor. Belki lisans konusunda ciddi sıkıntıları var, belki görsellik açısından FIFA kadar başarılı değil ama gerçekçi işte.



FIFA 09

PlayStation 3

Yeni sezon, yeni umutlar

Sol sayfadaki PES 2009 incelemesinden sonra, gelirim sektörün diğer büyük patronu olan Electronic Arts'ın oyununa. Peşin peşin belirtmek istiyorum ki dergi dahilinde FIFA serisine en çok şans tanıyan insan benim; bu konuda çok samimiyim, inanın bana! Hatta geçen yıl, FIFA 08'in PES 2008'den daha iyi olduğunu en çok vurgulayan da ben oldum. Bu nedenle yeni sezona yeni umutlarla girdim ve FIFA 09'u da büyük bir merakla bekledim. EA'nin yapabileceklerinin her zaman daha fazla olduğuna inandım, umutlandım ve FIFA 09'u buldum karşımda. Acaba her yıl PES karşısında şans tanımadığımız FIFA, yeni

sezonu rakibine çelme takabilecek miydi? Buyurun!

Doğru transfer> Öncelikle, FIFA 09'un görselliği o kadar iyi ki bu konuda olumsuz bir şey yazmaya kıyamıyorum. Gerçekçi grafikler ile animasyonlar birleşince hem müthiş, hem de keyif veren bir tablo çıkıyor ortaya. Özellikle animasyonlar, inanılmaz; futbolcuların topa yaptıkları hamleler, omuz omuza mücadeleler öyle gerçekçi ki EA'i ayakta alkışlamamak elde değil. Sadece bu detayla bile ekstra puan alıyorduk benden FIFA 09.

Lafı fazla uzatmadan sadede gelmek iste-

ADIDAS LIVE SEASON

EA'nin bu yıl seriyeye kattığı en önemli yeniliklerden biri, Adidas sponsorluğunda sunulan "veritabanı güncelleme" sistemi. Dünya futbolundaki değişimleri gerçek zamanlı olarak oyuna aktaran bu sistem sayesinde, oyundaki dengeler zaman zaman farklılıklar gösteriyor. Bu da oyuna farklı bir hava katıyor ve oyuncuların farklı taktik arayışlarına itiyor. Ama keşke işin içine parayı sokmasalardı...

Büyük yıldızlar görsel açıdan kusursuz bir şekilde aktarılmış oyuncu.



Kaleciler şutları kurtarmak için çok çaba sarf ediyor ama zaman zaman da saçmalayabiliyor.



rim; yıllardır bahsetmekten ve şikayet etmekten midemin bulandığı "top" meselesine... Belki de ilk defa, evet, yıllar sonra ilk defa top konusunda ciddi oranda gelişme sağlandığını görmek gözlerimi yaşarttı. Böyle bir hamlenin yapılması gerektiğini defalarca belirtmiş ancak sonuç alamamıştım. Tam umudumu kaybetmeye başlamıştım ki FIFA 09'da gördüklerim ve hissettiklerim sevindirdi beni. Belki mükemmel olmamış, belki PES'teki seviyeyi yakalayamamış ama oyunun oynanabilirliği bir hayli artmış. Öyle ki ofiste her an yankılanan "Bi' PES aç da oynatalım" cümlesinin arasına "FIFA oynatalım biraz da" cümlesini sıkıştırır oldum. Bu konuda söyleyebileceğim son şey şu: Öncelikli tercihim her zaman PES olacaktır ama FIFA da gönlümde ayrı bir yer edindi sonunda.

FIFA ve PES arasındaki en büyük farktan bahsettiğime göre EA'nin en önemli silahlarından birine geçebilirim: Lisans. EA'nin lisans konusunda yaptığı yatırım akıl almaz boyutlarda. Öyle ki İngiltere ve İtalya gibi önemli ülkelerin alt ligleri ile Kore ve Şili gibi bir hayli yabancı olduğu ligleri de seçebiliyoruz. Elbette ki amaç, daha fazla ülkeye, insana, oyuncuya ve paraya ulaşmak. Tabii ki bu bize yarıyor.

Oyundaki diğer yenilikleri de kısaca sayayım: Be a Pro moduna Seasons ve Online Team Play eklenmiş, online olarak 10'a 10 maçlar yapabiliyor ve maç sırasında taktik ekranına girerek kolayca taktik değiştirebiliyor ya da kendi taktikimizi hazırlayabiliyoruz.

EA, bu yıl kendini bir hayli aşmış ve ciddi ciddi oynanabilir bir oyun yapmış. İsteddiğimiz seviyede olmasa da daha gerçekçi hareket eden top, bizi EA ile yeniden masaya oturmaya ikna etti. Problemi tamamıyla çözdükleri ve bu vesileyle tokluk hissini de verdikleri takdirde FIFA'nın PES'ten aşağı kalır hiçbir yanı kalmayacak.

FIFA 09

ARTI Akıl almaz görsellik, başarılı oyuncu animasyonları, lisans denizi

EKSİ Geliştirilmesine rağmen topun fizik modellemesindeki noksanlar, tokluk hissinden yoksun olması

YAPIM EA Sports
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS
WEB fifa09.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral lthalat (www.aralgame.com)

Bugüne kadar oynadığım en iyi FIFA oyunu. Görsellik bakımından hiçbir zaman sıkıntı çekmeyen seri, yakında top sorununu da çözecek gibi.

8,3



SAINTS ROW 2



Xbox 360

"Savaşlar gelir geçer ama askerlerim ebedidir." - Tupac Shakur AKA Makeveli

Doğduğu, büyüdüğü, öldüğü ve tekrar doğduğu yer... Stillwater. Bu bir fantastik hikaye değil; yok canım. "Tekrar doğmak" derken, elinden alınan her şeyi tekrar ele geçiren bir biraderden bahsediyoruz. Gücün cilvesidir zaten bu anasını satayım; sürekliliği el değiştirir. Seçtiği kadınlarda hep hata yapan bir adam misali...

Stillwater... Bir batakhaneye ve bir cennet... Hangi kıyıda bulunduğunuza göre değişir. Suç kavramının neredeyse anlamını yitirmesine sebep olacak kadar yüksek olduğu; her türlü uyuşturucu çeşidinin, her tür para birimi ile -hemen her köşede- alınıp satılabildiği; ultra zengin suçluların gökdelenlerinin sürekli yükseldiği; küçük suçluların ise her daim daha da yeraltına indiği bir şehir burası. Çetelerin bini bir para ama bizi ilgilendiren sadece beş tanesi. En önemlisi çete ise bizimkisi; yani Üçüncü Caddede Azizleri...

İlk oyunda, rapik "hırtlari" tek tek alaşığı ettikten sonra kendimizi bol alevli ve ucu komaya varan bir durumda bulmuştuk. Gerçi o vakitler ipimizin çekildiğini düşünüyorduk lakin 2Pac ve 50 Cent gibi, "Olmaz artık!" denecek bir şekilde ölümden dönmüştük. Hatırlarsanız yatımız

infilak etmiş, vali adayı Alderman Hughes hakkını rahmetine kavuşmuştu. Uyandıığımızda bir de bakıyoruz ki hapisanenin hastane koşusunda. Eski elemanlarımızdan birinin dediğine göre durum çok kötü. Azizler rüzgara dağılmış, çeteler yükselmiş ve Ultor Şirketi hepsinin de ötesine, ta bulutların arasına çıkmış ve Stillwater'ı "dönüştürmek" için kaynak aktarmakta. Johnny Gat, 387 cinayetten ötürü ölüm sırasına girmiş, Lin ölmüş, Dex ve Julius Little kayıplara karışmış.

Beş yıl uyuduktan sonra uyanıyoruz. Bu süreçte çok şey, başta da güç dengeleri -hemen hepsi de aleyhimize olmak üzere- değişmiş. Adı Voodoo, ölüm loa'sı olan Baron Samedi'ye bağlılıklarına ithafen Samedi Oğulları (Sons of Samedi), toplumun dışladıklarından oluşan Kardeşlik (The Brotherhood), Japonya kökenli Ronin ve müthiş bir büyüme geçiren Ultor Şirketi güç savaşında saflaşmış durumda. Bu gençleri teker teker alaşığı edip

Suç dünyası sınır tanımıyor.



Azizler'i hak ettiği yere, yani Stillwater'in zirvesine -tekrar- oturtmak da bizim işimiz.

"Boynundaki zinciri kır, talep et saygıyı!" - Xzibit> Oyunun can damarı "saygı" mevzu. Stillwater sokaklarında saygı gördüğümüz oranda adamız. Azizler'i Stillwater'ın tek hakimi kılmak için yerine getirmemiz gereken görevlere, şayet yeterince saygı duyulmuyorsa başlayamıyoruz. Saygı kazanmak için ise tarz sahibi biri olmalı, dublör misali araç kullanmalı ve yan görevleri yapmalıyız. Ana konunun dışındaki bu yan görevleri ilk oyundan da hatırlayacaksınız. Sokaklarda daha fazla tanınıp ahaliden selam almak için yapabileceklerimiz arasında arazöz ile zengin mahallelere foseptik püskürtmek (!), şöretleri hayranlarından korumak, araba yarışları, saldırı helikopterleriyle sokakları temizlemek, dövüş kulübü, tetikçilik ve "drive-by" diye tabir ettiğimiz -her rapper yiğidin yakından bildiği- araç içinden hasımlarımızı kurşun yağmuruna tutmak var. Yeterli saygıyı kazandığımızda ana hikaye görevleri teker teker açılıyor. Yan görevlerin bu kadar çeşitli olması şüphesiz oyun için bir artı puan.

Bu görevleri yaptıkça çetemizi büyütebiliyor, araç ve kıyafet stillerini ayarlayabiliyoruz. Bu kıyafetlerin sayısı çok fazla, keyfimize göre karakterimizi giydirebiliyoruz. Kimi zaman, yanımıza çete üyesi alabilme, verdiğimiz zararı artırma ya da zırh kullanma gibi çeşitli özellikler kazanıyoruz. Ayrıca her tamamladığımız ve kontrol edecek bir mahalle daha kazandı-





ğımız ana görev, bize üssümüzden cebe atabileceğimiz ve cınai dürtülerimiz doğrultusunda harcayabileceğimiz kira gelirleri bırakıyor.

"Dua ediyorum ki tüm bu çeklerden ve arabalardan gözleriniz kamaşmasın; bırakın da adamınız bizim olana kendini adasın." - The Game> "Kum havuzu" oyunlarının, bu türün tartışmasız efendisi GTA serisiyle kıyaslanması gayet doğal. Rakip bir şaheser olunca, haliyle oyunların bu çığta, bırakın onu aşmayı, erişmesi bile hayli zor. Yapılabilecek bir alternatif yol, GTA'nın vermediklerini vermek. Nedir bunlar? Daha fazla suç, daha farklı suç, daha absürt suç...

Var mı? Var.

Oyunun grafikler türevlerinkinden daha iyi ancak GTA IV'ün gerisinde. Onun kadar gerçekçi ve stil sahibi değil. Daha renkli ve karikatürize edilmiş. Yaşayan, canlı bir Amerikan

alternatif



MERCENARIES 2

Eğlenceli karmaşa diyebileceğimiz temaya sahip bir diğer "kum havuzu" oyunu. GTA IV'e nazaran Saints Row 2'ye daha yakın olan Mercenaries 2, Amerika şehri yerine Latin Amerika arka planına ve çeteler ile gangsterler yerine askerlere sahip olan bir yapım.



şehrini, bir metropolü simüle etmenin raconlarını yapımcılar yerine getirmiş. Araçlar, insanlar... Kalabalık bir ortam. Ancak şehir kendi içinde fazla çeşitlilik göstermiyor. Gökdelenler, sosyal konutlar ve daha usturlu mahalleler... Fabrikalar.

Fizik motoru oyunu götürmeye yetecek kadar iyi. Ekstra bir göz alıcılığı yok. Hatta bazı dinamikler özellikle abartılmış hissi uyandırıyor. Dedim ya... Saints Row daha fazla uçlara çekilmiş bir oyun. Eğlenceli...

"Şaşmadan zımbalıyorum, aptalları indiriyorum, kuralları biliyorsun..." - 2Pac

> Yapay zeka vasatı aşamıyor. Kapışmalarda bir yeri siper edip üzerine şarjör boşaltıyorlar. Trafikte de çok akıllı oldukları söylenemez, resmen kazaya davetiye çıkarıncasına araçlarını üzerinize sürüyorlar. Sanki sizi görmüyorlar bile, ya da ciddiye almıyorlar.

Düşmanları takımlarından vurabilmek, tutup arabaların altına atmak ya da yakalayıp kalkan olarak kullanma fikirleri oyuna belli bir renk katmış. Ek olarak, düşmanları tepelemek, kafadan vurmak ya da kısa zamanda çok hasım indirmek gibi "gangsta" becerileri de ufak ufak saygı puanı kazandırıyor. Silahlar benzer oyunlara nazaran biraz daha çeşitli, araçlar cephesinde çok özel bir şey yok... Belki foseptik kamyonu dışında. Ha ha.

Motor ilk oyuna göre daha geliştirilmiş. Şehirdeki insanlar ikinci oyunda daha çok çeşitlilik gösteriyor, daha fazla şey yapıyor ve birbiriyle daha çok etkileşime giriyor.

"Kafiye söyleyebildiğin zamanlar vardı, ve endişelenmezdim çünkü birileri vurulmazdı!"

-Eminem> Seslendirmeler profesyoneller tarafından yapılmış, güzel geliyorlar kulağa. Yine de ilginçtir ki, buna rağmen sanki biraz duygu eksik kalmış. O alıp götürün duyguyu yakalayamıyoruz. Karakterlerin bilinçli karikatürizasyonu alaka bir şey olsa gerek. Birkaç farklı radyo istasyonu da tarzını



SAMEDİ



Samedi ya da Baron, Ölüm Loa'sı olarak bilinir. Ayrıca doğurganlık ve mezarlıklar loa'sıdır. Tütün ve Rom için bu güçlü büyüci, ölüleri ölüler diyarına kabul eden kişi olarak kabul edilir. Bawon Sanmdi ya da Papa Ghede olarak da tanınır. Siyah silindir şapka takar ve baston taşır. Şahsi fikrim; tüm bu pimp stili ile birlikte Snoop Dogg ve Ice Cube bazı klip ve albümlerde, Samedi'den esinlenmiştir ve böyle görseller vermişlerdir.

belirlediğiniz müzikler çok çeşitli. Bunların arasında hangi tarza meraklı olursanız olun, tanıdık parçalara rastlayacaksınız. Şahsen yıllardır dinlemediğim ve tamamen aklımdan çıkmış olan Apache'nin Gangsta Bitch parçasına rastlamak güzel bir sürprizdi.

"Deli bir ekibim var; katiller, eski hırsızlar. Yapmacık olanları emekliye ayırırlar." - Dr.DRE

> Multiplayer'a gelince... Oyunun multiplayer bölümünde tüm ana hikayeyi iki oyuncuyla co-op oynama ve açık dünyayı -ya da şehri- internette birbirine katmak gibi seçenekler var.

Saints Row 2 çok eğlenceli, hızlı işleyen, temposu hiç yavaşlamayan ve aksiyonu bitip tükenmeyen bir oyun. Üstelik düpedüz komik. Daha dolu karakterler ve klişeden uzak diyaloglar Saints Row 2'yi cilalayan başka iyi özellikler. Zaten son zamanlarda elime hep başarılı kotarılmış, eğlenceli oyunlar geçiyor. Çalışan makinayı tamire kalkışmak yerine, akıllıca garantili formülü uyguluyor yapımcılar. Şimdilik işler tıkırında, fakat eninde sonunda birinin risk alıp türe -yeniden- yeni bir soluk getirmesi gerekecek.

O zamana kadar Azizler'e, onlara ait olanı geri almaları için yardım etmek isteyeceğinize eminim. ☺

5

Yıl ilk oyundan sonra beş yıl geçmiş durumda.

27

Karakter Saints Row 2'de ana hikayeye dahil karakterlerin sayısı tam 27.

3

Saints Row İlk Saints Row piyasaya sürülmeden önce üç senaryo ve Saints Row oyunu planlanmış.

SAINTS ROW 2

ARTI Oynanabilirliği yüksek, eğlenceli senaryo ve oynanış sistemi, başarılı diyaloglar ve karakterler

EKSİ Yetersiz ve klişe mekanlar, kötü yapay zeka

YAPIM Volition, Inc
DAĞITIM THQ
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3
WEB www.saintsrow.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Bir devrim olmasa da son derece eğlenceli bir yapım. Bir diğer deyişle; suçluluk hissettiren ama zevkle donatılmış olan bir fast-food masası...

8,8



Fırat'ın en sevdiği (!) oyuncu. Uzun süre Spurs ile bana karşı üstünlük sağlayan Fırat, Yao'nun kalıbı ve yaptıkları karşısında sinir krizi geçirdi.

alternatif



NBA LIVE 09

Electronic Arts'ın futboldan sonra basketbolda da zirveyi kaptırdığından bahsetmişim defalarca. Bu yıl NBA Live ve NBA 2K serileri arasındaki fark tavan yaparak beni bir kez daha haklı çıkardı. 2K Sports, NBA 2K9 ile kendini bir kez daha kanıtlayan NBA Live 09'un durumu beni bir hayli hüzünlendirdi. Sadece, iki oyundaki basketbol toplarının hareketlerine bakınca bile aradaki farkı görebilirsiniz. Tamam, EA'nın oyuncu animasyonları üzerinde zaman harcadığı aşık ama sadece animasyonla olmaz ki bu iş.



NBA 2K9

PlayStation 3

Yok artık ya!

Takvimler 28 Ekim 2008 tarihini gösterdiği gün, yani muhtemelen siz bu yazıyı okumadan önce, dünyanın en önemli spor organizasyonlarından biri olan NBA'nın yeni sezonu başlamış olacak. Boston vs. Cleveland maçıyla açılacak olan sezonda şampiyonluğa ulaşması istediğim takım, her yıl olduğu gibi Chicago Bulls ama... Neyse, geleceğe umutla bakmak lazım. Biz Chicagolular, zirveyi de görmüş, yerin dibine de girmiş bir kitle olarak geleceğe her zaman umutla bakmalıyız! Şimdiyse sakin olma ve NBA 2K9'un büyümesine kapılma zamanı.

Hava atışı> İlk olarak oyunu açar açmaz karşılaşacağınız bir yenilikten bahsetmek istiyorum. Aslında yıllardır Football Manager serisi için düşündüğüm bir özellik, veritabanı güncelleme özelliği, önce FIFA 09, daha sonra da NBA Live 09 için duyurulmuştu. Elbette 2K Sports da bu duruma sessiz kalamadı ve oyuna bir güncelleme opsiyonu ekledi. Aslında önceki oyunlar için de -nadiren de olsa- veritabanı güncelleme dosyaları yayınlanıyordu ama bu kez için rengi farklı. Oyunu her açışınızda güncellenme ihtimali olan, oyuna sadece kadro değişikliklerini değil, yeni animasyonlar da ekleyen bir özellik bu. Seriyi bir adım daha ileriye taşıyan, müthiş bir detay bence. Hemen diğer detaylara geçiyorum.

Elbette siz de benim gibi yapacak ve hiç zaman kaybetmeden favori takımınızla bir maça çıkacaksınız; oyunu açar açmaz kim menülerde ve modlar arasında gezmek ister ki... Bulls'u aldım, karşıma da son şampiyon Celtics'i ve maça başladım. O andan itibaren de tam anlamıyla görsel bir şölenle karşı karşıyaydım. NBA 2K9'un görsel becerisi öylesine etkileyici

ki televizyona uzaktan göz ucuyla bakan birinin "Hangi maçı izliyorsunuz?" söylemiyle karşılaştığımı belirtmeden geçemeyeğim. (Yalan yok!) Oyuncuların animasyonları sadece gerçekçi olmak ve göze hoş gelmek ile kalmıyor, her bir animasyonun oynanışa etkisi var. Kısacası, animasyonlar göz boyamak için değil, oyuna ve oyuncunun tarzına direkt olarak bir şey katıyor

diye hazırlanmış. Öte yandan saha içi detaylar dışında saha dışı detaylar da bir hayli başarılı, hatta öylesine detaylı çalışılmış ki frame rate problemiyle karşı karşıya kaldığımız oluyor. Neyse ki bu problem maçın oynandığı kameralarda değil, ara sahneleri gösteren geniş açılı kameralarda boy gösteriyor. Görsellik konusundaki bir diğer problem ise arayüz "aksiyonları"nın zaman zaman oyuncu ile maç arasında perde oluşturması. Bu ufak detayların oyunun görselliğinden kırabileceği başan oranı ise harcadığım satırlara değmeyecek kadar az.

Kısaca, bu yılki oyunda yer alan modları da sıralamak isterim: BlackTop (Smaç yarışması, 1v1'den 5v5'e kadar maç, üç sayı yarışması gibi seçenekler var.), The Association (Tüm detaylarıyla bir kulübü yönetebiliyoruz.), Season (Sezon boyunca şampiyonluk mücadelesi veriyoruz.), Playoffs (Sa-

dece playoff heyecanını yaşıyoruz.), Rookie Challenge, Practice (Antrenman yapıyoruz.), Situation (Ayarladığımız bir senaryo dahilinde tek bir maç yapıyoruz.)

NBA 2K9'un oynanabilirliği muhteşem, gerçekçilik had safhada, görsellik mükemmel ve eğlence faktörü de olabildiğince yedirilmiş oyuna. Bu durumda ne yapıyoruz; her yıl olduğu gibi 2K serisinden şaşmıyor ve basketbolun en iyi oyun uyarlamasıyla koca bir sezon geçiyoruz. 🍌



Paul Gasol'lu Lakers, önceki sezonlara göre çok daha etkili.

OYUNU OKUMAK



140. sayıda yazdığım ilk bakışta, oyunun en önemli özelliklerinden biri olarak oyunu "okuyabilen" yapay zekayı not düşmüştüm ve beklentimi ilettiğim. Oyunu oynadığım süreçte de bu

özelliğin farkına vardığımı söyleyebilirim. Ne zaman ki bir takıma karşı aynı taktikte ısrar ediyorum, rakip koçtan hamle gecikmiyor ve taktiğime bir karşılık geliyor. Böylece sayı bulmak için yeni arayışlara girmem gerekiyor. Aferin yapay zeka; sevdim seni!

NBA 2K9

ARTI Muhteşem animasyonlar, müthiş oynanabilirlik, gerçekçilik, güncellenebilir veritabanı, yüzlerdeki ifade "özgürlüğü"

EKSİ Animasyonlar arasındaki geçişler zaman zaman sert, ara sahnelerdeki frame rate problemi, bozulan High kamerası, karışık menüler

YAPIM Visual Concepts
DAĞITIM 2K Sports
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360
WEB www.2ksports.com/games/nba2k9/
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Gönlüm oyun için "kusursuz" demek isterdi ama ufak tefek problemler ve noksanlar nedeniyle bunu yapamıyorum. Onun yerine NBA 2K9 için övgü dolu sayısız sıfat sıralıyorum. Çok iyi, çok başarılı, süper...

9.2

2N 1K

"Nerede?" diye sorarsanız genel olarak dört - beş şehirde yapıyorsunuz yarışlarınızı; bunlar New Mexico, İtalya, Wyoming ve bu şehirlerin hepsi birbirine oldukça benziyor. "Karakterler" arandıysa çiftlikteki boş zamanlarında ATV çalışan ve ATV'ler ile ilgili ilk anısı, babasının dizinde Baja 1000 izlemek olan bir kız da var; bu işi "neden" yaptıklarını hala çözemedim; deli misiniz yavrum?

alternatif



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Pure'daki kilit nokta hız, hareket ve adrenalin; bu üç özelliğe Pure ile doyamazsanız FlatOut: Ultimate Carnage sizi duyuracaktır.



PURE

Xbox 360

Dağ, tepe, atv; hoşgeldin evime!

Güzel bir okul sonrası programının ardından arkadaşımın Beşiktaş - Sarıyer minibüsüne binmişim. Araç ilk duraktan kalkarken boş sayılırdı; ayakta olsak da en azından rahatlık. Yolda ilerledikçe yeni yolcular bizi tekerin üstüne kadar gerilettiler, özellikle ben kafamı tavana vurmaya başladım (Yok kafam o kadar büyük değil, bacaklar uzun.) ancak bunu göze almıştık zaten. "Muhabetle bu yol geçer abi" dedim hatta arkadaşımın. Bir saat sonra henüz daha 4. Levent'e gelebilmişken yanımdaki hanımla geçen garip diyaloglar dışında minibüsün hiçbir güzelliği kalmamıştı gözünüzde, burnum yağmurdan sonra girilen sıcak ortamın etkisiyle deli gibi akıyordu ve notlarım dışında mendile benzer bir şey bulamıyordum. Bu arada şu inişli çıkışlı yola gelmişti minibüs...

Bir ATV geçti yanımdan hızla, sürücüsü bize -burnu cama, kafası tavana yapışmış iki gence- el salladı; sonra bizi hayrete içinde bırakarak aracıyla ilerideki rampamsı yerden yükseldi ve havada birkaç takla attı. Daha ağızımızı bile kapayamamışken bir başkası, sonra bir diğeri derken onun üstünde ATV sürücüsü bu inişli çıkışlı yolda bize şov yapıyordu. Ben mi? Ben bize el sallayan bir başkasına açık camdan bağırdım: "İyi, güzel de bunu neden bir dağ başında yapmıyorsunuz?"

"Hayır, 'saf' kelimesi ile ilgili bir sözcük oyunu yapmamalıyım!"

Cern'in bir süreliğine ertelendiği şu günlerde aklım evrene yetmese de en azından Pure'un çıkış noktasına dair teoriler üreteyim dedim. Dediğim gibi Pure birkaç deli sürücünün dağ başında, ormanlık alanlarda ATV'leri üzerinde adrenalin aramasını konu alan bir oyun. Siz de bu birkaç deli sürücü arasında biyografilerine göre seçim yaparak işe koyuluyorsunuz. "Kaskımı seçeyim, aman ATV'm beni yansıtın" derken 15 dakikanız uçuyor ama yazı teslim tarihine daha dört gün var... (Yumurta kapıya varmadan yemişsin. - Elif)

Tutorial'lar dışında 10 tane bölüm var Pure'da, çoğunda beş veya altı yarış oluyor; bir bölümdeki yarışlardan gereken puanı topladıkça hem ATV'nizi modifiye edecek parçalar kazanıyor hem de sonraki bölümleri açıyorsunuz. Yalnız bu modifiye işinden ben pek zevk alamadım; çoğu yarış oyununda yaptığımız değişikliklerin etkilerini birebir gördüğümüz için modifiye bir tutkuya dönüşüyordu. Pure'daysa ne performans artışının, ne de dış değişikliklerin etkisini gözleyebiliyorsunuz.

Genel olarak yarış mantığı, rampalarla dolu sahalarda hoplayıp zıplayıp hareket



"Hey sen! Bu hareketi yapamayacağına bahse girerim!"

yaparak nitro'msu bir barı doldurmaya bakıyor, bu nitro'yu doğru yerlerde kullandıkça daha yüksek puanlar toplayıp daha zor hareketleri açabiliyor ve kaybedebiliyoruz. Basit hareketler A tuşuyla yapılırken, orta seviyeler B, en zor olanlarıysa Y tuşuyla yapılır; bunun dışında havada ATV'yi döndürmek gibi Stick'lerle yapılan hareketler de var.

Ancak özellikle Y tipi hareketleri Serbest Stil dışındaki iki yarış tipinde pek sık kullanamıyoruz. Bu yarış tipindeyse rampasız veya power-up'süz bir nokta bulmak bile zor olduğu için bu Y tipi numaraları hemen açabiliyoruz. Bunun dışında yarış modunda genellikle üç turluk uzun sahalarda, Sprint yarışlarındaysa kısa ve rampası nispeten az olan pistlerdeyiz. Yarış tipi ve saha sayısının kıtlığından, oyun bir noktadan sonra tekrara başlıyor ne yazık ki. Yine de hareketleri doğru şekilde bağlayabilmeye hırsı, heyecanı en tepede tuttuğu ve oyun gittikçe zorlaştığı için kolay kolay sıkılmıyorsunuz. Zaten oyunun World Tour modu çok kısa sayılır. Splitscreen özelliği de olmadığından kendinizi hemen 16 kişilik multiplayer yarışlarına atıyorsunuz.

Müzikler konusundaysa kuşku yoktu zaten; bu tip oyunlar her zaman oyuncunun kanını kaynatan, hızlı riff'li şarkılar sunar. Nitekim Black Rock da bulmuş bu tip şarkılar. Müzikler gibi motor sesleri ve efektleri de sizi ortama sokuyor ama en güzeli de upuzun bir rampanın -ve belki bir de solonun- sonunda, ağır çekimde pırl pırl denizi ve altınızda kalan ATV sürücülerini görmek oluyor.

Hakkında çok da fazla şey anlatılacak bir oyun değil Pure, en fazla birkaç sahneyi tekrar anar; havada birleştirdiğiniz üç zor hareketi anımsarınız; bunun dışında pek bir şey yok. Ancak amaç eğlence ise Pure'un bu konuda başarılı olduğunu söylemeliyim. Keşke birkaç fazladan yarış türü, biraz daha farklı arazi ve bir de Splitscreen özelliği eklenseymiş; işte o zaman Pure gerçekten vazgeçilmez bir oyun olurmuş. Şu noktadaysa, ben hala minibüste acı çekiyorum, sizse yazının sonuna geliyorsunuz; umarım yapımcılar da yeni yarış tipleri ekleyecek yamalar üzerinde çalışıyorlar.

PURE

ARTI Eğlenceli oynanış sistemi, güzel grafikler, iyi seçilmiş müzikler, kişiselleştirme imkanı

EKSİ Bir noktadan sonra monotonlaşması, World Tour modunun çok kısa olması, splitscreen seçeneğinin bulunmaması

YAPIM Black Rock Studios
DAĞITIM Disney Interactive Studios
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3
WEB disney.go.com/disneyinteractivestudios/pure/index.html
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon
(www.tiglon.com.tr)

Birkaç eksikliği ve oyunun ilerleyen bölümlerinde monotonlaşması dışında görsel ve işitsel olarak kaliteli bir oyun. Eğlenceli olması da cabası.

8,3



"Merhaba, ben Serdar Ortaç'ın son klibinde oradan oraya zıplayıp duran beyaz atletli adamım. "Soğuk olur" dediler, kalın giyindim de geldim. Fena mı ettim?"

WARRIORS OROCHI HAKKINDA

Warriors Orochi serisi, aynı yapımcının elinden çıkmış olan Samurai Warriors ve Dynasty Warriors'un serilerinin birbirine geçirilmiş halidir. Bu oyunda olduğu gibi ilk oyunu da pek fazla beğenilmemiştir.



Multiplayer modunda ekran bu şekilde ortadan ikiye bölünüyor.

WARRIORS OROCHI 2

Türüne "nefes darlığından" başka hiçbir şey getirmiyor...

PlayStation 2

Birkaç gündür Warriors Orochi 2 (WO2) adlı oyun ile haşır neşir olmaya çalışıyorum. "Haşır neşir olmaya çalışıyorum" diyorum çünkü bu konuda kendimi inanılmaz derecede zorluyorum. Şu satırları yazarken bile içimde aşırı bir isteksizlik var. Çünkü WO2, hakkında pek de fazla olumlu şey düşüneceğim bir oyun değil, hele yazacağım... Hiç değil! "Oyun dünyasının bereketli topraklarında bitmiş sıradan bir ot" olarak tanımlayabilirim anca bu oyunu. Boyutları ve etkileri küçük ama sayıları büyük olduğu için bu tür zararlılar etrafta çok fazla bulunuyor. Koparsanız, ardından yenisi çıkıyor. Hiçbir işe yaramıyor olmalarını geçtik, çevredeki diğer yapımlara da zarar veriyor bu yapımlar. Ama siz şanslısınız sevgili okur. Şanslısınız çünkü biz hangi oyunların iyi / kötü olduğunu size söylemek için buradayız. Bu oyun incelemesinin girişinde kullandığım maksimum düzeyde tarım ağzını ve manavdan en iyi ürün nasıl alınır üslubunu da hiç karıştırmayın lütfen. Unutun gitsin, kafam dağımık. Mutlu değilim okur. Nasıl mutlu olayım? Zamanımı çarçur edilmiş hissederken, "Bu oyunu oynayıp, bir de üzerine yazı yazıp, ne yapıyorum ulan ben?" derken, nasıl mutlu olayım?

alternatif



DYNASTY WARRIORS SERİSİ

Yine Koei ve Omega Force yapımı olan DW serisi, WO ile aynı konsepti paylaştığı ve yaptığı işi çok daha iyi yaptığı için, bizce sadece WO2'ye değil WO'ya da en güzel alternatif.

WO2'ye, ilk oyunu oynanmış olanlar yabancılık çekmeyecektir; hack'n slash türünün sınırları dahilinde dolanan, çok da sıra dışı olmayan bir aksiyon oyunu. İnsan ikinci oyunda biraz daha değişik, ilgi çekecek şeyler bekliyor. Ama gelin görün ki eklenen yeni karakterler dışında WO2'de seriyeye taze bir soluk getirecek herhangi bir yenilik bulunmuyor. Oyunumuzda hikaye modunun yanı sıra, Free Mode, Dream Mode, VS Mode ve Survival Mode olmak üzere beş mod bulunuyor. Fakat bu modlar vasatın üzerine çıkamıyor.

Beş modun yanında beş sınıf (Shu, Wei, Orochi, Wu, Samurai Warriors) ve birçok karakter (100'e yakın.) var. Fakat hikayeler o kadar zayıf ki "Bari oynanış sistemi kurtarsa" diye düşünüyoruz. Ama o da olmuyor. Çünkü oyunun basit mantığı aynen şu: Karşına gelen yüzlerce askeri kes biç, bitirme noktasına ulaş. Herhangi bir bölümü bitirebilmek için karşı tarafın liderini yenmemiz veya bulunduğumuz mekanı düşmandan

temizlememiz gerekiyor. Bunu yaparken bize iki savaşçı arkadaş daha eşlik ediyor. İstersek bu diğer arkadaşları da seçip savaşa şansına sahibiz. Hemen, vakit kaybetmeden savaş alanında bu değişimi gerçekleştirebiliyoruz. Ama oyunda öyle kötü bir yapay zeka var ki çoğu zaman bölümü bu yanımdaki elemanlar yüzünden kaybedebiliyoruz. Oyunda bir bölümü kazanabilmek için karşı tarafın liderlerini öldürmemiz gerektiğini söylemişim değil mi? Aynı şeyin bizim için de geçerli olduğunu düşünün. Demek istediğimi anlamışsınızdır. Düşmanlarla uğraştığınız yetmiyor muş gibi bir de diğer arkadaşlarınıza göz kulak olmanız gerekiyor. Ha "Ben gelemez hocam, aptal dostum olacağına, akıllı düşmanım olsun" dersiniz multiplayer olarak da kanlı canlı bir arkadaşınızla oyunu oynayabilirsiniz. WO2'yi online olarak oynama şansınız

ise maalesef yok, o kadar eksinin arasında çok da büyük bir sorun değil açıkçası.

Oyunun en kısır yanlarından birisi de dövüşler. Belli başarılar elde ettiğimizde kullandığımız yakın dövüş silahlarını upgrade edebiliriz, yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz. Ama bu gelişmeler sözde kalıyor. Ardı ardına tuşlara basmaktan bile ileri gidemeyen bu sözde combo'lar oyuna keyif katmaktan çok uzak. Olmasa da olurmuş diyoruz, çünkü oyun böyle aptalca hareket eden düşmanlar yüzünden yeterince kolayken, çocuk oyununa dönüyor.

Sözün özü WO2 önerebileceğim bir oyun değil. Gerek sıradan oyunseverlere, gerek türün müdavimlerine. İlk oyunu oynamış olmanız bu oyunu da oynamanızı zorunlu kılmıyor, bunu bilin. Kaçıracağınız, bunun için üzüleceğiniz hiçbir şey yok. Son bir defa notlarına bakıyorum ve söyleyecek çok da önemli bir şeyimin kalmadığını görüyorum. Peki öyleyse. Daha iyi, keyifli oyunlarda görüşmek dileğiyle...

WARRIORS OROCHI 2

ARTI Oyunun kutu kapağı

EKSİ Kötü yapay zeka, kalitesiz seslendirmeler ve grafikler, kısır oynanış sistemi

YAPIM Koei
DAĞITIM Omega Force
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB <http://warriorsorochi.co.uk/2>
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Warriors Orochi 2 "Hack'n slash olsun, çamurdan olsun" diyenler için bile fazlasıyla sıkıntı verici bir oyun. Piyasada bu tarzda çok daha iyi oyun varken, WO2 es geçilmesi farz olan bir yapım.

5





IŞIN KILICI

PSP versiyonunda oyuna başlar başlamaz rahatsız eden ve eksikliğini hissettiğiniz bir farklılık var. Secret Apprentice'in ışın kılıcını kendine özgü geriye doğru tutuş şekli PSP için tasarlanmamış. Üzücü...

alternatif



STAR WARS: LETHAL ALLIANCE

Bir Twi'lek ile ilerlediğiniz tek Star Wars oyunudur. Sadece PSP için yapılmış olması bu oyunu biraz daha özel kıyor. Hem bir Star Wars oyununa alternatif olacak en iyi oyun başka bir Star Wars oyunu olur. God of War değil...



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Güç'ün mikro hali

Bir Star Wars hayranı olarak bu yazıyı yazmak benim için zor olacak. Hepimizin yıllardır beklediği bu son Star Wars oyunu, beklentileri karşılamının yerine sanki, şatafatlı "force power"lar ile göz boyamanın ötesine gidememiş. Evet, bu acımasızca bir yazı olacak. Fakat ilerleyen satırlarda yumuşadığım noktalar da olabilir.

Darth Vader, Jedi temizliğini başlatan "Order 66" uygulanmaya başladığı sıralarda, Chewbacca'nın memleketi olan Kashyyyk gezegeninde yeni oyuncağını bulur. Yani oyun boyunca yöneteceğimiz, namıdiğer "Secret Apprentice"ini. Darth Vader'in hizmetkarı olmak ve Karanlık Taraf'ın Güç'lerini kullanmak, yıllardır beklediğimiz bir fırsattı. Aslında sadece bu kısım senaryoda ilgi çekti. Hikaye boyunca Secret Apprentice olarak, Vader'in manipülasyonlarına göz yumarak verdiği görevleri yerine getiriyoruz.

FORCE LIGHTNING

Puanlarınızı harcayacağınız ilk Güç, Lightning olsun. "Force Point"ler aynı anda ölen adam sayısı kadar katlanacak!

Darth Desolous...> Görevleriniz sırasında bir çok tanıdık mekan ve yüz ile karşılaşacaksınız. Mekanlardan daha sonra bahsedeceğim. Tanıdık yüzlere gelince, Darth Vader'in verdiği görevlerin asıl kurbanlarından bahsediyorum. Jedi ustalarından biri olan Shaak Ti'den tutun da Prenses Leia'ya kadar birçok karakterle karşılaşacağız. Ama burada dikkati çeken, Shaak Ti'nin oyunda ne kadar zayıf olduğu, daha doğrusu, karakterimizin üstün yetenekleri oluyor. Koca bir Jedi Ustası'nı ilk karşılaşmanızda kolaylıkla alt edebiliyoruz. Boss kavgalarında zor olan tek şey dayanmak! Düşmanınızı öldürmek için sabırlı olup, ışın kılıcınıza ve Güç yeteneklerinize abanmanız gerekiyor. Gerisi çocuk oyuncağı gibi kalıyor. Keşke biraz daha kombinasyon ve yaratıcılık gerektiren kavgalar olsaydı diye düşünüyorum. Oyun içindeki sıradan karşılaşmalarda elimizdeki ışın kılıcı, neredeyse sadece saldırıları savuşturmak için kullanılıyor. Özellikle iki üç bölümden sonra, Güç'lerinizden bazıları geliştiren bütün düşmanları Güç ile yok ediyorsunuz.

Star Wars: The Force Unleashed 2...>

The Force Unleashed, "Story Mode" dışında yine kendi adı olan "Force Unleashed" isimli bir moda daha sahip. Çeşitli görevlerin olduğu bu modda ilk göze çarpan Star Wars filmlerinden hatırlayacağımız, Count Dooku ile Anakin Skywalker karşılaşması gibi, önemli karakterlerin

çarpışmalarının yer aldığı görevler. Bu karşılaşmaların oynanabilir olması gerçekten güzel fikir ama daha önceden bahsettiğim boss kavgalarındaki yavanlık yüzünden bu mod da heyecanını yitiriyor. Diğer modları da özetle geçerseniz; Force Duel modu, hikaye modunda olan ve bunun yanı sıra diğer Star Wars kahramanlarıyla karşılaştığımız, değişik bir boss savaşı modu. Order 66 modunda ise ardi arkası kesilmeyen, Jedi ya da Sith haricindeki düşmanlar karşısında dayanmaya çalışıyoruz.

The Force Leashed...> Her kötülüğün içinde bir iyilik vardır değil mi? Söylediğim bütün iyi şeyleri yazının bu kısmına sakladım. İlk olarak, Güç enerjimiz tükenene kadar, oldukça tatmin verici miktarlarda hasar veriyor. Tükendikten sonra da hızla yenileniyor. Bu sayede neredeyse sınırsız Güç kullanabiliyoruz. Ayrıca Güç'lerimizi desteklemek için bölüm sonlarında kazandığımız ışın kılıcına takılan Güç taşları, Force Push, Force Lightning gibi çeşitli Güç'leri etkiliyor ve ya ışın kılıcınıza ekstra güç sağlıyor.

PSP'nin bütün gücünü kullanmasa da oyunun grafikleri oldukça doyurucu. Oyunun geçtiği mekanlar ise oldukça çeşitli ve renkli. İlk oynayışınızda gizli eşyaları bulmaya vakit ayırırsanız, benzer PSP oyunlarına göre süresi uzuyor. Ancak oyunu keşfettikten sonra ikinci kez bitirmek, ancak iki saatinizi alır. 🎮

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

ARTI Diğer konsol versiyonuna göre daha fazla sürpriz içermesi, onlarca yetenek, John Williams imzalı kaliteli müzikler

EKSİ Biraz fazla kolay olması, savaşların tatmin edici olmaması, yetersiz senaryo, Darth Vader'ı yönettiğimiz bölümün çok kısa oluşu

YAPIM Krome Studios

DAĞITIM LucasArts

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PS3, Wii, DS

WEB www.lucasarts.com/games/theforceunleashed/

TÜRKİYE DAĞITICISI ??????????????????????

Savaş sisteminde diğer Star Wars oyunlarına göre pek bir gelişim olmaması hayal kırıklığı yarattı. Senaryonun tek dayanağının Darth Vader olması da cabası. Lucas Amca bize daha güzel Star Wars oyunları hazırla!

7

KISA KISA YAZAN CEM ŞANCI



SAMBA DE AMIGO

Sevgi dolu bir sabahta doğan güneşe uyanmak

Sevgi dolu bir sabahta doğan güneşe uyanmak, nasıldır bilir misin LEVELci? Aşkın en yoğun hissedildiği andır ve mutluluğu hissettiğiniz en güzel eylemdir. Üstelik, şehvetin tüm hırçınlığını, aşıkların yırtıcılığını gecenin karanlığında bırakıp, aydınlık bir bahar gününde sevdiğiniz insanın kollarında, esneye gerile, gülümseyerek uyandırdığınız sabahları anlatan unutulmaz bir divan şiiridir.

Sevgi dolu bir sabahta doğan güneşe uyandım seninle,

Kahvaltıyı hazırlamaya gittim ki yumurta kalmamış evde,

Sonra kapı çaldı aşkım, sokak kazısı yüzünden arabayı çekirtmeye,

Sinirim fırladı o an, omletsiz kahvaltıya, kapıya dayanan ameleyle,

Sabahın körüne yayın kurulu toplantısı koyan yönetmene,

Oh bebeğim, tolere et lütfen bu sabah beni,

Biliyorum elbette aşkımızın değerini, uyumak, kalkmak,

Sevgi dolu bir yatakta doğan güneşe uyanmak,

Filan falan...

Şair bu şiirinde, birbirini seven iki ruhun, tek beden olarak aşkın zirvesine

çıktığı kutsal bir sunak şeklinde resmettiği yatağı, aynı zamanda gecenin şehveti

iniltileri ile bozulan sessizliğinden,

sabahın kuş sesleri ile dolu coşkusuna geçiş için kullanılan sihirli bir gemi gibi görmüş. Aşkların bu gemi ile gecedden

sabaha yelken açarak, birbirlerinden ayrı kaldıkları uyku saatlerinden sonra,

duygu dolu bir buluşma sahnesinin de tasvirini yapmıştır. Çok duygu dolu bir sahne.

Peki, hangimiz böyle değiliz ki?

Hangimiz sevdiğimiz kadınla / erkekle uyandırmızda kocaman bir gülümsemeyle başlamıyoruz ki güne? Mutluluk dediğin aslında bir günaydın öpücüğü

ile kalbimize kazınan mütevazı bir duygu değil midir? Anlayış dediğin,

sabah banyoyu kimin önce kullanacağını probleminin, kavgaya gerek kalmadan

kendiliğinden çözümlenmesi değil midir? Sabah uyandırmızda gözlerinin

içine bakıp onu sevdiğinizi söylerken,

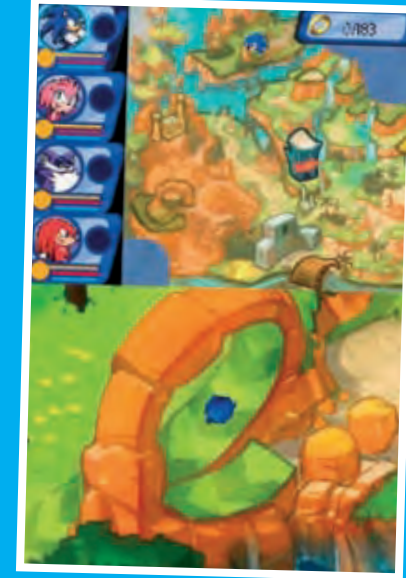
kalbinizi esir alan bir çarpıntı değil midir heyecan? (İnanın tam şu anda bir göz-

yaşı süzülüyor yanaklarımdan aşağıya.) Ya da bazen o uyanmadan kalkıp, parmak

uçlarınıza basarak mutfağa gidip sürpriz bir kahvaltı hazırlamak değil midir, aşk dediğimiziz? Perdeyi açtığınızda yatak odasına dolan sabah güneşi gibidir aşk. En karanlık gecelerden sonra bile, kalbinizi açtığınızda oraya dolacağını bilirsiniz onun. En soğuk günlerden sonra bile yüzünüzü dönüp, aşkın sıcaklığı ile ruhunuza ısıtacağınızı bilirsiniz, değil mi?

