

2 TAM SÜRÜM: RESIDENT EVIL 3 VE GOTHIC II

134 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

2
DVD

LEVEL

MART 2008 • 6.50 YTL (KDV Dahil) 2008-03 | ISSN 1301-2134

ÖZGÜRLÜĞÜNÜZDEN NE KADAR
ÖDÜN VEREBİLİRSİNİZ?

MIRROR'S EDGE

İlk ekran görüntüleri
ve ilk bilgiler



2. KAPAK KONUSU CONFLICT: DENIED OPS
LEVEL DVD THE CLUB > CONFLICT: DENIED OPS
> PENUMBRA: BP İLK BAKIŞ TOMB RAIDER:
UNDERWORLD > TIBERIUM > YAKUZA 3 > BATTLEFIELD:
BAD COMPANY İNCELEME DEVIL MAY CRY 4
> SHADOWGROUNDS SURVIVOR > SINS OF A SOLAR EMPIRE
> PIRATES OF THE BURNING SEA > LOST ODYSSEY > TUROK
DOSYA FİLM İÇİNDE OYUN > OYUNLAR VE SİYASET 2
DONANIM HIS HD 3870 X2 EKİRAN KARTI > NVIDIA 3-YOLLU SLI
KÜLTÜR & SANAT GEVENDE RÖPORTAJI VE FAZLASI

<http://www.level.com.tr>
K.K.T.C. Fiyatı: 8,25 YTL



Gerçek Renk En Hızlı Teknoloji



BenQ X Serisi LCD Monitör



Bildiğiniz tüm Tepki Süresi (ms) değerlerini BenQ MPRT teknolojisiyle tekrar gözden geçirin



BenQ X2200W'nun %92 Renk Gamutu sayesinde gerçek renklerle tanışacaksınız.

BenQXserisi.com

BenQ

Enjoyment Matters

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr
Burak Akmenek akmenek@level.com.tr
Furkan Faruk Akıncı faruk@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@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 Akyıldız doruk@level.com.tr
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr
Elif Namlı Rişvanoğlu elifn@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kıvanç Güldürür kıvanc@level.com.tr
Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr
Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Tunç Dindaş turbo@level.com.tr
Ufuk Özden ozden@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
İzmir Temsilcisi: Ziynet Atilla, 0 232 463 78 30
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

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

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar
Başkan Yardımcısı: Funda Baykal
LEVEL Reklam Satış Müdürü:
Zuhal Söylemez, zsöylemez@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38
İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.
Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850
Esenyurt / İSTANBUL
Tel: 0 212 622 19 00
Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

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

Sonraki Level



Yeni yılın ilk sayısında oyun dünyasının daha fazla yaratıcı işe ihtiyacı olduğundan bahsetmiştim. Ezberi bozan, sorgulayan ve meydan okuyan işlere... Çok geçmedi ki Mirror's Edge ile karşılaştık. Belki de FPS türünü, her şeyiyle yeniden tanımlayacak olan oyunla...

Ütopik ve baskıcı bir rejimle yönetilen bir şehir, aşırı kontrol nedeniyle çatılarda konumlanan suç örgütleri, "karanlık taraf"taki polisler ve "koşucu"lar... Mirror's Edge, bambaşka bir dünyayı, ürperti bir dille anlatıyor ve teknik açıdan, bir devrim yaratmaya hazırlanıyor. Oyundan daha fazla bahsedip Faruk'un yazısının tadını kaçırmak istemiyorum; Mirror's Edge, Yakın Plan bölümünde sizi bekliyor. Elbette ki Mirror's Edge'in ilk bilgilerini ve ilk ekran görüntülerini, ilk defa ve sadece LEVEL'da bulacaksınız. Bu bilgileri ve ekran görüntülerini herkesten önce sizlerle paylaştığımız için çok mutluyuz.

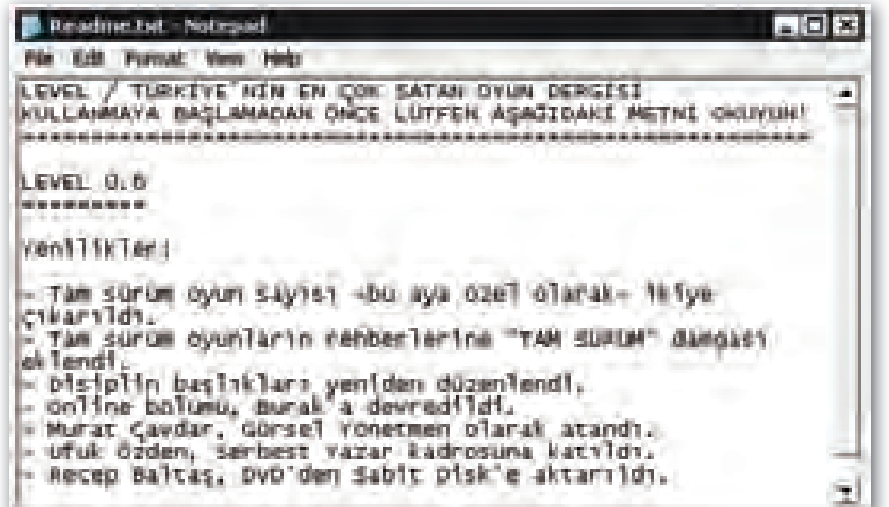
LEVEL, oyunlar ve oyunlarla ilgili olan her konu hakkında, "özel" yazılar yazmaya ve oyun oynamaya devam edecek.