"Amirim, yerlerimizi aldık, baskına hazırız. İçerideki bütün romantikleri, hayalperestleri tutuklayıp sorguya alacağız." -Komiser Umut Yalan / Gerçekle Yüzleşme Dairesi, Hayal Kıрма Masası Dedektifi

YAPIM **Romantik Düşler**
DAĞITIM **Nikah dairesi**
PLATFORM **"Wii" diyorlar**



SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

Başka bir yol uzanıyor

Yürümek marifetse sendelemeden, Hem de düz bir çizgi üzerinde, Sarhoşluğun keyfi nerede kaldı? Kucağında bir şişe votkayla, Hayallerin peşinde yaşamanın? Ya da elinde bir fırçayla, Çizdiğin resmin içinde kaybolmanın? Kim olduğunu hatırlamadan, Atabildiğin bir adım kadarsın. Gerçeğin vurduğu tokatların, Karşısında gülebiliyorsan varsın. Diplomanı duvara asıp,

Evlendiğin gün, ya da nişanlandığın, Mobilya taksitlerini yatırdığın, Belediye başkanından takdir aldığın, Siciline yıldız taktığın gün değil, Bunlarsız yaşadığın zaman Adamsın. Yürüdüğün çizgi dümdüz uzanıyor, Ama kapa gözlerini, Orada başka bir yol başlıyor.

YAPIM **Heyvanat bahçesi**
DAĞITIM **Kasap dükkanı**
PLATFORM **DS**

3



BROTHERS IN ARMS: DOUBLE TIME

Aşk pazartesi gibidir

Aşkın yorucu, gergin, sıkıcı ve isteksiz ruh hallerinin yatağı, yardım ve yataklık edenini olduğunu anlatan ifade. O kadar kıskanır, o kadar çemkirir, o kadar krizlere boğarsanız ki aşkı, tabii ki pazartesi gibi olur o güzelim duygu silsilesi.

Dolayısıyla bu pazartesi hissi hakkındaki şiirimsisini de LEVEL'in; tarihin şahitliğine bırakmak için buraya not düşelim de tam olsun:

Dün pazardır soğuk ve belirsiz bir

günün sessiz imgesi gibi,

Öncesi ise cumartesi, yarının akıbetinden habersiz gelir dibi.

Yarınsa salıdır güzel kadın, hem uzak, hem yorgundur bu gönüle.

Zamanı kırmak isterdim severken ama işte aşk bana hep pazartesi.

YAPIM **Savaş kötüdür**
DAĞITIM **Pentagon**
PLATFORM **Wii, DS**

6



COMPEX®

33. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİĞİ FUARI



Adamlar uçmuş!

Gelin; teknolojideki son gelişmelerin gerisinde kalmayın!

www.compex.com.tr

ANA SPONSOR



RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

ALTZEREN SK. NO: 47 1. LEVENT-İSTANBUL
TEL: 0212 270 28 20 FAKS: 0212 270 31 34

20-23
KASIM 2008

LÜTFİ KIRDAR
FUAR MERKEZİ
HARBIYE / İSTANBUL

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

MAGIC THE GATHERING ONLINE III

Dünyanın en popüler kart oyununu arkadaşlarınızla buluşup oynayacak vakit bulamıyorsanız internette oynayabilirsiniz.



Paris Hilton? Tabii ki böyle bir kart yok. Buraya da eğlence olsun diye koydum. Fakat nette biraz araştırırsanız sizi çok güldürecek aynı böyle sahte kart resimleri görebilirsiniz.

Dünyanın en çok oynanan, turnuvası en fazla düzenlenen oyunlardan biriyle tanışmaya hazırlanın. Koleksiyonu yapılan kartlardan farklı özelliklere sahip desteler kurduğunuz bu strateji oyunu kimileri için gerçekten bir çılgınlık. Sadece kartların üzerindeki resimleri biriktirmek için bile koleksiyoncular nadide kartlara yüzlerce dolar harcayabiliyor. En pahalı kartlardan Black Lotus'un fiyatı 570 Dolar. Hatta hatalı basılan bir Black Lotus çok ilgi çekti ve on binlerce dolara alıcı buldu. Bu elbette işin magazin ve uçuk yanı, normal oyuncular arkadaşlarıyla kart değiş tokuş ediyor, stratejik önemi olan kartları destelerine katıyor ve ihtiyaç duymadıklarını da satıyor.

Fakat ne yazık ki bu oyun Türkiye'de Dünya genelinde olduğu kadar yaygın değil. Turnuvaları az ve Magic kartları da genellikle underground müzik market gibi zor bulunan ve sayısı az olan yerlerde satılıyor. Pratik güçlükler yüzünden bu harika zeka oyununun popüleritesi zamanla sabun köpüğü gibi eridi. Hal böyle olunca benim gibi bu oyunu seven ve eski günlerin özlemini çekenler için Magic the Gathering Online III can simidi oldu.



Oyunu bilenler aslen Damnation kartının aynı özelliklerde ve beyaz "Wrath of God" olduğunu bilirler. Ne hikmetse Wizards, Planar Chaos serisine Damnation'u ekleyerek hem büyük bir sürpriz hem de beyaz renge terbiyesizlik yaptı. (Kötü Wizards, kötü Wizards!)



OYUNDAKİ KART CİNSLERİ



LAND

Arazi kartları... Her basic land bize o arazinin ürettiği manayı verir. Mesela Plain bize bir beyaz mana sağlar. Aksi bir özellik olmadıkça her turda oyuna bir arazi kartı inebilirsiniz.



SORCERY

Sorcery kartları sadece kendi sıranızda yapabileceğiniz büyüleri temsil eder. Bu kartlar kullanıldıktan sonra mezarlarınıza kaldırılır.



INSTANT

Hem kendi, hem de rakibinizin sırasında yapabileceğiniz oyundaki en hızlı büyü cinsidir. Rakibin attığı bir instant'ı ya da sorcery'i kendi instant'ınız ile durdurabilirsiniz.



CREATURE

Oyundaki yaratıklar farklı mana'lara çıkar, gereken miktar ve tür sağ üstte gösterilir. Kartın hemen sağ altında örneğin 1/2 gibi bir rakam görebilirsiniz. Bu o yaratığın dövüşte bir hasar verdiği ve iki canı olduğu anlamına gelir.



ENCHANTMENT

Oyuna geldiği zaman sürekli olan büyü kartlarıdır. Bazıları bütün oyunu, bazılarıysa sadece belirli türdeki yaratıkları etkiler. Destroy Enchantment kullanılarak yok edilebilirler.



ARTIFACT

Renksiz kartlardır. Türkçe'ye çevirisi insan elinden çıkma ağıttır. Genelde makineden yaratıklar ya da aksesuarlar bu sınıfa girer. Bu resimdeki kart ise efsanevi BlackLotus.

SABİT ÜCRET YOK, ALIŞVERİŞ VAR

Oyuna başlamak için ilk yapmanız gereken www.wizards.com/magic/Digital/Default.aspx adresinden oyunun sunucusunu indirmek. Sunucuyu kurduktan sonra yapacağınız şey online oyunların geleneğine uygun olarak bilgisayarınızı oyun indireceği dosyaları indirsin diye açık bırakıp uyumak. Sabah uyandığınızda hesabınızı oluşturabilirsiniz. Oyunun aylık bir ücreti yok; bir kereye mahsus 10 Dolar'lık ücret ödüyorsunuz. Bu ödemeye karşılık ilk destenizi ücretsiz satın alıyorsunuz. Bu oyunu oynayabilmek için kredi kartı sahibi olmanız gerektiğini unutmayın. Sabit ücret yok ama aldığınız destelere ve kartlara devamlı para harcayacaksınız. Doğal olarak iyi destelere sahip olmak için yeni kartlar almak gerekiyor. İçinde 12 adet kart olan booster pack ya da 60 kart olan hazır destelerden faydalanabiliyorsunuz. Aldığınız bu kartlar koleksiyon katalogunuza ekleniyor ve isterseniz başka oyuncularla değiş tokuş yapabilirsiniz. Hatta E-bay üzerinden elektronik kartları satabilirsiniz.

Yer oldukça kısıtlı olduğundan bunu bir ön tanıtım olarak görmemizi isterim. MTGO ile ilgilenen arkadaşlar, çekinmeden e-posta atabilirsiniz, elimden geldikçe yardımcı olmaya çalışırım. Oyunda olanlar da beni ekleyebilirler. İsmim: Heretique... 🐉

OYUNUN KURALLARI

Kartlarımız beş renkten oluşuyor. Kırmızı, direct damage dediğimiz doğrudan hasar veren büyülerin ağırlıklı olduğu yıkımı temsil ederken, siyah elden kart attırma (discard), hayat emme gibi özellikleri ile ölümü simgeliyor. Hayatın simgesi beyaz ise iyileştirme, enchantment ve ucuza çıkan yaratıklara sahip. Yeşil ise doğayı simgeliyor ve ucuza ya da pahalıya çıkan her tür yaratığı ile oyuna ağırlığını koyuyor. Mavi ise büyü engelleme, başka büyüleri çalma ve bozma özellikleri ile suyu temsil ediyor. Bu kartların renkleri kartların cinslerine göre değişiyor.

TEAM FORTRESS 2

Savaşmak hiç bu kadar eğlenceli ve komik olmamıştı!

Ciddiyetten ve gerçekçilikten uzaklaşıp eğlenceli bir oyun mu oynamak istiyorsunuz? O zaman doğru sayfaya geldiniz. Bu ayki online oyunlarımızdan biri de namı değer Team Fortress 2. Steam'ı bilgisayarınıza kurduktan sonra 18 Dolar verip satın alacağınız TF2'yi istediğiniz kadar oynayabilirsiniz. (Parası neyse veriniz! - Şefik) Espriyi içeriği ve çizgi film tarzındaki grafikleri ile oyuncuyu eğlendirmeyi vaat eden, basit görüntüsünün aksine oynaması gerçekten beceri isteyen bir oyun. TF2'nin esas amacı, karşılıklı iki takımın bir bölümdeki görevi yerine getirme çabasından ibaret. Bir turda mavi takım, diğer turda ise kırmızı takım savunma yapıyor ve bu durum sıra ile değişiyor. Örneğin; Gold

Oyunda birbirinden zevkli görevler mevcut. Capture the Flag modunun aynısı olan rakibin istihbarat çantasını kapıp kendi üssümüze götürme ve tabii ki bunu yaparken rakibin de aynısını yapmasını önlemeye çalışarak puan yapmak için çabaladığımız bölüm bulunmakta. Capture the Point modunu andıran bölümler ise belli bir bölgeyi işgal etmek üzerine kurulu. Mesela bazı bölümlerde tamamen savunan takım olup (misal) kırmızı takımın kontrol bölgelerini ele geçirmeye çalışırken başka bir bölümde ise sahipsiz kontrol noktalarını diğer takım ile çarpışarak ele geçirmeye ve bölümü bitirmeye çalışıyoruz. Gold Rush ise benim en beğendiğim mod. Madencilerin kullandığı bir içinde bomba olan maden arabasını raylar üzerinde sürükleyerek kontrol noktalarına getirmeye çalışıyoruz. En son kontrol noktası ise düşmanın üssü oluyor ve bombayı orada patlatınca bölümü kazanıyoruz. Maden arabasını hareket ettirmek için tek yapmamız gereken arkasına geçip onu itirmeye çalışmak, ama tam önünüzde size ateş kusan düşmanlarınız olduğu için bunu yapmak hiç de kolay olmuyor. Deathmatch ise benzerlerinden biraz daha sıra dışı. İki takım birbirlerini öldürmekten başka bir amaçları olmadan oyuna başlıyor. Eğer olur da ölürseniz tekrar canlanmıyor ve o raundun bitmesini bekliyorsunuz. Hangi takımın bütün üyeleri ölürse o kaybediyor ve diğer kazanıyor.

Artık online oyunların vazgeçilmezlerinden olan achievements, TF2'de de mevcut.

Rush haritasında bomba yüklü maden aracını rakip üssün içine itelemeye çalışırken, bir başka bölümde belli alanları ele geçirmeye çalışıyoruz. Tabii ki bütün bu dediklerimi yaparken bireysel başarı hırsıyla gözü dönmüş oyunculardan oluşan takım değil, takım halinde oynamasını becerebilen ekip başarıya ulaşıyor. "Takım" demişken isterseniz seçebileceğimiz sınıfları inceleyelim önce.

TF2'de seçebileceğimiz sınıflar ofansif, defansif ve destek sınıfları olmak üzere üçe ayrılmış durumda. Bu sınıfların oyun içindeki dengesi, takımınızın mücadeleyi kazanıp kaybetmesindeki en önemli etkeni oluşturuyor. (Örneğin; takımınızda Medic yoksa hapi çoktan yuttunuz demektir.)

Belli özel görevleri yaparak kilitli sıfatları açıyor ve bunu belli sayıda yapınca sonunda yeni silahlara kavuşuyoruz. Bazılarını yapmak ciddi derecede zor! Yani Pyro ile elinize yakın dövüş silahını alıp sekiz adamı üst üste nasıl öldürebilirsiniz ki? Hangi görevleri becerdiğinizizi ya da hangisinde ne kadar ilerlediğinizi oyunun ilk ekranından Achievement'i seçerek görebilirsiniz.

Hangi sınıfı oynarsanız oynayın, eğer takım oyuncusu değil iseniz bu ölü olduğunuz anlamına gelir. Siz ölü iseniz takımınız da muhtemelen kaybedecektir. Mesela Medic oynuyorsanız belli bir adamın peşinde koşmak yerine bütün takım arkadaşlarına yardım edecek şekilde ortalıkta dolanmanız faydalı olacaktır. Böylece ne zaman diğer arkadaşlarınız "E" tuşuna basıp "Medic!" diye bağınca onları haritada görebilir ve yardımlarına koşabilirsiniz. En eğlenceli sınıflardan Spy oynar iken ise sabırla davranıp gereken yerlerde görünmez olup, enerjinizi saklamalısınız. Ve unutmayın, asla ve asla Medic kılığına girmeyin, çünkü Medic kılığına giren ajanların karakterlerinin altında Ubercharge kutusu görünmez ve uyanık oyuncular hemen sizi fark edip mermi yağmuruna tutarlar.

Ciddiyetten uzak, eğlenceli ve çok hareketli bir oyun isteyen oyuncuların Team Fortress 2'ye göz kırpmalarını tavsiye ederim. Nişan alma kabiliyetinize ve hızlı reflekslerinize güveniyorsanız şimdiden Steam'ı kurmaya başlayın. 🎮



OFANSİF, SCOUT

Kafasındaki beyzbol şapkasıyla oyunun en çevik karakteri. Çok hızlı koşabiliyor ve iki kez hızla zıplayabiliyor. Silahı, Scattergun denen yakın mesafeli bir tüfek. Hareket halindeyken yakın mesafeden çok etkili atışlar yapabilirseniz oyundaki en tehlikeli oyuncu olabilirsiniz.



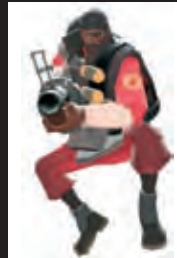
OFANSİF, PYRO

Kafasındaki gaz maskesi yüzünden mıy mıy konuşan sınıftır. Alev makinesiyle yakın mesafeden ağır hasar verir. Onu öldürseniz bile yanmaya devam edeceğiniz için -eğer sağlığını arttırmamanın bir yolunu bulamazsanız- tost olarak ölmeniz kaçınılmazdır. Ayrıca silahı ile hava basarak yakınına gelen düşmanları uzağa itebilir.



OFANSİF, SOLDIER

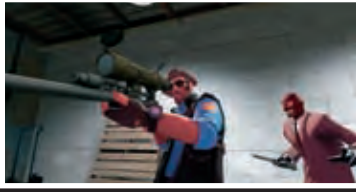
Omzuna kondurduğu roketatıyla ortalığı bomba delisi yapan karakter. Rocket Jump sayesinde bir hayli yükseğe sıçrayabiliyor. Rakibinizin nereye gideceğini tahmin ederek ayaklarına doğru ateş ederseniz Splash Damage dediğimiz teknik ile çok can yakabilirsiniz.



DEFANSİF, DEMOMAN

Grenade Launcher ve Sticky Bomb Launcher adında iki silah kullanır. GL, adından anlaşılacağı üzere el bombası atıyor ve özellikle dar koridorlarda ölüm saçıyor. SBL ise bombayı, fırlattığı noktaya yapıştıran bir silah ve bombanın yapıştığı yerden farkında olmadan geçen oyuncular için ölümcül sonuçlar doğurabiliyor.

AVA GİDEN AVLANIR!



İyi bir Spy; enerjisini nerede, nasıl kullanacağını bilerek görünmez olur ve düşman safların arkasına görünmez olarak sızar. Bunu beceremez ise hemen kılık değiştirir. Fakat iş, kılık değiştirmek ile bitmez; fark edilmemek için şüphe çekmeden hareket etmek lazımdır. Bütün bunlar yapılabilsen aynı resimde görüldüğü üzere mükafatımız çok zevkli olacaktır. Düşman hattına başarı ile sızmış bir Spy, bıçağını çıkartmış dürbünü ile karşı evin kızını izlemeye çalışan Sniper'a iyi bir ders vermeye hazırlanıyor.

Elinizde bıçak varken düşmanınıza sinsi sinsi yaklaşın.



Mücadeleden bitkin düşen oyuncuları bırakın, uyusunlar.



DESTEK, SPY

Oynaması çok zevkli bir sınıftır. Görünmez olabilir, karşı takımın adamlarının kılıfına girebilir ve taşıdığı bıçakla arkadan saldırdığı takdirde tek vuruşta düşmanı öldürebilir. Ayrıca taşıdığı çanta ile mini taretleri etkisiz hale getirebilir.

DESTEK, SNIPER

Bildiğiniz keskin nişancı. Kafadan vurduğu zaman tek mermiyle düşmanı indirir. Fakat oyun çok hareketli olduğu ve genellikle dar alanlarda geçtiği için oynaması zor bir sınıftır.

DESTEK, MEDIC

Elindeki garip silahla takım arkadaşlarını iyileştirir. Tuşa sürekli basılı tuttuğunuzda silahı "Übercharge" moduna geçer ve bu durumda hem iyileştirdiğiniz kişi, hem de siz kısa süreliğine ölümsüz olursunuz.

DEFANSİF, ENGINEER

Oyunun en ilginç sınıflarından biridir. Mini makineli tüfek kulesi, dispanser, mühimmat deposu ya da teleporter kurabilir ve bunları geliştirebilir. Dezavantajı ise metal olmadan çalışamaması ama metal ihtiyacını ölen oyuncuların silahlarını toplayarak giderebiliyor.

DEFANSİF, HEAVY

Arkasına iki Medic aldığı zaman defansiften çok ofansif sayılabilecek bir sınıftır. Ağır mitralyözle feci hasar verir fakat hedefi tutturması kolay değildir. Oldukça ağır hareket etmesi en büyük dezavantajdır.

BAĞIMSIZ

Strange Attractors 2

Çek, it, sektir, çabala!

Penny Arcade sayesinde keşfettiğim bir oyunla karşınızdayım. Pek sevgili Penny Arcade de bu oyunu düzenledikleri PAX fuarında keşfetmiş. Oyunu üreten Ominous Development ise bu oyunun planlama aşamasında neler hissetti, bu konuda pek bir fikrim yok.

İşin özünde eğlenceli bir oyun Strange Attractors 2. (Birincisi ya piyasaya hiç çıkmadı ya da oyun çöplüğünde kaybolup gitti yıllar önce. Ve az önce kontrol ettim, birinci oyun da firmanın sitesinde indirilebilir olarak bekliyormuş.) Oyun, aynı tilt makinelerindeki gibi bir devamlılığa sahip ve bu sayede bir saniye bile sıkılmıyorsunuz. Tabii ki haklı olarak soracaksınız: "Ne yapıyoruz da sıkılmıyoruz?".

Efendim, bu oyunda amacımız bir adet topu, bir adet geçitten geçirmek. Topumuz kuşbakışı görüntüde kafasına buyruk hareket ediyor ve şerefsiz geçit de ancak istediği güç küreleri top tarafından toplanırsa açılıyor. Topu kontrol etmek için mouse'umuzun sol ve sağ tuşlarını kullanıyoruz. Sol tuş topun çeşitli alanlar tarafından çekilmesine, sağ tuş ise bu alanlar tarafından itilmesine sebebiyet veriyor. (Bilgilerinize arz ederim. - Elif) Mevzubahis topumuz da bizim hareketlerimize göre sınırları belli alanda, oradan oraya sekiyor ve nihayetinde geçitten geçerek bir diğer bölüme ulaşmaya çalışıyor.

Oyunun en büyük artısı, hiç düşmeyen tempo-

su kuşkusuz ki. Fakat fizik motorunun bayağı iyi işliyor olması da bu ilginç oyunu benzerlerinden bir adım öteye taşıyor. Bunun üstüne kaliteli ve özenerek yaratılmış grafikleri ve hatta müzikleri de eklersek, tadından yenmeyecek bir oyun çıkmış oluyor karşımıza.

Orijinal olduğu kadar eğlenceli de olan Strange Attractors 2'yi her boş vaktinizde oynayacağınızdan emin olabilirsiniz. Şiddetle tavsiye etmekten ötesini yapamayacağım sanırım. ☺

YAPIM Ominous Development
WEB www.ominousdev.com/games.php
FİYAT 14.95 dolar

9



Stonewall Penitentiary (Demo)

Bari gysilerimi almasaydınız...

Aventure oyunlarının başında pek fazla zaman harcamayı beceremesem de (Ya biri kapıma dayanır, ya yazılacak tonlarca yazı vardır, ya tatile çıkmam gerekiyordur vb.) fırsatını bulduğum an kendimi senaryonun içine bırakır, oyunda ele geçirmiş olduğum bez parçasıyla neler yapabileceğimi deneyip dururum.

Stonewall Penitentiary de sizi bolca bu durumla baş başa bırakan bir oyun. Daha oyunun başında ellerinizdeki bağları kesmek için odanın içinde dört dönüyor ve gider kıvamındaki oyuğun kenarıyla bağları kopartıyorsunuz. Peki neden elleriniz bağlı ve neden o kapı kilitli? Böyle bir durumun içine çekilmiş olmanızın tek nedeni, manyağın tekinin sizi yatağınızdan alıp bir hapisane hücreesine kilitlemiş olması. Sizinle birlikte altı kişiyi daha kaçırın bu kişi hakkında tek bildiğiniz şey, bu katilin o altı kişiden biri olduğu...

Kime güveneceğinizi bilmediğiniz, ne yapacağınız hakkında en ufak bir fikrinizin olmadığı, adeta Saw esintileri yatan bir oyun Stonewall Penitentiary. Oynanışından çok senaryosuyla ön plana çıkıyor zira oynanışta ilginç hiçbir şey yok. Etrafta bulduğunuz nesnelere yanınıza alıyor, türlü türlü

kombinasyonlarla deniyor ve hikayede bir adım öteye gitmeye çalışıyorsunuz. Tamamıyla üç boyutlu grafiklerle bezeli olan oyun dünyası, bu grafikleri pek güzel yansıtmıyor olsa da serbest bir yapıma göre gayet yeterli bir görseleğe sahip.

Ne yapacağınızı bilememek, pislikle örtülü grafiklerden sıkılmak ise bu oyunda karşılaşacağınız problemler arasında değil. Stonewall Penitentiary maalesef biraz fazla bug'lı. Üstelik öyle bug'lar var ki oyunda tüm oyun zevkinizin yitip gitmesine neden olabiliyor. (Oyunda daha fazla ileri gitmenizi engelleyecek türden hatalar.) Daha önce iki oyunuyla (Lifestream ve Shady Brook) dikkatleri üstüne çeken yapımcının bu oyununa, henüz tam sürümü bitmemiş olsa bile yer verdim zira bu oyundan umutluyum ve fakat oyunu sanki daha uzun süre bekleyecekmiş gibi geliyor. Bakalım karşımıza ne çıkacak... ☺

YAPIM Christopher M. Brendel
WEB www.upforums.com/stonewall/
FİYAT Belli değil



BEDAVA

Ben There Dan That

Adventure oyunlarına esprili bir yaklaşım

Mesela az önce Stonewall Penitentiary'nin demo incelemesini okudunuz. Oyunun ne kadar ciddi bir senaryosu bulunduğunu anlamış olmalısınız. Bir de bazı adventure oyunları var ki bunlar direkt olarak komedi üstüne kurulmuş olur. Komik bir hikayeye sahip olanlardan daha da esprili olanlar ise Ben There, Dan That'in yaptığı şekilde, bulunduğu türün klişeleriyle dalga geçen oyunlardır. Bir "point&click adventure" olan bu oyunda, diyelim ki bir şeyleri almak için kullandığımız komutu, oyunda bize eşlik eden arkadaşımızın poposunda kullandığımızda, "Onu neden elleyeyim ki?" diyor karakterimiz. Mantıklı. Aynı şekilde, arkadaşımız gereksiz bir objeyi almak istediğinde karakterimiz, "Bunu şu an alıp oyun boyunca yanımızda taşımamız sence anlamlı mı? Gerekirse geri dönüp alırız." diyor. Bu da mantıklı. Bu tip detaylar oyunun genelinde o kadar fazla ki senaryoyla ilgilenmeyi kesiyor ve diyaloglardaki esprilere



yoğunlaşıyorsunuz. Adventure türüne saygısını oyunun en başından belli eden bu eğlenceli yapımı tüm adventure fanatikleri denemeli. 🎮

TÜR Adventure
YAPIM **Zombie Cow Studios**
WEB www.zombie-cow.com

8.9

Facewound

Koca kafalı zombilere ölüm!

iki boyutlu oyunların garip bir cazibesi var ve tahminimce bu cazibeye en çok, ortada sadece 2 boyutlu platform oyunları varken oyun dünyasına adım atanlar kapılıyor. Örneğin Bionic Commando: Rearmed, oyun oynamayı unutan insanları bile ekran başına toplamayı başardı geçen günlerde. Oynanışı basit, eğlencesi bol bir tür 2 "yandan ilerlemeli" oyunlar ve Facewound da bu formülü bayağı iyi kullanıyor diyebiliriz.

Yıllar öncesinin oyunu Abuse'a

ve bu sayfalarda yer verdiğimiz TAGAP'a benzetebileceğimiz Facewound, kahramanımızın, elinde bir adet tabancayla türlü türlü zombinin kafasını patlatmasını konu alıyor; daha da ötesine değinmiyor. Birkaç bölüm boyunca sadece tabancamızı kullanabiliriz ama yeşil, plütonyum ve benzeri nesnelere daha iyi silahlara kavuşabiliyoruz. Mesela bir adet Desert Eagle ile daha fazla hasar veriyor, el bombaları satın alarak aynı anda onlarca zombiyi parçalara ayırıyor, bir elektrikli testereyle yürüyen bir biçerdövere dönüşüyoruz. Oyunun karmaşık grafikleri başta rahatsız etse de ilerleyen zamanlarda buna da alışıyor ve kendinizi sadece zombileri kafalarından vurmaya odaklıyorsunuz. Üç saatlik ekrana aralıksız baktığınızı fark ettiğinizdeyse, iş işten geçmiş oluyor. 🎮

TÜR Aksiyon
YAPIM **Garry Newman**
WEB www.facewound.com

7.5

Broken Sword 2.5

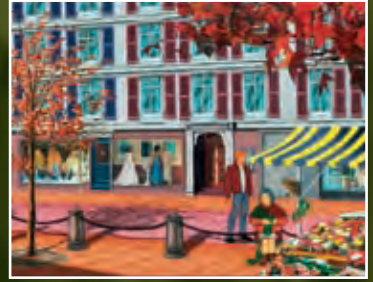
Böyle bedava oyun mu olur?!

Tepkimi mazur görün. Onca oyun gördüm, milyon dolarlar harcanmış içi boş; onca bedava oyun gördüm kendi yağında kavrulmaya çalışırken yitip gitmiş... Lakin hiç Broken Sword 2.5 gibisini görmedim. Broken Sword 2 ile 3 arasındaki olaylara değinilen bu adventure oyunu, öylesine kaliteli ve öylesine başarılı ki parayla satılsa yüzlerce alıcısı olur. Grafikler zaten tamamıyla sanat eseri kıvamında. Broken Sword 2'nin ruhuna uygun bir biçimde tasarlanan mekanlar ve karakterler, mükemmel bir senaryo ve oynanışla birleşmiş, ortaya da bedava olduğuna hala inanmadığım bir oyun çıkmış. George'un Templar'ların hala var olduğunu keşfettiği hikayesinde ilginç senaryo detaylarına rastlayacak ve oyunu merak içerisinde oynamaya devam edeceksiniz. Broken Sword 2.5 hakkında beni rahatsız eden yegane nokta ise oyunun sadece Almanca seslendirilmiş olması. Almanca'dan hiç haz etmediğim için kulağım biraz rahatsız oldu ama İngilizce alt yazılar sayesinde oyunu oynamayı başardım. Bu ayki adventure bolluğunun en iddialı

ismi olan Broken Sword 2.5'i şu an oynamıyorsanız bir yerlerde hata yaptığınızı bilin. 🎮

TÜR Adventure
YAPIM **Mindfactory**
WEB www.brokensword25.com

9.1



Action Doom 2: Urban Brawl

Paint'ten fırlamış gibi...

Bir oyunun FPS bakış açısına sahip olması başka bir şey, direkt olarak FPS olması başka bir şey. Misal, Urban Brawl FPS bakış açısından oynanan bir beat'em up. Yani Final Fight'ı FPS gibi oynadığınızı düşünün. Hazır bunu düşünmüşken, grafikler, Cel-shade tekniğiyle hazırlayın ama bu tekniği olabildiğince kötü kullanın. Özellikle renkler konusunda hiçbir şey bilmediğinizi ve sadece temel renklere hakim olduğunuzu hayal edin. Evet, kafanızda oluşan oyunun adı Urban Brawl'dan başkası değil.

Oyun hakkında beğendiğim birkaç şey var. Öncelikle bazı ilginç detaylara dikkat çekilmiş. Mesela bir şişeye saldırmak için kahramanımız önce şişenin içindekini içiyor ve ancak ondan sonra bu şişeye saldırıyor. Şişeyi bir



silah olarak sonsuza dek kullanabileceğinizi sanıyorsunuz ve birkaç vuruşta şişenin dağıldığını görünce, ne kadar yanlış olduğunuzu anlıyorsunuz. Bunun gibi ufak detayların dışında ise bu oyunun başında oturmak için biraz fazlasıyla sıkılmış olmanız gerektiği kanaatindeyim. (Ya da sisteminizin yıllar öncesinden kaldığını varsayabilirim.) 🎮

TÜR Aksiyon
YAPIM -
WEB action.mancubus.net

6.1



PC Bakımı

Parçaların montaj ve bakımı

Bilgisayar parçaları herkesin de bildiği gibi hassas bileşenler. Statik elektrik, su, toz ve nem bu parçaların ömrünü sona erdirmek için yeterli. LEVEL Donanım ekibi olarak bu ay sizlere, bilgisayarınızdaki parçalara neleri yapıp, neleri yapmamanız gerektiğini açıklayarak PC'nizin ömrünü uzatmanızı sağlıyoruz. Hem "oyuncu" dediğin, bilgisayarının bakımını eksik etmemeli; öyle değil mi?

Kasa

Uzun ömürlü bir sistem için en önemli bileşenlerden biri kasadır. Sistemin havalandırması, parçaların konumu, statik elektrik yayılımı ve tozdan koruma gibi görevler kasadan sorulur. Bu yüzden menşei belirsiz sac kasalar yerine, paraya kıyıp, iyi iççilik eseri olan kaliteli kasalar kullanmak uzun ömürlü bir sistem için ilk adım olacaktır.

Kasanızın havalandırmasından başlayalım. Her kasada mutlaka bir egzoz fan olması gerekiyor. Sistemin oluşturduğu sıcak havayı dışarıya atmak, genelde kasanın arkasında yer alan fakat yine kasanızın üst kısmında veya kenar kapağında da bulunabilen egzoz fanın görevidir. Eğer sisteminizde böyle bir fan yoksa mutlaka bir tane takmanız gerekiyor. Aksi takdirde yaz aylarında aşırı ısınan sistem, içerideki hava dışarı atılmadığı için parçalara zarar verebilir. Yine kasanın ön kısmında yer alan ve içeriye fazladan hava vererek hava dolaşımı yaratan bir fan da uzun ömürlü bir sistem için olmazsa olmazlar arasında. Bu fanın önünde ise bir filtre olması kasaya istenmeyen tozların girmesini engelleyerek parçalarının daha uzun ömürlü olmasına katkıda bulunacaktır. Kasadaki elektrik kaçakları ise bir başka sorun. Bu sorunu çözmek için ise anakart ile kasa arasında plastik vidalar kullanabilirsiniz. Ayrıca yine kaliteli bir güç kaynağı, elektrik kaçağı oluşturmayacağı için kasanızdaki bileşenlerin zarar görmesini engelleyecektir.

Son olarak şeffaf akrilik kasaların toz mıknaştırıcı olduğunu belirtmekte fayda var; bu kasalardan uzak durmanız sisteminiz ve sağlığınız için faydalı olacaktır.

Anakart

Balık baştan kokar misali anakart için en önemli işlem montajdır. Montaj esnasında kesinlikle anakartınızı kasaya kaynak yaparcasına vidalamayın. Yani vidaları sonuna kadar inatla sıkmaya çalışmayın. Hafif bir güç vererek vidayı sıkarsanız ideal noktada sıkma işlemini bitirebilirsiniz. Hatta mümkünse vidalama için matkap kullanabilirsiniz. Bu sayede anakartı kasaya çivilememiş olursunuz ve bu da anakart ile kasa arasındaki olası statik elektrik akışını engelleyeceği için kartın ömrünü uzatacaktır. Yine anakartın aşırı gerilmesi de hem kartın kendisine, hem de anakarta takılı diğer bileşenlere zarar verecektir. Montaj öncesinde elinizi kasanın metal bir kısmına dokundurursanız vücudunuzdaki statik elektriği atarak parçalar için herhangi bir tehlike arz etmemiş olursunuz. Yoksa parçalarınızı kendi elinizle yakmanız işten bile değil.

Anakartınızı temizlerken elektrikli süpüre kullanmak da büyük tehlike arz ediyor. Tozları çekerken oluşan statik elektrik yüzünden düğmeye bastığınızda suratınızda oluşacak ifade pek hoş olmayabilir.

Anakartınızın ömrünü arttırmak için yapabileceğiniz daha birçok şey mevcut. Bunlardan biri, eğer çok ısınıyorsa kuzey ve güney köprüsü için ek fan takmak olabilir. Kuzey köprüsü hemen işlemcinin altında yer alırken, güney köprüsü ise SATA girişlerine yakın bir yerde ve anakartın sağ alt kısmında yer alır. Piyasada bu kısımlar için hem aktif, hem de pasif soğutma çözümleri bulabilirsiniz. Hatta eğer gerçekten high-end bir soğutma istiyorsanız su soğutmayı dahi tercih edebilirsiniz. Fakat su soğutmanın bakımı da bambaşka bir uğraş gerektiriyor; haberiniz olsun.

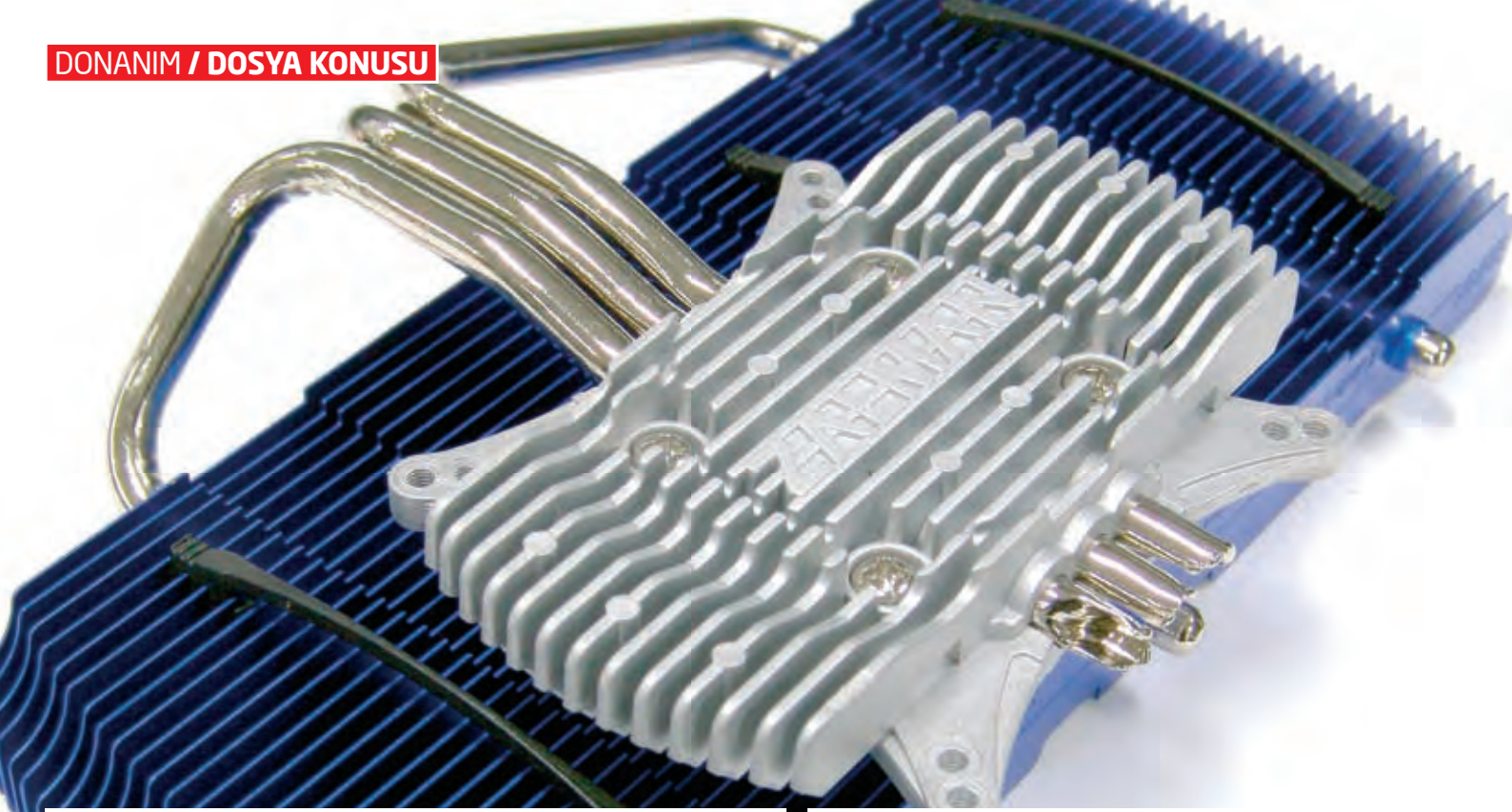
Ekran Kartı

Ekran kartınızın uzun ömürlü olması sizi büyük masraflardan kurtarabilir. Zira ekran kartları ucuz bileşenler değil. Öncelikle ekran kartı için en zararlı etkenin ısı olduğunu belirtelim. Çünkü ısı, kartın GPU, RAM ve güç fazları gibi diğer bileşenlerine zarar verdiği gibi kartın üzerindeki lehimleri bile yumuşatabiliyor. Bu da kartın daha kısa sürede elektrik kaçakları vermesine ve ömrünün dolmasına neden oluyor. Isıyı önlemek için kartın soğutmasını değiştirebilirsiniz. Piyasada bu konuda gerçekten yüzlerce çeşit mevcut. Su, pasif ve aktif soğutma seçenekleri sayesinde isterseniz kartın ısısı 50 derecenin bir derece daha üstüne çıkmaz. Eğer garantiyi kaybetmekten şüphe ediyorsanız bunun içinde bir kolaylık var elbette. Kartın fan dönüş hızını ATI Tool, Riva Tuner ve ATITrayTools gibi yazılımlarla Windows üzerinden artırabilir veya doğrudan

BİLEŞENLERİNİZ İÇİN UYGUN SOĞUTMA ÇÖZÜMLERİ

Bu listeden kendinize uygun fiyat ve performans sunan bir marka seçip bileşenlerinizi "soğutabilirsiniz".

Anakart	Thermaltake / Zalman / Coolink / Levicom / Xilence / Noctua / Antazone
Ekran Kartı	Arctic Cooling / Thermaltake / Akasa / Zerotherm / Cooltek / Zalman / Sparkle / Cooler master / Coolink / Titan
İşlemci	Zalman / Thermaltake / Akasa / Xilence / DCZ / Sunbeam / Titan / Scythe / Arctic Cooling / Noctua / Cooler Master / Zerotherm / Manhattan
Bellek	Thermaltake / Arctic Cooling / Xilence / DCZ
Sabit Disk	Xilence / Akasa / Antec / Zalman



→ kartın BIOS'unu modifiye ederek fan hızını devamlı yüksek tutabilirsiniz. Her ne kadar bu işlem beraberinde biraz gürültü getirirse de paranızın cebinizde kalmasını sağlayacaktır.

Yine ekran kartınıza overclock yapmak da kartın ısısını artıran bir başka etken. Bu yüzden kartın standart saat frekanslarına dokunmamakta fayda var. Kısa vadede OC herhangi bir sorun teşkil etmiyor gibi gözükse de kartı çok uzun süre bu şekilde kullanmak overclock miktarına göre bileşenlerin ömrünü kısaltabilir.

İşlemci

Diğer tüm bileşenlerde olduğu işlemci için de soğutmanın çok önemli bir yeri var. "İyi bir işlemci soğutması yapmak için en önemli parça fanidir" diyeceğimi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. İyi bir işlemci soğutması için en önemli etken termal macundur. İsterseniz en kaliteli bakır soğutucuyu takın, soğutucu ile işlemci arasında termal macun olmadıktan sonra herhangi bir ısı iletimi gerçekleşmeyeceği için aldığınız fan süs eşyasından farksız olacaktır. Zaten dikkat ederseniz kaliteli fanlar beraberinde mutlaka termal macunları ile birlikte satılır. Bunun için, işlemcinizin ömrünü artırmak istiyorsanız kaliteli bir termal macun kullanmanız şart. Hatta çoğu durumda, yeni bir fan satın almanıza bile gerek yok. Özellikle Core 2 Duo ve Athlon X2 ve sonrası işlemci serileri çok az ısındıkları için bu işlemcilerin termal macunlarını yenilemek, soğutma işlemi için yeterli olacaktır. Fakat Pentium 4, Pentium D, Core Duo (Core 2 Duo değil!) ve ilk çıkan Athlon işlemcilerden kullanıyorsanız hem iyi bir fan, hem de iyi bir termal macun kullanmanız şart. Yine overclock da işlemciler için ömür kısaltan bir etken. Zira "overclock" demek "ekstra voltaj" demek. Ekstra voltaj da işlemcide voltaj sıçramaları ve sonucunda da ekstra ısı oluşturacağı için silicon wafer'ların ömrünü azaltacaktır.

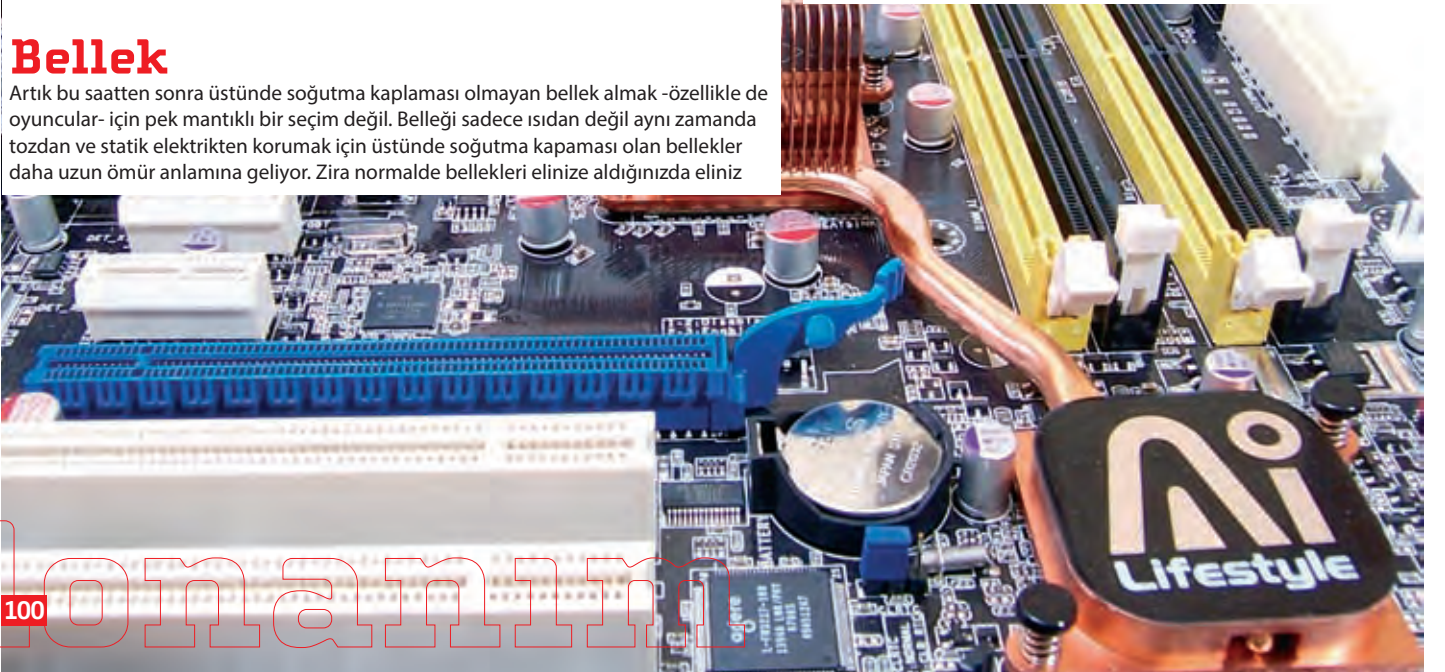
Bellek

Artık bu saatten sonra üstünde soğutma kaplaması olmayan bellek almak -özellikle de oyuncular- için pek mantıklı bir seçim değil. Belleği sadece ısıdan değil aynı zamanda tozdan ve statik elektrikten korumak için üstünde soğutma kaplaması olan bellekler daha uzun ömür anlamına geliyor. Zira normalde bellekleri elinize aldığınızda eliniz

doğrudan bellek çipleriyle temas ettiği için bu tehlikeli bir durum arz ediyor. Yine bellekler doğrudan işlemcinin yanında yer aldığı için çok miktarda toza maruz kalıyor. Bu toz da elektrik kaçaklarına ve statik elektriğe neden olarak bellek modüllerinizin ömrünü azaltabiliyor. Bu yüzden ister belleklerinize soğutma kaplaması takabilir, isterseniz de doğrudan soğutmalı bellekler tercih ederek belleklerin uzun bir ömrü sizinle birlikte paylaşmalarını sağlayabilirsiniz. Kapanışta belirtelim; overclock da belleklerin ömrünü kısaltması için yeterli bir neden.

Sabit Disk

Adı üstünde sabit disk... Kasaya sıkıca monte etmeniz gereken bir bileşendir sabit disk. çünkü içinde dakikada 7200 devir yapan bir motor ve bu motorun döndürdüğü plakalara insan gözünün göremeyeceği yakınlıkta olan fakat temas etmeyen bir yazma - okuma kafası bulunduran bir bileşendir sabit disk. Bu yüzden her sinirlendiğinizde kasanızı çalışırken tekmelemeyin ve sabit diskinizi sıkıca monte edin. Yine birden çok sabit diskiniz varsa bu diskleri balık istifi gibi üst üste monte etmeyin. Ayrıca kasanızın önünde veya sabit disklerin altında yer alacak bir fan, sabit disklerinizin ömrünü artıracaktır. Son olarak sabit disklerin format atılınca ömrünün azaldığı gibi saçma sapan bir şey olmadığını da belirtmek istiyoruz. Sabit disklerinize iyi davranın "DVD'den sabit diske" Recep Baltaş'ı üzmeyin. ☺



Sapphire HD 4870 Toxic

GDDR5'te "çok özel" soğutma

HD 4870'in incelemesini kart piyasaya çıkar çıkmaz yapmış ve siz sevgili LEVEL okurları ile buluşturmuştuk. Fiyat/performans oranı ile bizi büyüleyen bu ekran kartının bugün elimizde olan yeni sürümü ise Sapphire'in çok özel bir soğutma teknolojisini barındırıyor. Bu özel soğutma sayesinde fabrika çıkışı artırılmış saat frekanslarına sahip olan ürün, zaten mükemmel olan HD 4870'in kalitesini daha da inanılmaz seviyelere taşıyor. Gelin yakından inceleyip önce özelliklerini sonra farklarını görelim.

HD 4870'de, 512 MB GDDR5 bellek, 256 Bit bellek arabirimi, 780 MHz çekirdek frekansı, 1000 MHz (4.0 Gbps) bellek frekansı, DirectX® 10.1 desteği, ATI CrossFireX çoklu GPU desteği, PCI Express® 2.0 bağlantı arabirimi, fizik hesapları yapabilme becerisi, ATI Avivo™ HD video ve görüntü teknolojisi ve HDMI üzerinden 7.1 ses gibi en son teknoloji özellikler mevcut.

Doyurucu özelliklerinden sonra bir de Toxic'in kutu içeriğine bakıyoruz. ATI CrossFireX™ köprü bağlantısı, DVI'dan HDMI'a dönüştürücü, DVI'dan VGA'e dönüştürücü, HDTV Component çıkış adaptörü, kurulum CD'si, Cyberlink PowerDVD, Ruby ROM, 3DMark Vantage ve kullanım kılavuzu ile kutu içeriği de kartın özelliklerinden geri kalmıyor.

Sapphire HD 4870 Toxic'i standart bir HD 4870 ekran kartından ayıran en önemli özelliği soğutması. Sapphire, soğutma için özel Vapor-X soğutma teknolojisini kullanıyor. Bu teknoloji sayesinde GPU ısındığında soğutma sistemi içindeki parçacıklar harekete geçip ısı boruları yardımı ile üst katlara doğru yol alıyorlar. Doğal olarak, bu defa üst katlarda yer alan soğuk parçacıklar, alt katlara iniyor. Bu döngü bu şekilde devam ettikçe ekran kartı mükemmel bir şekilde soğutuluyor. İşte Sapphire'in buhar çemberi bu şekilde çalışıyor. Ayrıca bu soğutma sisteminin çok sessiz olduğunu da belirtmemizde fayda var.

Kartın arka kısmına baktığımızda iki adet 6 Pin PCI-Express güç bağlantısına ihtiyaç duyulduğunu görüyoruz. AMD'nin bu konudaki tavsiyesi ise 600 Watt'lık bir güç kaynağı. Kartın fiziksel incelemesini bitirdikten sonra testlere geçiyoruz. İlk testimizi sentetik benchmark olan 3DMark Vantage ile başlıyoruz. Daha ilk testte HD 4870 Toxic bütün diğer HD 4870 modellerini geride bırakıyor. Bu testin ardından Call of Duty 4 açıyoruz. CoD4 özellikle bağımsız olarak tercih ettiğimiz bir test. Zira Crysis'in özellikle nVidia kartlar ile yüksek değerlere ulaşması testin tarafsızlığına gölge düşürüyor. Call of Duty 4'te GTX 260'ı bile geçen kart, dünyanın tek GPU'lu en hızlı ikinci kartı olmayı başarıyor. Kartın 1900x1200 HD çözünürlükte saniyede 92 kare

Test Sistemi	
Anakart	Asus P5E3 Premium WIFI-AP @n Edition
İşlemci	C2Q Q9450 @ 2.66GHz
Ekran Kartı	Sapphire HD4870 Toxic
Bellek	2GB Crucial Ballistix PC3-12800
Güç Kaynağı	Epowertec 1200w
Depolama	2x500 GB Seagate HDD RAID 0
Optik Sürücü	Lite-On 20X DVD+/-RW +DL
İşletim Sistemi	Windows Vista Ultimate

gösterebilmesi ise çok önemli bir nokta. Bir test de Unreal Tournament 3 ile yapalım diyoruz ve bu defa 1680x1050 çözünürlükte fakat 16x anisotropic filtering açık olarak test ediyoruz. Toxic burada da GTX 260'ı geçiyor ve GDDR5'in hakkını veriyor.

Testleri de bitirdikten sonra kartın ısı değerlerine göz atıyoruz. Boşta 52 derecede seyreden kart tam yükte 64 dereceye ulaşıyor. İlk çıkan kartların boşta 77, yükte ise 82 dereceye ulaştıklarını düşünürsek Sapphire'in Vapour Chamber teknolojisinin ne denli verimli çalıştığını anlayabiliriz.

Son olarak kartın güç tüketimine bakıyoruz. Sistemimiz tam yükte 255 Watt harcıyor. Yaklaşık dört ampule eşdeğer olan bu güç gayet rahatlıkla karşılanabilir. Zaten sisteminiz her daim tam yükte çalışmayacak. Kartın boşta iken 168 Watt harcaması beğenimizi kazandı. Sonuç olarak Sapphire bir kez daha Toxic serisinin kalitesini bizlere sunmayı başarıyor. 🏆

FİYAT Belli değil İTHALAT Penta, Datagate WEB www.penta.com.tr





Zalman CNPS9300 AT Bakır CPU Soğutucu

KIZGIN KUMLARDAN SERİN SULARA

Koreli firma Zalman'a ne kadar teşekkür etsek azdır. Firma'nın ürettiği ürünler tam da biz oyuncuların ihtiyaçlarına yönelik ürünler. Örneğin yüksek saat frekansına sahip bir işlemci-niz var ve ısınma sorunu ile başınız deritte ise veya ısınma sorunu olmasa dahi işlemcinize overclock yapıyorsanız, firmanın ürettiği soğutma çözümlerini kullanarak tüm bu sorun-ların üstesinden gelebilirsiniz. Bu ürünlerden biri de hem AMD, hem de Intel işlemciler ile uyumlu olan CNPS9300 AT modeli. Firmanın daha önce çıkardığı 9500 ve 9700 modellerini temel alan ürünün kasanızda bu eski modellere göre daha az yer kaplayacak olması büyük bir avantaj. Ürünün kutusunu açtığımızda Intel soket 775 işlemciler ve bütün AMD soket 740 ve üstü işlemciler için montaj aparatları çıktığını görüyoruz. Bunun yanında verilen termal macun ise işlemci ile fan arasındaki ısı iletimini en üst düzeye çıkarmayı başarıyor.

FİYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Gumen Bilgisayar WEB www.gumengroup.com

SANYO BLURAY'IN SINIRLARINI ZORLUYOR

Her ne kadar ülkemizde güçlü bir imajı olmasa da Sanyo, anavatanında Sony kadar prestijli bir firma. Firmanın insanlığa armağan ettiği son teknoloji ise 12x hızında BluRay lazeri. Bu da şu an kullanılan hızın yaklaşık iki katına denk geliyor. Bu yeni lazer sayesinde cihaz dört katmana kadar 12x hızda yazma ve okuma yapabiliyor. Bunun bize olan faydası ise 50 GB boyuta sahip olan BluRay diskleri PC'imize aktarmak için artık beklemek zorunda kalmayacak olmamız. Son olarak dört katmanlı disklerin 100 GB kapasiteye sahip ol-caklarını da belirtelim.

OCZ EliteXStream 800 Watt

800 WATT'LIK GERÇEK GÜÇ

OCZ yeni EliteXStream serisi güç kaynakları 800 Watt ve 100 Watt ile sınırları zorlamayı başardı. PC Power firmasının da yardımlarıyla yüksek kaliteli güç kaynakları üreten firma bunu ürettiği ürünlere verdiği "Elite" takısı ile kullanıcılara hatırlatmayı amaçlıyor. Bu ay elimize ulaşan ürün ise 800 Watt gerçek güç üretebiliyor. Ürünü elimize aldığımızda ilk dikkatimizi çeken modüler bir yapısının olmadığı oluyor. Yani diğer güç kaynaklarında yer alan sökülebilir kablo özelliği OCZ'de yer almıyor maalesef. Her ne kadar ilk bakışta cihazın üstündeki 12 cm fan biraz yetersiz gibi gözüksede üretici firmaların mantıklı bir açıklaması var: 12 cm fanların üretim kalitesi çok daha yüksek zira bu fanlar 13.5cm ve 14cm fanlara göre çok daha sıkı testlerden ve denemelerden geçiyorlar. Ürünün kablolarına göz attığımızda 24 pin güç kablosu ve 8 pin

PCI-E kablosu dikkatimizi çekiyor. Bu yeni kablolar sayesinde uzun süre standartlardan geri kalma-yacağınız kesin. Yine diğer kabloların da fazlasıyla yer aldığı belirtilmekte fayda var. Fakat bu kadar kablo olunca ortaya bir çöban salatası durumu da çıkmıyor değil. Ürünün için açtığımızda Hitachi yapımı ve -50 derece olan diğer güç kaynaklarının aksine- 105 dereceye kadar dayanıklı kapasitörleri görüyoruz. Ürünü test etmeye başladığımızda ise %50 ila %100 yüklemeye yaptığımızda elde ettiğimiz kararlı voltaj değerleri beğenimizi kazanıyor. Yine hiçbir zaman %85'in altına düşmeyen verimlilik ile OCZ bir kez daha kendini kanıtlayarak şimdiye kadar test ettiğimiz bütün güç kaynakları arasında kendine ilk üçte yer bulmayı başarıyor. Cihazı satın almadan önce tek düşünmeniz gereken ise fiyatı.

FİYAT 220 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim

WEB www.akortek.com



HIS Radeon HD 4850 IceQ 4 TurboX 512MB

ICE AGE BAŞLIYOR

IceQ serisi ile soğutmaya yeni bir boyut kazandıran HIS, bu soğutmaya daha da geliştire-rerek nihayetinde IceQ 4'ü de hazır etti. İlk çıkan referans tasarımlı HD 4850 kartların 90 dereceye kadar çıkmasından pek hoşnut olmayan firma bu kartın daha iyi bir soğutmaya sahip olması için kolları sıvamış. Bu durumda ilk dikkatimizi çeken tabii ki kartın tamamını kaplayan hatta bunun yanında kasanızdaki bir slotu da işgal eden -Gerçi bu slot hep boş kalır- bakır soğutucu oluyor. Burada dikkat edilen nokta, ilk çıkan HD 4850'lerdeki fanların olu-şan ısıyı kasanın içine geri göndermesi oluyor. Bunun yerine HIS'in HD 4850 IceQ 4 kartı olu-şan ısıyı bu ikinci slottan dışarı atarak hem kart hem de kasa soğutmasına katkıda bulunuyor. Soğutma konusunda piyasadaki en iyi çözümlerden birine sahip olan ürün yine fabrika çıkışlı hızlandırılmış saat frekansları ile göz dolduruyor. Bu bağlamda 625MHz olan çekirdek frekansı 685MHz'ye (%9.6'lık bir artış.) ve yine 1,986MHz olan bellek frekansı da 2,200MHz'ye (%10.8'lik bir artış.) çıkartılmış. Ürünü teste tabi tutduğumuzda boşa 49°C değerini alırken kart tam yüke iken gördüğümüz en yüksek değer 63°C oldu ki bu gerçek-ten de tam yükteki bir HD 4850 için buz gibi diye tabir edebileceğimiz bir değer. Testlere geçtiğimizde Call of Duty 4'te saniyede 70 kare gösterebilen referans HD 4850'ye karşın saniyede 81 kare gösterebilen HIS performansı ile de gözümüzü doyurmayı başardı. So-nuç olarak referans tasarım kartlardan 30 dolar daha pahalı olan ürün bu fiyatı soğutması ve hızı ile fazlasıyla hak ediyor.

FİYAT 207 Dolar + KDV İTHALAT Mascom WEB www.mascom.com.tr



5. VİTESE GEÇİŞ

Yüksek performanslı bellek üretimi yapan firmalardan bir de A-Data. Firmanın bu konuda sunduğu ürünler de tabii ki ilk etapta oyunculara hitap ediyor. LEVEL Test Merkezi'ne gelen 4 GB'lık Kit ise bu ürünlerden sadece biri. İki adet 2 GB'lık modülden oluşan bu kit çift kanal moda çalışıyor. Çift kanal bellek mimarisinden kısaca bahsedelim. Sisteme tek bir bellek taktığınızda anakartınız bu bellek ile sadece bir yoldan iletişim kurabilir fakat aynı marka ve model iki adet bellek taktığınızda sistem bu bellekler ile çift kanaldan aynı anda ve eşit hızda iletişim kurarak performansı arttırabilir. İşte bu yüzden kit alırsanız daha iyi bir performans elde edebilirsiniz. A-Data'nın sunduğu bellek kit'i ise 800 Mhz frekansı ve 5 ms gecikme süresi ile gayet iyi sonuçlar elde etti. Tabii ki bu sonuçlar ile yetinmeyen bizler beleklerin sınırlarını da zorladık. Aynı zamanda, bu kitlerin 800 Mhz'in üstüne çıktığını da belirlemekte fayda var. Ürünün üzerindeki 800+ ibaresi de bu özelliği vurguluyor. Biz de bunun ne kadar doğru olduğunu test ettik. 1066 Mhz'e çıkarttığımız bellekler bu hızda tepki süresini bir milisaniye artırarak CL6 seviyesine geldi. Fakat bu hızlar için 2.4 Volt gerekmesi olumsuz bir durum. Zira 2.4 Volt yüksek bir değer. Öte yandan kitlerin 800 Mhz'de çalışırken sadece 1.8 Volt'a ihtiyaç duyması ise beğenimizi kazandı. Sonuç olarak A-Data bizden tam puan alarak kasamızda yer almayı hak etti.

FIYAT 110 Dolar + KDV İTHALAT Endeks Bilişim WEB www.endeksbilisim.com



Logitech Cordless Desktop S520

İNCELİKTE KIRILACAK

Logitech başarılarını tekrar edebilen tecrübeli bir firma. Yenilikler yaparak risk de alıyor elbette ama mevcut tecrübesini yansıttığı rafine ürünler harika oluyor. Firmanın en son ürünlerinden biri de S520 kablosuz klavye ve fare seti. İlk bakışta bu setin en dikkat çeken özelliği fiyatı oluyor. 60 Dolar fiyat etiketine sahip olan ürün diğer Logitech ürünlerle karşılaştırıldığında ekonomik kalıyor. S520 kutusundan kablosuz klavye ve kuyruğu olmayan bir fare haricinde hızlı başlangıç kılavuzu, yazılım CD'si, garanti bilgileri, USB alıcısı ve dört adet AA kalem pil çıkıyor. Pillerin Duracell marka olduğunu söylemekte fayda var. Genelde Çin'den gelen ürünlerin içinden çıkan Çing-Çang-Çung marka pillere göre Duracell çok daha uzun bir ömre sahip. Sade bir görünüme sahip olan ürünün herhangi bir LCD paneli veya aydınlatmalı tuşu mevcut değil. Zaten bu fiyata bunu beklemek de pek mümkün değil. Cihazın bileklik koruması ise hoşumuza giden bir detay oluyor. S520 üzerindeki tuşlar düşük profile sahipler. Logitech F1 - F12 tuşlarını çift işlevli hale getirerek, dizüstü bilgisayarlardaki gibi yararlı bir özellik oluşturmuş. Yine Ctrl tuşuna ve bazı tuşlarla beraber basınca, standart klavyelerde yer almayan işlemler gerçekleştirilebilir de, beğenimizi kazandı.

FIYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Logosoft A.Ş. WEB www.logosoft.com.tr

ASUS'TAN KARA ŞÖVALYE RADEON HD

Daha önceden incelemesini yaptığımız HD 4000 serisinin GDDR5'li üyesi HD 4870 kullanıcılardan çok ilgi görüyor. İlk çıkan referans tasarımlardan sonra firmalar, ürünün soğutması üzerine değişikliklere giderek farklı soğutmaya sahip ürünler hazırlıyorlar. Asus'un bu konudaki çalışması ise Dark Knight EAH4870 DK/HTDI/512M adını taşıyor ve 512MB GDDR5 belleğe sahip. PCI-Express 2.0 ve CrossFireX desteği de kartın diğer özellikleri. Her ne kadar kullanıcılar hızlandırılmış saat frekansları beklesse de Asus maalesef bu konuda bir çalışma yapmamış.

OCZ DDR2 PC2-9200 Flex II 4 GB

SU SOĞUTMALI BELLEKLER

Intel'in yeni X48 yonga setinin gelmesiyle artık anakart üreticileri DDR2'yi bırakıp DDR3'e geçmeye başladı. Fakat yine de DDR2'nin performans bakımından altın çağını yaşadığı bu günlerde piyasaya gelen yeni ürünler DDR2 belleklerin hala ne kadar performanslı olduklarını ortaya koyuyor. En son elimize ulaşan OCZ Flex II ise performanslarının doruğunda 4 GB'lık bir takım. Fakat OCZ Flex II'yi özel kılan, sunduğu bu dev performans değil. Ürünün en büyük özelliği, su soğutmalı olması. Halihazırda kasanızda bir su soğutma sistemi mevcut ise, OCZ gerekli bütün bağlantı borularını ve aparatlarını ürüne gönderdiği için, belleklerinizi tesisata doğrudan monte edebilirsiniz. Sisteminde su soğutma olmayanlar için ise ürünün üzerinde bulunan metal kaplama düşünülmüş. Yani su soğutma zorunlu değil. Aslında belleğin adı olan Flex buradan yola çıkılarak verilmiş. Ürün, hem su hem de hava ile soğutabildiği için Flexible, yani esnek bir kullanım sunuyor. Ürünü satın alan kullanıcıların hız aşırma yapacaklarından emin olan OCZ, ürüne 2.15 V'a kadar güç verilmesine izin veriyor ve bu esnada ürün, ömür boyu garanti kapsamından da çıkıyor. Yüksek performans, hem su, hem hava soğutma desteği ve ömür boyu garanti ile OCZ bu üründe bizden tam not aldı. Yalnız satın almadan önce fiyat etiketini bir daha gözden geçirmekte fayda var.

FIYAT 208 Dolar + KDV İTHALAT AKORTEK Bilişim WEB www.akortek.com



DVD'den sabit diske teknik

Şimdi okullu olduk, sınıfları doldurduk. DVD'leri, sabit diskleri, elde avuçta ne varsa hepsini topladık, getirdik Edirne'ye pek sevgili donanım müdavimleri. Bu sene son sınıfa gittiğimi de sizlerle paylaşmak istiyorum. Üniversitede okuyan arkadaşlara başarılar, henüz bu kapılardan giriş yapmamış olan arkadaşlara ise çalışmak için bol bol zaman diliyorum. "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş olarak Edirne'de de mümkün olduğunca arkadaşlarımıza yardımcı olmaya çalışıyorum fakat "Öncelik her zaman siz sevgili LEVEL okurlarınıdır" deyip sorularınızı cevaplamaya başlıyorum. Herkese iyi dersler.

S: Selam Recep Bey. Ben Kaan; düzenli olarak LEVEL alıyorum ve artık soru sorma zamanı geldi diye düşünüyorum. Sistem Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, iki ayrı 250'şer GB HDD Seagate ile Samsung olmak üzere ve 8800 GTX. Soru da Race Driver Grid adlı oyun. Şimdiye kadar hiçbir oyunda sorun yaşamadım. Crysis, CoD4, PES 2008 gibi oyunları takılmadan oynayabiliyorum ama bu oyun açılmıyor; yani kuruyorum, simgesine tıklıyorum ama hiç bir şey olmuyor. Farklı birkaç PC'de denedim sorun olmadı. (CD'de sorun yok yani.) Kendi bilgisayarımda açamıyorum; yardımcı olursanız sevinirim. *Kaan*

C: Merhabalar. Sevgili Kaan, burada donanımsal bir sorun olmadığı çok açık. Sorunun yazılımlarla ilgili olduğunu düşünüyorum. Bu, işletim sistemi de olabilir, sürücüler de olabilir. İlk olarak ekran kartı sürücüsünü güncelle, daha sonra da bu adresten http://www.gamershell.com/download_28828.shtml oyunun en son yaması olan v1.2 sürüm yamayı indir ve kur. Sorun devam ederse DirectX güncellemesi yap. Yine devam ederse virüs taraması... O da olmazsa bu işin sonu formatla bitebilir. Format attıktan sonra oyun kesinlikle çalışacaktır.

S: Kolay gelsin. Sorunum telefonumu ve MP3 player'ımı kasadaki USB bağlantılarına taktığımda, belli bir süre durduktan sonra aletlerin çalışmaması. Bundan dolayı, bir süre sonra Windows'un tanımadığını belirten uyarılar

alıyorum. Daha önce böyle bir şey yoktu bu arada aygıtların ikisi de çalışıyor BIOS'dan dan USB'leri açtım hatta format da attım fakat bunca uğraştan sonra sonuç koca bir sıfır. Bunun bir çözüm yolu var mıdır? Hem telefon hafızası dolu, hem de aynı şarkılar sıktı. Teşekkürler, iyi çalışmalar. *Engin Cömert*

C: USB'ler maalesef sadece senin değil birçok kullanıcının kabusu, sevgili Engin. Eğer USB cihazlarını anakart yerine, kasanın önündeki bağlantılara takıyorsan bu sorunların olması normal zira anakarttan çıkan kablolar kasaya, kasadan da cihaza ulaştığı için aradaki mesafe artıyor. Bu da sinyal kaybına neden oluyor. Fakat USB cihazlarını anakarta takmana rağmen sorun yaşıyorsan anakartının kitapçığından, kartın üzerindeki USB, STD ve STB Jumper'ını bulman ve bu Jumper'ı var olan konumundan tam tersi konuma alman gerekiyor. Yani STB olan Jumper'ı STD konumuna alman gerek. Ayrıca bir de BIOS güncellemesi öneririm. Son olarak herkese seslenmek istiyorum: Anakart alırken bilinen

Recep Baltaş sunar servis

üreticilerin ürünlerini tercih ederseniz bu tür USB sorunlarını daha az yaşarsınız.

S: Merhabalar; yaş geldi 30'a ama oyun oynamaktan vazgeçemedim. Lakin bilgisayarım bir gün gözlerini bu dünyaya kapatana kadar... Ben de onu tekrar geri getirmenin yollarını aramaya başladım. "Power Supply nedeniyle anakart ve ekran kartı yanmış" dediler. "İyi" dedim. Bu parçaları değiştirdiler ve tekrardan dünyaya gözlerini açtı. Fakat bu da yetmedi demek ki. Oyunu oynamaya başladıktan (World of Warcraft) bir saat sonra bilgisayar kendine restart atmaya başladı. Biraz daha zorlayınca 30 dakikada bir bunu tekrarlamaya başladı ve hiçbir zevk alamamaya başladım. Yaptırdığım yerle konuştum birkaç fikir verdi ama artık çok sıkıldım. Yeni bir bilgisayar almak istiyorum lakin çok da büyük bir bütçem yok. Oyun olarak sadece WoW oynayabileceğim ve gündelik işlerimi yapabileceğim bir bilgisayar toplamak istiyorum. Yeni bir bilgisayar içinde ayırabileceğim maksimum miktar 750 YTL. Bu konuda yardım edebilirsiniz ne mutlu bana. Gidip de satıcıların eline düşmek istemem; ne verseler "Eyvallah" diyeceğim. Mailimi en kısa sürede cevaplayabilirseniz çok sevinirim. WoW dünyasında DC olmaktan arenada arkadaşım tarafından "noob" damgası yiyen ve bunların rating'leri 1700'den 1500'lere düşen iki karakterim beklemekte. *Cem Gezginti*

C: Cem Bey, öncelikle bu samimi yazınızı için çok teşekkürler. Mail tam adresine ulaştı. Bir WoW oyuncusu 750 YTL'ye oyuncu bilgisayarı istiyorsa biz de yardımcı oluruz o halde. Öncelikle başınıza gelenlerden dolayı üzüldüm. Bu yüzden tekrar üzülmemeniz ve ürünleri pahalıya almamanız için fiyatlarını da yazacağım. İşte 750 YTL'ye oyuncu sistemi; üstelik KDV dahil: ATHLON 64 X2 6000+ 107 Dolar, GIGABYTE-MA770-DS3 89 Dolar, KINGSTON 2 GB DDR2 800 36 Dolar, GECUBE-HD3850 99 Dolar, SAMSUNG-320 GB SATA2 16 MB NCQ 51 Dolar, LG-GH20N 29 Dolar ASUS-TA9A1 65 Dolar. Toplam: 562,56 Dolar. Sadece monitörü eksik olan bir oyuncu bilgisayarı... Anakarta ileride dört çekirdekli işlemci takmak da mümkün. Yine bellek, sabit disk

ve diğer bileşenler de ileride yükseltilebilir. Cem Bey, artık noob damgası yemekten kurtulabilirsiniz. Güle güle oynayın; oynadıkça bizi hatırlayın.

S: Merhaba sevgili Recep ve LEVEL ailesi. Direkt konuya geçeyim. Elimdeki orijinal diski bozulduğu aldığım orijinal filmi internet üzerinden, DVDRip formatında indirdim. Bu filmi Winrar ile açtıktan sonra kendi klasörünün içine koydum. Ne var ki problemim şu: Ne zaman o klasörü açsam, üç - beş saniye içinde bilindik "Windows Explorer" hatası ile karşı karşıya geliyorum. Biraz daha ileri gittiği zamanlar da oluyor ve bu hatanın üstüne bir de "Dr. Watson Postmortem Error" geliyor ve PC Log-Off'tan sonra kendine geliyor. Nedir bu? Dr. Watson kimdir? Kanımca Scherlock Holmes daki Dr. Watson değil bu. Yardım edebilirsen sevinirim. *Özgü Özyiğit*

C: Özgü merhaba. İlk olarak Dr Watson'ın hayatımda en nefret ettiğim doktor olduğunu belirtmek istiyorum. Kendisi, Microsoft'un işletim sistemine koyduğu ve hatalardan sonra ortaya çıkıp "Aaa ne oldu burada, bir bakayım" dedikten sonra kaza yerini firmaya raporlayan araçtır. Fakat bazen Sayın Watson'ın kendisi de hasta olabilmekte, malum kelin ilacı misali. Konumuza dönecek olursak, senin sorunun Codec'lerle ilgili. Sisteminde yüklü olan bütün Codec'leri sil

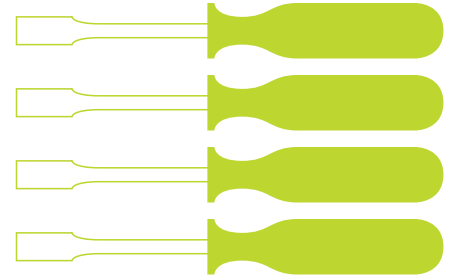
ve K-Lite Mega Codec Pack kur. Bu işlemden sonra sorun hala düzelmezse Windows'u güncelleme tavsiye ediyorum. Dikkat et, Dr. Watson'ın hastalığı sana da bulaşabilir.

S: Tüm LEVEL ailesine sonsuz selamlar. Yaptığınız bu işle ne derlere derman olduğunuzu bir bilseniz; ah ah... Hepinizi saygıyla yeniden selamlamak istiyorum. Bu size ilk mailim ama derginizi çok ama çok uzun zamandan beri takip ediyorum, edeceğim de. Neyse... Recep Abi'm sorularım şunlar: Elimde iyi bir PC alabilecek kadar bir miktar para var. Senelerden beri gelen, içimdeki "rahat oyun oynama" tutkusunu gidermem lazım. Bunun için bana en ucuz ama uzun vadede en iyi performansı alabileceğim, sorunsuz oyun oynayabileceğim bir PC yaratmanı istiyorum. Bir de ses sistemi alacağım; hangi marka olursa beni tatmin eder? (Şimdi deme "Benim ses sistemiyle ne alakam olur?!" diye. Oyundan zevk almak için ses vazgeçilmez bir unsurdur bence; değil mi abim?) Anakartlarda Gigabyte'ı mı, Intel'i mi seçerdin? Ekran kartlarında hangi marka sana daha cazip daha iyi geliyor? Çok iyi bir sistemde hangi RAM markası, o sistemi kaldırır? Sorularım bu kadar; mail'im dergide yayımlanırsa çok mutlu olurum. Şimdiden teşekkür ederim. Saygılar. Hepinize kolay gelsin. *Serkan Temren*

C: Sevgili Serkan, LEVEL ailesi adına seni ve tüm donanım müdavimlerini tekrar tekrar selamlıyorum ve sorularının cevabına geçiyorum hemen: 139. sayımızda sizlere hazırladığımız

dosya konusunda, hem ekonomik, hem de yüksek performanslı bileşenleri sunmuştuk. Bu dosya konusundaki sistemle üç yıl rahat rahat idare edebilirsin. Evet, ses sistemi oyuncuların vazgeçilmezi. Eğer bütçen ve apartmandaki amcalar / teyzeler için sorun çıkmayacaksa ben Logitech veya Creative 5.1 ses sistemlerini öneririm. Cihazın optik girişi olmasına dikkat et; bu sayede kablo salatasından kurtulmuş olursun. Anakart olarak Gigabyte, Asus ve MSI önerebilirim. Ekran kartında ise tercihim fiyat / performans oranı en yüksek karttır. Şu sıralar HD 4850 serisi bu alanda lider. RAM olarak ise OCZ, Corsair, Mushkin ve Crucial gibi firmaların yüksek performanslı bellekler ürettiğini söyleyebilirim. ☺

"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretsiz yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Dyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 9xx Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P3X / AMD R57X Gbit LAN / e-Sata	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Phenom X3	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad / Extreme /AMD Phenom Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4670	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GTX+
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



CRYSIS WARHEAD

Öncelikle "Crysis Warhead\Game\Config" dizinindeki "diff_easy.cfg", "diff_normal.cfg" ve "diff_hard.cfg" dosyalarının birer yedeğini alın. Sonrasında -oynayacağınız zorluk seviyesine göre- bu dosyalardan birini Notepad ile açarak aşağıdaki satırları ekleyin.

g_playerHealthValue = 900.0: Ekstra sağlık sağlar.
g_godMode = 1: Tanrı modunu aktif hale getirir.
i_unlimitedammo = 1: Sınırsız cephane sağlar.
hud_nightVisionConsumption = 0: Sınırsız gece görüşü sağlar.
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0: Enerji artışı sağlar.
g_playerSuitEnergyRechargeTimeMoving = 0: Hareket ederken enerji artışı sağlar.
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0: İyileşme sağlar.
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving

= 0: Hareket ederken iyileşme sağlar.
ai_UseAlternativeReadability = 0: Koreliler Korece konuşur.
g_suitArmorHealthValue = 900.0: Ekstra zırh puanı sağlar.
i_noweaponlimit = 1: Silah limiti kalkar.
g_suitSpeedMult = 2.85: Daha hızlı koşmayı sağlar.
g_difficultyLevel = [1 - 4]: Zorluk seviyesini belirler.
g_playerSuitEnergyRechargeTime = 0: Enerji yenileme süresi sıfırlanır.
g_playerSuitHealthRegenTime = 0: Sağlık yenileme süresi sıfırlanır.
g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0: Hareket ederken sağlık yenileme süresi sıfırlanır.
r_displayinfo = [0 - 1]: Frame rate oranı görüntülenir.

Oyunun kısa yoluna "-DEVMODe" ekleyip oyunu bu şekilde çalıştırdıktan sonra, oyun sırasında "" tuşuna basarak aşağıdaki kodları girin.

TACGun_XP: PAX'ın farklı bir versiyonunu verir.
AVMine: Araç mayını verir.
AY69: AY69 makineli tüfeği verir.
C4: C4 verir.
Claymore: Claymore verir.
EMPGrenade: EMP el bombası verir.

en az beş saat geçirin.
Career Complete! (100 puan): Kariyer modunu tüm kategorilerde zaferle bitirin.
Careful (10 puan): Herhangi bir yarışta hiç hasar almadan ilk üçte bitirin.
Class 1 Experience Level (25 puan): Class 1 yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Clean Driving (10 puan): Herhangi bir yarışta pistten hiç çıkmadan bitirin.
Clean Line (10 puan): Bir turu pistten hiç çıkmadan bitirin.
Clutch Used (5 puan): Bir yarışta en az beş kez clutch kullanın.
Deux Mille Bournes (25 puan): Toplam 2000 mil yol yapın.
Explorer (15 puan): Free Ride modunda tüm gizli Discoveries'i bulun.
First Career Race Won (15 puan): Kariyerinizdeki ilk birinciliğinizi alın.
First Race League Won (10 puan): Kariyerinizdeki herhangi bir ligi ilk sırada tamamlayın.
Friendly Skies (10 puan): Havada en az bir mil mesafe kat edin.
Fullsize Truck Experience Level (20 puan): Full Size Truck yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Hand Brake Used (5 puan): Bir yarışta en az beş kez el freni kullanın.
Hat Trick (10 puan): Kariyerinizde arka arkaya üç yarış kazanın.
High Roller (10 puan): Hesabınızda bir milyon kredi bulundurun.
King of the Hill (50 puan): Trophy Truck'ta Baja 1000'i bitirin.
Mille Bournes (20 puan): Toplam 1000 mil yol yapın.
Mini Truck Experience Level (20 puan): Mini Truck yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Never Flat (10 puan): Herhangi bir yarışta tekeriniz patlamadan ilk üçte bitirin.

XBOX 360



BAJA: EDGE OF CONTROL

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılığında yazanları yapın.

4X4 Class Experience Level (15 puan): 4X4 yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Baja 1000 (50 puan): Baja 1000'i bitirin.
Baja 250 (20 puan): Herhangi bir Baja 250 yarışını bitirin.
Baja 500 (30 puan): Baja 500'ü bitirin.
Basic Multiplayer (10 puan): Multiplayer modunda

FragGrenade: El bombası verir.
FGL40: FGL 40 el bombası atar verir.
LAMFlashLight: Tabanca için flaş ışığı desteği verir.
LAMRifleFlashLight: Tüfek için flaş ışığı desteği verir.
GaussRifle: Gauss tüfeği verir.
LAM: Tabanca için lazer desteği verir.
LAMRifle: Tüfek için lazer desteği verir.
SOCOM: Tabanca verir.
Shotgun: Pompalı tüfek verir.
SOCOMSilencer: Tabanca için susturucu verir.
Silencer: Tüfek için susturucu verir.
SmokeGrenade: Sis bombası verir.
DSG1: Dürbünlü tüfek verir.
FY71: Standart Kore tüfeği verir.
SCAR: Standart ABD tüfeği verir.
SMG: Hafif makineli tüfek verir.

Open-Wheel Experience Level (15 puan): Open-Wheel yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Owens 15 Vehicles (20 puan): Kariyeriniz boyunca 15 araç satın alın.
Owens 25 Vehicles (25 puan): Kariyeriniz boyunca 25 araç satın alın.
Preload Used (5 puan): Bir yarışta en az beş kez preload kullanın.
Roll Over (5 puan): Aracınızın üst üste üç kez yuvarlanmasını sağlayın.
Speed Demon (5 puan): 120 milin üzerinde hız yapın.
Trophy Truck Experience Level (50 puan): Trophy Truck yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Unlimited VW Experience Level (10 puan): Unlimited VW yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Well Informed (10 puan): Tüm tutorial videolarını izleyin.



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılığında yazanları yapın.

Abandon All Hope (150 puan): Koeving'den

PS2



LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

Karakterleri ve araçları açmak için Batcave'deki bilgisayara girin ve Enter Code menüsüne aşağıdaki kodları yazın.

ZAQ637: Alfred
KNTT4B: Bat-Tank
JKR331: Batgirl
LEA664: Bruce Wayne'in özel jeti
M1AAWW: Catwoman (Klasik)
HPL826: Catwoman'ın motosikleti
HJK327: Clown Goon

gelen Alman kuvvetlerini defedin ve Operation Market Garden operasyonunu sonlandırın.
Calling in the Cavalry (30 puan): XXX Corps'a 101st Airborne'a kadar eşlik edin.
First Recon (10 puan): Recon Point'i bulun ve aktif hale getirin.
Hellfire (35): Eindhoven bombardımanında hayatta kalın.
Kilroy Bronze (15 puan): En az dokuz kilroy bulun.
Kilroy Gold (25 puan): En az 25 kilroy bulun.
Kilroy Silver (20 puan): En az 18 kilroy bulun.
Kilroy was here! (10 puan): Gizli kilroy'u bulun.
Objective SNAFU (20 puan): Zon'daki Wilhelmene Kanalı'nda savaşın.
Recon Bronze (15 puan): En az altı Recon Points toplayın.
Recon Gold (25 puan): En az 16 Recon Points toplayın.
Recon Silver (20 puan): En az 12 Recon Points toplayın.
Touchdown (15 puan): Landing Zone'u temizleyin ve Hartssock ile buluşun.
Weather the Storm (45 puan): Kampfgruppe Walther'in Veghel'deki saldırısına karşı koyun.



ROCK BAND 2

Oyunun ana menüsündeki "Extras" bölümüne girin ve "Modify Game"i seçip aşağıdaki kodları girin.

EVG26J: Fast Pieces (Attract kostümü)
ZOLM6N: Fast Walk (Magnet kostümü)
HGY748: Fishmonger
XVK541: Freeze Girl
DUS483: Çöp kamyonu
BBD7BY: GlideSlam (Glide kostümü)
GCH328: Goon helikopteri
CHP735: Harbor helikopteri
RDT637: Harley Quinn'in aracı
UTF782: Joker Goon
YUN924: Joker Henchman
JCA283: Mad Hatter
HS000W: Mad Hatter'in planörü
M4DM4N: Mad Hatter'in vapuru
NYU942: Man-Bat
MKL382: Military Policeman
ICYICE: Mr. Freeze'nin buz dağı
BCT229: Mr. Freeze'nin aracı
NKA238: Penguin Goon
BTN248: Penguin Goon denizaltısı
BJH782: Penguin Henchman
GTB899: Poison Ivy Goon
LJP234: Polis motosikleti
PLC999: Polis botu
KJL832: Polis arabası
CWR732: Polis helikopteri
HKG984: Police Marksman
JRY983: Police Officer
VJD328: Polis deniz uçağı
CRY928: Riddler Goon
XEU824: Riddler Henchman
HAHAHA: Riddler'in jeti
TTF453: Robin'in denizaltısı
HTF114: S.W.A.T.
NAV592: Sailor
JFL786: Scientist
PLB946: Security Guard
JUK657: Joker'in aracı
EFE933: Two-Face'in zirhli aracı
DWR243: Zoo Sweeper

Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Sarı, Sarı, Sarı: Yeni sahneler açılır.
Mavi, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Sarı, Mavi, Mavi: Oyunu şarkıları çalmadan oynayın.
Mavi, Sarı, Kırmızı, Mavi, Sarı, Kırmızı, Mavi, Sarı, Kırmızı: Stage modu açılır.
Kırmızı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Kırmızı, Sarı, Mavi: Tüm şarkılar açılır.
Mavi, Turuncu, Turuncu, Mavi, Sarı, Mavi, Turuncu, Turuncu, Mavi, Sarı: Tüm sahneler açılır ve seçilebilir hale gelir.

Aşağıdaki enstrümanları açabilmek için karşılarındaki görevleri yerine getirin.

Bomb Bass: Impossible Bass Challenge'ı başarıyla bitirin.
Clear Fender American Deluxe Stratocaster HSS: Rolling Stone Rock Immortals listesine girin.
Gold Drum Set: Impossible Drum Challenge'ı başarıyla bitirin.
Gold Fender American Deluxe Stratocaster HSS: Impossible Guitar Challenge'ı başarıyla bitirin.
Gold Microphone: Impossible Vocal Challenge'ı başarıyla bitirin.

PS3



BIONIC COMMANDO REARMED

Aşağıdaki kodları girerek Challenge odalarını açabilirsiniz.

Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, L1, Kare, L1, Kare, Üçgen, Start: EuroGamer Challenge Room
Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, L1, R1, Üçgen, Üçgen, X, X, Start: Fan Made (Arron Sedillo) Challenge Room
R1, Üçgen, Kare, Kare, Yukarı, Aşağı, L1, L1, Yukarı, Aşağı, Start: GamesRadar Challenge Room
Yukarı, Aşağı, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, Aşağı, Yukarı, L1, L1, Start: IGN Challenge Room

Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirdiğiniz takdirde Super Hard zorluk seviyesi açılacaktır.



PAIN: AMUSEMENT PARK

Aşağıdaki görevleri yerine getirerek kilitli içeriğe ulaşabilirsiniz.

Hard: Normal Clown Toss'ta altın madalya kazanın.
Hard: Normal Hot N Cold'da altın madalya kazanın.
Painful: Hard Clown Toss'ta altın madalya kazanın.
Painful: Hard Hot N Cold'ta altın madalya kazanın.
Painful Club: Clown Toss'ta tüm zorluk seviyelerinde platin madalya kazanın.
Painful Club: Hot N Cold'da tüm zorluk seviyelerinde platin madalya kazanın.



TAM SÜRÜM
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
TAM SÜRÜM

FALLOUT 2

Gelmiş geçmiş en iyi RPG dünyalarından birinde yaşam mücadelesi vermeye hazır olun! Siz dünyanın kaderine yön verirken dünya da sizin nasıl biri olacağınıza şekil verecek!

Paramparça bir gelecek, yıkık bir dünya... Nükleer savaşın küllerinden doğan yeni bir diyardayız. Fallout, bilinen anlamda medeniyetin çöktüğü, insanların temiz su ve yiyecek için birbirini öldürdüğü acımasız bir dünyada geçen ve buna rağmen mizahla dolu, oyuncularını çok eğlendiren bir oyun serisi. Serinin ikinci oyunu ilkinden daha geniş ve çok daha espirili bir oyun. İlk Fallout'un daha kuzeyinde geçen oyun, yapı olarak da çok özgür ve dünyasını keşfetmek çok zevkli. Baştan sonra hızla bitirmek yerine geze geze, araştırarak ve oyundaki karakterlerle konuşarak oynanacak bir oyun. Her dolabı kurcalamak, her cesedi aramak, haritaların sağına soluna iyice bakmak lazım ki yararlı eşyalar ve gizli espirileri bulalım. Bunun da ötesinde görevleri yapmanın pek çok yolu olduğu için tekrar oynanabilirliği çok yüksek bir oyun.

Şimdi eski oyuncuların zihninde, Fallout evreninin canlandığından eminim. Onlarla keyifli sohbetlere girerek, uçsuz bucaksız çöllerde giriştiğimiz maceralar hakkında konuşmak çok güzel olurdu. Fakat bu muhabbetin sonu gelmez, onun yerine bu oyunu keşfetme talihinden yoksun kalmış oyuncularımıza Fallout'un RPG sistemini anlattık ve basitçe hayatta kalma rehberi hazırladık. Haydi, karakter yaratımından başlayalım!

Stats> Karakter yaratma ekranının en önemli noktası "Stats" kısmı. Çoğu oyundaki göstermelik rakamlar yerine Fallout'da verilecek her puan karakterinizde köklü değişiklikler yaratıyor. Toplam yedi adet özelliğimiz var; Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility ve Luck. Bu özellikler en fazla on puana çıkabiliyor. Bir Stat'ta on puan demek o özelliğinin efsanevi derecede güçlü olması demek. Dünyanın en çevik ya da şanslı adamı olabilirsiniz ama diğer özellikleriniz vasat kalır. Sistem oldukça özgür olduğundan alternatif yolları iyi araştırırsanız dengesiz bir karakter bile bitirmenize engel olmaz. Oyun içerisinde bu özellikleri arttırmanın, kısıtlı

ÜNLÜ KARAKTER YARATMA EKRANI!



Resimde Action Boy perkinin seçmiş bulunuyoruz. Bununla beraber üstte Stat'ları hemen altına ise Trait ve Skileri görebilirsiniz. Seçimlerinizi dikkatli yapın çünkü bir kere seçtikten sonra bir daha değişiklik yapma şansınız olmayacak.

da olsa çeşitli yolları mevcut.

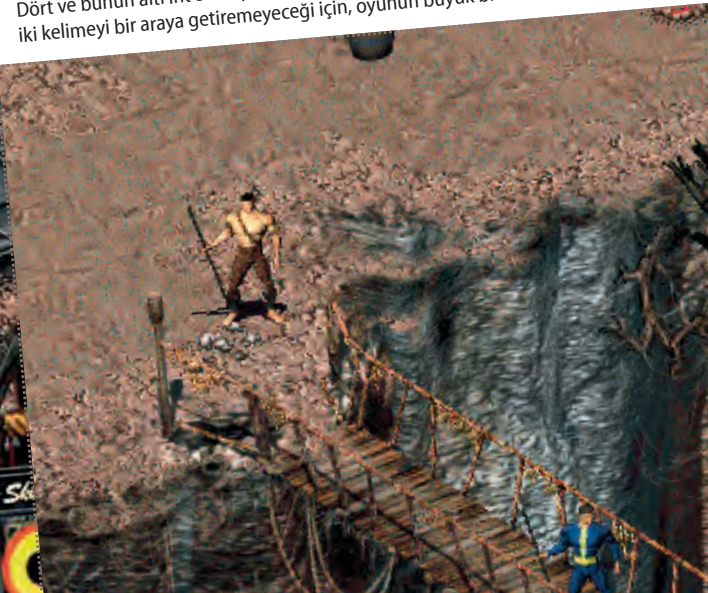
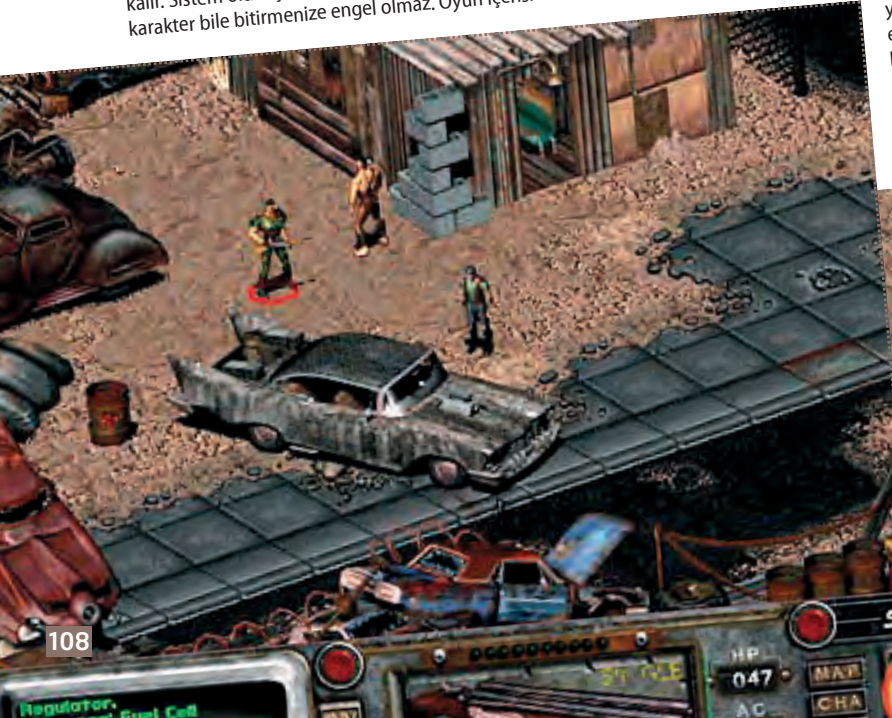
Strength: Tekme ve yumruklarla ya da yakın mesafe silahlarla ne kadar hasar vereceğinizi belirler. Aynı zamanda ne kadar ağırlık taşıyabileceğinizi, ne kadar ağır silahları kullanabileceğinizi ve sağlığını etkiler. Power Armor bulup giyince, zırhın hidrolik sisteminden artı üç bonus alacağınız için, altı veya yediden fazlası gereksiz.

Perception: En önemli özelliklerden biridir. Çatışmaya ya da kavgaya gireceğiniz zaman, düşmanı daha önce fark etmenize yarar ve ilk saldırıyı yapan siz olursunuz. Her türlü silahla attığınızı vurabilmek için gereklidir. Keskin nişancı bir karakter oynamak için bol bol puan verin.

Endurance: Oyunun başlangıcında ne kadar HP'nizin (Health Point veya sağlık) olacağını ve bunun her level atladığınızda ne kadar artacağını belirler. Zehirlere ve radyoaktiviteye dayanıklılığı da belirlediği için sık sık ölmek istemeyenlerin tercihidir. Yine de bulacağınız stimpack ve anti radyasyon ilaçlarını idareli kullanırsanız ortalama bir endurance ile idare edebilirsiniz.

Charisma: Grubunuza kaç kişi alacağınızı belirler. Charisma puanınızın yarısı kadar NPC'yi grubunuza katabilirsiniz. Ayrıca yüksek charisma konuşma diyaloglarında yeni bölümler açılmasını sağlar ve oyunun eğlenmek için intelligence ile birlikte kullanılırsa çok yararlı bir yetenek.

Intelligence: Fallout dünyasında yaşayabilmek için zeki olmanız gerektiğini hatırlatırım. Int. Puanı her tur alacağınız skill puanlarını belirler. Konuşma diyaloglarında kabaca kaç satır çıkacağını etkiler. Dört ve bunun altı int'e sahip karakterler mongol sınıfına gireceği ve iki kelimeyi bir araya getiremeyeceği için, oyunun büyük bir bölümünü



göremeyeceklerdir.

Agility: Hareket puanımızı (AP: Action Point) belirlediği için her türlü dövüş ve çatışmada çok önemli bir özellik. Bu sayede daha fazla yürüebilir, ateş edebilir ve şarjör değiştirebiliriz. Hırsızlık gibi yeteneklere de etkisi var.

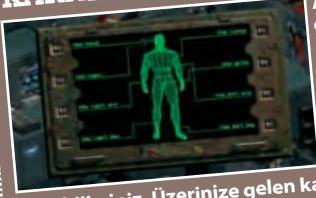
Luck: Gerçekten çok ilginç bir özelliktir. Aslen kumar oynamaktan, savaş esnasındaki kritik atışlarınıza kadar her şey şansınızdan etkilenir. Fakat dahası, yüksek şanslı olan oyuncular, yolculukları sırasında çok daha ilginç ve eğlenceli olaylarla karşılaşır. Ortalama tutmak lazım ama oyunu bir kez bitirdikten sonra, sırf eğlencesine şanslı olan bir karakterle de oynamanızı tavsiye ederim.

Skills> Special sistemi aslında yeteneklere dayanan bir sistem. Oyunda kullanmak istediğiniz yeteneği seçip bir eşyanın üzerine tıklayarak denemede bulunabiliyorsunuz. Kapıların kilitlerini açmaktan, bilgisayar terminallerine girmeye, oyunda ne lazımsa bu yeteneklerle yapılıyor. İçlerinden üç tanesini tag skill seçerek iki katı hızla geliştirebiliyorsunuz.

Oyunda çatışma harici en çok kullanacağınız yetenekler Speech, Lockpick, Science, Repair, Steal, Sneak. First aid oldukça gereksiz, Doctor ise sakatlıkları düzeltmek için kullanışlı ama olmasa da olur. Gambling ile kumarda tonla para kazanabilirsiniz ama puanlarınızı harcayacak daha önemli yerler var. Barter dersiniz, dükkanlardan indirim sağlıyor. Outdoorsman ile beraber bu üçü en gereksiz ama eğlencesine alınabilecek yetenekler oluyor.

Savaşlarda kullandığımız altı temel silah yeteneği var. Başlarda en çok small guns kullandığımız için akıllıca bir yatırım. Big Guns, Gatling gibi silahlar için gerekiyor ve güçlü, tankvari karakterler için iyi. Energy Weapons ise bilime yatkın karakterlere göre. Unarmed sadece birkaç yerde gereken, şart olmayan

ACABA NERESİNE ATEŞ ETSEM? KARAR VEREMİYORUM!



Aynı resimde görüldüğü gibi, düşmanın neresine ateş edeceğinizi seçebilirsiniz ve o bölgenin üzerine geldinizde, vurma şansınızı

görebilirsiniz. Üzerinize gelen kalabalık grupların içinden birkaç kişiyi yavaşlatmak için, uzaktan bu şekilde ateş açmak faydalı olacaktır. Ama yakınınıza gelen birden fazla düşmanın tek ilacının Burst olduğunu hatırlatırım.

bir yetenek. Melee Weapons da eğlenceli. Throwing ise el bombalarını tutturmanıza yarıyor. Yani bu son üçü pek lazım değil, oyunun ortalarından sonlarına doğru ise Big Guns veya Energy Weapons, zorlu düşmanlara karşı şart oluyor.

Traits> Pek şart olmayan, çeşni amaçlı yan özellikler. Yine de içlerinden oldukça yararlı olanlar var.

Bruiser: Artı iki Strength almanıza yarar. İlaçlar ile geçici, çipler ile ise kalıcı olarak statlarınızı arttırabiliriz fakat oyunun hemen başında karakteri güçlendirmek için en iyi seçimlerden biri Bruiser. Fazladan iki puanı başka yerlere verip cinlik de yapabilirsiniz.

Small Frame: Bu özellik size fazladan bir çeviklik puanı verip taşıyabileceğiniz yükü düşürüyor.

Gifted: Bütün statlarınıza fazladan artı bir alıyoruz. Fakat skill puanlarımızda belli bir düşüş oluyor. Ayrıca her seviye atladığımızda, beş skill puanı eksik alıyoruz. Buna rağmen fazladan yedi puan hiç de küçümsenecek bir rakam değil.

Fast Shot: Yaratıkların kafasına gözüne nişan alamayacaksınız ama tetiği daha hızlı çekeceksiniz. Otomatik silahlarla bol bol mermi yağdırmak için, yüksek bir çeviklikle beraber çok yararlı bir yetenek.

Bunların dışındaki traitlerin pek kullanışlı olduğunu söyleyemeyeceğim. Fakat bazılarının eğlenceli olduğunu da yadsıyamam. Örneğin Bloody Mass ile girdiğiniz her

çatışmada düşmanları çok fena şekillerde, ortalığı kan gölüne çevirerek öldürebilirsiniz. Ya da Sex Appeal'iniz varsa karşı cins ile çok iyi anlaşabilirsiniz.

Çarpışmalar> Oyun hayatta kalmak üzerine kurulu ve hayatta kalabilmek için öldürmek gerekiyor. Dolayısı ile birçok çatışmaya gireceğiz. Öncelikle Save edin. Bunu kesinlikle unutmayın, çünkü aynı çatışmaya girseniz bile, rakip her seferinde farklı hareketler yapacağından, hiç ummadığınız bir yerde darmadağın olabilir ve oyuna çok geriden başlayabilirsiniz. Grubunuzun birbirine yakın olduğu zamanlarda sakın Burst Shot atmayın çünkü üzerine sıçrayan kan arkadaşlarınızıza olabilir. Stimpack kullanmaktan kesinlikle kaçınmayın, bu şekilde çok zor çarpışmaları kolaylıkla atlatılabilir.

Oyun hakkında çok fazla ipucu var fakat bunları söyleyerek alacağınız keyfi azaltmak istemiyorum. (İsteyen mail atabilir, statlar ne şekilde nereden yükselir açıklarım.) Oyunun savaşları yanı yarıya şansa dayalı, bir de ölmek bilmeyen yaratıkların zayıflıklarını bulmak için farklı noktalarına ateş etmeyi deneyin. Oyunun ne kadarını açıp keşfedebileceğinizi statlar belirlediği için bunların üzerinde durduk. Daha fazla lafı uzatmadan, sizi Fallout efsanesi ile başa başa bırakıyorum, çöllerde gezen adalet mi, yoksa gaddar bir maceracı mı olacaksınız? Karar sizin...

Detaylı rehberi www.level.com.tr/de



SILENT HILL: HOMECOMING

Korku dolu hayatta kalma mücadelemize başlamadan evvel, kısa bir hatırlatma yapmak istiyorum. Bu rehber "Normal" ve "Hard" zorluk seviyelerini kapsayacak şekilde hazırlanmıştır. Zorluk seviyesi seçimi, bulmacaları ve oyun sonu videolarını etkilememekle beraber, sadece yaratıkların dayanıklılık seviyelerini ve etraftaki mermi sayılarını değiştirmektedir.

1. Bölüm: Nightmare> İlk videodan sonra hızlıca "action" tuşuna basın ve karşınızdaki ikili kapıdan geçin. Yerdeki kan izlerini takip ederek, parmaklıklar ardındaki Josh'a ulaşın. Kısa ara videodan sonra, parmaklığın hemen sağındaki kapıdan hemşire odasına girin, burada röntgen filmlerinin asılı olduğu parlak paneli incelediğinizde, 624 sayısını göreceksiniz.

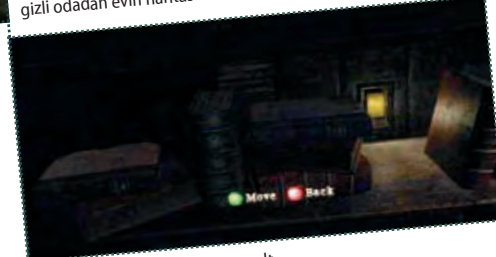


Aynı odada röntgen panelinin karşısındaki duvardan, hastanenin haritasını alın ve 203 numaralı odaya geçin. Buradaki tezgahın sağlık içeceği alıp, karşı odaya atlayın. Parlak paneldeki röntgen filmini alıp, ortadaki sehpadan silahlı dövüş kılavuzunu okuyun. Akabinde hemşire odasına (haritadaki Nurse Center'a) geri dönüp röntgeni parlak panele asın ve 624872 sayısına ulaşın. Şimdi bu sayıyı Josh'un arkasında bulunduğu parmaklıkların yanındaki panele girip, parmaklıkların açılmasını sağlayın. Yerdeki resmi

alın, Josh'u takip edin. Save odasına geldiğinizde, oyunu kayıt edip, yandaki bayanlar tuvaletine girin ve aynaya saplanmış bıçağı alın. Ara videodan sonra karşınıza çıkan hemşireyi öldürün ve hemşirenin çıktığı yerden erkekler tuvaletine geçip, duvardaki ilk yardım çantasını alın. Artık haritayı referans alarak, açık olan kapılardan 201'e yakın olan merdivenlere doğru yönelip, geçin. Oyunu kayıt ettikten sonra koridordaki böcekleri öldürerek, "Linen Room"dan sağlık içeceği alın. Şimdi diğer kapıyı kullanarak bu odadan çıkın ve haritaya göre güneyde kalan koridorun sonunda (Kilitli olan erkekler tuvaletinin yanındaki koridor.) kanlı sedyenin üzerindeki tavşan yerin sonuna alın. Akabinde haritayı kullanarak Operation Theatre yazan yerin sonuna kadar gidip aşağıya atlayın. Aşağıda sizi karşılayan hemşireleri hallettikten sonra, asma kilitli kapının solunda, merdivenlere çıkan geçidi bıçağı kırarak geçin, duvardaki resmi aldıktan sonra merdivenlerden çıkıp, yarım cesedin üzerindeki anahtar alın ve tekrar aşağıya inip asma kilidi açarak Operating Room'a girin. Sağdaki ikili kapıdan çıktığınızda, Nurse Center'da başlayacak. Josh'a seçtiğiniz soruları sorduktan sonra, Nurse Center'da oyununuzu kayıt edip, masadaki sağlık içeceği alın ve 203 numaralı odaya gidin. Kanlı delikteki oyuncak tavşanı ve duvardaki resmi alın. Artık oyuncak tavşanı Josh'a götürüp verme zamanı geldi. Tavşanı Josh'a uzattığınızda, Josh kaçacak ve kapı açılacak. Yerdeki ve ilerideki kapıdan resmi alıp, koridorun sonundaki asansörün düğmesine basın ve ara videoyu izleyin.

2. Bölüm: Missing Persons> Anayolun sonundaki Town Hall'a uğrayıp ara videoyu izledikten sonra eve girin. Evde ilk iş; ikinci kata çıkıp, ikili

ranzanın bulunduğu odadaki gizli geçidi açıp, haritayı almak. Bunun için kelebek koleksiyonunun solundaki kitaplıkta bulunan kitapların hepsini sola kaydırıp sarı düğmeye basın ve gizli odadan evin haritasını alın.



Çıkmadan evvel ikili ranzanın alt yatağında bulunan el fenerini -ve şayet oyunu daha önce UFO sonu ile bitirdiyse yatağın yanında bulacağınız bonus Lazer silahını- alın. Şimdi annenizin yatak odasındaki banyo kısmında, iki lavabonun arasında duran ses kasetini alıp, aşağıya onunla konuşmaya inin. İkinci işimiz; bodruma inip, sudan çıkan yaratığı öldürdükten sonra, su pompasının üzerindeki garaj kumandasını almak. Yandaki şeffaf tül perdeli geçidi bıçağıla kesin ve kapıya yönelince çıkan ara sahneyi izledikten sonra evin dışına çıkın. Evin solundaki garaj kapağını, garaj kumandasını kullanarak açın ve içinden çıkan yaratığı öldürdükten sonra, garajda bulacağınız metal boruyla, makinelerin yanındaki kapalı kutuyu açın ve içinden çıkan boş benzin bidonunu alın. Oyunu daha önce bitirdiyse burda bir de testere bulacaksınız. Garajdan çıkarken kenardaki duvan delerek bir yaratık önünüzü kesecek, onu öldürdükten sonra, onun çıktığı delikten geçin ve bir sonraki delikten çocuk parkına çıkın. Duvardaki resmi ve yerde bulacağınız örümcekli fotoğrafı aldıktan sonra, haritaya göre parkın güneyinde kalan telli kapıyı, metal boruyu kullanarak açın. Soldaki kamyonun deposundan boş bidona metal boru vasıtasıyla benzin doldurup, evin bodrumuna geri dönün ve su pompasını, bidondaki benzini kullanarak çalıştırın. Artık su pompasının sağındaki kapıdan arka bahçeye çıkın. Duvardaki resmi, otların arasındaki sağlık içeceği ve tahta kapıda asılı fotoğrafı aldıktan sonra tahta kapıdan mezarlığa geçin. Mezarlık girişinde taş masanın üzerindeki mezarlık haritasını alın. Harita yardımıyla East Garden'a gidip, Odd Stone Plate'i alın



➔ numaralı fanı durdurmanız gerekiyor. Şayet hem 3, hem de 4 numaralı fanlar aynı anda çalışıyorsa 213 kolunu çekerek 2 numaralı fanı çalıştırın ve 3 numaralı fanı durdurun. 314 kolunda 3 sönmük 4 yanık konuma gelince bu kolu da çekin ve 4 numaralı fanı da durdurun. 4,5 ve 6 numaralı fanlar durunca, bunların arasından geçip arkadaki merdivenden aşağıya inip oyunu kayıt edin. Merdivenden inip devam ettiğinizde exit kapısında bir yol belirlecek ve ışıklar sönecek. Koridorun sonundaki kapıyı açın, Fitch'le konuşarak ona bebeği verin. Boss'u devirmek için crowbar'la önce bacaklarına, sonra kollarına, en son örümcek moduna geçtiğinde ise bıçakla kafasına darbeler indirin.

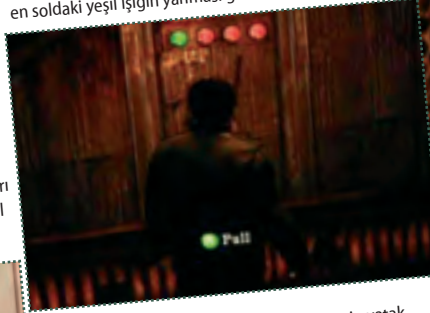
7. Bölüm: Town Hall > Fitch'in evinden çıkıp, Town Hall'a gidin. Orta salona geçtiğinizde masanın üzerinden resmi alın ve kürsüdeki deliğe anahtar yerleştirip, gizli geçidi açın. Geçitteki merdivenden aşağıya inince sağlık paketini alıp, tünelden geçin ve hemşirelerin bulunduğu yere gelip onları öldürün. Buradaki büyük artı işaretini incelediğinizde, Ceremonial Dagger adında, çeşitli kapıları açmaya yarayan nesneyi edineceksiniz. Hemen yandaki iki kitabın arasındaki kapıyı, bu nesneyi kullanarak açın. Uzunca koridorun sonundaki çalışma masasının yanından buharlı merdivenden, mezarlığa çıkın. Duvardaki resmi aldıktan sonra, dagger yardımıyla bu türbeden çıkıp, diğer türbeye girin. İçerideki serumu aldıktan sonra, haritadaki yolu kullanıp mavi çemberli odaya tahtaları baltayla parçalayarak girin ve Chrome Hammer Pistol silahını alın.



Haritayı kullanarak Barker street'e, yani Alex'in evindeki arka bahçesine dönün. Arka kapıdan içeri girip, teybe ikinci bölümden beri yanımızda taşıdığımız ses kasetini yerleştirin. Kaseti dinledikten sonra tahtalarla blokeli kapıyı baltayla parçalayıp, içerideki sağlık

paketini alın. Artık bodrumdaki babanın gizemli kapısını dagger yardımıyla açın, içeriden Shotgun ve Attic Key'i alın. Şimdi evin üst katındaki kilitle kapıyı bu anahtar ile açın ve çatıya çıkın. Alex'in resmini aldıktan sonra, duvara dayalı dolabı kenara itip gizli odaya girin. Bulmacanın çözümü sırasıyla şöyle: sağ üstteki ikili parçayı sola, üçüncü sıradaki ikinci parçayı bir aşağıya, üçüncü sıradaki üçüncü parçayı sola, en sağdaki dikey ikili parçayı bir yukarı, sağdaki yatay ikili parçayı dikey ikili parçayı bir yukarı, sağdaki yatay ikili parçayı sağa, dördüncü sıradaki ikinci parçayı iki kez sağa, dördüncü sıradaki ilk parçayı iki sağa, üçüncü sıradaki ikinci parçayı aşağıya, üçüncü sıradaki yatay ikili parçayı sola, soldaki ikili dikey parçayı bir aşağıya ve son olarak da soldaki dikey ikili parçayı bir adım aşağıya kaydırın. Silent Hill'in haritasını edindikten sonra aşağıdaki anneye konuşmaya gidin.

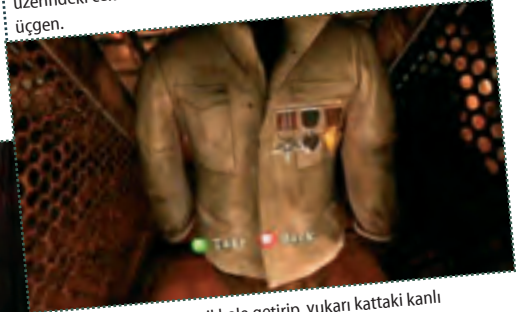
8. Bölüm: The Attic > Bu bölümde evden dışarı çıkabilmeniz için, dört farklı bulmacayı çözmemiz gerekiyor. İlk olarak maske bulmacasını çözmek için en soldaki yeşil ışığın yanmasını gerekiyor.



İlk işimiz, evdeki üç maskeyi bulmak. Annenin yatak odasına çıkın ve banyo kısmına atlayıp, Indifferent Mask'i alın. Frowning Mask'i giriş kattaki mutfakta ve Angry Mask'i de oturma odasında save noktasının yanında bulacaksınız. Maskeleri mutfağın yanındaki yemek odasında bulunan kanlı heykellere takacağız. "To Hide..." şeklinde başlayan heykelle Indifferent Mask'i takın. "Behind this mask..." heykeline ise Frowning Mask'i takın. İkinci bulmaca için soldan 2. ışık yeşil duruma getirildikten sonra, üst katta çıkın ve resimdeki dolabı ittirip, altından çıkan kalpi madalyayı alın.

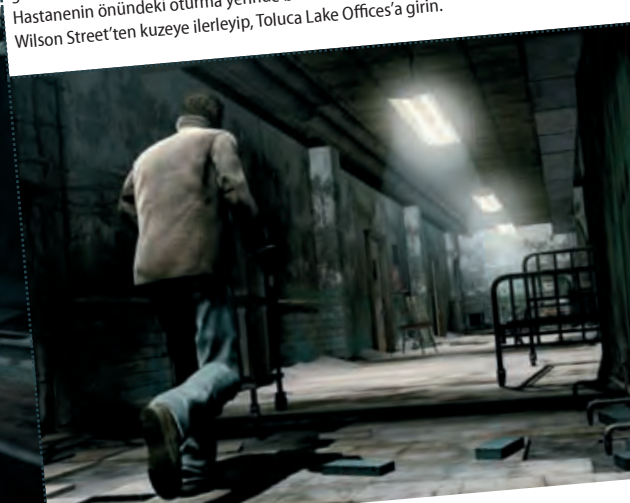


Merdivenlerden çatı katına çıkıp, mankenin üzerindeki üçgen madalyayı alın. Aradaki boruların sonunda bir kutuda yıldız madalya bulacaksınız. Bu üç madalyayı yandaki mankenin üzerindeki cekete soldan sağa şu sıra ile takın: Yıldız, kalp, üçgen.



Soldan üçüncü ışığı yeşil hale getirip, yukarı kattaki kanlı küvetten tavşanı alın ve Alex'in odasındaki saati 2:06'ya ayarladıktan sonra, tavşanı sarı renkte parlayan pencereye asın. Bu odadan çıkmadan evvel, yandaki geçidi bıçakla yırtıp, içerideki resmi ve kasap bıçağını alın. Son olarak yeşil ışığı en sağa getirip, ikinci kattan satırı aldıktan sonra, bodrum katındaki babanın gizemli odasına gidin, kafasız bedene saplanmış döner bıçağını alın. Elinizdeki bıçakları uygun şekilde bıçak tahtasına dizin ve son aldığınız uzun olan döner bıçağını, önünüzdeki et parçasına saplayın. Artık evin dışına çıkabilirsiniz.

9. Bölüm: Dark Times > Haritada Bait Shop yazan yere gelip oyunu save edin. Resmi ve mermiyi aldıktan sonra, haritada kırmızı işaretli Overlook Penitentiary'e ilerleyin. Barikatların arasındaki kapıdan geçin ve Simons Street'e dönün. Gate diye işaretli yerde geçen kısa konuşmadan sonra Boiler Room'a girin. İçerideki sağlık ipeğini alıp diğer merdivenlerden çıkın. Hastanenin önündeki oturma yerinde bulunan serumu alın ve Wilson Street'ten kuzeye ilerleyip, Toluca Lake Offices'a girin.



FARKLI OYUN SONLARI

İyi son: Alex'in annesini öldürün, babasını affedin ve Wheeler'i kurtarın.
Boğulma sonu: Alex'in annesini öldürün, babasını affetmeyin ve Wheeler'i kurtarın.
Hastane sonu: Alex'in annesini öldürmeyin, babasını affedin ve Wheeler'i kurtarın.
UFO sonu: Alex'in annesini öldürmeyin, babasını affetmeyin ve Wheeler'i kurtarın.
Kötü adam sonu: Alex'in annesini öldürmeyin, babasını affetmeyin ve Wheeler'i kurtarmayın.

Haritada Break Room yazan yere gelip oyunu kayıt edin. Yandaki tahtaları baltayla parçalayıp Kitchen'e girin ve tezgahdaki anahtarı alın. Artık Lower landing odasında bulunan kilitleli kapıyı bu anahtarla açıp Toluca Lake Water and Power'a girin. Sırasıyla yukarıdaki B valfini, aşağıdaki A valfini ve yukarıdaki C valfini kapatın. Son olarak elektrikli kesekce olan ana kolu indirip Overlook Penitentiary'e geri dönün. Gate'den girdiğinizde kamyonetin arkasındaki baltayı alın, dilerseniz hapishaneye girmeden evvel, mezarlıktaki iki taşı heykele koyarak bir tüfek edinebilirsiniz.

10. Bölüm: Prison İlerdeki kontrol odasındaki kolu çekip geçidi açın. Bozuk kolun yanındaki camı kırıp içeri girin. Arkadaki kapıdan devam edin ve duvardan hapishanenin haritasını alın. Merdivenlerden A Blok East Wing'e çıkın. Boşluktan atlayıp B Blok North Wing'e geçin. Yandaki ofisten kolu çekip B Blok'a giden kapıyı açın. İki askeri öldürdükten sonra B Blok North Wing levhasının solundaki kolu çekin ve merdivenlerden inin. Batıya ilerleyip, Wheeler'i hapisten kurtarın. Tepeden inen yaratığı öldürdükten sonra, Wheeler'i merdivenlerden yukarıya takip edin. Durduğunuz yerde kolu çekip, Wheeler'i takip etmeye devam edin. Kontrol odasında yollarınız ayrılınca, A7 hücrenin karşısındaki kapının, Wheeler tarafından açılmasını bekleyin ve merdivenlerden inip, Shower Area'ya gelin. Buradaki tuğla duvarı kırıp, Boiler Room'a geçin. Karşıdaki merdivenin üst kısmında save noktası var. Bu save noktasının üzerine başka save yapmazsanız, daha sonra değişik oyun sonlarını görmek için load edip, buradan itibaren oynayabilirsiniz. Alex, Wheeler'la konuştuğuktan sonra, merdivenin dibindeki kapı açılacak. İlerleyip, merdivenlerden çıkınca A20 odasından bir kablo alın; aşağı inip, aradan A10 odasına geçince, far lambasından ikinci kabloyu alın. Tekrar üst kata gelin ve ilerdeki kapıdan dışarı çıkın. Sağdaki kapıdan girince üçüncü kabloyu da bulacaksınız. Alt kata inip dışarıya çıktığınızda, çalışmayan bir şifre paneli göreceksiniz. Onu çalıştırmak için, üst kattaki Upper Guard Room'daki

panele elinizdeki üç kabloyu aşağıda gördüğünüz şekilde bağlayın.



Kolları indirip A12 odasındaki notta 110391 sayısını bulup şifre paneline girin. Açılan kapıdan devam edip asılı olan anne ile konuşup seçiminizi yapın. Geri çıkıp oyunu kayıt edin ve yandaki kapıdan geçin. Bulmacanın çözümü: Soldaki düğmeyi ata, sağdaki düğmeyi boşluğa, ve arkadaki düğmeyi de tabuta çevirdikten sonra, elinizi öndeki deliğe sokun ve açılan çukurdan aşağıya atlayın. Aralıktan geçip, kapıyı açın merdivenlerden devam edin ve valfi kapıyı açın sonundaki iki yaratığı öldürün. Devam edip, valfi kapıyı açın ve Boss'a hazırlanın. Duman ve kol ataklarından sağa, sola kaçarak kurtulun. Birkaç shotgun darbesiyle veya kuyluk kısmına darbeler indirmek suretiyle Boss'u öldürün.

Bölüm 11: Church Josh'un çıktığı kapıdan geçin. Valfi çevirip geçidi açtıktan sonra ilerdeki merdivenlerden çıkın ve ikili kapıdan kiliseye geçin. Ön taraftaki yere dagger'i sokup geçidi açın. Buraya beş tane plaka yerleştirmemiz gerekiyor. Batı kanadından inip, kırmızı valfi kullanın ve cesedin üzerinden Chalice Plate'i alın. Merdivenlerden çıkıp oyunu save edin. Yan taraftaki mumu ve sağlık ipeceğini alıp, itiraz odasına geçip babanızı affetmekle ilgili seçiminizi yapın. Size bıraktığı Kneeling Man Plate'i alın ve ana girişe dönüp, bu sefer doğu kanadına geçin. Buradaki heykelin önüne mumu koyun ve Candle Plate'i alın. Merdivenlerden çıkınca en sağdaki resmi bıçakla kesip, içinden çıkan Tree Plate'i alın. İlerdeki cam şövalye resminin önünden Sword Plate'i alınca Alex aşağıya düşecek. İki yaratığı öldürdükten sonra plakaları aşağıda gördüğünüz şekilde dizin.



Sinematikten sonra tünelin sonuna kadar inin. Soldaki asker kıyafetini giyip asansörün tuşuna basın.

Bölüm 12: Underground Hızlıca action tuşlarına basıp, kadını öldürün. Haritayı ve Dagger'i aldıktan sonra 212 numaralı odadan metal boruyu alıp, camı kırın. 211 numaralı odaya geçip, tabancayı ve Sector 3 anahtarını alın. Bu anahtarı kullanarak Sector 3'e girin ve sağ köşedeki kapıyı boruyu kullanarak kırın. Koridorun sonunda Elle'nin işkence gördüğü yere geleceksiniz. Parmaklıkların üzerinden karşıya atlayın, dolabı itip arkasındaki kapıyı boruyla kırıp, içerideki psikopatı öldürün. Elle'yi kurtarıldıktan sonra, büyük yeşil kazanın yanındaki duvarda, asılı olan anahtarı alıp 301 numaralı odaya girin. Buradaki çuvalın içinde tüm silahlarınız var. Camı kırıp 302 numaralı odaya geçin ve ilk yardım paketini alın. Şimdi 113 numaralı odaya gidip tüfek ve mermi alın. Camı kırıp 112'ye geçin ve Wheeler'a ilk yardım yapma konusunda bir seçim yapın. Akabinde 111 numaralı odaya girip, diğer kapıdan çıkın ve haritada daire şeklinde görülen odaya geçin. Büyük daire bulmacasının çözümü aşağıdaki görüntüdeki gibi.



Kapıdaki küçük daire bulmacasını çözümü ise şu şekilde.



Kapı açıldıktan sonra son boss'un ortaya çıkması için etrafı araştırın. Bu dev örümceğe karşı, arkanızı dönmeden ortasındaki yumuşak dokuya vurun, dönüşümden sonra mermilerinize biterse, ayakları yere çakılınca baltayla gövdesine vurun.



JACK KEANE

Oyunun adından da anlaşılacağı gibi, kahramanımızın adı Jack Keane. Kendisi, sevgili Guybrush gibi bir korsan değil. Tam tersine, doğru yoldan para kazanmaya çalışıyor, ama akranı Assil gibi sürekli işlerini birbirine karıştırarak, her işten başarısızlıkla ayrılıyor. Durum böyle olunca Jack büyük para sıkıntısı içindedir. Gemisi de borç para ile alındığı için her an elden gidebilir. Jack'te tam her şey bitti derken, İngiltere kraliçesine bağlı gizli İngiliz hükümeti tarafından Jack'e bir iş teklif edilir.

1. Bölüm: In a Bind> Videoyu seyrettikten sonra oyun başlıyor. Sandalyeye bağlı durumdasınız ve üç kere yumruk yemeniz gerekiyor. Devamlı konuşarak size üç kez vurmalarını sağlayın. Yumruk yedikçe sandalyeniz arkaya gidecek ve siz de oradaki bıçağı alabileceksiniz. Bıçağı aldıktan sonra giren videoyu seyredin. Sonra sola gidip, tahta asansörden firçayı alın. Geri dönüp düşen bıçağı almak istesenez de alamıyorsunuz. Asansöre dönüp ipi çözüp, yeşil bezi alın. Firçayı fiçıda kullanın ve kapiya geri dönün. Ama kapi yüzünüze kapanacak.

Aşağı kuş yuvasına gidin, geri çıkıp, yeşil bezi alıp, kovada ıslatıp, aşağıya geri inip, kuş pisliklerini temizleyin. Sol tarafa ilerleyip, kum torbasını alıp, aşağıdaki adamın kafasına atın. Saat çalınca kuş korkup kaçıyor ve sizde yuvasından bıçağı alabiliyorsunuz. Yukarı çıkıp asansöre geri dönerek bıçakla halatı kesin.

2. Bölüm: The Voyage> Tayfalarla konuşun. Diğer kişilerle de konuşun, konuşma bitince gemi hareket edecek. Cape Town'dasınız, sola gidip dükkana girin. İçeriye göz atıp soyunma kabinini açın. Gelen kişiyle konuşun. Bir şişe rom alın. İçeriye tayfaların yanına gidip tayfalardan birine romu verin. Geminin hemen sol tarafındaki objeleri alın. Sonra Meksikalı ile konuşun. Sola gidin. Amanda ile konuşun, size mektup verecek, dönüp delik kayığa bakın. Dükkanın sağ tarafındaki kasaların üstüne çıkın ve ardından sola gidip camdaki sineklere bakın. Geri inip, fiçinin yanında duran adamla konuşun. Adı Cookster olan adamla konuşup tahtayı ona verin, size gemi yapacak. Sonuna kadar konuşup fiçinin üstünden pipoyu alın. Yukarı çıkıp sinekli camda kullanın ve mavi kabı alın. Aşağı inip yeşil kutulardan üçünü alın. Yerdeki tenekelerin üstüne piramit şeklinde dizin. Bonus özellikleriniz açılacak. Geri dönüp delik kayığa gidin, mavi kaseye su doldurup Amanda'yla konuşun. Size bir

mektup daha verecek, mektubu mavi çanakta kullanıp pulunu alın ve pulu birinci mektupta kullanın. Dükkana gidip posta kutusuna atın ve dışarı çıkıp tayfalarla konuşun. Yukarıdaki envanterinizde: makas, kese ve pusula olması gerekiyor. Tayfalarla ısrarla konuşun. Tayfalar geminin yanına gidince siz de gidip gemiye tıklayın.

3. Bölüm: Shipwrecked> Gemi batıyor! Sudaki tahta parçasına bakın, size ileride lazım olacak. Yerdeki denizyıldızlarını toplayın, fil şeklindeki objeyi alın ve Montgomery'le konuşun size iplikle fitil verecek. Mağaraya girin, sandıktaki tüfeği alın, sağ tuşla inceleyin, barutu ayrılacak. Yıldızları alıp sola doğru gidin, yeşil bitkilerde bıçağı kullanın. Dışarı çıkın, sola doğru gidip yıldızları Merdivenlerden çıkın, karşıya atlamak gerekiyor ama mesafe çok uzak. Barutu, fil şeklindeki objeyi ve fitili birleştirip, yanınızdaki kayaya sıkıştırın, Çakmak varsa çakmakla, yoksa pusula üzerinde bıçağı kullanıp, merceğini alarak, onunla ateşleyin. Karşıya atlayın, düz ilerleyip halatı kestiğinizde gemi, yan yatmaya başlayacak. Aşağıya inip kalastan gemiye geçin. Sandıktan oltayı, çantayı ve kılmıdayan solucanı alın. İlk geldiğiniz yere dönün, oltu üzerinde makarayı ve solucanı kullanın. Sudaki tahtayı alıp, yukarıya çıkın. Karşıya atlayıp, kayanın üzerine tahtayı koyun, yukarı çıkıp tahtanın üstüne atlayın. Montgomery'le konuşup onun atlamasını söyleyin ve siz yukarıdasınız. Yerdeki sandığı alın, heykelin başı yuvarlanacak, sola merdivenlere gidin yerdeki renkli objeyi alın (Hair Wax for Men) ilerleyin. Toprak testi alın, ilerleyip beyaz parçayı da alın ve büyük makaranın yanına gelip, yerden yıldızı alın. Makasla Hair Wax'ı açın ve makaraya dökün. Aşağıya inin ve son parçayı da alın. Yukarı dönüp Montgomery'le konuşun. Topladığınız heykel parçalarını sandığa koyun, Montgomery artık yanınızdadır. Kancayı





kullanıp kapıyı açın, ileride yerdeki çanakların yanından da toprağı alın, geri dönün. Geminin yanına inip altındaki istirdiyelerde kırmızı toprağı kullanıp içindeki inciyi alıyoruz. İnci ile broşu birleştirip yukarı çıkarak yerli kıza verin. Size sarmaşığı atacak. Sarmaşığı alıp sola gidin, kapıdan geçip, ilerleyerek yukarıdaki dalda sarmaşığı kullanın. Yukarıya çıkın. Montgomery'i kaplan kapıyor! Düz ilerleyin.

4. Bölüm: Payment and Voyage Home?>

İlerleyip köye gidin. Hemen sağdaki heykele çıkıp elindeki tütsüyü alın. Tahta köprüden geçip askerlerin yanına gelin konuşun. Sola gidip, soldaki otele girin. Karşınızda solda duran şişeyi almak istesiniz de alamıyorsunuz. Yapışık yıldızı da alamıyorsunuz. Şömineye bakıp resepsiyondaki zili çalın ve görevliyle konuşun. Size bir bardak su veriyor. Bardağı şöminede kullanıp alttaki mor şişeyle üstteki mor şişeyi değiştirin. Bunu görevli gelmeden yapmanız gerekiyor. Tütsüyü yıldızla sürün ve yıldızı alın. Görevli ile konuşun, size anahtar verecek. Yukarıya çıkın, karşıdaki kapıdan anahtarı kullanarak içeri girin. Sağa gidip sehpanın üstündeki paketi alın ve pakete tıklayın. Yerden çorabı alın ve çıkıp askerlerde kullanın. Paketten çıkan kimliği askerlerde kullanın. İlk sorunun cevabı "Crows", ikinci soru için de "Train" geçen cevabı seçin ve ilerleyip filii geçin. Düz ilerleyip sağdaki afişi alın. Satıcı kadınla konuşun, beyaz saçlı adamla konuşun, satıcı kadına mor kağıdı verin. Size anahtar verecek, tekrar konuşup evin yerini öğrenin. Yerli kızın arkasındaki merdivenlerden aşağıya, inin tahta köprüden geçip, yukarıdaki yıkık evde anahtarı kullanın. Kapı devrilecek; geri dönüp satıcı kadınla konuşun, goril ve adamı dinleyin. Filin

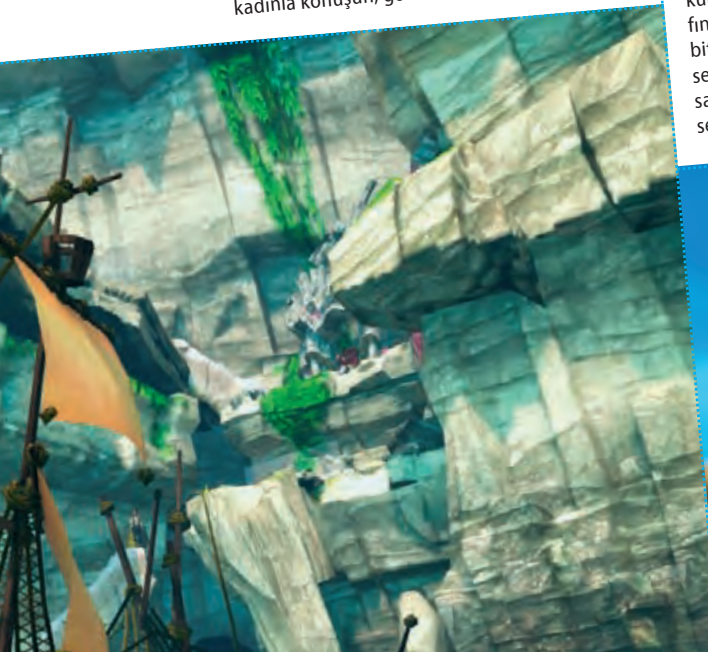


yanına gidip şapkalı adamla (adı Pandu) konuşun. Askerlerle konuşun, bir şilin, 10 Pound'unuz oldu. 10 Pound'u askere verin. Dönüp Loise ile konuşun, ikinci şıkka tıklayın. Konuşma bitince size kavanoz verecek. Yerli kıza kavanozu verin, size boş kavanozu geri verecek. Bataklığa geri gidin, sola dönüp ilerideki kırmızı nesneyi alın. Kırmızı çorabı, kırmızı nesneyi ve boş kavanozu birleştirin. Bunu filin farında kullanın. Pandu ve askerler ile konuşun; kendinizi Cape Town'da bulacaksınız. Sizi döven iki kişi de orada. Videoda filin üstünde gidiyorsunuz. Yol kapalı, yukarı çıkıp kapanan yola bakın, dönüp Pandu'yla konuşun. Filin yanındaki sandığı açın, üç parça objeyi alıp yola geri dönün. Suyu doğru gidin. Büyük bir anakonda gelecek, yukarıya dönün. Ağaç yolda ilerleyip yukarıya tırmanın, heykelin ayağından fındığı alın. Çıkıntıdan aşağıdaki anakondaya bakın. Yukarıya tırmanın, heykelin içinden dolaşın, fındığı heykelin ağızına koyun. Heykelin kolundan geçip yola çıkın, sağa gidip yerdeki odun parçasını alın.

Sola devam edip elektrikli tellere gelin ve yerdeki tornavidayı alın. Tabelaları inceleyin. Heykelin ağızına geri dönün, soldaki yere odun parçasını koyun, yukarıya çıkın kulübeyi ve maymunu görün. İlerleyip tornavidayı kulübenin verandasında kullanın. Verandanın çitlerinin bir bölümünü alın, küreği birleştirip kapıdaki çanda kullanın. Fındığı aldığınız yere geri dönüp, çıkıntıdan aldığımız verandanın çitini atın ve anakondayı hapsedin. En aşağıya suyun üstündeki kütüğe gelin ve geçerek harabelere gidin. Hemen sağdaki sarmaşığı bıçakla alın. Heykel filii inceleyip, hortumuna tıklayarak, heykelin ağızına koyduğunuz fındığı kırın. Sola gidip yeşil bitkileri bıçakla parçalayıp ilerleyin. Et yiyen bitkiye gelince maymun iskeletlerine bakıp, sarmaşığı bitkide kullanarak kürekle bitkiyi alın. Yukarıya çıkıp kırılan fındığı alın ve kulübeye geri dönün. Fındıkkağıyla bitkiyi birleştirip verandaya bırakın. Çanı bıçakla serbest bırakın, çanı çalın bitkinin maymunu yemesini sağlıyoruz. Elektrik tellerine dönüp tırmanın. Videoyu seyredip oyuna Amanda ile devam edin.

5. Bölüm: Put to the Test> Sağa doğru ilerleyip teleskopa bakın, sola gidip kapanan yoldaki kütüklerin üstündeki ipi vurun. Aşağıya inip Pandu ile konuşun, konuşmadan sonra Pandu sandığa bakıp eşyalarının eksik olduğunu söyleyecek. Filin arkasından geçerek köye gidin. Hemen yukarıdaki ipi vurarak şemsiyeyi ve jartiyeri alın. Otele girip görevliyle konuşun, mor şişeye bakın, mektubu almaya çalışın, buradan çıkarak askerlerle konuşun. Tahta köprüyü geçip heykele tırmanın ve elindeki tütsüyü alın. Pandu'nun yanına dönüp şemsiyeyi ona verin, size haç şeklinde bir nesne verecek. Teleskopa geri dönüp haç şeklindeki nesneyi kullanın, teleskopu alın, tüflekle jartiyeri birleştirin. Sonra dürbünle birleştirin ve yerine geri koyup bakın. Otelin verandasına askıdaki vazoyu vurun, görevli sese bakmak için çıkınca tekrar vazoyu vurup kapıdaki takozu ateş edin. Görevli dışarıda kaldı, kapı kapanınca hemen otele geri gidip girin. Mor şişeyi ve mektubu da alıp tütsüyü şöminede kullanın, sonra yukarıya çıkın. Mektubu açın, pencerenin önündeki lambadaki yağlı yani mor şişeyi ve sonra yanan tütsüyü kullanarak mektubu okuyoruz. Öteki mektubu da masaya bırakıp odadan çıkıyoruz. Lamba, perdeyi tutuşturacak ve oda yanacak.

6. Bölüm: Jack's Past> Yeniden Jack'le oynuyorsunuz. Anakonda'nın olduğu yere doğru gidin, biri yardım istiyor. Fındık aldığınız yerde biri asılı kalmış, bıçağı kullanarak kurtarın ve aşağıya inip konuşun. Konuşma bitince otelde olacaksınız. Sağda yerden asfalt parçasını alın, önce otele girin ve yukarıya çıkın.





Masanın üstündeki yanmış kağıdı alın ve üstüne tıklayın. Duvardaki üç büyük çivi alın, buradan çıkın askerlerle konuşun. İlerleyip tayfalarınızla konuşun, market sahibisiyle konuşun, size eski bir kitap verecek.

Kitaba tıklayıp tekrar konuşun. Market sahibinden kitabı alınca üzerine tıklayın. Askerlerle, Pandu'yla, Murpy'le, satıcı kadınla konuşun. Loisa'yla uzun konuşuktan sonra size kayıp sayfaları verecek. Sayfaların üstüne tıklayın ve okuyun. Murpy'nin yanına dönüp Botany Station hakkında konuşun, burada araya kısa bir video girecek. Dr. T.'nin şempanzelerle konuşmasını seyreliyor, Mr. Gospy'le bot hakkında konuşun Luigi hakkında konuşun, kasapla Luigi hakkında konuşun ve ondan salımı alın. Iskelenin yanına inerek balıklarda sosisi kullanın, balık tutun. Murpy'nin arkasındaki asılı turan tahta parçasını alın. Market sahibine balığı verip çekici alın, bataklığa geri dönüp çekici kayıta kullanın. Çiviler ve tahta otomatik olarak kayığa ekleniyor. Kayığa sağ tıklayınca Murpy yanınıza geliyor.

Booty Station'a geldiniz. Murpy'le konuşunca size yağ kabı veriyor. Sağdaki otlarda bıçağı kullanıp alın. Yukarıya yola tırmanın, hemen sağdaki fresk soil'i, tekerleği, krikoyu ve ne bulursanız alın.

Bıçağınızla yedi tane balkabağını parçalayınca bonus özelliğiniz açılacak. İlerleyin, yıkık eve varın. Tabelayı okuyup, yerden huniyi alın, sağa yokuş yukarıya tırmanın. Yağı, krikoyla birleştirip kapıda kullanın ve içeriye girin. Her yeri sarmaşıklar kaplamış, düz ilerleyip sandıktaki gübreden alın. Düz gidip sandığa bakın, sarmaşıklar her yerini sarmış. Geri dönüp sağa girin, lambanın düğmesine basın ama elektrik yok. Vanayı çevirin, su da yok. Sandıktan tohumları alın, kırmızı ve yeşil. Buradan çıkıp kapıdan sağa gidin, kitabı alın okuyun, yerden tahta sandığı alın, aşağıdan

aldığınız yeşil otu tekerlekle birleştirip önünüzdeki direkte kullanın. Rüzgargülü yatık dönüyor, kapının önünden uçuruma doğru gidin, yıkık tahta köprüyü geçin ve borulara bakın. Çıkıntidan aşağıya bakın ve dönüp asansöre binin. Vanayı açın alet çantasını alın, sağ taraftan sola gidip levhalara bakın, yukarıya geri çıkın ve su akan boruya gelip tırmanın. Huniyi boş boruda kullanın, alet çantasını su akan yerde kullanın ve sağ tıklayıp laboratuara geri dönün. Masanın üzerine tahta saksıyı, içine de toprağı ve tohumları koyun. Gübreyi de üstteki makineye koyun ve vanayı açın, bitki büyüdü. Alın ve sandığı saran sarmaşıkların orada kullanın. Bıçağınızla sandığı açın ve kitabı okuyun. Dışarıya çıkın, Murpy'le konuşun, asansörle aşağıya inin ve konteynirin içine girin.

7. Bölüm: Hunting for Jack> Bu bölüme Amanda olarak devam ediyorsunuz. Videodan sonra konteynirin içine bakın, dönüp arkadaki baygın şempanzelerle bakın ve ponponları alın. İki zimba kartını, iki bandı ve balon kutusunu alın. Sağa gidip kolu çekin, açılan platforma balon kutusunu koyun, tekrar kolu çekin. Sandığı parçalayıp balonu alın, geri dönüp en sondaki vanada tüfeği kullanın. Balonu takın, konteynirin içinden çıkan sandığın zincirlerinde zimba kartlarını kullanın. Tüfikle yukarıda asılı olan beş feneri patlatın. Ponponları birleştirip yerdeki karenin içinde, X olan yerde kullanın. Aşağıya inen ortadaki merdivene gelin.

Jack'i bağlı bir halde buluyorsunuz, bitkilerin birini üzerinde kullanın. Fitolu alın ve camdan bakın, fitili camda kullanın ve çıkın. Sağda, yukarıdaki küçük adamla konuşun, size kemerini atacak. Kemerini direkt kullanın, tıklayıp aşağıya kayın ve sağa gidip kupayı alın. Soldaki kupayı alıp kuleye girin, yerdeki kilitli kapıya bakın, yanan yerdeki kupayı da alın, işte bonusunuz açıldı!

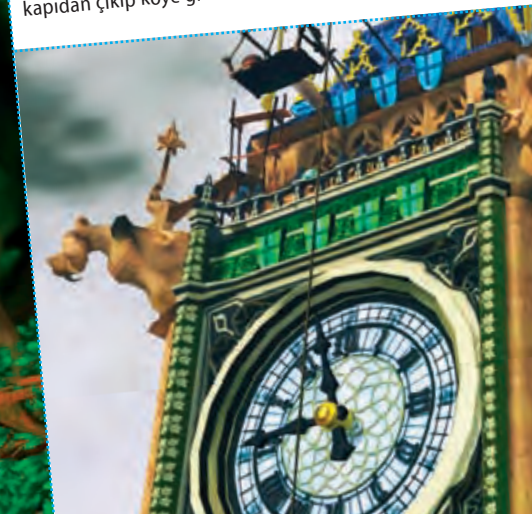
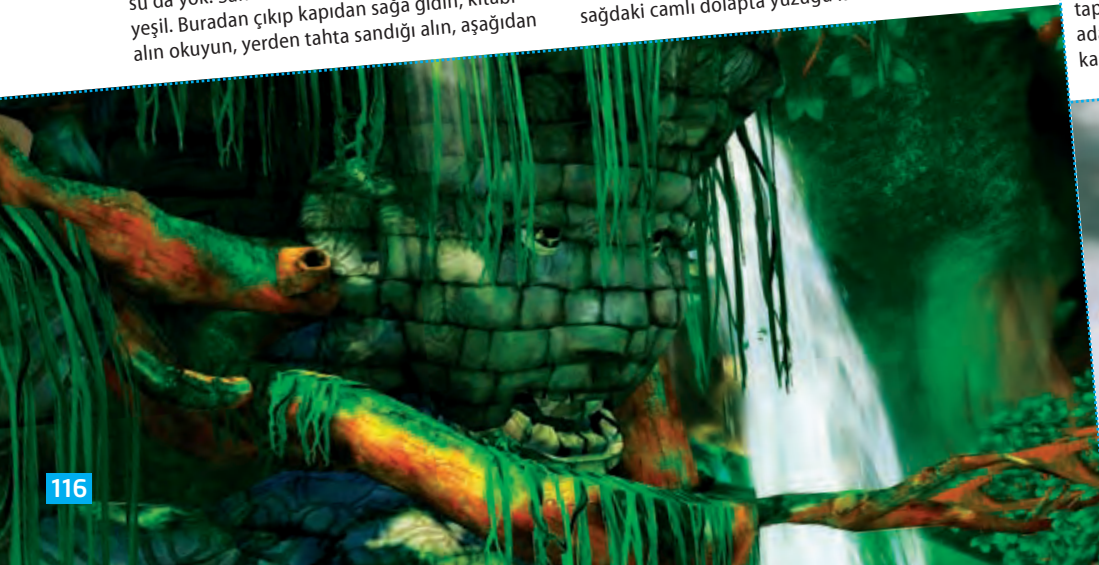
Kibrit çöpünü de alıp en üstteki sepete bakın, sağdaki camlı dolapta yüzüğü kullanın ve saplı

ağı olarak pelikanda kullanın. Tenekeyi alın, tenekeyi merdivene bağlı iplerde kullanın. Sepet düşecek, sepeti alın ve üzerine tıklayın. Dinamitler var kibriti yanan merdivende tutuşturun, dinamitleri yerdeki kilitli kapıya koyun ve ateşleyin, işte aşağıdayız. Küçük adamla konuşun, sol taraftan düz ilerleyerek karşıya geçin ve küçük adamla konuşun. İlerleyip tapınağa girin, girmeden önce de aşağıya bakın. İçeride rahiple konuşun, arkadaki heykele çıkıp Space tuşuna basın. Dönüp rahiple konuşun. Hemen yanındaki heykele çıkıp elindeki üç parça objeyi alın. Sol taraftaki mağara gibi yoldan inin, ilerleyerek oradaki rahiple konuşun. Sağdaki boruyu, ilerdeki boruyu ve rahibin hemen üstündeki boruyu da alın.

Makinenin arkasındaki yeşil yere borunun birisini takın, sağdaki yeşil çarka da pembe şemsiyeyi takın, sola gidip merdivene çıkarak, borunun birini de oraya takın. Kalan son boruyu da girişte üstteki yere takarak vanaları açın.

Dışarıdasınız, rahiplerle konuşun ardından ağaç köprüden geçerek mağaraya girin. Hemen meşaleyi alın, ilerleyip örümceği görün, yerdeki şişelerden alıp ilk ağa yerleştirin. Örümcek yer değiştirdiğinde öteki tarafa geçin, sallanan sepete baktıktan sonra inerek uçuşumun sonuna gidin. Yukarıdaki sarkıtı bakıp düşürene kadar üzerine tıklayıp konuşun. Düşünce karşıya atlayın. Vampir set ve fiçiyi alın, ilerleyip ölü kaplanı görün. Montgomery ölmemiş! Konuşup fiçiyi alın ve dönüp sepetin olduğu yere gelin. Fiçiyi örümcek ağına bırakın. Öteki fiçiyi de ilk ağa bırakın, örümcek fiçileri sepete taşıyacak. Çıkıp bir şilininizi sepette kullanın. Düşen fiçilerin ardından inip, kırılan fiçileri alın. Sepeti de alıp Montgomery'nin yanına dönün. Arabayı, ölü kaplanla, vampir setle de kırık fiçileri birleştirip tekerleklerinde kullanın ve dışarı çıkın.

8. Bölüm: Jack's Decision> İlerleyin ve tapınağa girip kapıyı açın. İlerleyin ve küçük adamla konuşun, size sertifika verecek. Arka kapıdan çıkıp köye gidin. Bayan Rubin'de





sertifikayı kullanın. Şimdi üst koydasınız. Mr. Gopeshin'le kupa hakkında konuşun. Soldaki merdivenlerden çıkın, Vincent ile konuşun, bandajları alın. Murpy ve tayfalarla, Montgomery'le, Louise'le tekrar tekrar konuşun. Aşağı köye inip, kasapta sertifikayı kullanarak sonuna kadar konuşun. Size kasap sertifikasını verecek. Bataklığa geri dönüp tapınağa gidin. Yaşlı adamla konuşup resepsiyondaki rahipte kasap sertifikasını kullanın. Size bir kağıt verecek, bu kasabın şiiiri. Üst köye geri dönüp önce Montgomery'ye sonra Murpy'le konuşun. Merdivenlerden çıkın ve sola doğru gidin. Hindistan cevizi ağacından Hindistan cevizini alın. Geri dönüp merdivenlerden inerek, aşağı köye inen köprüden düz geçip, karşıya geçin. Shari ile konuşun. Bandajla Hindistan cevizini birleştirin. Shari üzerinde kullanın. Kasap şiiirini de Shari üzerinde kullanın. Yere düşen giysileri ve kupayı Murpy'nin arkasındaki merdivenlerden çıkın. Sağdaki kapıdan girin. Oradaki bayanla konuşun ve her şeye bakın. Buradan çıkın verandadaki kupayı Rupiah üzerinde kullanın. Köşedeki çiçeği alın, çiçek aşağıya düşecek. Çıkın ve Vincent ile konuşun. Yerdeki çiçeği alın ve eczaneye geri dönüp çiçeği verin. Taksici hakkında konuşun. Size "love potion" verecek. Elbiselere tıklayarak giyin. Vicent'e gidip iksiri kullanın. Eczaneye geri dönüp, elbiseye tıklayın ve üzerinizden çıkarın. İnip Murpy'le konuşun. Arkasındaki tavayı alın. İlerleyip karşıya geçerek Sahari üzerinde tavayı kullanın ve videodan sonra tapınağa geri dönün. Başrahipte konuşun. Size iksir verecek, geri çıkıp köy yoluna değil de, sağındaki yola girin. Botany Station'dasınız.

9. Bölüm: Jack's Training> Yıkık evdesiniz ve artık küçük bir çocuksunuz. Tabureye çıkıp masanın üzerindeki alin. Dolabı açıp yeşil tuğlayı alın. Yan taraftan pembe tuğlayı ve mor tuğlayı da alın. Camın önüne gelip üç tuğlayı taburenin üzerine koyun. Üstüne "t box" koyun. Cama çıkın ama cam kilitli. Yatağa geri dönüp iki tane çubuk alın. Masanın üstüne çıkıp, askıda iki çubuğu kullanın. Üstünde kitabı kullanın ve yukarı tırmanıp oyuncak



gemiği alın. Emzikle tabancayı ve kemendi birleştirin. Son olarak gemiyle birleştirin ve bunu tavanındaki mumlu avizede kullanın. Sallanan atın yanına inin. Sandığı atın altına koyun ve ata tıklayarak sandığı kırın. İçinden çıkan bıçağı alın. Yukarı çıkıp gemiği ittirin. Cam kırıldı; inip cama çıkın ve bıçağı ipte kullanın. Camdan çıkın ve videoyu izleyin.

10. Bölüm: Searching for Clues> Bu bölümde Amanda olarak oynuyorsunuz. Amanda'yı dinledikten sonra sağdaki güvercinine bakın. Sol taraftaki bankın üzerinde duran toprağı alın ve soldaki musluğa bakın sonra içeri girin. Tabloları inceleyin ve sağa ilerleyin. İkinci kapıya gelince dolaba ilerleyin, ancak bir kapısını açabileceksiniz. Dışarı çıkıp saatin yanına gidin. Saatin yelkovanında bıçağı kullanıp yelkovanı alın, bıçak içeriye düşüyor. Geri dönün, açmadığınız dolap kapağında yelkovanı kullanın. İskelete bakın ve dışarı çıkın. Miss Gristle konuşun. Konuşmanız bitip de ofise girmek istediğinizde Miss Gristle size limonata veriyor. Ofise giremiyorsunuz. Merdivenlerden aşağıya inip, gorille konuşun.

Limonatayla toprağı karıştırıp çamur elde edin. Çamuru gorilin ayaklarına sürün. Goril ile tekrar konuşun. Dr. T'nin ofisine gidip, etraftaki bütün eşyaları inceleyip ardından gorilin resmini alın. Dr. T. ile konuşuyorsunuz. Portrelerin durduğu yere gidip, goril resmini Miss Gristle resminin üstünde kullanın. Miss Gristle konuşun, boş kovayı alın ve verandadaki musluktan kovayı doldurun. Kütüphaneye gidip şömineye dökün. Oradan aldığınız kömürü Miss Gristle üzerinde kullanın. Gidip Miss Gristle ile konuşun. Goril Amanda'nın odasına gidiyor. Dr. T. ofisinden dışarı çıkıyor, çıkınca ofise girin. Kürenin içindeki uzoyu alın. Bitkinin sağ tarafından plağı alın. Ön taraftaki gramfon üzerinde Wagner plağı kullanın ve kolu çalıştırın. Uzoyu bitki üzerinde kullanın. Kütüphaneye inin, sağ taraftaki yardım setini alın. Verandaya çıkın, güvercinde tüfeği

kullanıp onun yerine yardım setini koyup, tüfeği tekrar kullanıp sonunda çantanın içinden stetoskobu alın. Ofise geri dönüp, bitkinin arkasındaki kasanın üzerinde stetoskobu kullanın. Kasanın şifresi önce sağ sonra iki kez sol, yeniden sağ. şifreyi girince açılacak dosyaları okuyun. Dr. T. gelecek. Videoyu seyrettikten sonra Miss Gristle kapınızı çalacak ve doktorun sizi beklediğini söyleyecek.

11. Bölüm: In the Lion's Den> Dr. T. ile Amanda kahvaltı adıyor. Konuşmaları dinleyin. Dr. T'nin sandalyesinin altında hortum var. Musluğu açın, Dr. T. musluğu kapatacak. Musluğa yakın bankın arkasındaki testereye bakın. Dr. T'nin ofisine girmeye çalışın ancak kapı kilitli olduğundan giremeyeceksiniz. Kütüphaneye inip şöminenin yanındaki zili çalın. Merdivenlerden yukarı çıkın, en sondaki üstünde maymun resmi olan kapıya gelin ve içeriye girin. "Venetian Blind"ı kullanın ve odayı karartın. Pencereden dışarı çıkın ve Amanda'nın odasına girin. Gardırobun sol kapağını açın ve elbiseleri alın. Tekrar camdan ilerleyip gorilin odasına dönün. Masanın üzerinden hapları ve heykeli alıp verandaya gidin. Güğümü alıp muslukta doldurun. Testereyi ve pencerenin yanındaki şemsiyeyi alın. Şemsiyenin yardımıyla Dr. T'nin anahtarlarını çalın. Hole geri dönüp kütüphanenin en üstüne tırmanarak testereyi kullanın. Testereyi saatin tam altında kullanıp bıçağınızı alın. Ofise gidip kapıyı anahtarla açın, etrafa bakın ve yerdeki kalemi alın, mektup üzerinde kullanın. Çekmeceyi anahtarla açın. Çekmecedeki her şeyi alın. En alttaki çekmeceyi bıçağı kullanıp açın ve üç mektubu alın. Çekmeceyi aldığınız kafalar masada uygun olarak yerleştirin. Dr. T'nin kafası eksik kaldı, bitkinin yanına





gidip haplarla gücümü birleştirin ve bitkide kullanın. Heykeli de kullanın ve Goril kafasını alarak eksik başın yerine kullanın. Bebeklerin yüzünü ileriye bakacak şekilde düzeltin. Telefonu bularak bozmanız gerek. Gizli planı tıklayıp okuyun ve bıçağı kabloda kullanıp kabloyu alın. Miss Gristle'ye verin. Dışarıya yerine geçip konuşun. Mektubu Miss Gristle'a verin. Dışarıya çıkıp. Dr. T. ile konuşun. Goril yolu kapatmış ama Amanda onunla konuşunca geçmenize izin verecek Amanda ile uçak hakkında konuşun, konuşmadan sonra uçağı çalıştıracak. Üst kanattaki iki büyük kutuya bakın. En üst kanatta ayağa kalkın ve bıçağı kullanıp ipi kesin. Kutular düşecek. Aşağı inip kargo kapılarında birini açın ve ne varsa alın. Amanda'nın arkasındaki kapağı açın, eksik bir tüp var. Tekrar üste tırmanın ve oradaki tüpü alın. Bıçağı tüpün üstünde kullanın, hortumunu alın ve aşağıya inip hortumu motor kullanın. Jerry Can'ı de motorun üzerinde kullanın. Üstünde kullanın. Jerry Can'ı de motorun üzerinde kullanın. Uçağınızın sağ kanadı kırılacak, motor kompartımanının yan tarafından destek parçasını (Broken Strut) alın. Jerry'nin üzerinde kullanın. Amanda üzerine zıplayacak. Beyaz topuzu üzerinde kullanın. Amanda üzerine gidip kırmızı Jerry'nin üstünde kullanın. Uçağın arka tarafına gidip kırmızı tornavidayı alın. Uçağın tam ortasına gelerek tornavidayı kullanın. İniş takımlarını alın. Dümene gidip telefon kablosunu kullanın. İniş takımlarının çubuğunu da asansörde kullanın ve videoyu izleyin.

12. Bölüm: The Decision > Uçağın enkazına gidin, Amanda'ya bakıp sola doğru gidin ve köprüyü geçince üç bitki tarafından durdurulacaksınız. Maymun iskeletlerinden bir tanesini alın. Sola doğru gidin. Vincent'i görün ve konuşun. Uçağın enkazı yolu tıkamış, açmanız gerekiyor. Köprüden devam edip bir maymun görene kadar yürüyün ve konuşun. Fırlattığı Hindistan cevizi alın ve ilerleyin. Balon kalıntılarını göreceksiniz. Sallanan kayalara bakın çubuğu aldığınızda kayalar düşecek. Montgomery ile konuşun ve bira kufesini alın. Balonun oraya, sola doğru ilerleyin ve köprüyü gördüğünüzde, sağ taraftaki bitkilerde bıçağı kullanarak levhayı alın. Geri dönüp işaret levhasını ve köprüyü bulun. Uçak enkazının ön tarafına geleceksiniz. Aldığınız levhayı, taş

levha üzerinde kullanın. İleriye devam edip Vincent'i geçin, yoldan devam edip köprüyü de geçin. Eğrelti otlarının yanından geçip, çubuğu kırmızı parçanın ortasındaki bölgede kullanın. Üstüne tıkladığınızda nehrin yönünü değiştireceksiniz. Nehir yatağındaki iskelette bira şişesini kullanın. Çubuğa tekrar tıklayın ve şişeyi alın. Montgomery'ye gidince size testere ve kemer verecek. Kapanmış nehir yatağına geri dönün. Testereyi, merdivenin yanındaki ağaçta kullanın. Köprü'nün yanından dal parçasını alın ve Vincent'in olduğu yere dönüp başrahiple konuşun. Köprüyü geçin ve balonun kaza yaptığı yere geri gelin. Köprü inmiş. Heykellerin oraya, tahta kaldırıma gelin ve camlı odayı görün. Rüzgar türbinin sol tarafına gidip, taş şeklindeki oluşumun üzerinde kemeri kullanın. Türbinin arkasına doğru gidin ve "Hollow Branch"ı kayalar üzerinde kullanın.

Hindistan cevizi kemerde kullanın. Camı kırın, rampanın sağından ilerleyin. Uçak kalıntılarının oradan krankı alın. Dönüp başrahiple konuşun ve verdiği tarihi eseri alın. Kauçuk ağacının oraya giderek, bıçağı gövdesinde kullanın. Kemiği ağacın gövdesinde kullanın ve üç tane kemik alın. Sola gidip köprüyü geçin ve üç kemiği üç çipeğin üzerinde kullanın. İlerleyin ve iki anahtar deliği olan düzeneğin önüne gelerek krankı kullanın. Çalıştırmadığınız, Amanda'nın yanına gidin ve onunla konuşun. Soldan yukarı tırmanarak kulübenin içine girin. Kopmuş kabloların yanına gidin, çaydanlığı alın, kabloların üzerine koyun, kısa devre yapacak. Kapıdan geçin, değneği alın ve Kilitli kapı üzerinde kullanın. Dr. T'yi takip



edin, üstteki platforma girin. Soldaki kapı kolunu alın. Öteki kapıda bıçağı kullanın. Patlamış fitili alın. Kapıdan girin ve Amanda ile konuşun. Platformun sağ tarafından fren pedalını alın. Aşağıya inip üst platforma gelin, fren pedalını fitilin soketinde kullanın. Sağdaki kapıdan geriye dönün ve barakaya girin. Maymunun yanından makarayı alın. Dolaptaki elbise askısını alın. Odanın sağ tarafına geri dönüp yeşil düğmeye basın. Elbise askısıyla makarayı birleştirin ve Amanda üzerinde kullanın, tüfeği de kullanın.

13. Bölüm: The Last Stand > Sola doğru gidin, kabin odasına girin, at nalını alın ve ocağın üzerinde kullanın... Tirbuşonu ocaktan alın ve bar üzerinde kullanın. Kapak açılınca buz kovasını alın. Dışarı çıkıp sola gidin. Acil durum çubuğunu ve halatı alın. Kabin geri dönün ve çubuğu ocakta kullanın. Isınan at nalını alın. Nalı buz kovasında kullanın. Halat ile birleştirip dışarı çıkın. Amanda'nın yanına gidip kancayı Dr. T'nin gemisinde kullanın, koltuğa mavi kutuda bıçağı kullanın. Fişekleri alın ve Amanda'ya verin. Sepetin sağ tarafına atlayın, bir kez daha atlayın, kırmızı kapının önünde durun. Heykelin üzerine tırmanın. Maymunun sol kolunu doktoru yakalamak için kullanın. Kırılan kolu alın ve kırmızı kapıdan giderek sola dönün. Kenara zıplayın, koltuğun üzerine gelin ve tahta kolu, sıkışan kapının üstünde kullanın.

Maymun heykeline ulaşana kadar zıplayın, heykelin önüne geldiğinizde üstünden zıplayın. Küçük platforma gelin ve yukarı çıkın. Kolu kullandığımız kapının önüne gelerek, bıçağı alın ve ipteye kullanın. Şimdi arkanıza yaslanıp ve nihayet oyunun son videosunu izleyin. 🎮





INTEL GAMEX@HOME

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

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

İşte dev jüri:

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

Son katılım tarihi: 10 Kasım 2008

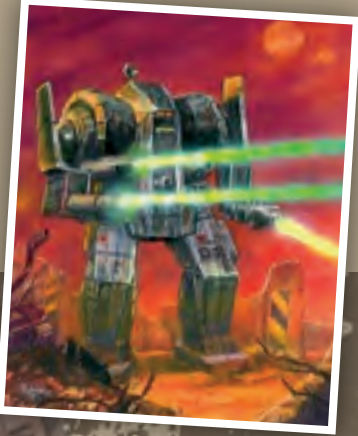
ALP'S BATTLETECH PROJECT

Alp Yoğurtçuoğlu, bir programcı ve BattleTech GM'i. Kendisiyle Metucon'da, masaüstü BattleTech oyununda tanıştık ve bize çok keyifli bir oyun oynattı. Bu ayın Oyun Atölyesi için yazacak bir Türk yapımı oyun, bir proje ararken bir anda aklıma geldi. Sağ olsun, Alp bana vakit ayırıp projesinden bahsetti.

BattleTech, D&D'den çok farklı bir sistem; deneyim, altın ya da level gibi dertler yok. Önemli olan şey, aynı anda hareket etmek çünkü gruptan ayrılanlar hem kendilerini, hem de gruplarını tehlikeye atabiliyorlar." diyor Alp, ve kullandıkları sistem hakkında bilgi veriyor. Zaten Metucon'da oynadığımız masaüstü oyunda bunu fark etmiştik; BattleTech'te takım taktikleri, arazi hakimiyeti ve planlama çok önemli.

Bir BattleTech oyunu yapmak için lisans engelini olup olmadığını soruyor ve hakları elinde bulunduran Chaoslabs'ın, tanıtım amaçlı ve ticari olmayan uygulamalara izin verdiğini öğreniyorum. Alp'in amacı BattleTech'e taze kan bulmak, dünyayı tanıtmak ve insanlara takım çalışmasının önemini, keyfini anlatmak. Ayrıca Alp, yaptıkları oyunda senaryonun ne kadar önemli olduğunu vurguluyor; BattleTech dünyaları, lojistik, taktik üzerine konuşuyoruz. Ama bunların tamamını anlatmak için yerim yok; "Alp'in senaryoya ve gerçekçiliğe verdiği önem büyük" diye özetlemem gerekiyor.

Gerçek zamanlı ve multiplayer ağırlıklı olacak



olan oyunda bir Mech Lance'de Mech pilotu olarak görevlere çıkacak; oyuna bir gezegen üzerinde keşif görevleri yaparak başlayacağız. İki ya da üç taraf arasında gezegen üzerine çekişmeler yaşanacak. Basit ve tekrarlanan görevler otomatik olarak verile-



cek ama tarafların kendi stratejilerini oluşturup görevlerini planlayıp planlamayacağı ya da birilerinin komutan olup stratejik kararlar verip vermeyeceği değerlendirme aşamasında. Her halükarda oyun, oyuncuların devamlı olarak irtibat halinde olup birbirlerinin arkalarını kollamalarını gerektirecek.

Alp'e, piyasada ücretsiz oyun motorlarının olduğunu, neden sıfırdan bir motor yarattığını soruyorum; "Şöyle anlatayım: Var olan bir editörü alıp o editörün veri yapısını kendi veri yapıma çevirmek çok zor olurdu; tersi daha kolay. Oyun yapımcıları önce grafikleri için özel editörler yapar ve benim



yaptığım da bu." diye cevaplıyor Alp. Tek başına olduğu için tüm meç'leri modellemesi imkansız ama o temel birkaç model yaratacak; biz de ufak - tefek oynamalarla kendi meç'lerimizi tasarlayabileceğiz. Modelleme işi bittikten sonra harita ve haberleşme modülleri hazırlanacak. Ardından sıra, parçacık efektlerine gelecek. İşin fizik kısmı ise "masaüstü sistemi"ndeki gibi zarla belirlenecek. Bu noktada, masaüstü sisteminin PC oyunlarının fizik sistemlerine göre çok daha gerçekçi ve eğlenceli olduğunu belirtmeliyim.

Birkaç ay sonra, proje ilerlediğinde ve daha çok yerimiz olduğunda bu oyuna tekrar yer vereceğiz.

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın. Projelerinizi bize yazın, tanıtalım:

atolye@level.com.tr



BATTLETECH LINK'LERİ

BattleTech dünyası ile ilgili daha fazla şey öğrenmek için aşağıdaki adresleri kullanabilirsiniz. Ayrıca ilginizi çekebilecek, 3030MUX isimli, ücretsiz, multiplayer, sıra tabanlı bir BattleTech oyunu da var.

<http://www.mekwars.org/>

<http://www.classicBattleTech.com/>

http://www.sarna.net/wiki/Main_Page

<http://en.wikipedia.org/wiki/BattleTech>

[http://en.wikipedia.org/wiki/MechWarrior_\(video_games\)](http://en.wikipedia.org/wiki/MechWarrior_(video_games))



AYLIK COĞRAFYA VE KEŞİF DERGİSİ

ATLAS

EK

DÜNYA KÜLTÜREL MİRAS ATLASI

Sayı: 188 - Kasım 2008

Fiyatı 7 YTL (KOTU İÇİNDEN 6.50 YTL)

NO: 2008/11



EK



KASIM SAYISI İLE BİRLİKTE
BAYİLERDE!

Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

Dijital Dergi Aboneliği için
www.eMecmua.com



YAPIM Black Isle Studios
TÜR PC, MAC
PLATFORM RPG
ÇIKIŞ TARİHİ 1997



Fallout

67. Gün...

Ben radyoaktif çöllerde yolculuk edip su çipini ararken, Vault 13'tekilerin suyu giderek azalıyor. Sıcaktan pişmiş, tabanları erimiş çizmelerime bakarken bazen umursamayacağımı fark ediyorum. Zaman, hiçliği ortasında daha büyük bir hiçliğe doğru akıp giderken neden hala ayakta kalıp, devam etmek istediğimden emin bile olamıyorum. Doğduğum yerdeki insanların hayatları için mi? Düşünemiyorum... Radyasyon yüzünden midem bulanıyor... (Vault Dweller'in Günlüğünden...)

R.A. Salvatore'un karakteri Drizzt Do Urden, doğup büyüdüğü karanlıktan ilk kez çıkıp, gökyüzündeki yıldızlarla karşılaştığında, tek kelimeyle büyülenmişti. Vault Dweller ise o kadar şanslı değildi; Vault 13'ten dışarı adımını attığında

kendisini yaşama tırnaklarıyla tutunmaya çalışan, tükenmiş bir dünyada bulmuştu. Yalnızca iki saat süren bir savaş, insanlığına oldukça pahalıya patlamıştı. Şanslı olanlar, Vault adı verilen sığınaklara yerleşerek, dış dünyadan soyutlanmış bir halde yaşamlarına devam etmişlerdi. Yüzeyle kalanlar ise radyasyonun getirdiği mutasyon ve zorlu koşullarla başa çıkmak zorunda kalmışlardı.

Fallout, kara mizah dolu kıyamet sonrası dünyayı ustalıkla resmetmekle kalmamış, tüm zamanların en özgür RPG oyunlarından biri olarak, klasikler arşivindeki yerini almıştı. 1950'li yılların ucuz bilim kurgu romanlarından da esintiler taşıyan Fallout'un ilham kaynakları oldukça çeşitli. Ancak Interplay'in 1987 yılında piyasaya sürdüğü Wasteland adındaki oyunun, Fallout'un atası olduğunu düşünebiliriz. The Road Warrior, Terminator ve Dr. Strangelove gibi filmlere göndermelerle dolu olan Fallout'un, kendine özgün nefes bir atmosferi var. Bu atmosfer için teşekkür edilmesi gereken iki düzine yapımcı olsa da Ron Perlman'a özel bir teşekkür borçluyuz. Çünkü "Savaş... Savaş asla değişmez." diyen Ron Perlman, Fallout oyunlarının ardındaki kalemin ta kendisi.

Her projede adet olduğu üzere, Fallout'un geliştirme sürecinde de çeşitli aksaklıklar yaşandı. Fallout henüz proje halindeyken, oyunda Steve Jackson tarafından yaratılan GURPS sisteminin kullanılması düşünülüyordu. Ancak, masaüstü rol yapma oyunları için tasarlanmış olan GURPS'un, oyuna uyarlanma planı, çeşitli anlaşmazlıklar yüzünden suya düştü. Jackson masumane



hislerle yarattığı karakter geliştirme ve savaş sisteminin Fallout gibi vahşet içeren bir oyunda yer almasına şiddetle karşı çıkarak projeyi iptal etti. Bu olayın ardından yapımcılar GURPS'tan da etkilenecek şekilde oyuna özgü bir sistem yaratıldılar. Adı kulağa oldukça hoş gelen S.P.E.C.I.A.L., Fallout'un başarısında büyük rol oynadı.

Yapımcılar oyunun tema müziği olarak The Ink Spots adlı grubun "I Don't Want to Set The World on Fire" isimli parçasını kullanmak istediler ancak lisans problemleri yüzünden bunu başaramadılar. Bunun yerine aynı grubun "Maybe" adlı şarkısı kullanıldı. Görüyoruz ki bu iki değişiklik oyunu oldukça farklı ve hatırlanır kılmakta büyük rol oynamış.

Fallout dünyası, iyi ve kötünün kalın çizgilerle ayrıldığı oyunlardan oldukça farklıydı. Bu nedenle yapımcılar olayların gidişatı konusunda fikir ayrılıkları yaşayabiliyorlardı. Oyundaki bir görevde kasabadaki kanun adamının suçluyu yok etmesine yardım ettiğinizde işler çok daha kötü bir hal alırken, suçluya yardım ettiğinizde kasaba daha düzenli ve yaşanabilir bir hal alıyordu. Yapımcılar bu görevi değiştirerek, şerife yardım etmenin çok daha iyi sonuçlar doğurduğu bir senaryo yazdılar.

Fallout senaryosunun yanı sıra serbest oynanışı ve "sürprizleriyle" de dikkat çekiyordu. Mesela diplomatik özellikleri güçlü bir karakter ile oynarken sorunları konuşarak çözmek mümkündü. Oyunun farklı sonları içinde ise, en iyi son bile aslında "iyi son" değildi. Çünkü zamana karşı yarışarak Vault 13'ü ve insanlığı kurtaran, bu macerada sevdiklerini kaybeden kahramanımızın ödülü, döndüğü Vault 13'ten tekrar ve bu sefer dönmek üzere çöllere sürülmektir. ☹️

VAULT BOY



Leonard Boyarsky tarafından yaratılan Vault Boy, Fallout serisinin ünlü maskotudur. Aslında, oyunu dünyasında sığınakları yapan, donatan ve oyunda rastladığımız teknolojilerin pek çoğunu üreten Vault-Tec firmasıdır. Oyun içerisinde Vault Boy'u, Vault-Tec'in maskotu olarak da görebiliyoruz. Vault Boy, hepimizin Monopoly'den tanıdığı -ancak pek azımızın ismini bildiği- Rich Uncle Pennybags ilham alınarak tasarlanmıştır. Oyun içerisinde de Pennybags'e çeşitli göndermelerde bulunuyor. Aslen kim tarafından tasarlandığı bilinmese de bu karakterin de bir banker olan J.P. Morgan'ın görünüşünden ilham alındığına inanılıyor.

HASAN KAÇAN

Uzun yıllar unutulmayacak bir televizyon draması karakteri yarattı. Kalemle yazdı, bedeniyle can verdi, gür sesiyle dile getirdi o karakteri... Kim unutulabilir ki kahvehane milletinin insanlarına vaaz verircesine öyküler anlatan o heyecanlı adamı... Karşınızda Hasan Kaçan; nam-ı diğer Heredot Cevdet, günümüzün Kaptan Küstü'sü. Usta mizahçıyla her telden... ⇨



Doruk Akyıldız:
Kökten bir mizahçı ve karikatürist olan Hasan Kaçan'dan, oyuncu ya da kendi tanımlamanızla "artist" Hasan Kaçan'a uzanan sürecin bir özetini sizin ağzınızdan dinleyerek başlayalım.

Hasan Kaçan: Evet, çocukluktan beri mizahla ve karikatürle uğraşıyorum; daha doğrusu o yıllarda bir şeyler çiziyordum ama ortaya çıkanlar ne olduğu hakkında hiçbir fikrim yoktu. "Çizdiklerimin karikatür olduğunu sonradan öğrendim." demek yerinde olur sanırım. O da şöyle oldu: Çizdiklerimi Oğuz Aral'a gösterdim, kendisi "Karikatür ulan bunlar!" dedi. Böylece ben de ortaya çıkardığım işlere "karikatür" denildiğini anlamış oldum. Oyunculuga geçişimin hikayesiyle şöyle: Ekmek Teknesi'nin senaryosunu Bahadır Özdener'le birlikte yazıyorduk. Bu yazım çalışmaları sırasında bir karakter üzerinde yoğunlaştık ve ben de bu karakterin portresini anlatmaya başladım; ses tonundan giyimine, hatta yürüyüşüne kadar. Ardından tüm ekip hep bir ağızdan "Ağabey, bu rolü en iyi sen oynarsın." ve "Bu karakteri senden başka kimse canlandıramaz." gibi tepkiler verince ve önceleri "Olur mu lan öyle şey!" desem de, tüm ekibin -deyim yerindeyse- iteklemesiyle "Herodot Cevdet" karakterini canlandırarak oyunculuk dünyasına adım atmış oldum.

DA: Eşref Saati isimli televizyon dramasında hayat verdiğiniz karakterle devam edelim dilerseniz; Kaptan Küstü. Daha önce rol aldığınız yapımlarda olduğu gibi, yine nevi şahsına münhasır bir karakterle tanıştı televizyon izleyicileri. Öyle sanıyorum ki bu noktada televizyon dizileri külliyyatına, Herodot Cevdet'ten sonra, unutulmayacak bir portre daha

eklediğinizi söylemek pek de yanlış olmayacaktır. Bu karakterin ortaya çıkış hikayesini anlatır mısınız?

HK: Kaptan Küstü, Pana Film'in senaryo grubunun ortaya çıkardığı bir karakterdir. Aslında Cüneyt Aysan'ın yumurtlamasıdır.

DA: Karakterin sadece isim babası mı Cüneyt Aysan?

HK: Sadece isim babası değil. "Bir kaptan olsun, uzun yol kaptanı... Gezdirdi, gördüğü yerlere dair hikayeleri ve bu hikayelerin içinde yer yer palavralar olsun" gibi bir analitik açılım yaptı. Kaptan Küstü, Cüneyt'in bu açılımının üzerine bina edilmiş bir tip. Örneğin; Kaptan'ın geçmişte bir denizkızı sevgilisi varmış güya ama koluna takıp rahat rahat dolaşamıyormuş. Çünkü bu denizkızının pulları üstüne bulaşmış ve balık kokuyormuş. İşte buna benzer hikayeleri olan bir adam bizim Kaptan Küstü. Öte yandan her kaptan gibi biraz da çapkın, her limanda bir sevgilisi var vesaire. Ayrıca, anlattığına göre tanımadığı kimse de yok; Muhammed Ali'yle de ahbab, Birleşik Devletler Başkanı George W. Bush'la da... Özetle, güzelce sallayan bir ağabeyimiz kendisi. Tüm bunların dışında zeki bir adam olduğu da su götürmez bir gerçek muhakkak.

DA: Eşref Saati ve daha önce de Ekmek Teknesi... Adı geçen iki dramının da aynı zincirin birbirini tamamlayan halkaları olduğunu düşünüyorum. Bu hikayelerin, modernizm ile gelenekselciliğin harmanlanması sonucu ortaya çıkmış kent masalları olduğu söylenebilir mi? Yavaş yavaş yok olmaya yüz tutmuş mahalle kültürüne, dolayısıyla da dayanışmaya, samimiyete, aidiyete duyulan bir nostaljinin beyaz cama yansımaları olarak nitelendirilebilir mi Ekmek Teknesi ve Eşref Saati? Bu konuda neler söylemek istersiniz.

HK: Dediğin gibi, Ekmek Teknesi de, Eşref Saati de mahalle dizileri. Her iki dizi de hem bizim kuşağımızın, hem de farklı kuşakların kendilerinden bir şeyler bulabilecekleri yapımlar. Şu anda Eşref Saati'ni,

benim yaş grubum ve üzerinin yanı sıra genç arkadaşların da severek izlediğini biliyorum, gözlemliyorum. Gençlerin bu prodüksiyonlara ilgi göstermesini şöyle özetlemek doğru olur sanırım: Bazen bir koku duyarsın, ilk kez duyduğun; sanki o kokuyu bir yerden tanıdığını hissedersin ya da yeni bir kelime duyarsın ilk kez ama o kelimenin anlamını biliyorsundur, şaşırırsın kendi kendine. İşte, gençlerin Eşref Saati gibi yapımlara bu betimlememdekine benzer bir yakınlık duyduğu kanaatindeyim. Çünkü bu bahsettiklerim genetikle ilgilidir, geleneklerle ilgilidir. O kokuyu baban tanıyordun, genlerle sana geçmiştir. O kelimeyi bebekken duymuşsundur, bir anda anımsarsın. Öte yandan bu televizyon dramalarının sevilmesinde, senaryo grubunu oluşturan kadronun, farklı yaş gruplarına mensup olmasının da önemli bir faktör olduğunu düşünüyorum. Yazan arkadaşlarımız içerisinde Ali Demirel var, 27 yaşında; Bahadır Özdener var, 30'lu yaşlarında; Cüneyt Aysan var, 30'lu yaşların ortalarında; ben varım, 50'li yaşlarımdayım. Profili böyle olan ekibin yarattığı hikaye, dolayısıyla her yaştan izleyiciyi etki alanına alabiliyor. Nostalji konusuna gelecek olursak, muhakkak ki bu yapımlarda anlatılan öyküler, bizim ekibimizin hoşlandığı yaşayış biçiminin ekranlara bir yansıması olarak adlandırılabilir. Bir örnek; Eşref Saati dizisinin başrol oyuncusu Yavuz Bingöl. Şu anda dizinin çekimlerinin yapıldığı mahallenin kahvehanesinde zaman geçiriyor. Evinden PlayStation getirdi ve kahvehanedeki televizyona bağladı; çekim sırasını beklerken o kahvehanede oyun oynatıyor zaman geçirmeyi seviyor. Kısacası, bu mahalleye geldin mi buraya yapışıp kalıyorsun, eve gitmek istemiyorsun. Bu tamamen dünya görüşünüzle, hayata bakış açınızla ilgili bir durum. Bir başka örnek; biz maça gittiğimizde hala açık tribüne gideriz; kapalıya gitmeyiz, numaralıya gitmeyiz. Açık tribünde bağırırız, çağırırız. Çünkü benim, bizim geleneğimiz budur. Aynı şekilde, çekim yaptığımız mahalledeki insanlar da öyle. Bu mahallede bir tane numaralı tribün seyircisi bulamazsın. (Sarıyer'de



şirin bir mahalle... - Doruk) İşte tüm bu nedenlerden dolayı, yaptığımız işlerde, bir nevi açık tribünün göbeğinden bağıyor sayılırız.

DA: Öte yandan yapım ekibinin ve senaryo yazarlarının, Ekmek Teknesi'nin başarısından sonra, benzer bir proje olan Eşref Saati'ni hayata geçirerek reyting elde etme çabası içerisinde oldukları ve Ekmek Teknesi'nin mirasını tükettikleri konusunda bir samimiyet sorgulaması da var. Sizin bu konudaki yorumunuz nedir?

HK: Eşref Saati'ni, Ekmek Teknesi ekibinden farklı bir ekip yaratmış, hayata geçirmiş olsaydı eğer, bu eleştirilere hak verebilirdim. Ne var ki -bilindiği üzere- her iki dramanın da beyin takımı aynı. Söylemek istediğim şu: Varsayalım ki bu ekip, dile getirdiğin gibi, Ekmek Teknesi'nin mirasından yararlanmak istiyorsa o zaman neden Ekmek Teknesi'ni bitirdi. Öyle olsaydı şayet, o dizi devam ettirilirdi. Bitiren biziz zaten. Ekmek Teknesi'ni üç sezon gayet başarılı bir şekilde devam ettirdik; üstelik reytinglerinde bir düşme olmadan. Ama bizler, diziyi çok uzatmadan, bir başka ifadeyle tadında bırakarak bitirmeyi yeğledik. Günümüzde ise Eşref Saati'ni yapmaktan büyük keyif alıyoruz; yazarken de, oynarken de, çekerken de... Zaten dizi işi zevk almadan yapılabilecek bir iş değil. Çok yoruluyoruz, tüm vaktimizi setlerde geçiriyoruz. Kısacası, yaptığımız işin eğlencesi, makarası olmasa yapamayız demek istiyorum. Özetle, dizi projelerini salt ileriye yönelik çıkarılmayı düşünerek planlayamazsınız, yapamazsınız.

DA: Türkiye'de sadece ticari kaygıların göz önünde bulundurulduğu işler yapılmıyor mu demek istiyorsunuz?

HK: Yapılıyor, yapılmaz olur mu... Bu piyasanın içinde "bak, yıllar önce şu dizi tutmuş, hadi biz de benzer bir proje hazırlayalım" mentalitesiyle iş yapan insanlar da var. Ama bizim tarzımız bu değil ve asla olmadı.

DA: Geçtiğimiz aylarda kendisiyle yaptığımız söyleşide Sayın Bahadır Baruter'e karikatür sanatının büyük ustası Oğuz Aral ile, yine bir başka sayıda gerçekleştirdiğimiz röportajda ise Sayın Kadir Çöpdemir'e unutulmaz oyuncu Savaş Dinçel ile ilgili sorular sormuştum. Siz bu iki ölümsüz isimle de usta - çıracak ilişkisi yaşamış birisiniz. Savaş Dinçel'i ve Oğuz Aral'ı bir kez daha yad edelim istiyorum. Nur içinde yatsınlar... Her iki ölümsüz isim hakkında emin anlatacak güzel hikayeleriniz vardır.

HK: Oğuz Ağabey dünya tatlısı bir adamdı; bunu yıllar geçtikçe daha iyi anlıyorum. O dönemlerde çocuk olduğumuz için, bizden büyüklere kendimizi ispat etmek gibi bir refleksimiz vardı sanırım. Oğuz Ağabey de kendine özgü prensiplere sahip, disiplinli bir adam olduğu için kimi zaman -çocukça bir yaklaşımla- içten içe kızdığımız da olmuştur ona. Çünkü o disiplinden pek hoşlanmazdık. Ancak zaman geçtikçe ve biraz büyüdükten sonra anladık "özdisiplin" olmadan karikatürçü olamayacağımızı. Dile getirdiğim gibi çok özel biriydi Oğuz Aral. Kendisine dair şöyle bir anı anlatabilirim: Günlerden bir gün, Doğubank'tan bir kasetçalar almıştım. O dönemlerde de Doğubank'tan bir şey almak büyük olay; birçoğu kaçak malların. Battaniyeye sarardık aldığımız eşyaları, polis görmesin diye. Durum o derece vahim. O kasetçalar bizim için otomobil kadar değerli kısıyası. Şu anda gençlere anlamsız gelebilir fakat bahsettiğim kasetçalar için "O yıllarda bizim için otomobil kadar değerliydi." derken inanın hiç abartmıyorum. Neyse efendim; getirdik dergiye, kurduk, sesini de açtık, müzik dinliyoruz. Sonra birden Oğuz Ağabey girdi içeriye, "Ulan Avni esprisi düşünüyorum, sinirim tepemde zaten, kapatın şunu, atarım aşağıya!" dedi. (Oğuz Aral'ın Gırgır Dergisi'nde maceralarını karikatürize ettiği unutulmaz tiplemesinin adı "Avni" idi. - Doruk) Biz de -açık söylemek gerekirse- pek oralı olmadık; "Oğuz Ağabey kızdı, o sinirle ağzına ilk geleni

söyledi" diye düşündük ama durum hiç de öyle değilmiş. Aradan kısa bir süre geçti, Oğuz Ağabey bir hışımla yeniden içeri girdi ve teybi tuttuğu gibi pencereden dışarı fırlattı; biz donduk tabii ki. Neyse; bir - iki gün sonra bizim üzüldüğümüzü görünce Oğuz Ağabey, sinirleri de yatışınca "Alın lan, bende daha iyisi var." diyerek yeni bir kasetçalar getirdi, masanın üzerine koydu. Meğer numarası da oymuş, sonradan anladık.

Savaş Ağabey de matrak adamdı, çok usta bir tiyatrocuydu. Ekmek Teknesi dizisinde "mahallenin ağabeyi" konumunda, bilge, görmüş - geçirmiş, mahallede herkesin sevdiği, saydığı, dertlerini anlattığı, fikir aldığı, bir başka ifadeyle çok idealize edilmiş bir karakteri canlandırıyordu; Nusret Baba. Bir gün bana, Nusret Baba için "Oğlum, şu adamı durmadan melek gibi, devuş gibi yazıp durmayın, sonra yengeniz evde 'biraz da şu oynadığın adama benze' diye başımın etini yiyor." demişti. Savaş Ağabey'e dair de böyle bir anımdır var işte... Hatıralar çok da, ilk aklıma gelenleri paylaştım.

DA: Bu dinlemesine doyum olmayan anıların ardından biraz da mizah dergileri üzerine konuşalım. Türkiye'deki karikatür dergilerinin şu anki durumu hakkında neler düşünüyorsunuz; bu dergilere yıllarca emek vermiş biri olarak...

HK: Hepsini çok başarılı buluyorum ve mümkün meretebe takip etmeye çalışıyorum. Ancak bölünerek çoğaldıkları için hızlarına yetişmekte zorlanıyorum. En son Uykusuz'da kaldım ben. Uykusuz'dan sonra yeni bir dergi çıktı mı, onu bilmiyorum... Yiğit Özgür'ü çok beğeniyorum keza Ahmet Yılmaz'ı da. Robinson Crusoe ve Cuma'nın çizeri Gürcan Yurt da çok başarılı. Selçuk Erdem, Erdil Yaşaroğlu; bu isimlerin hepsi harika işler yapıyorlar. Bizim dönemimizden çok daha başarılı olduklarını söyleyebiliriz. Gırgır'da yapılan işlere kıyasla daha parlak işlere imza attıkları yadsınamaz bir gerçek. Tümü zehir gibi adamlar, mizahçılar ama

ne var ki mizah dergileri bizim dönemimizde olduğu kadar revaçta değil. Yoksa -dile getirdiğim gibi- Gırgır'dan çok daha iyiler. Bizim avantajımız Gırgır'ın o dönemde tek dergi olmasıydı. Şimdi bir sürü derginin dışında komedi dizileri var, stand-up'çılar var. İlgi başka mecralara da kaydı demek istiyorum. Özetle size şunu söyleyeyim: Bu adamların çizdiklerine, esprilerine bakıyorum da, kendi kendime "Bu adamlar bizim dönemimizde olsaydı biz bu işten ekmek yiyemerdik." diyorum.

DA: Oyunlar hakkında konuşarak sohbetimizi noktalayalım derseniz.

HK: Bilgisayar oyunları konusuna hiç girmeyelim. En son Sega'da kaldım ben. Daha ileri gidebiliriz de bizim oğlanla bu yeni çıkan konsollarda bir maç yaptık; 25 gol yeyince bu maçta ben, ya benim oğlanı gırtlaklayacaktım ya da bu oyun işinden vazgeçecektim. Tabii ki seçim hakkımı oyun dünyasına elveda demekten yana kullandım. Bir de benim parmaklar artık bu oyun işlerine göre çalışmıyor; "beyin düşünüyor ama parmaklar uygulayamıyor" demek istiyorum. Bu işi hakkıyla yapabilmek için de her gün bilgisayar karşısında olmak gerekli. Bu da benim ağımdan şu anki şartlarda mümkün değil. Ancak eskiden atari'ler vardı, siyah - beyaz oyunlar olurdu. İki çubukla oynanan bir oyun vardı; ortadaki top benzeri nesneyi karşı tarafın kalesine sokmaya çalışırdık. Uzun yıllar geçti ama üzerinden... Bunların dışında müthiş bir teknoloji merakım vardır. Yeni çıkan cep telefonları, LCD'ler, multimedya aletler... Hepsini anbean takip ederim. Sosyal çevremdeki insanlar, yeni bir alet alacakken ya da kullandıkları teknoloji ürünlerde bir sorunla karşılaştıklarında ilk olarak bana danışırlar. Bu işle uğraşanlardan -bilgi konusunda- daha donanımlı olduğumu söyleyebilirim neredeyse. (Teknoloji üzerine, Korcan'ın da katılımıyla uzun bir sohbet gerçekleştirdik. Ancak yer darlığından mütevellit, sizlerle bu kadını paylaşabiliyorum. - Doruk) 📞



SİNEMA

WALL-E

İnsanoğlunun tüketim çılgınlığının bir sınırı yok gibi görünüyor, ancak öyle bir zaman gelecek ki, internet üzerinden yapılan alışverişler bile bize zor gelmeye başlayacak. Bir gün bir bakacağız bulunduğumuz dünyada sadece tüketen ve kendi çöpünde boğulan bir ırk olup çıkmışız. Aslında korkutucu bir gelecek ama elbette gelişen teknoloji sayesinde çöplerimizi bizim yerimize toplayacak bir şeyler yaratırız. İşte Wall-E, bu filmde o yararlı "şeyler"den biri olarak karşımıza çıkıyor. Çöp dağlarının arasında yaşamaktan sıkılan insan ırkının, arkasındaki pisliği toplaması için bırakıp gittiği robot ordusundan geriye tek başına kalmış bir robot. İnsanlar gezegeni terk edeli 700

yıl olmasına rağmen, bir tek o kendisine verilen görevi tam anlamıyla yerine getiriyor. Diğer robotlar çoktan bir zamanlar topladıkları çöplerin arasında nadide yerlerini almış olsalar da Wall-E azimle gezegeni temizlemeye devam ediyor. Tek arkadaşı bir hamamböceği olan bu robotçuk bir gün Eve adında başka bir robot ile karşılaşılıyor.

Pixar Animations yine bir şaheser yaratmış, film sizi zaman zaman gülümseten zaman zaman da kahkahalara boğan bir duygu yoğunluğu yaratıyor. "Ufacık tefecik bir teneke ve onun başından geçenler ne olabilir ki?" demeden Pixar klasikleri arasında mutlaka izlenmesi gereken bir film Wall-E.



TÜRKİYE'DEKİ ADI Vol.1 YAPIM ABD SÜRE 98 dk YÖNETMEN Andrew Stanton OYUNCULAR Ben Burtt, Elissa Knight, Jeff Garlin

KİTAP

JONATHAN STROUD

SEMERKANT TILSIMI ARKADAŞ YAYINEVİ

Genç büyücü çırağı Nathaniel yetenekli bir çocuk, büyücülük eğitimine yeni başlamıştı ve her şey iyi gidiyordu. Ta ki kendini beğenmiş ve acımasız büyücü Simon Lovelace tarafından aşagılanıp, herkesin önünde rezil rüsva edilene dek. Nathaniel henüz 11 yaşında ama bu, onu, hızını alamayıp beş bin küsur yaşındaki, cinler cini (!), karizmatik (!), güçlü Bartimaeus'u çağırılmaktan alıkoyamaz! Ve işe bakın ki bunu başarıyor da. Ancak Bartimaeus'u çağırılmak ayrı bir iş, onu kontrol etmek ise bambaşka bir iş. Üstüne üstlük Lovelace'i cezalandırmak için, Bartimaeus'u, Lovelace'in en değerli hazinesi olan Semerkant Tilsimi'ni çalması için görevlendirdiğinde bunu anlıyor Nathaniel ama iş isten çoktan geçmiş. Binlerce yıllık tecrübesi ve bilgisi, sivri dili, utanmazlığı, kurnazlığı ve kitap boyunca okuyucuya verdiği oldukça eğlenceli dipnot bilgileriyle Bartimaeus

çok eğlenceli bir karakter. Hikaye o kadar güzel ve okuru öyle iyi yakalıyor ki bir gecede okuyup bitirmeniz işten bile değil.



WEB

FRPTR.ORG

FRP, Fantasy Role Playing, fantastik karakterler ile rol yapabilme ve hayal gücü üzerine kurulmuş bir çeşit oyundur. Bu bir bilgisayar oyunu ya da bir karton oyun (Borsa, Monopoly) değildir. Siz ve arkadaşlarınızın bir araya gelip, içinizden birinin belirli kurallar çerçevesinde Yönetici (Dungeon Master(DM)) olduğu, diğerlerinin oyuncu olduğu ve DM'inizin oyuncu olmayan karakterleri canlandırarak sizi bir hikayenin içinde yönlendirdiği bir çeşit oyun ve eğlence türüdür. DM'inizin hazırladığı senaryolarda siz oyuncular Savaşçı, Büyücü, Cüce, Elf gibi canlandırdığınız fantastik

karakterler ile maceralara girer, yaratıklarla savaşır, büyüler yapabilir ve DM tarafından anlatılan hikayede görevi tamamlamaya çalışırsınız. Bu oyunda sınır sizin hayal gücünüzdür. İşte FRP nedir, ne değildir, başlamak için neler gerekir, kuralları nelerdir şeklinde tüm sorularınızın cevabını www.frptr.org adresinde bulabilirsiniz. Kayıtlı 1350 kullanıcı ve günden güne büyüyen zengin içerikli forumu ile dikkatleri üzerine toplayan bu sitede vakit geçirirken çok eğlenip, FRP ile ilgili her şeyi öğrenebilirsiniz.



TAVAN ARASI SEINFELD

Bir dizi nasıl olur da hem saçma sapan konulardan oluşur, hem de sizi karnınızı ağrıtanaya kadar güldürür? Nasıl olur da ana karakterler dünyanın en saçma işlerine ve konularına vakit harcayan tipler olup da (İngilizce tabiri "loser") sizin gönlünüzde taht kurmayı başarır? Jerry Seinfeld ve Larry David tarafından yaratılan Seinfeld serisi işte böyle bir dizi. 1990 - 1998 arası toplam dokuz sezon boyunca tüm dünyayı güldürmeyi başaran bu dizinin konusu kısaca "hiçbir şey". Ünlü komedyen Jerry Seinfeld'ın ve yapımcı Larry David'in kendi hayatlarından esinlenerek hazırladıkları bu komedinin bu kadar ünlü olmasının nedeni, gerçek hayatımızda karşılaştığımız olaylara yaklaşımları çok farklı olan bu dört arkadaşın bakış açısı. Çoğu zaman hepimizin günlük hayatta karşılaştığı problemlere öyle saçma sapan yorumlar getiriyorlar ki kendinizi ellerinizi iki yana açmış "Nasıl yani?" derken ve kahkahalarla gülerken buluyorsunuz. 10 Emmy, üç Golden Globe ve daha pek çok başka ödül almış. Günümüzün uç bilim-kurgu veya doğaüstü efektleri ile dolu fantastik dizilerinden çok farklı. Belki de durum komedisi olarak nitelendirilebileceğimiz dizilerin atalarından. Arşivlik bir başyapıt çünkü tekrar izlemekten sıkılmayacaksınız.



DVD

YOU'VE GOT MAIL

Tom Hanks ve Meg Ryan ikilisinin, şimdiye kadar rol aldığı filmlerin hepsinin çok iyi olmasının nedeni, ikisinin de yüzündeki o çocuksu ifade veya -her nasılsa başardıkları- birbirini tamamlayan görüntüleri belki de. Romantik komedi türünün unutulmayan filmlerinden biri olan You've Got Mail'da, ikili yine mükemmel bir performans sergiliyor. İnternetin ve chat çılgınlığının, bir tür "yeni çağ çöpçatanlık aracı" olmaya başladığını anlatan senaryosu daha ilk dakikadan insanı yakalıyor, gizemli ve eğlenceli bir romantizmin içine sürüklüyor. Bir tarafta tüketim çılgını kitapseverlerinin isteklerini karşılayan dev bir mağaza zinciri, diğer tarafta ise köşe başında varlığını sürdürmeye çalışan, ufakık ama yılların tecrübesi ve sevgisiyle dolu çocuk kitabı mağazası. Birbirine zıt ve rakip olan bu iki mağazanın sahipleri Joe Fox'un ve Kathleen Kelly'nin, tanıştıkları bir chat odasında birbirlerinin kimliklerini bilmeden aşka düşmeleri ise tüm bu karışıklığa ayrı bir boyut katıyor. Tüm bunlar yetmezmiş gibi bir de Kathleen'in ve Joe'nun etrafındaki renkli iş arkadaşları için içine girince, ortaya mükemmel bir yapıt çıkıyor. 90'ların sonunda bir anda değişen tüketim alışkanlıklarını ve insan ilişkilerini gözümüze sokmadan, eğlenceli ve romantik bir sosla sunan bu film, her arşivde bulunması gereken yapımlardan biri.

TÜRKİYE'DEKİ ADI Mesajınız Var YAPIM ABD SÜRE 119 dk YÖNETMEN Nora Ephron OYUNCULAR Meg Ryan, Tom Hanks, Jean Stapleton



ALBÜM

BLACKMORE'S NIGHT SECRET VOYAGE

Yil geçmiyor ki Ritchie Blackmore yeni bir albümle karşımıza çıkmıyor. Aslında böyle olması iyi çünkü benim gibi iflah olmaz Ortaçağ müziği severler her yeni albümü büyük bir coşkuyla karşıyorlar. Candice Night ile kurduğu grup yaklaşık 12 senedir bizi Rönesans müziğinin o karşı konulmaz derecede güzel ve mistik dünyasına çekiyor. Yaptıkları müziği Kelt, folk ve Rönesans müziği olarak adlandırabileceğimiz, her konserlerinde Ortaçağ kıyafetleriyle karşımıza çıkan ve bizi bulduğumuz zaman ve mekandan alıp bambaşka diyarlara götüren bu grubun son albümü Secret Voyage, Ghost of a Rose ve Shadow of the Moon albümüyle yarışacak kalitede. Ritchie Blackmore'un inanılmaz yeteneği ve Ortaçağ ezgilerinin büyüleyici havası birleşince ortaya böyle güzel ve tadına doyum olmaz bir müzik ziyafeti çıkıyor ister istemez. Secret Voyage'da en dikkat çekici parçalar arasında God Save the Keg, Sister Gypsy, Peasants Promise ve oldukça ilginç bir cover olan Can't Help Falling in Love var.



ALBÜM

AC/DC BLACK ICE

Grubun solisti Brian Johnson diyor ki: "Tamam arkadaşlar, yıllar boyunca bir sürü metal ve rock türü yarattınız, sahnelerde binlerce kişiye mükemmel konserler verdiniz, hatta sadece sizin şarkılarınızı bilen bir nesil yetiştirdiniz ancak sizden önce biz vardık, bu müziği hakıyla yaratanlardan biriyiz ve ayrıca gitar da böyle temiz çalınır, rock da böyle söylenir."



Doğru söze ne hacet! Malcolm ve Angus Young, 1973 yılında kurdular bu grubu ve o gündən beri rock müzik neymiş, bize her albümleriyle öğrettiler. İnsana 70 model bir Camaro ile yollara düşmek ve buralardan basıp gitmek duygusunu veren bu albüm, 2008 yılında çıkan diğer metal ve rock gruplarının arasında, "Siz şöyle bir kenara çekilin bakayım." diyerek bir adım öne çıkıyor. Albümün tamamı mükemmel şarkılarla dolu ama açılış şarkısı Rock 'n' Roll Train ve bitiş şarkısı Black Ice en çok dikkat çekenlerden.

ALBÜM

QUEEN + PAUL ROGERS THE COSMOS ROCKS

Queen benim ilk göz ağrım, Freddy ise gönülümde taht kurmuş bir müzik dehası. Bu yüzden The Cosmos Rocks albümüne ilk başta şüpheyle yaklaştım ne yalan söyleyeyim. Müziğinin tam da zirvesindeyken aramızdan ayrılan Freddy Mercury'nin Bohemian Rhapsody'sine, I Want It All'una ve We Will Rock You'suna alıştıktan sonra çok zor gelmişti Queen'in onsuz kaldığına inanmak. O gittikten sonra birkaç denemesi olmuştu grubun ama içimize sinmemişti hiçbir yeni girişim. Elimiz titreye titreye aldık bu albümü de ama sonuç inanılmazdı! Freddy'nin ruhu oradaydı işte! Her şarkıda onun izi vardı sanki. Sanki şu piyano girişinden sonra o muhteşem sesiyle bağıracaktı yine. Sanatçının anısına saygı duyarak yaratılmış olan bu müzik ziyafetinin karşısında saygıyla eğilirim ben. Paul Rogers'ın temiz sesine selamımı çakar, size de şu şarkıları tavsiye ederim hemen: Call Me, C-lebrity, Cosmos Rockin.



ALBÜM

NATIVE AMERICAN INDIAN SPIRIT OF MEDITATION

Eski Türkler'in Şamanizm inançlarının yansıması olan müzikler eşliğinde yapılan ritüeller, sanki hala Kızılderililer tarafından yaşatılıyor gibi. Her ne kadar Amerikan yerlileri kendi içlerine kapanmış gibi görünseler de bu albümü dinleyince bunun aslında sadece bir görüntü olduğunu ve Kızılderili ruhunun hala oralarda bir yerlerde, sessizce beklediğini hissederek gibi oluyor insan. İki CD'den oluşan albümde sadece iki şarkı bulunuyor. İkisi de 40'ar dakika süren bu şarkıları dinlerken, yavaş yavaş o eski, Kızılderililerin bilgelik dolu dünyasına kayıp gider gibi oluyor insan. Kızılderililer Türk mü, yoksa başka bir ırktan mı bilinmez ama türünün en güzel Şamanizm ritüel müziği örneklerini barındıran bu albümün, sizi bilgelik ile dolu Kızılderili felsefesine doğru bir yolculuğa çıkaracağı kesin.



Studio 4°C'yi seviyorum. Benimle birlikte Capcom da seviyor olacak ki, yakında evlerimizimize girecek olan Street Fighter IV'ün anime projesini de onlara vermiş durumda. Bir hayli ilginç bir çizim tekniğine sahip olacağına inandığım Street Fighter IV animesi için, şimdiden sabırsızlanmaya başladım. Bari oyun piyasada olsaydı da heyecanımı onunla kapatsaydım diyorum.

Bu ay yayına girmiş olması gereken önemli yapımlar arasından, post-apocalyptic bir hikaye olan Casshern Sins, bayağı iyi olacağına benziyor. Yayına giren sayısız animenin (Hakikaten Ekim ayında oyunların yanında animeler de yağdı.) içinde dikkat çeken bir diğer anime de Chaos: Head. Xbox 360'a özel bir oyunu da yapım aşamasında olan Chaos: Head, oniki bölümlük bir bilim kurgu

hikayesi olacak. Ve son olarak, Studio 4°C'nin geçtiğimiz aylarda piyasaya sürdüğü, Genius Party isimli kısa anime filmleri derlemesinin devamı, Genius Party Beyond da bu ay içinde yayınlanmış olacak.

Şimdi da tüm bu haberlerden sıyrılıp Studio Ghibli'nin (Miyazaki-sama'nın anime stüdyosu) son ürünü "Ponyo!"'ya adım atıyoruz. 😊 TUNA

"BALIK" DEYİP DE GEÇME

GAKE NO UE NO PONYO

Spirited Away ve Howl's Moving Castle gibi, yaratıcılık coşkusu taşıyan ürünlerden sonra insan, ister istemez aynı firmadan, aynı kalitede ürünler bekliyor. Her yeni ürünü biraz önceki isimlerle karşılaştırmaya meyillî hale geliyor, aynı kaliteyi göremeyince de morali bozuluyor.

Bana kalırsa, Gake no Ue no Ponyo'da böyle bir durum geçerli değil. Bir saat kırk dakikaya yayılmış bu film, belki Spirited Away'deki gibi geniş bir hikaye ve karakter yelpazesi sunmuyor. Ama ekrana gelen hikaye o kadar eğlenceli, neşeli, renkli ve detay yüklü ki son derece basit bir hikayenin bile etkileyici olabileceğini kanıtıyor.

Beş yaşındaki Sousuke'nin başından geçenlere yer verilen hikayede, Sousuke'nin deniz kenarında, ölmekte olduğunu düşündüğü bir balığı, kovasına koyarak evine götürmesi ve onunla olan dostluğu anlatılıyor. Ne var ki Sousuke, "Ponyo" adını koyduğu bu balıkla, bir süre sonra farklı bir ilişki içine giriyor. Zira Ponyo, Sousuke'nin elini kesmesiyle, onun yarasını iyileştirmek istiyor ve böylece insan kanını tadarak, bir insana dönüşüyor.

Haklı olarak bu noktada, Hollywood kültürünün bize aşıladığı düşünce tarzıyla, Ponyo'nun insan olduktan sonra içinde bulunacağı zorlukları göreceğinizi sanıyorsunuz ama hikaye hiçbir şekilde bu yöne sapmıyor. Ponyo'nun babasının balıklara hükmeden bir insan ve annesinin, saatte 250 Km hızla denizin altında ilerleyen bir tanrıça olmasının yanında, Ponyo'nun karşılaştığı pek bir zorluk bulunmuyor. Babası Ponyo'nun insan olmasına pek sıcak bakmıyor ama ana yüreği farklı bakıyor olaya.

Tüm sevimliliğiyle Ponyo'nun hareketlerini izlemek ve bu enteresan hikayeye dahil olmak istiyorsanız, Gake no Ue no Ponyo'yu bulun, edinin ve mutlaka izleyin. Ponyo ga daisuki! 😊 TUNA



İÇİNDEKİ MASUMİYETTİR SENİ KURTULUŞA ERİŞTİRECEK OLAN...

D.GRAY-MAN

Masumiyet öyle büyük bir güce sahip ve o kadar az kalmış ki şu çöldürmüş gezegen üzerinde, ona sahip olanlara bambaşka bir gözle bakılıyor. Bu gücü evirip çevirip, kendi canavarlarını yaratmakta kullanan "Millenium Earl" çok büyük bir saldırı planının peşinde. Millenium Earl ile Nuh'un Ailesi arasında yapılan en son savaşta tüm dünyayı kaplayan sel, neredeyse insanlığın yok olmasına neden olmuş. Ama bu savaş ve sel, arkasında "masumiyet" adlı özel gücü bırakmış. İşte Earl'ün peşinde olduğu da bu güçten başkası değil.

Allen Walker, içindeki masumiyeti, sol kolunda kullanarak mükemmel bir silaha çevirmeyi başaran, lanetli sol gözüyle "Akuma" adı verilen canavarları gördüğü anda tanıyan, nadir Exorcist'lerden. İngiltere'den başlayan yolculuğu sırasında, çok özel

yetenekleri olan bir Exorcist tarafından bulunuyor ve onun öğrettiklerini içindeki güç ile birleştirmeyi başarıyor. Sonra hocası onu "Exorcist Örgütü"ne yolluyor; amacı Allen'in kendini geliştirmesini ve bunun yanında örgütte mevcut olan eleman sıkıntısını bir nebze de olsa ortadan kaldırmak. Bacaklarında oluşan masumiyet gücü sayesinde, oradan oraya büyük bir hızla atlayan, zıplayan ve ortalığı dağıtan Lenalee; soğuk, ciddi ve öfkeli katana kullanıcısı Yu Kanda; esprili, biraz patavatsız ama Akuma ile savaşırken, vurdu mu yeri göğü inleyen koca çekici ile Lavi... Birbirinden renkli Exorcist karakterleriyle dolu bu animenin en son bölümü, geçtiğimiz ay yayınlandı. Bakalım bu gençler, 19. yüzyıl atmosferinde geçen bu macerada, Tanrı tarafından kendilerine bahşedilen özel güçlerle, Earl'ün planlarını alt edebilecek mi? 😊 MERİÇ



2 DERGİ BİRDEN BLUE JEAN + HEADBANG

10 KİŞİYE MYSPACE TR SECRET SHOW BİLETİ

YENİ ALBÜME DÖR TUİYOLAR

15 AMON AMARTH KONSER BİLETİ 5'1 SAHNE ÖNÜ

mor ve ötesi

DÖRT DELİDEN BİR BAŞI BOZUK GELİYOR

LİSTELERDE KADIN SAVAŞI

BEYONCE PINK BRITNEY DİDO

ARA VERDİK!

LEMON AMARTH VODKA

GOREFEST

BRING ME THE HORIZON

ALL SHALL PERISH

SONIC SYNDICATE

BLOODBATH

UNLEASHED

INSISTENCE

SATYRICON

UNBARTH

GOJIRA

EDGUY

JORN

TYDEN ZİRVEYE 14 STAR

METİN TÜRKÇAN

FOO FIGHTERS

REDD MGMT QUEEN GRIPIN NICKELBACK ERDEM YENER KAİSER CHIEF

KINGS OF LEON DIRTY PRETTY THINGS TOM MORELLO: NIGHTWATCHMAN

**+ 10 OKUYUCUMUZA
MYSPACE TR SECRET SHOW'A BİLET
+4 DEV POSTER
TOKIO HOTEL ALEV MILEY CYRUS FALL OUT BOY**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURCA DERGİ

iŞGAL

Bir süredir evden çıkmıyorum. Beş kez üst üste Fargo izledim, Dexter ikinci sezonu yani 13 bölümü bir günde; Prison Break ikinci ve üçüncü sezonu birer günde indirdim mideye. Hayalperestliğim tavan yaptı, bakkalı beğenmez oldum; ya seri katil ol ya da kaçak... Hiç olmadı git dedektif ol cinayet çöz. Anca poşete beş yumurta koyuyor

adam! Süperonik ses sistemi ile bu görsel zenginlikler diyarında gezerken aklıma DVD'ler geldi, başladım eskileri indirmeye. Daha bir çoştum, Bon Jovi'den Whitesnake'e kadar indiriyorum mideye! Hazır kriz ortamı, ne çıkacağım arkadaş, biraz da yattığımız yerden yaşayalım! gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan



AC/DC Black Ice

Çok da ateşli geçmedi yaz tatili bu sene. Birkaç konsere gittik, ilk defa gördüklerimiz yanında aboneliği kesinleşen grupları da gördük. Gördük de şu AC/DC'yi kanepenin TV'ye olan uzaklığından daha yakın göremeyeceğiz sanırım. Bu sene geliyor diye bir hurafe çıkacak yine, yine gelmeyecekler biliyorum. 15 sene Manowar dedik onlar geldi de 25 senedir beklenen AC/DC bir 25 sene daha gelmez gibi geliyor bana. Aptülrika Ağabey'imiz, zamanında Hıbr ve HBR Maymun dergilerinde AC/DC ve Motörhead Türkiye'ye gelsin derken saçları beyazlattı.

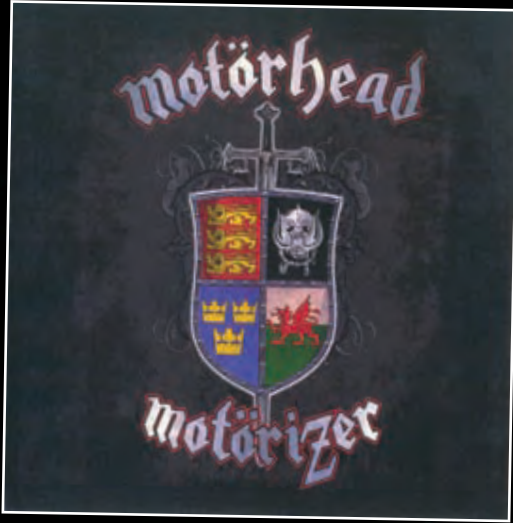
Bu albüm de çıkınca, bir seviniyor insan, bir de karnında bir virüs... Gelmeyecekler ulan işte! Buruk bir sevinçle dinliyorum albümü, arkadaşlarım da öyle... Güzel olan adamların yaşıyorsuz diye verdikleri sinyal binlerce kilometre öteden geliyor, sekiz sene önce çıkardıkları Stiff Upper Lip albümünü takiben. Bu sekiz senede de materyalsiz bırakmamışlardı bizi aslında, beş DVD çıkardılar, göze çalıştılar.

Şimdi yeni AC/DC albümünü nasıl tanıtsam diye düşünüyorum günlerdir. Şu şarkı güzel, bu şarkı çok iyi filan diyemem herhalde. Ben kimim ki diyeceğim! Bize düşen dinlemektir, diyebileceğim tek şey, bu yaşayan efsanelerin yeni albümünü dinleyerek, siz de efsanenin bir parçası olma şansını kaçırmamalısınız.

ILFORD HPS PLUS

ILFORD HPS PLUS

MOTÖRHEAD Motörizer



A l işte bir fenomen de Motörhead. "Lemmy mi?" desem acaba, bilemedim. Tek başına bu kadar olamazdı herhalde, kafasına viski şişesini dikerken vokal yapar bu adam. Başta "Fast" Eddie Clarke ile yola başladılar, sonra gruba cuk oturan Phil Campbell ile yürüdüler. 25 senedir teklemediler. Zaten bir arkadaşımın dediği gibi "Kötü gitarist Lemmy'nin mahalhesinin yakınından geçemez".

Geçtiğimiz aylarda çıktı Motörhead'in 20. (yazıyla yirminci) stüdyo albümü, yazması yeni nasip oldu. "Bu adamlara da yazacak ne var?" diye düşünüyorum. "Albüm kötü" desem Lemmy gelir ensemde kırar Rickenbacker marka basının sekiz metrelik sapını! 30 yılda, 20 albüm çıkarmış adamlar ve bunlara konser kayıtlarını, DVD'leri ekleyince 40'ı geçiyor! Senede bir kere herhangi bir müzik satıcısına girseniz yeni bir Motörhead albümü alabiliyorsunuz, kaba bir hesapla :)

Tamam, her albüme müthiş, yeni bir sound, süper farklı şarkılarla karşılaşma şansınız pek yok; minik sürprizler dışında. Ama sevmeme ihtimaliniz de yok bana göre. Bir Motörhead konserine gitseniz (şaka şaka) ve çalan parçalar hiç bilmediğiniz, yeni şarkılardan ibaret olsa yine de oradan uçmuş bir şekilde çıkacağınıza eminim.

Bu son albüme bir şey söylemek gerekirse "Bir önceki Kiss of Death albümünün devamı gibi" diyebilirim. Hızlı ve güçlü riff'lerden oluşuyor albüm, o da öyleydi ve ilk dinlediğimde verdiğim "ulan Motörhead'in en iyi albümü bu olabilir" tepkisini birkaç kişiden daha duymuştum.

Geçen Motörhead yazdığım da dile getirmiştım sanırım, Motörhead sevmiyorum ama falanca tarz metal seviyorum diye bir şey pek yoktur, varsa da ya bir psikoloğa gidilecek ya da o siyah tişörtler yer bezi olacak!

AMON AMARTH Twilight of the Thunder God

Savaş baltalarını çıkarın, gidiyoruz! Acaba albümü tanıtmak için bu yeterli olur mu? Bilmeyen albümün çıktığını dergiden fark eder, sonra da koşa koşa albümü bulmaya gider.

Yani bu kadar güzel olabilir bir albüm. Adamlar ağır ağır ne büyüdüler arkadaş. Beton gibi Viking Death Metali üzerine koya koya kat çıktı adamlar resmen. Adamların her yeni albümünü dinlediğimde bir öncekinden daha çok seviyorum. Vardır illa ki çok hayranlar; "The Avenger süperdi, The Crusher şükelaydı, daha da saftı, temizdi, dünya kirlenmemiştii, küresel olarak ısınmamıştık vesaireydi" diyen... Ama paralandıkça daha güzel prodüksiyonlar oluyor bence bu metalci kardeşlerde.

Albüme gelirsek... Giriş şarkısı albümün adını taşıyan Twilight of the Thunder God, belli ediyor bütün albümün havasını. Melodik, sert ve hızlı... "Yaaahhh" diye giriyor vokalinin sevdiğimin Johan Hegg'i. Hastasıyım. Direkt bir enerji geliyor albümle insana, yolda yürürken dinleseniz dövecek adam ararsınız, o denli güçlü bir şarkı. Sıradaki şarkı Free Will Sacrifice da oldschool, ağır abi işi, tavsiye ediyorum onu da. Diğer şarkılar da bomba gibi, tek tek nasıl yazılır bilmiyorum. Merak edenler için iki şarkı myspace sayfalarında mevcut. Albüme boş şarkı yok. Son zamanlarda dinlediğim en oturaklı Melodik Death albümlerinden. Zira Dark Tranquillity ve benzeri kuzeyli eski gruplar artık bana pek eski tatlarını vermiyor. Yenileri de ben pek beğenmiyorum ne kadar zorlasam da...





Her evin başköşesine yerleşen bilgisayar kasaları, klavyeler, monitörler ve envai çeşit bilgisayar malzemesi baş tacıydı artık.

Özellikle çocuklar, gençler ve uykusuzluktan müzdarip, bir şeyler arayan yetişkinler için evin, klozetten ve buzdolabından sonra en önemli şeyi olmuştu. Kimisi için belki bunlardan bile daha önemliydi.

Saatlerce meşgul sinyali veren telefon hatları üzerinden; b.ktan 9600'lük veya 28'lik hızlarla taşınan geyik muhabbeti, hayal takası, ilacı belirsiz buhranlara çare olasılığı ve bolca da cinsellik geçiyordu. Herkes karşılarındaki anonim varlığa makyaj yapıyor, onu olmasını istedikleri şeylere çeviriyordu. Deneme yanılma yöntemi, sokaktaki kadar çok şeye mal olmuyordu ne de olsa burada. Daha kısa sürede daha çok aday, daha çok yaklaşım, daha çok amaç denenebiliyor ve sonra bir kenara bırakılabiliyordu. Kopya oyunlar gibi... Ve şayet ki hayaller, gerçeklerden yüksekte çıkacak olursa, o vakit bir veda ile ortadan kayboluyorlardı. Bir başka mekanda, belki de bir başka isimle ortaya çıkmak üzere...

Sanal uzay, tam bir isimler ve kimlikler çöplüğüydü. Elden çıkarılmış, evrim geçirdikçe geride bırakılmış şahısları her biri... Sahipleri dönüşmüş, değişmiş, ilerlemiş...

Fakat bu onları daha sahte ya da "yalan" yapmıyordu. Her ismin bir de geçmişi vardı ardında bıraktığı ya da yanında taşıdığı, bagajı... Yapılanlar, söylenenler ve çizilen olası gelecekler silik ya da az kişinin bildiği şeyler de olsa, oldukları yerde duruyorlardı ve onları hatırlayanlar vardı. Bu çizgisel olmayan yolda yürürken, herkes bir iz bırakıyordu. Kendilerinden bazı parçaları...

Üniversitenin ilk senesi... Küçük şehirden gelen her genç gibi, arkadaş edinmek önemliydi. Güvenebileceğimiz, birlikte Amerikan dizilerindeki gibi çılgin şeyler yapabileceğimiz, batan güneşe karşı eller birbirinin omzunda yürüteceğimiz, her sırrımızı paylaşacağımız, onları bizim gibi koruyacak arkadaşlar... Hepsini bulamadık elbette ama o zamanlar bulacağımıza inanmıştık. Ve bir süreliğine, kısa bir süre için bile olsa bizim de böyle bir "takımımız" vardı.

Her birimiz sanal alemlerin ayrı kariyerlere ve kişiliklere sahip müdavimleriydik. "Kariyerler" derken gülümsüyorum ama doğru kullanılmış bir kelime bu. Bilgisayar delisi bir grup

gencin, sanal kariyerleriydi bunlar. Geçen ay bahsettiğim, inşa edilmiş kimliklere sahip olan, büyük ihtimalle okulda ya da sokakta bu kimliklere aykırı ve uyumsuz bir dolu şey yapan bir grup genç...

Herkes en başında, hayatında eksikliğini duyduğu, hayalini kurduğu her ne ya da nelerse onları yükledi diğerlerinin sırtına. Birer arkadaş yarattı diğerlerinden lakin ben zaten arkadaş yaratmak konusunda çok tecrübe sahibiydim. Böylece sıkı dostlar olmak için birbirimize kenetlendik. Bir birimizi çok iyi tanıdığımız ve doğal süreçle bir takıma dönüştüğümüz için değil. Bu yüzden de adım adım hayal kırıklıklarına uğrayarak, insanların sanal da olsa materyal de olsa, dünyadaki bazı defektleri, bazı zaafaları barındırdığını tekrar ve tekrar fark ederek geçirdik zamanı.

Aslında birbirimizi günlük hayatta ya da okulda, sanal alemdeki gibi kolayca yaratamadığımızı fark ettik. Diğerlerinden ürettiğimiz "kusursuz arkadaş" silüetleri yavaş yavaş silinmeye başladı. Bazılarımız bu süreç içerisinde diğerlerinden daha iyi anlaştıklarını fark ettiler ve usulca uzaklaştılar; en nihayetinde de koştular. Yerlerine yedek kondu; kimi tuttu, kimi unutuldu.

Daha önce mevzubahis ettiğim defektler ve zaafalar; haksızlıklar, tuzaklar, yalanlar veya söylenmemesinin daha iyi olacağı gerçekler olarak arkadaşlığın tam da orta yerine, bu nazik bağlarla bağlı olan takımın göbeğine gelip oturdu. Bugünkü tecrübelerimiz olsaydı şayet, kurtarılabilir şeyler bir bir yitirildi. Bugünkü bilgiye sahip olsaydık, edinilebilecek tecrübeler ve yaşanabilecek maceralar teker teker kaçtı elimizden. Yerlerine başkaları geldi ama tecrübeyi ancak ona ihtiyacımız olan zamandan sonra edinebileceğimiz gerçeği hep sarstı bizleri. Bütün gençleri...

Öğrenmekti bu işte. Büyümek.

Sanal dünyada bir parmak hareketi ile yaratabildiğimiz kimlikler ve kişilikler, gerçek hayatta ancak karar verip yaşayarak, deneyerek ve sonuçlarına katlanacak gücü geliştirerek ortaya çıkıyordu. Pabuç pahalıydı yani. Yitirildi bazı arkadaşlıklar, az bir kısmı da olması gerektiği gibi, her şeye rağmen hayatta kaldılar. Bugün bile hala arkadaşım, daha nadir olarak da dostum dediğimiz insanlar...

10 yıldan daha uzun bir süre önce, Kırklareli'deki loş odamda, bilgisayarın ekranına bakarken bunları tüm detaylarıyla tahmin etmem mümkün de-

JUKEBOX

-Dr. D.R.E. - As the World Keeps Turnin
-Nas - You Can't Kill Me
-Will Smith - Just Cruisin'
-Boo Yaa Tribe feat. Mack 10 - Bang On
-Cashis feat. Eminem - Pistol Poppin

ğildi. Ama buna benzer şeyler yaşar insanoğlu, hayatımız böyle. Biliyordum büyümenin ne menem bir şey olduğunu, değişimin kaçınılmazlığını, hayatın zaman zaman acımasız, zaman zaman da muhteşem olduğunu.

Ben Ningauble'ı, Ningauble da beni (Hatta Fritz Ningauble'ı ve Ningauble de büyük ihtimalle Fritz'i) yaratırken, aslında belki de kendi kendimizi şekillendirebilecekken bunun üzerimizdeki etkisini azaltmak için, bir aracıya ihtiyaç duyduğumuz için yapıyorduk. İnsanca bir hareketi bu belki de. Kendimizle yüzleşebilecek karakter gücüne ve olgunluğa erişene kadar... O beceriyi kendimizde geliştirebilmek için...

Bugün kendime bakıp da uzanıp, kendi kendimi değiştirebiliyorsam, bunu o Mars'lı büyücüye de borçluyumdur belki de biraz. Her birimizin, kendimizi bir parça da yaratımlarımıza borçlu olduğumuz gibi...

Yıllar boyunca sanal dünyadaki her tatminsizliğinde adını ve kişiliğini değiştiren, sanal kariyerleri bir anda altlarından çekilince göç edip başka mecralarda, başka kimlikler yaratan insanlar, bukalemunlar da böyledir işte. Sadece bulamazlar onlar üstlerinde duracak olan elbiseyi; asla dikilemeyecek olan için çabalarlar. Herkesin önünde eğileceği, itaat edeceği ya da saygı duyacağı o elbiseyi dikecek terziyi ararken, bir gece, hala yeterince gelişmemiş ülkemizde elektrikler gidiverir ve aslında artık birer ihtiyar olduklarını fark ederler.

Tekrar başa dönmek, yeni baştan, kim bilir kaçınıcı kez bir insan yaratmak artık daha zor gelir. Eldeki yap-bozun parçaları zemine saçılmış, şurada - burada belki anlam çıkartılabilecek küçük tefek resimcikler göze çarpıyor - dur. Asla tamamlanmamış bir bulmaca, hiçbir zaman çözülemeyecek bir bilmece...

Ve bilin bakalım ne olmuştur?

Abra kadabra... Bazı şeyler için çok geçtir artık. ☹

N.
aaksoz@level.com.tr

07.10.2008 - 02.44
İstanbul

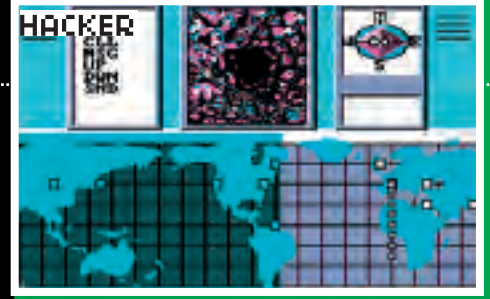
90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFKA AYARI

Gündelik hayatın koşturmacası sadece sınırları değil, alışkanlıkları da öldürüyor. Artık eskiye göre her şey o kadar hızlı ki insanların tek yapabildiği duruma ayak uydurmaya çalışmak. Bunun dışında başka bir şey için ne vakti, ne de enerjisi kalıyor insanın. Böyle olunca da eskiden çok keyif aldığımız şeyler giderek daha bir "lüks" geliyor. Hele ki az da olsa efor gerektiren bir şeyse; "Bunun için vaktim yok" ya da "Belki daha sonra" diyerek geçiştiriyoruz. Ve böylece

sevdiğimiz alışkanlıklarımız, hobilerimiz kullanılmaya kullanılmaya kuruyup gidiyor; en fazla sakın bir hafta sonunda hoş bir hatıra olarak aklımıza geliyor, geldiği hızla gidiyor. Durup nefes almayı, bir yerlere yetişmeye çalışmadan enerjimizi kendimize harcamayalı ne kadar çok zaman olmuş. İnsan oturunca yorulduğunu anlıyor. Sakın bir yere gittiğinde nelerin ellerinden kayıp gittiğini fark ediyor...

Ümit Öncel



BENİM TAKOZ BILGISAYARIM

Geçtiğimiz ay takoz bilgisayarlarımızda simülasyon furyası estirmiştik. Bu ay ise bir türe değil ama bir yıla daha yakından bakacağız. Benim Takoz Bilgisayarım'ın bu ayki tüm oyunları 1985 yılına ait; yani hepsi tam 23 yıllık. Bakalım 23 yıl önce moda oyunlar hangileriymiş...

BALANCE OF POWER

Bir ülkeyi yönetmek hiç kolay bir iş değildir. Hele ki yönettiğiniz ülke, dünyayı da yönetme gibi bir misyonu sahip olan bir süper güçse... 1985 yılında Mindscape tarafından piyasaya çıkartılan Balance of Power, bunun düşündüğünüzden daha da zor olduğunu açık bir şekilde gösteriyor. 1986 yılında geçen oyun, meşhur Soğuk Savaş yıllarının mükemmel bir uyarlaması. Balance of Power'da sadece Amerika Birleşik Devletleri veya Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nden birini seçebiliyorsunuz. Oyunda yönetebileceğiniz başka bir ülke yok ama zaten asıl göreviniz tek bir koltuktan tüm dünyayı yönetmek. Sekiz yıl için getirildiğiniz bu görevde tüm dünyadaki gelişmeleri değerlendirip çıkarmanız için en uygun yöntemi seçmeye çalışıyorsunuz. Diplomasi ve

tehdit, oyunun en can alıcı noktaları. Nükleer savaş tehdidi çoğu zaman ülkelerin gözlerini korkutmaya yetebiliyor ama o kırmızı düğmeye basmak hiç kolay değil. Çünkü diğer koşullar ne olursa olsun bir nükleer savaş çıktığı anda oyun sona eriyor.

Sadece bir strateji oyunu değil, aynı zamanda bir Soğuk Savaş simülasyonu olan Balance of Power'ın elde ettiği büyük başarı, yapımcısı Chris Crawford'ın aynı isimle bir kitap yazması ve Microsoft tarafından basılması ile perçinlenmiş oldu.

BATTLE OF ANTIETAM

17 Eylül 1862 yılı, Amerikan tarihinin parlak günlerinden biri değil. Amerika'daki iç savaş tüm şiddetiyle sürerken 1862 yılında Kuzeyliler'in topraklarında muharebe başlamıştı. İki taraftaki yaklaşık 150.000 asker,

Maryland, Sharpsburg yakınlarında karşı karşıya geldi. Tam 12 saat sonunda, toplam 3.650 asker öldü, 22.700 asker yaralandı. İç savaşın kaderine de etki etmesi nedeniyle bu muharebe, yani Antietam Muharebesi günümüzde bile ilgi çekiyor. Konunun ustası olan SSI'nin, Antietam'ı konu alan bir oyun yapması da kaçınılmazdı ve 1985 yılında çıkan oyun, savaşı her şeyiyle PC'lerimize aktardı.

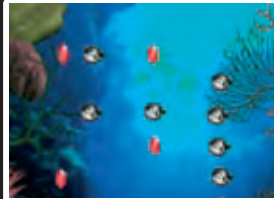
Son of Liberty'nin ve Battles of Napoleon'un yaratıcısı olan Chuck Kroegel'in ve David Landrey'in hazırladığı oyun, tarihi gerçeklere dayanması, aynı zamanda son derece heyecanlı ve zevkli olması sayesinde büyük bir başarı yakaladı. Oyunun tek dezavantajı ise gerçekçilik seviyesinin aşırı yüksek olması ve bu nedenle sadece hardcore oyunculara

hitap etmesi.

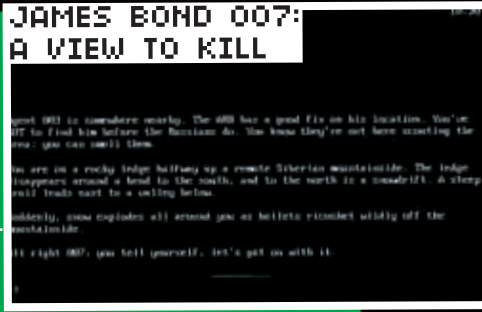
HACKER

Oyunların pek çoğunda, oyunun nasıl oynanacağı, kontrollerin neler olduğu ve hatta strateji ve taktikler öğretilir. Bunlar sayesinde hızlı bir şekilde oyuna başlayıp kısa süre içinde ısınırız. Şimdi bunun tam tersini düşünün: Elinizde oyun hakkında hiçbir bilgi yok. Oyun yüklendikten sonra da karşınıza ne bir şirket logosu, ne de göz alıcı grafikler çıkıyor; sadece siyah bir ekran, boş bir kullanıcı adı ve şifre bölümü... 1985 yılında Activision tarafından geliştirilen Hacker adlı oyunun bu ilk ekranı, çoğu oyuncunun gördüğü tek ekran oldu. Oyuna devam etmek için meraklı olmanız, keşfetme güdüsüne sahip olmanız ve belki de bir "hacker"

OYUNCULARA KASKO İNDİRİMİ



Eski oyunları seven ve hala oynayan bir kısım sanatçının düzenlediği "I am 8 bit" adlı sergi, bu yıl dördüncü kez düzenleniyor. Kaliforniya'da düzenlenen serginin katılımcıları, farklı sanat dallarında tamamen eski oyunları konu alan eserlerini ziyaretçilerin beğenisine sunuyorlar.



olmanız gerekiyordu.

Oyunda her ne kadar bir hacker'ı canlandırıyor olsanız da Hacker aslında bir adventure ve "bulmaca çözme" üzerine kurulu. Genellikle de engelleri "deneme / yanılma" yoluyla aşılıyorsunuz. Oyunun asıl can alıcı noktası da bu aslında: Kontrolünüz dışında büyük bir maceraya bulaşmış olmanız.

JAMES BOND 007: A VIEW TO KILL

James Bond serisi sadece roman veya film olarak değil, video oyunu olarak da son derece ünlü. James Bond'dan yola çıkılarak yapılan ilk oyun, Sega'nın 005 adlı oyunu oldu. Sadece iki sayılı bir farkla Sega, o zamanlar bile oldukça pahalı olan 007 lisansına para ödemekten kurtularak, ilk James Bond oyununa imza attı. İlk lisanslı 007 oyunu ise 1983 yılında piyasaya çıktı. Ne yazık ki bu oyun hiçbir zaman PC'ye çıkmadı. PC için hazırlanan ilk James Bond oyunu, 1985 yılında Mindscape'in piyasaya sürdüğü James Bond 007: A View to Kill oldu.

İlginç olan, James Bond gibi aksiyonla yaşayan bir karakterin oyununun, bir text adventure olmasıydı. Evet, oyunda grafik adına hiçbir şey yok ancak A View to Kill, Infocom tarzı text adventure sevenler için oldukça

ilginç bir yapım. Ne var ki Goldfinger'ı izlemediyseniz oyuna geçmeden önce filmi seyretmenizi tavsiye ederim çünkü oyun, belirli bir noktaya kadar filmin hikayesini takip ediyor. Haliyle, filmi bilmeyen biri için bazı bölümler kopuk kalabilir.

ROGUE: THE ADVENTURE GAME

Günümüzde oynadığımız oyunların çoğunun, yenilikçi olduğunu söylemek zor. Çoğu oyun güzel fikirlere sahip geliyor. Örneğin Diablo... Mahzenlerde dolaşıp önümüze geleni biçtiğimiz bu unutulmaz oyun, özellikle yeni nesil oyuncular için yeni bir fikirdi ama aslında Diablo'nun temelleri 1985 yılında, Rogue ile atılmıştı.

Artificial Intelligence Design tarafından geliştirilen ve piyasaya sürülen oyunda, mahzenlerde dolaşıp, karşılaştığımız yaratıkları yenerek ilerlemeye ve mahzenin son bölümüne ulaşmaya çalışılıyorsunuz. Oyunu başarılı kılan en önemli özellik, sahip olduğu çeşitlilik. Her şeyden önce, oyunda, birbirlerinden

farklı özelliklere sahip olan tam yirmi beş farklı yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Daha da önemlisi, her ölüp canlandığınızda farklı bir macera yaşıyorsunuz. Çünkü her defasında mahzenler yeniden yaratılıyor.

RENDEZVOUS WITH RAMA

Artur C. Clarke, şüphesiz gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu yazarları arasındadır. Yazmış olduğu Rama serisi de bu savı destekler. Rama serisinde yer alan Rama ile Randevu (Rendezvous with Rama) yayımlandığı yıl, ABD'nin en prestijli dört bilim kurgu ödülü olan; Campbell, Hugo, Jupiter ve Nebula ödülleri almıştı. Onun bu başarısı, edebiyat dışındaki alanlarda da yankı buldu; bu alanlar arasında video oyun sektörü de yer alıyordu. Ancak Trillium tarafından geliştirilen ve 1985 yılında piyasaya sürülen Rendezvous with Rama, kitapla aynı başarıyı yakalayamadı.

Oyunda devasa bir uzay gemisi olan Rama'ya inip gemideki sırları açığa çıkarmanız gerekiyor. Oyundaki karakterlerle etkileşime girilebiliyor. Fakat bulmacaların çoğunlukla deneme / yanılma yöntemiyle çözülebilmesi önemli bir sorun. Kontrol problemleri de cabası... Ancak oyun, kitap hatırasına mutlaka denenmeli. 🎮

PC'LERE JOYSTICK

retro arcade radio



mak için hiç bir sürücü gerekmeyen joystick'in satış fiyatı 15 Dolar.

Pek çoğumuz emülatörler yardımıyla PC'mizde eski oyunlara hala sevecek oynuyoruz. Ayarlarını istediğimiz şekilde yaptıktan sonra her şey eski günlerdeki kadar keyifli hale geliyor. Tabii ki bir tek farkla; o eski joystickler yerine mouse ya da klavye, en iyi ihtimalle bir joystick kullanıyoruz. Ama artık eski oyunlara eski günlerdeki gibi oynayabileceğiniz çünkü USB'den çalışan klasik Atari joystick'i artık piyasada. Kullan-

KAFA AYARI

KULAKLARINIZIN PASI SİLİNSİN



Atari'nin gözü son zamanlarda hep dışarıda. "Dışarıda" derken bulunduğumuz ülkenin dışında demek istiyoruz. Biliyorsunuz, şu anda Atari, Avrupa'da Fransa'yı tercih etmiş durumda ve ağırlıklı olarak Fransa stüdyolarında çalışmaları sürdürüyor fakat geçtiğimiz ay içinde Londra ofisini açtı ve diğer ülkelerde de ofisler açacağı haberi verdi. Şirket yetkilileri "yerel yetenekleri ekibe katmak" amacıyla bu genişleme planını başlattıklarını söylüyorlar. Eski dost Atari'den sızan diğer söylentilerle bundan sonra ağırlığın online oyunlara verileceği yönünde.



Time Dergisi'nin kapağı farkında olmadan bir felakete davetiye çıkardı.

OYUN DÜNYASINDAKİ EN BÜYÜK PATLAMA

Son zamanlarda tüm dünya krizle yatıp krizle kalkıyor. ABD'den başlayan deprem Avrupa'ya sıçradı. Tüm dünya krizi engellemek için hükümetlerin attığı adımları yakından izliyoruz. Krizin tüm dünyayı ve hemen hemen tüm sektörleri nasıl etkileyeceği konuşuluyor. Peki oyun sektöründe hiç kriz yaşandı mı? 1983'te oyun dünyası en kara günlerini yaşadı. Ancak 1983'e kadar ve 1983'ten sonra da birçok çarpıcı olay yaşandı.

Öncü şok - 1977> Bilgisayar oyunları ilk olarak 1971 yılında, "ticari birer ürün" olarak kabul edilmeye başlandıktan kısa süre sonra oyun sektörü benzeri ender görülmüş bir şekilde hızla büyümeye başlamıştı. İnsanlar oyunları seviyor, oyun yapımcıları ise onları şaşırtmaya ve eğlendirmeye devam ediyorlardı. Sadece altı yıl sonra ilk sarsıntı geldi.

1976'da Warner Communications, Atari'yi tam 28 milyon dolar sayarak satın aldıktan sadece bir yıl sonra, Atari 2600 piyasaya çıktı. 1976'da dönemin önemli konsol üreticilerinden Fairchild da ROM kartuşunu sunmuş-

tu. Bu teknolojik atılımlar, bazı firmalar için altından kalkılamayacak kadar büyüktü. Gelişen teknolojiye ayak uyduramayan bazı eski ve hantal yapılara sahip olan firmalar, "Zararın neresinden dönülse kardır" zihniyetiyle firmalarının hisse senetlerini yok pahasına borsada sattılar. Teknolojik olarak bu sarsıntıda ayakta kalabilse bile, ekonomik olarak ayakları yere sağlam basmayan diğer firmalar için bu koşullarda varlığını sürdürmek kolay değildi. 1977'deki ilk krizin fitilini ateşleyenlerden olsa da Fairchild bile devam edecek gücü kendisinde bulamadı ve konsol oyunları piyasasından çekilmek zorunda kaldı.

Bilgisayar oyunlarının "ilk çağı"nın bitirip

"ikinci çağı"na başlatan bu sarsıntı sonrasında sadece Atari ve Magnavox ayakta kalabilmişti.

Altına hücum> 1977'den sonra piyasa kısa sürede yeniden hareketlenmiş, 8 Bitlik'ten sonra 16 Bitlik cihazlar adeta bir devrim yaratmıştı. Konsollar kadar yapılan oyunlar da önemliydi ve genellikle firmalar, kendi konsolları için kendileri oyun üretiyordu. Fakat 1979 yılında Atari'den ayrılan bir grubun kurduğu Activision firması, bağımsız olarak konsollar için oyun üretmeye başladı. Kısa sürede büyük başarı sağlayan grup, diğer

yazılımcılara da örnek oldu ve hızla bağımsız oyun üretici firmalar ortaya çıkmaya başladı.

Bu gelişmeler ve halkın ilgisi sayesinde her şey çok iyi gidiyordu. 1982'nin başlarında 950 milyon dolarlık bir çapa ulaşan oyun sektörünün önlemez yükselişini Time Dergisi kapağına taşımıştı. Bu gelişme bilgisayar oyunlarının ününe ün katmıştı ve sektörde adeta bir "altına hücum" yaşanıyordu. Atari 2600 için Pac-Man 1982'de piyasaya çıktı ve aynı yıl içinde tanesi 20 dolardan 10 milyon kopya satıldı. Yıl sonuna doğru sektörün toplam çapı 3,2 milyar dolar'ı bulmuştu. Tam 12 milyon adet Atari 2600 satılmıştı ve bu ABD'deki tüm evlerin 4'te 1'i anlamına geliyordu.

Panik> Oyun sektöründe her şey gerçek olama-

LEGACY, MICROPROSE İLE YOLLARINI AYIRDI

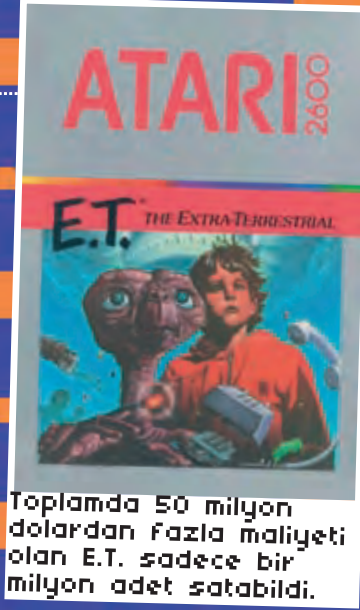
MICROPROSE

Microprose markası ve ilgili ürün ve marka haklarını elinde bulunduran Legacy Engineering Group (LEG) yaptığı bir açıklamada

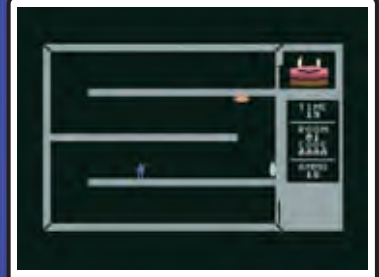
ile Microprose'ün artık LEG bünyesinde yer almadığını açıkladı. Daha önce Microprose Systems ve Microprose Consumer Electronics, Legacy Consumer Electronics (LCE) bünyesinde varlığını sürdürüyordu. Anlaşılan Legacy, Microprose ismini kullanarak istediğini elde etti ve artık LCE olarak yoluna tek başına devam edecek.



Fairchild'in meşhur konsolu Channel F, kendi sonunu hazırladı.



Toplamda 50 milyon dolardan fazla maliyeti olan E.T. sadece bir milyon adet satılabildi.



Artık üretmiyor diye Commodore 64'te yeni oyun oynayamayacağımızı düşünenler yanıldılar. Aslen bir Atari VCS yazılımcısı olan Simon Quernhorst, C-64 günlerinin özlemiyle oturup iki yeni oyun hazırlamış. Shotgate ve Konfl1kt adlı iki oyun öncelikle özel üretilen 20 adet C-64 kartuşuna yüklenmiş halde satışa sunulmuş. Biz haberi yazdığımız sırada 18'i tanesi 45 Euro'dan satılmıştı bile. 20 kartuş da satıldıktan sonra oyunlar ücretsiz olarak download edilebilecek. Limitli internet bağlantısı olanlar üzülmesin, Konfl1kt'in dosya boyutu 1 Kb. (Yazı ile: "bir kilobyte")

yacak kadar güzel gidiyordu. Atari'nin canını sıkı tek şey Activision'dı. Kendi bünyesinden ayrılan bu yazılımcı grubuna hemen bir dava açmıştı ama bir türlü bu grubun Atari için oyun yapmasını engelleyemiyordu. 1982 yılında dava kesin olarak düştü. Atari artık resmi olarak, kendi oyun konsolu için kimin oyun yapacağı konusunda söz sahibi değildi. Zaten artık olay kontrol edilebilecek seviyeyi aşmıştı. Altına hücum, yeni oyun yapımcılarının mantar gibi türemesine yol açmıştı. Atari konsol sektöründeki yerini bu sayede geliştiriyor fakat oyun satışlarındaki rakipleri ile mücadele etmekte zorlanıyordu. Activision'daki kadar tecrübeli ve yetenekli yazılımcıları belli bir oranda yeniden bünyesine katmayı başarmıştı. Yeni oyun firmalarının da Activision'ın oyun programcıları ile kolay kolay boy ölçüşmezdi.

Yine de 1982'nin son aylarında satışlar beklentilerin altında kalmıştı. Görünüşe göre oyun sektörünün büyük çıkışı sona ermişti. 10 yıldır bu işin içinde olan hiç kimse buna hazırlıklı değildi. Her şeyin sonsuza kadar mükemmel gideceğini düşünüyordular. Çıkışın sona erdiğini önce Atari farketti. Şirket yöneticileri sessiz sedasız ellerinde bulundur-

dukları Warner Communications hisse senetlerini satmaya başladılar. Fakat sorun; sektörün bu önemli oyuncularının ne kadar büyük bir işin için olduklarını henüz farketmemiş olmalarıydı.

Söylenti yayıldı. Kısa süre içerisinde oyun sektöründe benzeri görülmemiş bir panik oluştu. Herkes gemiyi terketmek için birbiriyle yarıştı. Fakat pek çoğu yeterince hızlı değildi.

Deprem> Piyasayı sarmış tecrübesiz yazılımcıların oyunları, oyuncuların sabrını taşırmıştı. Üstelik sayıları hızla artan firmalar nedeniyle iki yıllık oyun, tek bir yıl içerisinde piyasaya sürülmüştü. Mağazalar, göz alabildiğince kalitesiz oyun ile doluydu ve artık kimse oyun almaya yanaşmıyordu. Satılmayan oyunlar mağazaların depolarını doldurmuştu ve bu yüzden yeni çıkan oyunları mağazalar kabul etmiyordu bile. Çünkü panik halindeki oyun firmaları, satılmayan oyunları geri almayı kabul etmeyerek gerilimi artırıyordu ve mağazalar stokları eritmek için büyük indirimlerle, zararına oyunları satmaya çalışıyordu. Normal fiyatı 35 Dolar olan oyunlar beş Dolar'a

düşmüştü. Bu gelişmeler özellikle büyük marketlerin oyunlara bakışını ciddi olarak değiştirmişti. Oyunlar, kıymetli ve karlı rafları para etmeyen süprütülerle doldurmaktan başka bir işe yaramıyordu. Amerikalı oyun firmalarının bu şartlarda belki de tek kurtuluşu olan Avrupa pazarı ise Commodore 64 ve ZX Spectrum gibi firmaların elindeydi. Oyunların zaman kaybı, ev bilgisayarlarının ise öğrenme aracı olduğuna yönelik reklam kampanyaları Avrupa'daki oyun pazarına büyük zarar vermişti. Ufak pazarda ise Avrupalı firmalar cirit atıyorlardı.

Bu tabloda sayısız oyun firması iflas etti, binlerce kişi işsiz kaldı. Atari bile dönemin en popüler filmi E.T.'den medet umarak 21 milyon Dolar'a oyun için isim haklarını almıştı. Firmanın beklentileri o kadar büyüktü ki tam beş milyon kopya dağıtıldı. Fakat panik içindeki firma normalde iki yıl sürmesi gereken üretim zamanını altı hafta ile kısıtlayarak hatalar serisine son noktayı koydu. Oyun tam bir felaketti. Çok büyük bir reklam kampanyası ancak bir milyon kopya satılmasını sağladı. Sonuç olarak bir gece yarısı 14 kamyon Atari depolarından

satılmayan kopyaları yüklenerek New Mexico yakınlarındaki gizli bir bölgede önceden kazılmış çukurlara döküldü ve üzerleri çimento ile örtülerek imha edildi. Atari 1983 yılında tam 356 milyon Dolar zarar etti.

Skandallar Warner biladerlerin sabrını taşırmıştı ve 1984 yazında Atari'yi kağıt üzerindeki değerinin çok altına (240 milyon Dolar'a) eski Commodore yöneticisi Jack Tramiel'e sattılar. 1982'de 10.000 kişinin çalıştığı Atari'de 1984 yazında sadece 400 kişi kalmıştı.

Bir devin külleri> Kriz tam olarak ancak 1987 yılında sona erdi. Toz bulutu dört yılın ardından tam olarak kalktıktan sonra hasar daha net olarak görülebilir hale geldi: Kapanmış ya da yok pahasına satılmış onlarca firma, binlerce işsiz ve en önemlisi son derece mutusuz bir hedef kitle. O günden sonra oyun sektörü asla eskisi gibi olmadı. Çok önemli dersler alındı ama büyük darbe almış olan ABD oyun firmaları kendilerine gelmeye çalışırken Japonya sektörü ele geçirmişti bile. Bir devin küllerinden başka bir dev doğdu. ☹️



LEVEL'A ABONE OLUN

MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!

1 YILLIK LEVEL ABONELİĞİ
İLE BİRLİKTE WIRELESS SET

 **A4TECH**
EST. 1987 WIRELESS SET



SADECE

96 YTL

1 YILLIK ABONELİKLE WIRELESS SET HEDİYELİ

A4 TECH GK2670D 2.4 GRİ/SİYAH DESKTOP USB WIRELESS • 2.4 Ghz RF Kablosuz Klavye ve Mouse Seti • 2.4 Ghz Güvenli RF Teknolojisi • Klavye ve Mouse için USB Bağlantı • Mouse • 2.4 Ghz RF ve Optik G6 Saver

Mouse • 6 Buton ve 1 Scroll 800 CPI optik duyarlılık ile herhangi bir yüzeyde çalışabilme • Scroll tekerleği ile Yukarı ve Aşağı Scroll • 2X Tıklama Butonu (Tek bir tuşa basarak çift tıklama) Kablosuz radyo frekanslı • 10 metre mesafede açılabilir çalışabilme

Klavye • 2.4 Ghz Multimedia Klavye • Office F-Kilit Tuşu • 33 tane Kişiselleştirilebilen Multimedia Tuşu • 2 yıl Mascom garantisiyle



ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

65^{YTL}

10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN

20-23 Kasım'da CompeX'te buluşalım

COMPEx
33. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİĞİ FUARI

1 YILLIK LEVEL ABONELİĞİ
İLE BİRLİKTE WEBCAM

SADECE

75^{YTL}



1 YILLIK ABONELİKLE
WEBCAM HEDİYELİ
A4 TECH PK636MA 1.3MP
WEBCAM

- İnternet Kamera (Mikrofonlu)
- 1.3 MP Görüntü Çözünürlüğü • 350 K renkli CMOS Sensor (640*480 Piksel) • Fotoğraf Çekme Tuşu • Dahili Mikrofon • 360° Dönebilme, Her yöne hareket imkanı • Kayan Ön Panel Kapağı • VP-EYE Yazılımı
- 2 yıl Mascom garantisıyla

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

LEVEL

ABONE FORMU



- İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____ **Güvenlik No:** _____

Faturayı Adıma Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
 1 yıllık abonelikle Webcam hediyeli **75 YTL**
 1 yıllık abonelikle İkili Wireless Set hediyeli **96 YTL**

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



Bu form 30 Kasım 2008 tarihine kadar geçerlidir.

KARANLIK ODA

sadece
KAAN

GöZBEKLERİM YANIYOR KARANLIKTA
YALNIZIM ODAMIN DÜNYAYA EN UZAK UCUNDA...
ELLERİMDE KURUMUŞ KALMIŞ YAŞAMIN GÖZYAŞLARI,
SAATLERDİR AĞLIYORUM, SAATLER AĞLIYOR BANNA!
HATIRLAMİYORUM NE YAPMIŞIM DÜN GECE...
GELMEYİN ÜZERİME SAAT SABAHIN ÜÇÜYDÜ,
VE BEN İÇİYORDUM YİNE!
YADEDİYORDUM SONU YALNIZLIĞA BİTEN VE
UFUKTA KAYBOZAN KARANLIK ANILARI!
SİZMADAN EVVEL SON BİRAMIN BİTİMİNE YAKIN
TEK TEK KADEH KALDIRDIM
SÜRTÜK SEVGİLİLERİMİN ARDINDAN!.

HATIRLAMİYORUM NE YAPMIŞIM DÜN GECE..
BEYNİMİ SĀRAN DUMAN ÇÖKMÜŞ HAYALLERİME..
KAN KAPLAMIS KOLUMU, ADINI KAZIDIGIM YERE
BATIRDIGIM BICAK NEDEN BENİM ELİMDE?..
NEDEN?!

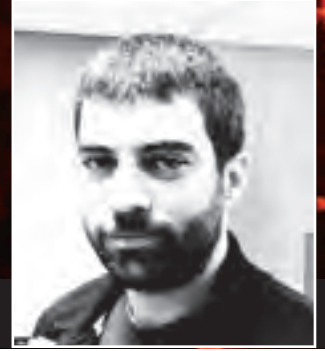
"BİR AZ UMUT.." dedim, YAKTIM MUMLARIMI..
ERİMİŞLER BEN FARK EDEMEDEN
SÖNDÜRMÜŞLER BÜTÜN UMUTLARIMI..
ELLERİMDE KURUYUP KALAN GÖZYAŞLARIM ŞİMDİ
DERİMİ KABARTIP YARA YAPMIŞ ACITIYOR
ÇİZMESİNE İZİN VERMİYOR, ERİTİYOR SAĞ ELİMİ!.

Yetmişüç saat oldu, ARTIK BEDENİMİ HİSSETMİYOR
HATIRLAMİYOR BEYNİM, NE YAPTIM ÜÇ GÜN ÖNCE?..
GELMEYİN ÜZERİME, OTURMUŞ SERT ZEMİNDE
VE BEN İÇİYORDUM SADECE...
İNTİHAR PLANLARI ÇİZMEYE ÇALIŞIYORDUM,
BOK KOKAN DEĞERSİZ BEDENİME...
BEŞ ADET APRANAX, İKİ ŞİŞE ŞARAP
YADA BEŞ MERMİ VAR TABANCAMDA
BELKİ YALNIZCA BICAK!.

KAN TADI VAR DİLİMDE, YORGUNUM..
ÖLÜM YAPMIŞ DERİNLERİME
HATIRLAMİYORUM!.

sadeceKAAN
@gmail.com

Filmekimi



Merhabalar! Ben ve köşem yine burada! Geçen ayki The Album Leaf yazımla birilerine orijinal albüm aldırıldığıma göre film tanıtımlarımla da orijinal DVD'ye yönlendirebilirim belki birilerini. 10 - 16 Ekim 2008 tarihleri arasında gerçekleşen Filmekimi'nde altı filmi izleme şansını yakaladım. Geçen ay içinde kurduğumuz

Penelope Cruz'dan haz etmeyen biri olarak kendisine sempatiyle bakmama neden olan filmi, benimle aynı düşünceyi paylaşan herkesin izlemesini tavsiye ederim

sitede de (www.alternatif.us) yer verdiğim değerlendirmelerden birkaçını paylaşmak isterim. Filmleri bir yere not edin de vizyona girdiğinde ya da DVD'leri çıktığında atlayıp kaçırmayın.

Hotel Chelsea> Hotel Chelsea... New York'un Manhattan bölgesinde bulunan ve 1883'ten beri dimdik ayakta duran bir otel. Ancak sıradan bir otel değil Hotel Chelsea. Kurulduğu, inşa edildiği, açıldığı günden itibaren sanatın birçok dalından sayısız sanatçıya yuva ve ilham kaynağı olmuş bir yer. Birçok şarkı bu otelde yazılmış, bir çok şiir bu otelde ilham bulmuş, birçok film bu otelde çekilmiş ve bu durum da birçok yapıta konu olmuş. Böylesine muazzam detaylara sahip bir otelin belgeselini çekmek fikri de Abel Ferrara'nın aklına gelmiş.

2008 yapımı olan ve şu ana kadar sadece festivallerde boy gösteren belgeselde Adam Goldberg, Ethan Hawke ve Dennis Hopper gibi ünlü isimlerin yanı sıra hayatının en azından bir bölümünü Hotel Chelsea'de geçirmiş olan insanlar rol alıyor. Ancak tüm ünlü ve ünsüz karakterler bir yana, belgeselin esas yıldızı, otelde gerçekleşen bir olayı müthiş bir şekilde izleyiciye aktaran Milos Forman. Jim Carrey'nin başrolünü oynadığı Man on the Moon'un yönetmeni olan Forman, otelde meydana gelen bir yangını öylesine etkileyici ve güzel anlatıyor ki anlattığı olayın filmini çekiyor sanki. Belgeselden aklımda kalan tek olumsuz not ise bir belgeselde, özellikle de birçok insanın anekdotlarını aktardığı bir belgeselde, görüntüye gelen kişilerin kim olduklarının not düşülmemesiydi. Bu nedenle herkesin tanıyabileceği ünlü isimlerin dışındaki karakterlerin kim olduğunu öğrenmeden salondan ayrıldım.

Son olarak Hotel Chelsea'de konaklamış ünlülerden birkaçını sayarak, otelin yakaladığı şöreti biraz daha netleştirmek isterim kafanızda: Leonard Cohen, Stanley Kubrick, Milos Forman, Ethan Hawke, Dennis Hopper, Uma Thurman, Jane Fonda, Tom Waits, Bob Dylan, Janis Joplin,

Jimi Hendrix, Sid Vicious, Madonna.

O' Horten> Festival broşüründeki fotoğrafıyla bir şekilde beni tavlama'yı başaran O' Horten, Norveç sinemasının (Bu tip kalıplara da hastayım!) 2007 yılı sonunda sinema dünyasına sunduğu bir yapım. Bent Hamer'ın yazıp yönettiği film, tren makinisti olan Odd Horten'in emeklilik sürecini ve sonrasındaki hayatını oldukça başarılı bir şekilde

sunuyor izleyiciye. En başta oldukça sıradan ve sade bir yaşantısı olduğu gözlenen Odd'un, emeklilik sonrasında yaptıklarıysa sanki yıllardır yapmadıklarının ya da yapmaktan korktuklarının gecikmiş birer telafisi olarak gözlemleniyor. Girişinden itibaren Norveç'in o sakin, yumuşak ve huzur veren havasını direkt olarak hissetmemi sağlayan ve çekimleriyle gönlümde taht kuran filmi oldukça sevdiğimi belirtir, vizyona girmesi

halinde mutlaka izlemenizi tavsiye ederim.

Vicky Cristina Barcelona> Festivalde izlediğim ikinci film. Sadece bir Woody Allen yapımı olmasıyla bile festivalin en önemli filmi olarak lanse edilebilirdi Vicky Cristina Barcelona. Ancak film o kadar başarılı bir yapımdı ki Woody Allen faktörü aklımdan bir anda uçup gidiverdi.

Filmde, Vicky ve Cristina adlı iki Amerikalı turist kızın İspanya seyahati sırasında tanıştıkları kişiler ve yaşadıkları olaylar anlatılıyor. Scarlett Johansson, Javier Bardem, Penelope Cruz ve Rebecca Hall dörtlüsünün başrolleri paylaştığı Vicky Cristina Barcelona'da insan ilişkileri ve ikili ilişkiler konusunda birçok örnekleme yapılıyor ve bu konu, izleyiciye eğlenceli bir şekilde sunuluyor. Ayrıca Penelope Cruz'dan haz etmeyen biri olarak kendisine sempatiyle bakmama neden olan filmi, benimle aynı düşünceyi paylaşan herkesin izlemesini tavsiye ederim. Öte yandan tüm başrol oyuncularının, karakterlerini başarıyla yansıttıklarını ve bu sayede izleyiciyi filme sıkı sıkıya bağladıklarını da söyleyebilirim. rocko@level.com.tr





Nereye Kadar?

Yıllardır oyun oynuyorum. Hatta şu satırları yıllardır sizinle paylaştığımızı göre aslında yıllardır beraber oyun oynuyoruz. Kah farkına varmadan Call of Duty'de yan yana savaştık, kah World of Warcraft'te beni kestiniz ya da açık artırmadan benim sattığım bir eşyayı aldınız. Yıllardır sizinle hayatımdaki her şeyi paylaştım durdum. Sizlerle yüz yüze görüşmeden mail'leştik. Ben LEVEL'la büyüdüm. Bugün dergide çalışan bazı arkadaşlar benim yazılarımı okuyarak büyüdü. Peki hanginiz kendine şu soruyu sordu: Nereye kadar oyun oynayacağım? Geçen gün bilgisayarın başından "Sıkıldım artık" diyerek kalktım ve Bilge şaşkınlıkla "Senden bu sözü duyacak mıydım? Hayret! Dünyanın sonu geldi galiba" dedi. Yooo, aslında gayet normal bir tepkiydi. Sen de ortaokuldan beri neredeyse her Allah'ın

günü oyun oynarsan ve oyunlar da kendini tekrarlırsa, sen de sıkılırsın. Her gün nasıl pirzola yenmezse (Ben denedim; çiğbörek bile bir süre sonra sıkıyor.), her gün de aynı oyun (World of Warcraft) oynanmıyor tabii ki. Üstelik Crysis'in yenisi hemencecik bitmiş. WoW'un yerine koyulabilecek bir - iki oyundan birisi olan Warhammer Online ise level kastırmaktan beni sıkıntıya sokmuş. Sıkılıyorum tabii ki! Bu durumda ne yapılacağını size söyleyeyim mi? Oyun tipinizi değiştirin. Hoplamamalı zıplamalı "sekreter oyunları"na sardırın. Basit olsun; fark etmez. Önemli olan eğlendirmesi. Sonuçta, tartışmasız bir gerçek var ki

bilgisayar bizim hayatımızın bir parçası. İster iş olsun, ister eğlence; bu makineden vazgeçemeyeceğiz. Mesela, geçen gün elimde bir dövüş oyunu geçti. PSP'de oynarken yolun nasıl geçtiğini fark etmedim bile. "Tuşlara basıp karşındakine vur ve savunma yapmaması ya da senden yarım milisaniye önce bir atağa geçmemesi için de dua et..." İşte basit ve keyifli bir oyun.

Nereye kadar mı? Oyun tipleri tükeninceye kadar devam. Zaten o zamana kadar oyun oynama şeklimiz de değişecek, göreceksiniz. ☺

istanbul güzel ama trafiği çok yaman> Geçenlerde yurtdışından geldim; bir taksiyle eve gidiyorum. Ben, yolda taksicilerle sohbet etmeyi severim. Her iş kolunda olduğu gibi en efendisinden, en boşuna kadar bir sürü şoförle karşılaşabiliyorsunuz. Fakat hepsinin anlatacak bir hikayesi oluyor. Her taksicinin söylediği "Abi bunları yazsam roman olur" sözüne inanırım. Hikayelerini dinlerken yolun nasıl geçtiğini bile anlamıyorsunuz. Bu sefer bindiğim taksi, havalımanı taksisi olduğundan söz İstanbul'un trafiğinden açıldı. Trafik her İstanbullu'nun en büyük derdidir malum. Taksicinin aldığı bir yolcu, yurtdışındayken İstanbul'un her şeyini hatta trafiğini bile özlediğini söylemiş. Ben de İstanbul'u, özellikle de Boğaz'ı çok özleyorum. Ama trafiği kesinlikle özlemiyorum. Hatta kaldırırma park

eden arabalardan nefret ediyorum. Bu konuda gayet mantıksız bir teorim var: Bir gün tüm yayalar anlaşıp kaldırırma duran her araba başına bir kişi olmak üzere araç yolunda durup sohbet etse nasıl olur acaba? Trafik sonsuza kadar kilitlenir, değil mi? Birde üstüne dayak yersiniz. (Bunun için bu eylemde zebellah gibi zenciler kullanmak gerek!) Oysa aynı şeyi düşünmeyen araç sahipleri bu hareketlerine devam ediyorlar. Nasılsa biz yayalar cambazlığa alışkınız. Yola inip kaldırırma geri çıkarız. Ama onların metal yığınları bizim canımızdan daha değerlidir. Üstelik "Kaldırırma araç çıkmasını" diye bir gün önce konulan kukalar

ertesi gün kırılır. Yani, kimse zorla medenileştirilemez! Medenileştirmek istersen kırarız!

İstanbul'u çok seviyorum. Ama trafik kırolarından da -kadın - erken fark etmez- son derece rahatsız oluyorum. Ben bunu, burada yazınca hiçbir şey değişmeyecek biliyorum. Tıpkı geçen ay yazdığım asker uğurlaması gibi... Ama bir kişiyi bu konuda düşünmeye sevk edip fikrini değiştirebilirimse ülkeme bir katkı sağlayacağımı ve o bir kişinin de başkalarını değiştireceğini biliyorum. Bu da bana yeter. ☺
akmenek@level.com.tr

Bug Yönetimi ile Kopya Koruması



Operation Flashpoint ve Half-Life 2 ile ortaya çıkan bir kopya koruma yöntemini hatırlıyor olmalısınız. Eğer yazılım, korsan olarak kopyalandığını tespit ederse kendi kendini bozarak, git gide oynanılmaz bozuk bir oyun haline geliyordu. Bu iki oyunun ardından bilinçli veya bilinçsiz örneklerle, içinde bug bırakılmış bilgisayar oyunlarının, korsan kopyalamaya

Ve çok sayıda yeni yama ortaya çıktığında korsan kullanıcı için acı gerçek şu oluyor: Yamalar sadece orijinal sürümlerde çalışıp sadece orijinal oyunları tamir ediyor

karşı oyunseverleri orijinal oyun almaya yönelttiği benim tarafımdan da tespit edilmişse, oyun endüstrisi tarafından hayli hayli tespit edilmiştir ki son dönemlerde arda ardına bug'larla dolu çıkan oyunları, bu "gizli" koruma yöntemine bağlamadan edemiyorum.

Peki sistem nasıl işliyor? Half-Life 2 örneğinde yazılımcı oyunun içine gizli bug'lar yerleştirmişti. Oyunu kıran korsanlar

bütün kodu satır satır inceleyemeyecekleri için bu bug'lardan habersiz, sadece kopya koruma sistemini kırıp oyunu yayınlamış. Ama kopya Half-Life 2 oynayanlar, bir süre sonra oyunun içindeki, kopya kullanım nedeniyle tetiklenmiş bug'lar yüzünden en heyecanlı noktada oyunu oynamaz olmuşlar ve birçoğu meraktan, heyecandan yerinde duramayıp gidip orijinal oyun almışlardı. Aynı yöntemi bu yıl Mass Effect için de kullandılar. Eğer oyun yasal değilse yazılım, oyunu en heyecanlı noktada kilitliyor; oyuncu da kudurup orijinal almak zorunda kalıyordu. Ya da bir ay daha bekleyip, korsanların oyunu "gerçekten" kırabilmesi için sabretmek zorundaydı.

İşte şimdi, temeli bu sisteme dayanan "yeni nesil bug yönetimi" ile kopya korumasına ise Stalker gibi oyunlarda rastladığımızı düşünüyorum. "Düşünüyorum" diyorum çünkü hiçbir firma oyununu bile-

rek ve isteyerek ağzına kadar bug'la dolu piyasaya sürdüğünü itiraf etmez. Ama bu öyle bir durum ki korsan olarak ele geçirdiğiniz ilk sürüm, hata dolu olduğu için oynanamıyor. Benim gibi, yamalarla, güncellemelerle uğraşmayı sevmediği için oyunları Steam üzerinden alan ve her şeyin Steam tarafından otomatik olarak halledilmesini seven bir adam bile Steam'in iki günde bir oyununuz için yama var mesajını çıkarmasını görmekten bıkmıyor. Ve çok sayıda yeni yama ortaya çıktığında korsan kullanıcı için acı gerçek şu oluyor: Yamalar sadece orijinal sürümlerde çalışıp sadece orijinal oyunları tamir ediyor.

Böylelikle kopya oyun sahipleri yamaların da kırılması için yine haftalarca beklemek zorunda kalabiliyorlar ki bu sırada oyunun çok heyecanlı bir yerine gelmiş ama bug yüzünden ileri gidemeyen oyuncu, sorunu çözecek yamayı görüp de yükleyememekten sıkılıp, gidip orijinalini satın alabiliyor.

Ve korkarım ki bundan sonra pek çok oyunda bu "ince" detayla karşılaşım yapımcılara beceriksizlikleri ve bug dolu oyun yayınlama cesaretleri yüzünden sayıp söveceğiz. Kendinizi oyun yapımcıları yerine koyun ve şunu düşünün: Fazladan bir milyon Dolar daha kazanmak ile müşterilerinden küfür yememek arasında bir tercih yapacak olsanız, hangisini seçerdiniz?

Ve son bir not daha lütfen bu köşe yazısını okuyup beğendiyseniz etrafınızdaki güzel dilberlere bahsetmeyin, sağa - sola hakkımda yazmayın zira onlar oyunsever erkekleri sevmezler. Karizmayı çizdirme-yelim.

Hatta ben yine de oyunsever erkekleri sevmeyen ama önce maçı, sonra maç hakkındaki yorumları ve sonra başka kanaldaki yorumları ve ardından başka kanaldaki yorumları ve devamında başka bir kanaldaki yorumları da ve sonrasında önceki yorumların tekrar yayınlarını ve tekrar aynı yorumların banttan yayınlarını ve yine tekrarlarını, tekrarlarını, tekrarlarını seyrederek bütün haftayı futbol peşinde televizyon karşısında geçiren futbol tutkunu erkeklerin peşinden kendilerini yırtarak aşık olan güzel hanımımızceğizleri için bir son cümle ekleyelim, durumu kurtaralım: Yaşasın Fenerbahçe! Damarımı kesseniz sarı lacivert akar' 🍷

cem@level.com.tr



48 kb'lı Film Yılları

Geçen yazılarımın birinde oyunlardan üretilmiş filmleri yazmıştım. Aslında bilgisayar oyunlarının ilk dönemlerinde hayal bile edilmeyecek bir olaydı bu. Bir filmin oyunu yapılabilirdi ama bir oyunun filmi? Düşünmesi bile zordu. Bu sefer de sizi zaman tüneli içinde bir yolculuğa çıkaracağım. Genelde bunlar benim gibi retro dönemleri yaşayanların hatırlayacağı şeyler. Ama sıkı oyuncuların da bu dönemdeki deli oyunların, nerelerden nerelere geldiğini bilmesi gerekir diye düşünüyorum.

Videocu tabir edilen, film kiralanan dükkanlar vardı. Genelde sinemalara gelmeyen birçok filmi bu dükkanlardan takip ederdik. Kaçırılmış olduğumuz birçok filmi de bu dükkanlardan bulabilme imkanına sahiptik. Bandrolün olmadığı dönemlerde bu dükkanlara film sağlayan şirketler, filmler için herhangi bir telif ödemezdik. Yani kim hangi filmi daha önce getirir, altyazı ya da dublaj yaparsa bu dükkanlara

Videocu tabir edilen, film kiralanan dükkanlar vardı. O dönemlerde iki önemli isim vardı. "Sylvester Stallone" ve "Arnold Schwarzenegger". Film oyunları denince de akla gelen ilk şirket "Ocean"dı. Bu adamlar yemez içmez, film çıkar çıkmaz mutlaka oyununu yaparlardı

dağıtırdı. Zaten genelde, önce filmlerin altyazılı versiyonlarını bu dükkanlarda bulabilirdiniz. Bu kural eskiden Unkapanı'nda da geçerliydi. Birakin kaset formatını, kim daha önce plağını ele geçirirse ilk o şirket, plağı korsan olarak basardı. Tutulan ve satılan plakları daha sonra başka şirketler de korsan olarak piyasaya sürerdi. Hatta bunu yazmadan geçemeyeceğim. Bu korsan baskılar yüzünden bazı plak şirketleri birbirine girerdi. Sanki kendi malları? Sanki albümü basmak için herhangi bir telif ödemişler. Neyse bu dönemlerde "Computer Video and Games", "Sinclair User" gibi dergiler, bizim oyunları takip edebildiğimiz yegane kaynaklardı. Ancak bu dergilerdeki reklamlar ve tanıtım yazılarından "Neler çıkmış? Neleri piyasada bulabiliriz?" gibi sorularımıza cevap bulabiliyorduk. Bir filmi seyrettikten sonra tam gaz "Acaba oyunu da çıktı mı?" diye merakla bekliyorduk. Şimdi size o dönemde çıkmış, herkesin koşarak gidip alıp sonra hayal kırıklığına uğradığı veya inanılmaz sevdiği oyunları yazacağım. Tabi ki bu yazacaklarım en az 18-19 yıllık "Spectrum 48k" oyunlarıdır. Hani hep bir geyik vardır. Şu anda bir jpeg resim 100-200 Kb. O zaman bilgisayarların hafızası 48 - 64 Kb idi. Aslında bilgisayarı açınca yüklenen Basic ve ondan sonra kalan hafıza mevzuu var ama neyse, o konulara girmeyeyim. :)

O dönemlerde iki önemli isim vardı. Bu iki ismin filmleri videoculara en çok izlenenler arasındaydı. Bu isimler tabi ki tahmin ettiğiniz gibi "Sylvester Stallone" ve "Arnold Schwarzenegger". Öncelikle bu iki ismin oyunlarını, kısaca yazacağım. Film oyunları denince akla gelen ilk şirket "Ocean"dı. Bu adamlar yemez içmez, film çıkar çıkmaz mutlaka oyununu yaparlardı. Bir de "Image" isimli bir şirket vardı. Bu ön bilgiden sonra

oyunlarımıza geçelim.

PREDATOR: Filmin gazı ile alınan bu oyun sadece filmin gazı ile yapılmış, sağa doğru ilerlenen klasik bir shoot-em'up'tu. Ben filmin ikincisini daha çok sevsem de, ikinci oyun da en az birincisi kadar kötüydü. O zaman alınıp, sonra bir köşeye atılan oyunlar ya da üzerine başka oyun çektilen kasetler kategorisinden öteye gidemediler.

COBRA: 1986'da yapılmasına rağmen bu Stallone oyunu oldukça iyiydi. Özellikle Spectrum 128k'daki müziği zamanına göre inanılmaz iyiydi. Kötü adamların hacamat edildiği bir platform oyunuydu. Ayrıca oynanabilirliği de zamanına göre oldukça iyiydi. Bolca vakit geçirilen zevkli bir oyundu.

RAMBO: İyi bir gişe başarısı yakalayan Rambo serisinin sadece ikinci ve üçüncüsü için oyun versiyonları yapıldı. Bu oyunlarda ise iyi satış grafiği yakalamış "Commando" adlı oyunun benzerleri yapıldı. Hepsi üstten bakılan ve yukarıya doğru ilerlenen shoot-em'up oyunları. İlk versiyonda dümdüz ilerlenen oyun, ikinci versiyonunda odalar içerisinde labirent benzeri yerlerde ilerlenen bir oynanışa kavuşmuştu. O dönemde bu oyunları alanlar oldukça iyi vakit geçirmişti.

ROBOCOP: Oynanabilirlik açısından çok kötü bir uyarlamaydı. Hedefle kötü adam vurma oyunu gibi bir şeydi. Resmen "Operation Wolf" taklidiydi. Filmin ikincisinin oyunu, daha çok uğraşmış bir platform oyunuydu. Ama üçüncü versiyonu yine filmi gibi çok kötü bir uyarlamadan öteye gidemedi.

Kısaca akılda kalanlar bunlardı. Ayrıca aşağıda sizler için en iyiler ve en kötülerden oluşan iki Top10 hazırladım. Eh, unuttuklarım olabilir ama zaten tarihlere bakarsanız aradan uzun yıllar geçtiğini anlayacaksınız. Mazur görün beni, yaşlılık işte. :) Herkes iyi günler dilerim. ☺

turbo@level.com.tr

<http://turbo-s2k.deviantart.com>

EN İYİLER - TOP 10

1. Ghostbusters II - 1989 (Activision)
2. Return of the Jedi - 1989 (Domark)
3. Death Wish 3 - 1986 (Gremlin)
4. Back to the Future III - 1991 (Image)
5. Batman the Movie - 1989 (Ocean)
6. Blade Runner - 1985 (CRL)
7. Aliens - 1986 (Electric Dreams)
8. Indiana Jones and the Last Crusade - 1989 (US Gold)
9. Teenage Mutant Hero Turtles - 1990 (Image)
10. Platoon - 1988 (Ocean)

STALLONE

Aydınlık...



Yıl 1986 - 1987... Hatırlıyor musun, çocukluğumda hayran hayran pipo içişini izleyişimi ya da nargile içmeye gittiğin, artık kalmayan kahvelerde dizinin dibinden ayrılmayışımı, yanı başına oturuşumu ve hiç kaçırmadığın akşam haberlerini birlikte seyredişimizi, o çok sevdiğin ve özenle koruduğun fötr şapkalarını gizlice kafama takıp aynaya poz verirken beni yakalayışını...

Çocukluktan, ilk gençlik yıllarıma adım atışım... Yıl 1992 - 1993... Artık konuşabiliyorduk seninle. Daha doğrusu, "adamakıllı" sohbet edebiliyorduk. Öyle ya; adam olmaya başlamıştım. Hatırlıyor musun; yaptığımız doyumsuz sohbetleri, bana anlattığın damıtılmış anıları, okuduğun kitaplardaki yerleri, beni aydınlatışını, Yahya Kemal'i, Necip Fazıl'ı... İşte, seni o yıllarda örnek almaya başladım. Anlıyordum seni ve biliyordum, senin de torununu anladığımı.

Bu beni mutlu ediyor çünkü seni bir kez bile üzmüş olduğumu bilmek beni çok örselerdi, taşımaya zor bir yük binerdi omuzlarıma. Bu nedenle tarifsiz bir huzur hissettiğim.

Yıllar yerinde saymıyordu; biraz daha büyüdüm tabii olarak ben de. 1997 - 1998... Artık yaşım 17 - 18 olmuş, konuştuğumuz konular derinleşmişti. Zaten hep derindi; sadece düşüncelerimi daha fazla önemser olmuştun ancak ben, seni dinlemeyi, konuşmaya yeğliyordum yine de.

Hatırlıyor musun; o yıllarda konuştuğularımızı, bana zerk ettiğin, temelleri sağlam olan bilgileri, medeniyetler tarihini anlatışını, siyasi münazaralarımızı, Osmanlı'yı, çok partili döneme geçişi, Demokrat Parti'yi, Yassı Ada'yı, Menderes'i... Bir itirafım var. Biliyor musun; kitaplığından kitap aşırmağa o yıllarda başladım. Beni yaşlarıma göre daha zeki bulurdun. Bunu hiç unutmadım.

2002 - 2003... 23 yaşımdayım. Hiç boş konuştuğumuzu hatırlamıyorum senle. Hep ışıl ışıl, aydınlık olurdu aramızdaki diyalektik. Aydın olmayı senden öğrendim ben. Farkında mısın, bilmiyorum ama sen kılavuzum oldun benim; içinden çıkamadığım dünyevi konuları sana danıştım, sorular sordum. Dünyaya görüşümü senin fikirlerinle şekillendirdim. Nasıl ödeyeceğim bu borcu, bilmiyorum. Bir teşekkür yeter mi? Onu da bilmiyorum. Hatırlıyor musun; ilk kez birlikte pipo içişimiz o yıllara denk gelir. Keza yine, sen hastayken ve tütünden uzak durman gerekirken, kimseye çaktırmadan birlikte puro kaçamağı yapmamız da... O dönemlerde geçmişteki bir devlet adamının anılarını, her zamanki gibi sana özgü bir üslupla anlatırken ya da yine insanlık tarihini değiştiren bir vakadan dem vururken, "Her şeyi hatırlayamıyorum" demiştin ilk kez; unutmuyorum. "Yaşlandı artık" diye de eklemiştin.

Sonra bir şey oldu; sen daha az konuşur oldun. Artık daha az sohbet ediyorduk. İlk önce "Acaba büyükbabam benle konuşmaktan sıkıldı mı" düşüncesi zihnimi meşgul etti. Peşi sıra anladım ki, sen, hastalandın. Ardından

ameliyatlara geldi. Hatırlıyor musun; ilk büyük ameliyatının arefesinde yanındaydım ben de. İki gün o hastane odasında birlikte kaldık ve ilk kez hiçbir şey konuşmadık. Ne tarih, ne siyaset, ne hikaye, ne anı... Sustuk. Sen bitkindin. Ama hastanede dahi olsa birlikteydik ya, mutluydum ben. Çok az konuşmuş olsak da mutluydum, huzurluydum. Hatırlıyor musun; uyumadan önce bana bakıp gülümseyişini. O tebessümün anlamı, sessiz bir "İyi geceler" demektir, biliyorum.

Gelelim bugüne... Yaşım bir buçuk yıl sonra 30 olacak. Geride bıraktığımız yıllar içinde seni hiç kırdım mı, bilmiyorum. Ben hatırlamıyorum. Biliyor musun büyükbaba; bu beni mutlu ediyor çünkü seni bir kez bile üzmüş olduğumu bilmek beni çok örselerdi, taşımaya zor bir yük binerdi omuzlarıma. Bu nedenle tarifsiz bir huzur hissettiğim.

Zor günler geçiriyorsun, biliyorum. Hastasın. Bir dilek dileme şansım olsaydı, yaşadığın ızdırabı senin yerine çekebilmeyi dilerdim. Her gece dua ediyorum senin için. Senin de bana ettiğini bilerek... Son ziyaretlerimde çok az konuşabildik. Ama zaten, anlaşabilmek için kelimelere pek ihtiyacımız yok sanırım.

Teşekkürler Büyükbaba. Bana anlattıkların için, bana kattıkların için, bana hiç öğüt vermediğin için, beni anladığın için...

Seni seviyorum.

Selam ve dua ile...

Dedem Cemal Demireğen'e... 
doruk@level.com.tr



Paralel Evren Çorbası

CSI: Tattooine

Tattooine'de rüzgar eserken; her kum tanesi mermi gibi çadırın bezine çarpıyordu. Sanki binlerce küçük ayak, rastgele sağa sola koşturmaya başlamıştı. "Hayır Leia, o ölmeyi zaten haketmişti." dedi Luke, gözlerini kısıp çadırın kumaş kapısını aralarken. Bantha sürüsünün gölgesine sığındığı kum tepesine doğru yürümeye başladı. "Bunu asla sorun etme..."

İki güneşli, harika çöl manzarası... Yükselen bir tepe... İki silüet... İçindeki çiftçi çocuktan asla kurtulamamış olan Jedi Şövalyesi ve bir prenses yürümekteler. Konu ise iyice tuhaflaşmakta...

Leia ise kim olursa olsun, o yapışkan şişman yaratığın bile yaşamaya hakkı olduğunu düşünüyordu. "Böyle olmamalıydı; Jabba olsa bile yaşamalıydı!" diye bağırdı arkasından. "Yine beni dinlemiyor." diye geçirdi içinden ve çadırdan dışarı çıkıp Luke'un arkasından yürümeye başladı.

İki güneşli, harika çöl manzarası... Yükselen bir tepe... İki silüet... İçindeki çiftçi çocuktan asla kurtulamamış olan Jedi Şövalyesi ve bir prenses yürümekteler. Konu ise iyice

tuhaflaşmakta...

"Paralel evrenleri çok kurcalıyorsun Leia. C.S.I. izlemeye başladıktan sonra iyice tuhaflaştin sen!"

"Tuhaf mı? Çölün ortasında tarım yapmaya çalışırken, birden, pilot ve Jedi Şövalyesi olan birinden bu lafları duymak çok ilginç!"

Luke, konunun yine alakasız yerlere gitmesinden rahatsız olmaya başlamıştı. "Yeter! Birazdan konuklarımız gelecek." diye konuştu resmi bir ses tonuyla. "Hem emin ol, getirecekleri hediye pek çok soruya cevap olacak. En saçmalarına bile..."

Burada bir yerlerde ara verilir, maksat sahne geçişini pardon konu geçişini kolaylaştırmaktır. Sahne geçiş...

İki silüet kum tepesinin yanındaki koyu gri platforma vardığında, uzaklardan belli belirsiz bir motor sesi duyulmaya başlamıştı. İki dakika boyunca motor sesinin yaklaşmasını dinlediler. Sonunda bekledikleri konuklar görüldü. Küçük kargo gemisi, hafif bir dönüş yaparak platformu ortaladı. Önce boşuk ve bas bir ses çıkartan ana motor sustu, sonra da o rahatsız

edici tiz sesi çıkartan yer çekimi denge birimleri. Motor sustuğunda rüzgarın uğultusu dışında bir ses kalmamıştı.

Kargo gemisinin küçük kapısı, hafif bir tıslamayla dışarı doğru açılırken, Leia, "Neler oluyor?" dercesine Luke'a baktı. Bu bakış hiçbir amaca hizmet etmeksizin çöl rüzgarına karışiverdi. Ve kapı tamamen açıldı.

Rampada önce bir erkek bantha'nın sığacağı kadar büyük olan, koyu mavi bir metal kutu belirdi. Ardından da iki Geonosian ve bir protokol droid'i indi.

Geonosialılar ellerini önlerinde birleştirip eğilerek selam verdiler. Sonra daha uzun boylu olanı getirdikleri büyük kutuyu göstererek "Kee voo klee ko As-koh. Klee ek da." dedi. Bu tuhaf sözleri, protokol droid'inin biplomeleri takip etti. Droid hafifçe öne eğilip sağ elini Luke'a doğru uzatırken "Merhaba! Ben gelişmiş protokol droid'i CZ-1. Ton: Samimi, Çeviri: Sonunda bulduk. Bizimdi, şimdi senindir." dedi. Droid'in kurduğu devrik cümleler Luke'un yüzünde hafif bir tebessüme neden oldu. "Jawa'lar yine kendilerine has bir iş çıkartmış." diye geçirdi içinden. Bu sırada gemiden alarm benzeri bir ses çıktı, sonrasında ise birkaç droid sesiyle alarm sustu.

Geonosiyalı hızlı bir şekilde "Kweep visgura! Kee ko veet. Kee hoh nvip Jedi." derken, protokol droid'i de neredeyse simultane bir şekilde biplomeye başladı. Droid, konuşmaya ifade katmaya çalışırcasına ellerini havaya doğru kaldırmış, iki yanında sallarken; "Ton: Heyecanlı, Çeviri: Tehlikedeyiz! Lanetlen-dik. Gitmeli biz hemen Jedi." dedi.

Leia o an aklından geçen cümleyi tekrar söyleyiverdi: "Neler oluyor Luke?"

"Ben de bilmiyorum." Konuklar indiklerinden çok daha hızlı bir şekilde gemiye binmiş ve rampa kapanmaya başlamıştı. Motorlar tekrar çalışmaya başlarken Luke tüm gücüyle bağırdı: "Neler oluyor CZ-1? Neden bahsediyor-sunuz!?"

Tüm motorlar çalışmaya başlamış ve kargo gemisi birkaç saniye içinde metrelerce yükselmişti. Luke'un sözleri havada asılı kaldı. Cümle, bir süre daha havada bekleyip kendini çölün rüzgarına bıraktı. Tek bir kelime bile kimse tarafından duyulmadı.

Aradan bir saat zaman geçer...
omur@level.com.tr

Mr. Blonde: Ali Güngör**Mr. Brown:** Burak Akmenek**Eddie:** Elif Akça**Joe:** Fırat Akyıldız**Mr. Pink:** Tuna Şentürk**Mr. Orange:** Şefik Akkoç**Mr. White:** Cem Şancı

inbox@level.com.tr

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Çarşınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin reziztası mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

SÜPERSİNİZ!

Selam LEVEL ailesi,
Derginizi 110. sayıdan beri takip ediyorum. Ben derginizin küçük okuyucularındanım. Her ay severek okuyorum LEVEL'i. Fazla uzatmadan sorularına geçiyorum.
1. Yeni NFS'nin yolda olduğunu duydum. Neden NFS serilerinde polis arabalarını kullanamıyoruz?

Joe: Seni daha rahat yiyebilsinler diye...

Mr. Blonde: Yapımcılar herhalde polislerden kaçmayı daha eğlenceli ve heyecanlı buluyordur.

Mr. Orange: Polis arabası kullanarak birilerini kovalamak; hmmm... Böyle bir oyun vardı sanki...

Mr. Brown: NFS'de polis arabaları kullanmadığımızı kim söylemiş. Serinin ilk oyunlarında gayet güzel polis arabası kullanabilirsin. Ama o oyunları nereden bulursun onu bilemem.

2. Verdiğiniz Etherlords II'yi büyük bir ke-

yifle oynadım. Oyunun grafiklerini ve oynanış sistemini çok sevdim. Bu oyuna benzer oyunlar önerebilir misiniz bana?

Mr. Blonde: Çok fazla sıra tabanlı strateji yok, Etherlords'un tadını verebilecek de pek oyun bilmiyorum.

Eddie: Aynı tadı verir mi bilmiyorum ama sana Disciples ve Heroes of Might and Magic serisini önerebilirim.

3. Ben Crisis'1 bitirdim. Oyunun sonu gerçekten çok zorlayıcıydı. Bir taraftan boss, bir taraftan uzaylılar... Sonu çok eksik bitiyordu oyunun. Biraz spoiler vererek devam oyununda neler olacağını ve bizi nasıl bir oynanış sisteminin beklediğini söyler misiniz?

Mr. Pink: İleride bizi neler beklediğini biz de bilmiyoruz fakat Crisis'in hikayesini tamamlayan Crisis Warhead'e göz atabilirsiniz.

Mr. Orange: Crisis'e de sıra gelmedi bak.

4. Knight Online'ı severek oynuyordum. Ama verdiğiniz güzel oyunlar sayesinde bıraktım. Knight Online gibi bir online oyun önerebilir misiniz?

Mr. Pink: World of Warcraft! (Knight Online gibi değil; çok daha iyisi.)

Mr. Blonde: Şahsen ben 50 tane beyaz kaplan, 200 tane siyah kaplan kesme görevleri yüzünden

MMO'lardan tiksindim ama bedava Silkroad Online deneyebilirsiniz.

5. Gelecek ay Half Life 2 vermeniz mümkün mü?

Joe: Namümkün.

Mr. Pink: Sence?

Mr. Blonde: Olsa dükkan senin be güzelim. i

Eddie: Bir gün... Neden olmasın...

Mr. White: Ben kişisel bazı çalışmalarım sonucunda Fallout 3 vermek için uğraşıyorum. Half Life2'yi de ekliyorum listeme. Bakalım ne olacak?

Sorularım bu kadar. Hepiniz seviyorum. Kendinize iyi bakın. Berk Yılmaz

POSTAYIM, POSTASIN, POSTA...

Selam LEVEL ahalisi.

Derginizi tam olarak 2,5 yıldır alıyorum ve bütün yazılarınız büyük bir keyif veriyor. Bunun için size teşekkür ederim. Hemen sorularına geçiyorum:

1. Uzun zamandır WoW oynuyorum ve bağımlısı oldum. Gelecek aylarda Wrath of the Lich King'in Beta'sını verebilir misiniz?

Mr. Pink: Biz Beta anahtarını verene kadar Beta kalmayacak ortada.

2. Warhammer Online: Age of Reckoning ne zaman çıkacak? Ve çıktığı zaman WoW gibi para ödemek zorunda kalacak mıyız? Yoksa Knight Online gibi para ödeyenler her şeye sahip olup para ödemeyenler yoksul ve aç mı bırakılacak?

Mr. Pink: WAR şu an piyasada ve aylık ücret ödemem gerekiyor.

Mr. Blonde: Ödemeyenler oyunsuz bırakılacak. Ayrıca yapımı firma evinize tehdit mektupları bırakacak.

Eddie: Oyuna ilgili her türlü detay 54. sayfada bulabilirsiniz.

3. Diablo III hakkında ne düşünüyorsunuz?

Mr. Pink: Sabırsızlıkla bekliyorum!

Mr. Brown: Koleksiyoncu

kutusundan alacağım desem

Mr. Orange: Çok iyi bir kanaldan girdiler ve çok iyi yol alıyorlar; hayal kırıklığına uğrama ihtimalimiz oldukça düşük.

Joe: Bence de... Oyunu direkt 3D'ye geçirmeden izometrik grafiklerle yola devam etmeleri akıllıca.

4. Battlefield Heroes gerçekten çok güzel bir oyun olacaktı gibi görünüyordu. Oyunu bedava dağıtımının sebebi ne? Yoksa yine düzgün bir silah almak için para mı ödeyeceğiz? (Paragöz oyun firmaları! Hem kötü oyunlar yapıyor, hem de bize para ödettiriyorsunuz.)

Mr. Pink: EA, bu oyunu bedava yapıyor zira oyunun parasını oyun içi reklamlardan çıkaracak.

Mr. Blonde: Kötü oyun görünce kaçın kardeşim; açın bi' kitap okuyun, para mara ödemeyin!

5. Bana göre Oblivion gelmiş geçmiş en iyi RPG'dir. Mr. Brown bu konuda ne düşünüyor?

Mr. Brown: Kardeşimsin diyorum.

Gerçekleri gören benim gibi insanların olduğu bilmek ne güzel.

Bitmeyen RPG'den daha güzel

RPG'nin içinde yaşamaktır diyorum.

Mr. Blonde: Gözlerinden öpüyorum.

6. Son sorum: Benim bir arkadaşım vardı; kendisi Resmi PlayStation 2 Dergisi'ni alırdı ama şimdi bulamıyor. Ben de size soruyorum: PS3 çıktı diye bu dergi kapandı mı? (Yanlış hatırlamıyorsam Fırat Abi bu derginin YİM'iydi.)

Mr. Pink: Resmi PlayStation 2

Dergisi PS3 çıktı diye değil, eee, neden kapanmıştı hakaten?

Mr. Blonde: Nereye gitti sahi bu dergi? Süper kapakları vardı...

Mr. Orange: Eööö, ben

askerdeydim!

Joe: Açılın ben Yazı İşleri Müdürüyüm. "Müdürüydüm" ya da... Sevgili Çağlayan Can Kölemen (Ronald Koeman vardı bir de; hiç unutmam.), dergi kapandı çünkü maddi sorunlar yaşıyordu. Maliyeti

çok yüksek bir dergiydi. Bu yüzden de fiyata yüklemek zorunda kalıyorduk. O da satışların belirli bir seviyenin altında kalmasına neden oluyordu. Buna başka sorunlar da eklendi ve dergiyi kapatmak durumunda kaldık. Ancak ilk göz ağrılarımızdandır RPS2D. Çok uğraşrdık. Hatta ilk üç sayısını -beş- altı kişilik Serbest Yazar kadrosu hariç- tek başıma hazırlamıştım. Her şeyiyle uğraşıyordum. Kapatma kararını verirken zorlandık tabii ki. Size iyi çalışmalar. Kendinize iyi bakın, Tamriel'de kaybolmayın... Çağlayan Can Kölemen

HOLY RAMADAN

Merhabalar,

Sizin de arada sırada bahsettiğiniz gibi bu hayat tam anlamıyla bir MMORPG

Mr. White: Ben ona kısaca DORYO

diyorum evladım: Devasa Online

Rol Yapma Oyunu. Mr. Orange: O ne

yahu? Hiç çekici gelmedi bir anda

okuyunca. MMORPG kalsın; her şeyi

Türkçeleştirmeye son! ve "Level

kasalım" derken gerçek yaşamı

unutuyorsunuz herhalde. Aklınızda

bulunsun... Çoğumuz experience

toplarken yapmadığımız ödevler

ve yerine getirmedığımız

sorumluluklar yüzünden mutlaka

zorluk çekmiştir. Bu mübarek

ayda oyun dünyasından da bir

ders alınabileceğini ve insanlara

ibret vesilesi olabileceğini böylece

kanıtlamış oluyoruz.

Fırsat bulmuşken söyleyeyim; yazarlardan Burak Akmenek ve Tuna Şentuna harika yazıyor. Böyle bir kadroya sahip olduğunuz için şanslısınız. Ayrıca Elif'in ve Fırat'ın çalışmalarının da dergiyi özgün bir hale soktuğunu düşünüyorum. Şefik Akkoç'un da sempatikliği yeter. :)

Mr. White: Hepsini şahsen

tanıyorum. Kızım olsa da bunlar

evlenmek için kapımda yatsalar,

hiçbirine vermem, o kadar açık

konuşayım.

Eddie: Çok teşekkürler Eyüb.

Joe: Mr. Orange'nin nesi sempatik ya?

Tipe bak... Ayıck!

Mr. Orange: "Yakışıklı değil

ama sempatik." diye bir cümle

hatırlarım...

Son olarak, Earth 2160'ı verdiğiniz son olarak, Earth 2160'ı verdiğiniz sayıyı nişanlım yırttığı için oyunla ilgili bir yazı yayınlayıp yayınlamadığınızı bilemiyorum. Ayrıca oyunu açmak için gerekli olan kodların dördüncü sayfada olduğunu yazmışsınız DVD kartonuna. Gerçi ben oyunu bir şekilde açtım campaign'lerin dördüncü bölümleri geçilmez deredece zor ya da bir püf noktası var bu için. Nedir bu için püf noktası?

Kendinize iyi davranın,

Eyüb

Mr. Blonde: Sabır, kararlılık ve gece

rüyanda oyunla mücadele!

XBOX 360 SEVİNCİ

Sevgili LEVEL mecmuası,

Bu size dördüncü mailim ama hiçbirini yayımlamadınız. Umarım bu sefer şansım yaver gider. Neyse, dilemekten övgülere transfer olalım ardından sorularla şampiyon olalım. "Mükemmel bir dergisiniz!" gibi klişe bir övgü yerine...

Mr. White: Bizce mahsuru yoktu,

söyleyebilirdin evladım.

...biraz derine ineceğim. Bence başarılı olmanızı sağlayan şey, eğlenceli olmanız ve müthiş anlatım kabiliyetiniz. Ve bu da sizi piyasada açık ara öne çıkarıyor. Sıkıcı bir tarih öğretmeni gibi değil de "Cem Yılmaz Stand Up Şov'u gibi anlatıyorsunuz oyununuzu. Sizi sevmemin nedeni bu. Umarım uzun süre devam edersiniz işinize. Şimdi sıkı bir şampiyonluk şutu ile soru ve düşüncelerime geçeceğim:

Mr. White: "Eddie

hanımızkeçizablacığının yanında

Cem Yılmaz da kimmiş" diye

sorarlar insana, emin ol.

1. Yaz başında bir Xbox 360 Elite aldım.

Bu sayede dergideki neredeyse her oyunu oynadım ama Halo 3'ü sevmedim. Bunun nedeni oyunlarda biraz gerçekçilik aramamdır. Neyse ben Brütal Legend'i, Mirror's Edge'i ve PoP4'ü büyük bir sabırsızlıkla bekliyorum. Bu

oyunların çıkış tarihlerini söyleyebilir misiniz?

Mr. Pink: Ahmet Utku Çakır. Pardon

Çınar. "Gerçekçilik arıyorum"

dedikten sonra her yönüyle

fantastik bir oyun olan Brütal

Legend'i bekliyorum, tamamıyla

cel-shade grafiklerle donatılmış

PoP4 için sabırsızlanıyorum demek

biraz enteresan, değil mi? (Biz de

bekliyoruz o oyunları bu arada.)

Mr. Orange: Brütal Legend için

henüz bir tarih verilmedi ancak

diğer iki oyunun yıl sonuna doğru

piyasaya çıkacağı söylenmişti.

Eddie: Mirror's Edge'in çıkış tarihi

Kasım'ın ortası görünüyör şu an için.

2. Ben normalde adventure oyunlarını sevmem ama Sam & Max ile tanışınca her şey değişti. Bize Sam & Max: Abe Lincoln Must Die dışındaki diğer Sam & Max oyunlarını verir misiniz?

Joe: Olabilir.

3. Xbox 360 için güzel aksiyon oyunları (GTA4, Stranglehold, Gears of Wars, Army of Two, Assassin's Creed hariç.) ve güzel FPS'ler (Vegas 2, CoD4, Battlefield: Bad Company hariç.) önerir misiniz?

Mr. Pink: Tam şu saniye itibarıyla

hafızamı yitirdim ve cevap

veremiyorum.

Mr. Orange: The Orange Box,

BioShock, Halo 3, F.E.A.R., The

Darkness...

Eddie: Ek olarak Dark Sector'ı ve eski

olsa da Condemned'i öneriyorum.

Şimdi izinlikle, God of War'un başına dönüyorum. Sağlıcakla kalın.

Ahmet Utku Çınar

Mr. Blonde: Allah'a emanet.

CEM ŞANCI VS. DANTE

Selamlar LEVEL ve efendi Cem. Size birkaç sorum olacak.

1. Cem Abi bizi asla bırakmayacağına söz ver lütfen. Sensiz LEVEL, ışın kılıcsız Jedi gibi olur.

Mr. White: Canım, beni çok

duygulandırdın. Ben de LEVEL

ücretimi ödemeye devam

edebildiği sürece sizinle olmaya

söz veriyorum, evet. Endişen

olmasın. Onların da bütçesini biraz

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Hafız, geleceğe gidip almanak yerine peçete getiren tek insan sensin herhalde."

2. "Parmesanlı altı puan, rokforlu dokuz puan, biberli yedi puan aldı benden."

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden sürpriz bir hediye kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "O nasıl bir şut?! Tam iki metreden İbrahim Toraman gıdıyla öyle bir şut çekti ki şutun yarısı boşa gitti!" Yavuz Seçkin'in ekibinden birinin yaptığı muhteşem İlker Yasın taklidinden bir alıntı.

2. "Unutma da Courtney Love'a gidelim bi' ara."

Şefik'in, Elif'in etek aldığı dükkanda gördüğü kızla ilgili yorumu.

NOT: Önceki ve geçen ay okurlarımız arasında doğru cevap veren olmadı. Daha iyi tahminler yapmanızı bekliyoruz.

zorluyorum, farkındayım ama.

Mr. Orange: Ücreti biraz aşağıya çekmemiz mümkün mü Mr. White? Her ay sayfa başına 1000 YTL yetiştiremiyoruz ki...

2. Herkes Fallout 3'e niye bu kadar kötü davranıyor? Bu haksızlık! Oblivion gibi bir efsaneyi yaratan bir firma yapıyor bu oyunu. İzometrik kamera veya köklerle saygı duymak, bir oyuna verilen emekten daha mı üstündür?

Mr. Orange: Grafikler ve animasyonlar biraz "takoz" duruyor ve bu beni rahatsız etti ama bu durum, Fallout 3'ü oynamama engel teşkil etmiyor.

3. PS3 ne zaman küçük Emrah durumundan kurtulacak?

Mr. Pink: Ne zaman efendi gibi oyunlara kavuşursa, ucuzlarsa vb.

Mr. Orange: Güzel görünmesi dışında da ön plana çıkan detaylar kazandığı zaman...

4. Mr. White, Fallout 3 ilgili iyi görüşleriniz nelerdir?

Mr. White: Oynadım, baktım, fena değil. Bu ay biraz çapkınlık peşinde koştum, oyunlara çok vakit ayıramadım, itiraf edeyim. Ama Fallout'a baktım. Öyle bal akan dudaklarından gülücükler yayılan İspanyol, Portekiz, Fransız, İskandinav dilberleri ile zaman geçireceğime, kalktım Fallout 3'e baktım.

Eddie: "Çok iyi" demeyi hayal ederken "Fena değil" demekle yetinmek zorunda kaldım.

5. Fallout 3, onu tüm üzenlere tokat etkisi yapabili mi sizce?

Mr. White: Oyunu oynamak için yalnız ve ilgisiz bıraktığım kızların beni terk ederken attığı tokatları göz önüne alırska, evet, öyle bir etki yaptı. Ama şimdi bu lafın ucundan çekiştirip Cem Abi'yi kız arkadaşını terk etmiş yorumlarına girişmeyin, deniz kum, bende sevgili evladım.
Mr. Orange: Kendisini eleştirenleri tokatlayacak çapta değil bence.
Eddie: Maalesef hayır.

Sorularımı yanıtlar ve dergide yayımlarsanız çok mutlu olurum. LEVEL, sizi seviyorum. Mr. White, hayata yeni bir bakış açısıyla bakmamı sağladın; çok teşekkür ederim. Mr. White, sen gelmiş geçmiş en büyük anti-kahramansın.

Murat Kuzi

Mr. White: Süpermen gelsin, onu bile tokat manyağı yaparım. Bana klişelerle ve taytlarla gelmeyin.

İLK MESAJ

Merhaba sevgili LEVEL ailesi. Size önce, çok güzel bir dergi yaptığınızı söylemek istiyorum...

Mr. White: Canımsın.

...ve sorularına geçiyorum.

1. Bazen postadaki mail'leri okurken Mr. White ortaya dalıp bir şey söylüyor...

Mr. White: Evet...

...Bu lafları mail'leri gönderenler mi yazıyor, yoksa gerçekten Mr. White mi?...

Mr. White: Ben yazıyorum canım, beğenemedin mi?

Mr. Pink: Mr. White kimdi ki...

Mr. White: Harvey Keitel olmasın?

Mr. Orange: Mr. White... O bir "dilber dudak" sevdalısı.

2. Ben bir Age of Empires hayranıyım ve derginizin Ekim sayısında "Ensemble Studios'a veda" dediğinizi gördüm. Bundan sonra Microsoft yeni bir AoE çıkarır mı, yoksa "3" ile bitirir mi?

Mr. Pink: Kesinlikle yeni bir oyun hazırlayacaktır ama Ensemble Studios etiketiyle değil.

Mr. Orange: Strateji türünün önemli bir aktörü olarak, serinin devam etmesini temenni ediyorum ben de.

3. Derginiz yine Temmuz sayınızdaki gibi Warrock kodu verebilir mi? Veya onun gibi Metal Gear Online için sürprizler verebilir misiniz?

Joe: Bunlar yaptığımız ya da yapacağımız anlaşmalara bağlı; eğer mümkünse, neden olmasın?
Sorularım bu kadar. Şimdiden teşekkür ediyorum. Dergide yayımlarsanız daha da mutlu olurum. Lütfen! Ya da en azından cevaplayın. (Ünlü olmak istiyorum da.)

Teoman Emre Sezen

S.O.S.

Merhaba LEVEL yazarları Size birkaç sorum olacak. Dergide yayımlamazsanız bile lütfen yanıt yazın.

1. Geçen cumartesi Crisis Warhead'ı satın aldım fakat Crisis Wars'ı açıp herhangi bir server'a girdiğimde oyun beş dakika sonra hata raporu verip kapandı ve bu sorun tekrarladı. Sizce sorun neyden kaynaklanıyor?...

Mr. White: Bak çok ilginç kakarak kikiri cevap olunca hepsi koşuyor, okur acil cevap isteyince kimse yok, sadece Mr. White.

...Oyunu getiren firmanın teknik servis numarasına telefon et, mail at, derdini anlat evladım. Ama daha önce oyunun web sitesinden en son patch'ini indirip bilgisayarına kurmayı unutma.

2. LotR: Conquest ne zaman çıkacak?

Mr. Orange: 2009 yılının ilk çeyreğinde piyasada olacak; bir erteleme olmazsa.

3. Geçen sayıda verdiğiniz tam sürüm oyun güzeldi; çok sağ olun.

Mr. Pink: Ne demek efendim; görevimiz.

Mr. Orange: Ya bu sayıdaki nasıl; hı?

4. Sizce Nomad mi, yoksa Sayko mu?

Mr. Pink: Safiye Soyman.

Mr. Orange: Tanita Tikaram.

Eddie: John Benjamin Toshack.

5. Crisis Warhead üç kere mi, yoksa beş kere mi kurulabiliyor?

Mr. Pink: 5'ti sanıyorum ki.

Mr. Brown: 5.

Soracaklarım bu kadar. Lütfen acil olarak birinci soruyu cevaplayın. Hepinize iyi çalışmalar.

Burak Serdaroğlu

PES TEKRAR ZİRVEDE

Merhaba LEVEL ailesi. Nasılsınız?...

Mr. White: İyiyiz.

...Hayat nasıl gidiyor?...

Mr. White: Fena değil.

...Keyifli misiniz?...

Mr. White: Güzel kadınlar arasında, olmak mümkün mü?

...Size içimi dökmeye karar verdim. İlk önce sizin hakkınızdaki düşüncelerimi, sonra onu, sonra bunu; yani her şeyi yazacağım.

1. Türkiye'de räkipsizsiniz. Harika bir dergi çıkarıyorsunuz. 140. sayıyı devirdiniz. Dile kolay yıllardır bu meslektesiniz. Peki, rehavete kapılıyor musunuz? Ya da şöyle diyeyim; rakibiniz olsa daha iyi mi olur dergi?

Mr. Pink: Rehavet sözcüğünü lügatımızdan çıkartalı uzun süre geçti.

Mr. Orange: Her ay sonu yaşanan koşuşturmadan, yıpranma payından ve oluşan bel ve boyun ağrısından kim vazgeçebilir ki?!

Mr. White: Onca yıldır sadece okularım için yaşıyorum ben.

Eddie: Bir şey fark etmezdi rakibimiz olsaydı. Biz aynı tempoda çalışırdık.

2. Anlamadığım bir şey var: Mükemmeliyetçiliğiniz. Her gün, her hafta, her ay, her yıl piyasaya yüzlerce oyun çıkıyor. Hem de siz, biz PC kullanıcıları gibi tek platformda değil birçok platformda oyun oynuyorsunuz. Siz bu kadar oyunu ne ara alıp oynayıp, bitirip, incelemesini yazıp, artısını - eksisini en ince ayrıntısına kadar belirleyip ve bıkmadan her ay aynı işi yapmayı becerebiliyorsunuz?

Mr. Pink: Oyunları seviyoruz. İşimizi de seviyoruz. Bu kadar net.

Mr. White: Bilgisayar oyunu oynadıkları için eşleri tarafından hor görülüp sokağa atılan mağdur ev erkeklerine kapımızı açtık. Her ay bazı oyunları onlara oynatıp yetişmeye çalışıyoruz. Onlara da kalacak, yatacak sıcak bir yuva ve güzel oyunlar vermış oluyoruz.

3. Nasihat gibi olmasın ama bir uyarıda bulunacağım. Posta bölümünde LEVEL'in yazdığı yazılar yani sizin yazdıklarınız beyaz renk. Bunlara adınıza göre arka plan veriyorsunuz. Belki benim dergim hatalıdır ama bazen bu arka planı koymayı unutuyorsunuz ve ben sizin o harika yorumlarınızdan mahrum kalıyorum.

Joe: Bu bir grafik hatasıydı. Özür ederiz.

4. Bu yeni nesil oyunlar çok güzel next-gen, DirectX 10 destekli falan ama bize illa yeni PC aldırtacaklar halinde. Dün aldığımız, bugünkü oyunu kaldırmıyor. Buna ne zaman bir "Dur!" denilecek?

Mr. Pink: Hiçbir zaman...

Mr. Orange: Bunların hepsi para tuzağı...

Eddie: Ben yıllar önce "Dur" dedim ama kale alan olmadı.

Biraz da oyun dünyasından bahsedelim:

1. MK vs. DC, Midway'ın yüz karası olacak bence. Güzelim MK atmosferini niye televizyondan, çizgi romanlardan koparttığın Superman'la, Batman'la dolduruyorsun ki?

Mr. Pink: Alından öpüyorum seni. Müthiş gereksiz bir çalışma olmuş bence de.

Mr. Orange: Geçenlerde Jack White & Alicia Keys düetini gördüm de; aynı çapta gereksiz ve saçma bir girişim olmuş.

2. "Bu sene FIFA 09 çıtır açacak" Denildi, şişirildi, balon çıktı. (Yine ve yine.) Artık şunu kabul etmeliyiz ki PES 08 hariç, PES her zaman FIFA'dan üstündü.

Mr. Orange: Açıkçası FIFA 09'un "balon" olduğunu düşünmüyorum. Yani tamam,

HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

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



top hala sorunlu ancak serinin tek problemi olarak bu detay kalmış görünüyor. (Tek ve büyük bir problem tabii.) Diğer tüm detaylarda oldukça başarılı olmuş yeni oyun.

3. NBA 2K8 ile ilgili ne düşünüyorsunuz?

Mr. Orange: NBA 2K9 da geldi ve tek kelimeyle mükemmel bir oyun. Gelmiş geçmiş en iyi basketbol oyunu budur. Bir oyun bu kadar mı eğlenceli olur yahu?! İncelemesini de yazdım, okuyun.

Bu kadar. İnşallah yayımlarsınız. Kendinize iyi bakın, bol bol tam sürüm oyun verin. Korkmayın biz onarız. Ama benim sistemin kaldıracağı oyunlar verin. Son bir söz; P.O.S.T.A.L.'i okurken kahkaha atmaktan gözümde yaşlar geliyor. İlaç gibi bir bölüm. Tekrar güle güle.

Melih Akdoğan

BOL BOL ÖNERİ

Selam LEVEL ahahisi!

Derginizi 140. sayısından beri takip ediyorum.

Aslında eski sayılarınızı da arkadaşlarımdan takip ediyordum. Neyse, ben konuya geçeyim;

1. Ben RPG olarak şimdiye kadar bir Diablo'yu bir de Gothic II'yi (Sizin sayenizde.) oynadım. İnternette trailer'larını izlediğim bir oyun olan Titan Quest'i ise hala merak ediyorum. Çoğu yerde "güzel oyun" diye bahsediyorlar. Gelecek sayınızda verebilir misiniz bu oyunu?

Mr. Brown: Önce Oblivion

oyna, sonra Sacred oynat, sonra Newwinter Nights oynat. Bunarlı rahatlıkla bulabilirsin. Titan'ı ise Fitiye sormak gerek.

2. Bir de P.O.S.T.A.L. bölümü müthiş. Bu bölümü uzatma şansınız var mı, yoksa size böyle mail'ler az geldiği için mi kısa?

Joe: Elimizde ne kadar materyal varsa değerlendiriyoruz; emin ol.

Mr. Orange: Sağ olsun, bazı arkadaşlar büyük çaba harcıyor bu bölümde boy gösterebilmek için. Elbette ki çaba gösterenleri değil, doğal olanları değerlendiriyoruz.

3. Aklıma takılan bir diğer şey ise Elif Abi'nin ruh halleri. Bir "The Club'ta üstüme tanımam" diyorsun, bir "Bari elçisiyim" diyorsun. Saçlarına göre ruh hallerinizde mi değişiyor Eddie Hanım?

Mr. Pink: Eddie'nin ruh hali saç rengine göre değil, tamamıyla kendi kafasına göre değişiyor.

Bir dakika önce gülücükler saçan o sevimli kızımız birkaç dakika sonra kafanızı ısırmaya çalışabiliyor.

Eddie: Geçen ay ben Şefik'in hayal gücüne kurban gittim.

4. Son olarak Şefik Abi'nin önerdiği The Album Leaf albümünü aldım. (Valla satın aldım.) Cidden müthiş.

Joe: Güzel. Bana da Mr. Orange bulaştırmıştı o grubu. Ama gel gör ki kendisinin bu gruba dair çok acı bir anısı vardır ki burada

milyonların gözleri önünde, The Album Leaf'in bir şarkısı eşliğinde "kola" içip içip yerlerde süründüğünü söyleyemem; bunu benden istemeyin.

Mr. Orange: Gerçekten paylaşımı bir insanınız Joe. Size kısaca "Joez" demek istiyorum.

5. Unutmadan, Web'de Bu Ay bölümü yerine Ofiste Bu Ay kalsa daha iyi olur gibi. Bu size ilk mailim; umarım yayımlarsınız.

Mr. Orange: Merak etmeyin, "Web'de Bu Ay" kalıcı bir bölüm olmayacaktı zaten. Tamamen benim kişisel çıkar amaçlı bir girişimimdi ve Joe'nun dalgınlığından faydalandım.

Mr. White: Her zaman bekleriz. Merminiz bol, canınız maksimum olsun.

Uğurhan Bilici

MMORPG'DE TAVAN

Selam LEVEL dergisi çalışanları. Ben derginizi öyle aylardır takip edenlerden değilim. İki - üç ay oldu ama içeriğiniz ve oyunlara olan bakış açınız beni şaşırttı. Verdiğiniz DVD'ler ise bir harika. Neyse, fazla uzatmadan hemen sorulara geçeyim.

Joe: Teşekkürler Mustafa; hoş geldin.

1. Benim bilgisayarım biraz eski (XP SP3, 512 RAM, 256 MB ekran kartı vs.) ve online oyunlara pek para vermeyi sevmeyen bir oyuncuyum. (Ama oyun sararsa tabii ki para veririm.) PvE tarzı oyunlardan hoşlanırım böyle hack gibi şeylerin az olduğu ve ücretsiz güzel bir online oyun tavsiye edebilir misiniz?

Mr. Brown: Vallahi ne kadar emek o kadar eklemek. Para vermek istemezsen Knight

Online ve Silk Road Online var. Bir de Dungeon Runner var ki gerçekten güzel bir oyun.

2. P.O.S.T.A.L. köşeniz bir harika. Gerçekten noktasına dokunmadan mı geçiriyorsunuz? Çünkü akıllı bir insan böyle şeyler yazamaz.

Joe: Gerçekten öyle yapıyoruz. İnan, hiçbir düzeltmeden geçmiyor; olduğu gibi yayımlanıyor. Sen düşün artık...

Sayfanızda fazla yer kaplamak istemem. İlk mesajım olduğu için belki bir hatamız çıkabilir; lütfen kusura bakmayın. Derginizde yayımlarsanız sevinirim. P.O.S.T.A.L.'a düşmek de istemem ayrıca. Neyse, herkese iyi çalışmalar; kolay gelsin.

Mustafa Erdoğan

BİR BAĞIMLININ İTİRAFLARI

Selam sevgili LEVEL çalışanları. Çaycılarından, güvenlik görevlisine kadar

bütün çalışanların önünde eğiliyorum. Her ay çıkardığınız bu dergi ile bizleri mutluluktan havaya uçurduğunuz için sizlere teşekkür ediyorum. Ben bir oyun bağımlısıyım. Bilgisayar oynamadığımda krize giriyorum. Emin olun oyunlar benim hayatımı karartı. Frat Abi; saygıyla önünde eğiliyorum ya! Yazdığın PES yazısı neydi öyle? Ben PES, FIFA gibi futbol oyunlarından nefret ederim. Eskiden FIFA 99 oynardım; artık aynı zevki alamıyorum futbol oyunlarından. Ancak yazdığın yazıdan sonra PES 09 oynayışım geldi. Bir kez daha saygıyla önünde eğiliyorum. Joe: Aman Cihad, yapma, utandırıyor beni. Teşekkür ediyorum.

1. Bende Vista var ve bilgisayar kafayı yedi. Format atacaktım, Bios'a bir girdim; şu bilgisayar açıldığında CD-Rom'u mu, yoksa hard disk'i mi okuyacağı yeri seçtiğimiz yeri bulamadım. Nasıl format atacağımı bilemedim; bunu yazmaya da biraz utanıyorum ama ne yaparsın; el mahkum.

Mr. Orange: First Boot Device gibi bir şey ara; o.

2. Ya ben sürekli derginizi alamıyorum; üniversite öğrencisiyim, mali sorunlar... Kusura bakmayın. Bu yeni çıkan oyunlar 80, 90, hatta 120 YTL bile olabiliyor. Nedir bunun çözümü? Bu oyunlar neden bu kadar pahalı? (Demo'lardan da zevk alamıyorum hevesim kursoruğunda kalıyor.) Mr. Brown: Pardon ama en son çıkan Crisis: Warhead 50 YTL falan. Yani artık fiyatlar son aylarda kabul edilebilir noktalara indi. Bunların ücretlerinin bu yardıma olmasını sebebi ise sizin bilinçli kullanıcı olmanın gerekliliği.

Ülkemizde bir oyun piyasasının oluşması için önce bilinçli tüketmemiz gerekiyor. Artık domates patates alır gibi oyun alma devri bitmeli. Tabii ki bu tartışma yıllardır sürüyor ama eninde sonunda benim bu sözüme gelinecek.

3. Bir de bir ara çok revaçta olan ünlü filmlerin tekrar seslendirilmesi olayı vardı ya; siz de böyle seslendirmeler yapıp DVD'ye koysanız olur mu? Çok güzel oluyor da böyle şeyler.

Mr. Orange: Şahsen benim hiç zamanım yok; valla.

4. Cem Abi, neydi yazığın o gönül manifestosu; kusura bakma ama seni kınıyorum...

Mr. White: O kurallara yeni bir ekleme daha yaptım sevgili Cihad. "Hayat, güzel kadınların gönüllerinden aşk tadınca keyiflidir."

5. Ben bir sayısal öğrencisiyim; Türkçe'm biraz kötü; bir torpil geçseniz de şu yazımı düzeltseniz? (Bu sorumu umarım kesip P.O.S.T.A.L.'a yapıştırırsanız.)

Joe: Valla işimiz bu zaten Cihad; arkadaşlar düzeltti yazını. Ama sen de biraz dikkat et; Türkçe çalış. Bir şeyler yap yani. "Türkçe'm kötü" deyip kenara atmamak olmaz.

6. Buradan LEVEL okuyucularına sesleniyorum! Bir Anti-P.O.S.T.A.L. grubu oluşturmayı teklif ediyorum. Türkçe'si kötü olan arkadaşlarımızla dalga geçilmesini kıınıyoruz. Anti-P.O.S.T.A.L.! Gelin birleşelim.

Eddie: Böyle bir grup kurmak yerine toplanıp birbirinize Dede Korkut hikayeleri okuyun. ☺

Ve tekrar LEVEL çalışanları önünde saygıyla eğiliyorum; iyi çalışmalar. Cihad Yıldız

P.O.S.T.A.L.*

Noktasına dokunmadan...

Merhaba Level çalışanları ve idol kişilikler. Bu size ilk mailim umarım cevap verirsiniz. Batuhan Selvi Merhaba Batuhan. Bu sana ilk cevabımız. Umarım cevabımıza cevap verirsin.

Dipnot: Misstik Oyunlardan Tiksinıyorum :0
Dipnot2: dipnot 1 demek olmuyokı fantastik sevmiyorum :|
Muhip Çağlıdil
Biz de dönerin içindeki yağlı ayıklamayı seviyoruz ama bu demek olmuyor ki o ayıkladığımız yağları yemiyoruz.

Atarımı almalyım yoksa amigamı karar veremiyorum. Arkadaşlar amiga diyor siz ise atari. Atarının kırmızı ışıkta geçtiği söylentileri var. Lütfen: Help Me Oğulcan Şimşek Sevgili P.O.S.T.A.L.; Oğulcan'a daha az sıkıntı ver, daha az boş vakit ver, daha fazla üç kırmızı ışık ver...

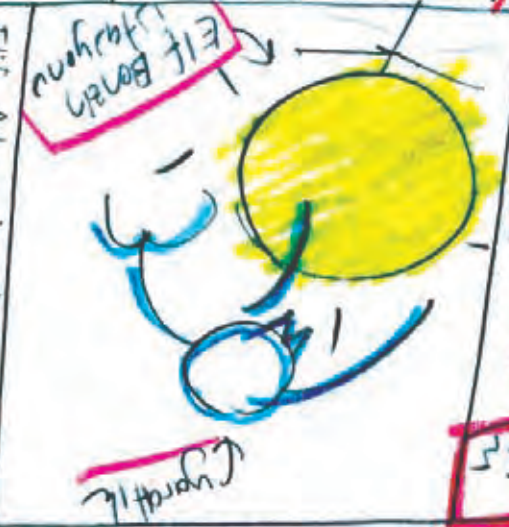
rush for the bomb berlin oyunununtam sürümünü yayınlarsanız sevinirim, çünkü hiçbir yerde bulamadığım için yayınlarsanız bahtiyar olurum Songül Kasap Sen hiçbir yerde buladıysan biz nasıl bulalım Songül?!

OFİSTE BU AY

En güzel mevsimdir
~~seri ve sabırsız~~
 1501 sabırsızlığı

(TERİSTEN OKUYUNUZ)

Elif Akca ise bu ay Dead space oynama süreciyle yaratılış için istediğini yapıyor. Bunun için Elif Akca panik yapar Elif Akca kafasının içi süzülüyor



Orke bu ay Altı Gıngor! Ceket giyme korku Ceket giyme korku Murt Gıngor



tersten girer First'in bu ne-
 ve Ginas Rekorlar kitabı'nı
 koru ofise ses getirdi. Diğer
 ni engelen ve tıvıltı gidip
 ni öngören ve peseteyi ustaton
 burduğu anda pesete getiren
 gidip pesete getiren ile insan
 olarak tarha getir. (geleneksel
 com'ın oğuzhan'ın
 almışlar
 almışlar)



Ofise Bu ay First
 happurdu. üst üste
 26 defa hapıarak
 saharındaki son 96
 ve Ginas Rekorlar kitabı'nı
 koru ofise ses getirdi. Diğer
 ni engelen ve tıvıltı gidip
 ni öngören ve peseteyi ustaton
 burduğu anda pesete getiren
 gidip pesete getiren ile insan
 olarak tarha getir. (geleneksel
 com'ın oğuzhan'ın
 almışlar
 almışlar)

MIRROR'S EDGE

GÖKDELENLERİN
ZİRVESİNDE
SUÇTAN KAÇIŞ...

İNCELEME

**SONRAKİ
LEVEL**
1 ARALIK'TA
BAYİLERDE



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
NEED FOR SPEED UNDERCOVER
WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

ANKARA,
TAKSİM ve
KADIKÖY HALİTAĞA
ŞUBELERİMİZ
AÇILDI

YAZILIM ve VERİTABANI UZMANI OLUN

Dünyanın en iyi
mesleği sizin olsun

Yazılım ve Veritabanı Teknolojileri alanındaki üç dünya devi Microsoft, Oracle ve Sun'ın (Java) teknolojilerini kapsayan eğitim programına sahip Türkiye'deki tek eğitim kurumu olan Bilge Adam'a gelin, dünyanın en iyi mesleği* seçilen yazılım uzmanlığı alanında başarılı bir kariyer için ilk adımı atın.



444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam

İSTANBUL

BAKIRKÖY EBUZZIYA | BAKIRKÖY TOWN CENTER | BEŞİKTAŞ | FATİH | FULYA | KADIKÖY ALTIYOL | KADIKÖY HALİTAĞA | KOZYATAĞI | TAKSİM

ANKARA

BILKENT PLAZA | KIZILAY

*Money Magazine ve Salary.com'un CNNMoney.com için yaptığı araştırmaya göre en yüksek büyüme potansiyeli, yıllık ortalama gelir seviyesi ve istihdam hacmi göz önüne alındığında dünyanın en iyi mesleği yazılım uzmanlığı.

In the GAME

PC 350



Sennheiser Communications'dan
en iyiler için yeni kulaklık:
PC 350!

Bir oyuncunun isteyebileceği her şey
PC 350'de: Kapalı kulaklık kapsülü,
gürültü filtresi, sınırsız esneklik ve
konforlu mikrofonuyla kristalize ses
iletimi. Kısacası, oyun PC 350'siz olmaz.



SANAL MAĞAZALAR: www.elmasepeti.com - www.estore.com.tr
www.hepsiburada.com - www.yeterkiiste.com
ZİNCİR MAĞAZALAR: Gold - Teamark

Bircom®

0212 319 97 00
www.bircom.com

SENNHEISER
COMMUNICATIONS