İginiz için tekrar ve tekrar teşekkür ediyoruz.

Not: Tam sürüm oyun hediyelerimiz devam ediyor. Bu ay sizlere bir değil; tam iki adet klasik oyun hediye ediyoruz. Detayları 6. sayfadaki İçindekiler bölümünde ve 94. - 97. sayfalardaki Rehber bölümünde bulabilirsiniz.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



👉 Bu aralar hırsızlık vakaları sıklaştı. Bu konu için herhangi bir önlem aldın mı?

👉 Özel ve gizli hobilerin var mı?

Bize ulaşın

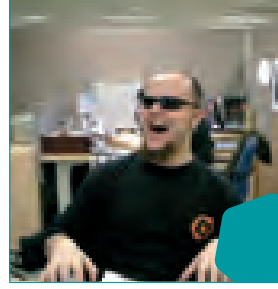
LEVEL ile ilgili tüm sorularınızı, duygularınızı, düşüncelerinizi, dileklerinizi ve şikayetlerinizi bize e-mail yoluyla level@level.com.tr e-mail adresinden, posta yoluyla ise LEVEL Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş. Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İstanbul adresinden iletebilirsiniz.



Elif Akça

👉 Katillerden dahi daha aşâğılık ve adi bulunduğum hırsızlar için kapımın önüne şarbolnu birkaç kağıt para koyacağım. Hırsız hastalığı kaptıktan sonra evimden ne alırsa alsın, içim rahat olacaktır. Ayrıca, pencereden evime girmeye çalışan hırsız kardeşler için de cam kenarlarına mayın döşeyeceğim.

👉 Bulmaca çözmek... "Çengelli"sinden Sudoku'suna kadar tüm bulmaca türleri benim için birer zaman geçirme aracıdır. Beni tanıyanlar, özellikle Pazar sabahlarını bulmaca çözmeye işine ayırdığımı bilirler.



Furkan Faruk Akıncı

👉 Ev hırsızlıklarına karşı "gömme çelik kapı" yaptıracağım. Kapkaça karşı hızlı bacaklarım, balyoz gibi yumruklarım ve beton gibi bir kafam var. Fikir hırsızlığına karşı ise kapı gibi avukatım var. Kalbi kaptırdık, o ayrı!

👉 Ava giderim ben; Güney'in ıssız köylerinden birinde yaban domuzu, bildircin, ördek ve tavşan avına çıkarım. Dede yadigarı tek kırma, 1928 yapımı Mauser'i alır; fişeklerini kendi ellerimle yapar, doldurur ve karlı ormanlara dalarım.



Burak Akmenek

👉 Evimin içine güvenlik sistemi kurdurttum bile! Ayrıca, katanamı da her zaman elimin altında bulunduruyorum; umarım, onu hiçbir zaman kullanmak zorunda kalmam.

👉 Var tabii ki ancak bu hobimi sadece çok özel arkadaşlarım biliyor. Bu yüzden açıklamayı uygun görmüyorum fakat çok korkutucu bir hobim olduğunu söyleyerek size ufak bir ipucu verebilirim. Birçok insanın yapmaya cesaret edemeyeceği bir hobiyi uzun zamandır uğraşıyorum.



Ercan Uğurlu

👉 Evine toplam beş kez hırsız girmiş biri olarak, hırsızlardan korunmak için aldığım önlemlerin işi nize yarayacağını pek sanmıyorum ama son olarak aldığım önlem, kapı dışına ve pencerelere demir parmaklıklar yaptırmak oldu.

👉 O değil de benim bir hobim var mı? Hayır; yok, yok, yok! O kadar yoğun bir tempoda çalışıyorum ki hobilere yer kalmadı hayatımda. Şu sıralar önemli hobilerim; yazı yazmak ve web sitesi / web sitesi editörlüğü yapmak. Kurtarın beni! Böhu...



Tuna Şentuna

👉 Evim bir kez "hakkiyla" soyulduğu için bu konuda yapılması gerekenler hakkında tam donanıma sahibim. Pencerelere birer parmaklık geçiriyor ve 1000 volt'luk bir güç kaynağıyla bu parmaklığa elektrik veriyorsunuz. Arada birkaç komşu, pazarlamacı ya da postacı telef olabiliyor fakat önemli olan benim güvenliğim!

👉 Hobilerimi en yakın arkadaşlarım dahi bilmez ama artık buna bir son veriyor ve en gizli hobimi açıklıyorum: Başkalarının hobilerini kıskanmak.



Recep Baltaş

👉 Bana "hırsızlık" demeyin kardeşim! Edirne'de kardeşimin bisikletini çaldırdıktan sonra kar tepeme çıktı adeta. Tabii ki fatura bana kesildi; şimdi MP3 çalarlı bir telefon borçluyum kardeşime. Önlemlere gelince... Pek bir şey yapmadım. Ama bir bisiklet satın alırsam üzerine bir verici koyacağım.

👉 "Yok" diyecektim ama aslında var. Hobim ("Hastalığım" da olabilir), tüm yazılımların son sürümlerini yüklemek ve teknoloji konusundaki son gelişmeleri her gün, bıkmadan takip etmek.

LEVEL'da Geçen Ay

Geçen ay, yeni grafikerimiz Murat'a sevdiğimiz oyunları aşlamaya çalıştık. Ancak sadece Motorstorm'u oynamak istediğini belirten Murat, diğer oyunlarla sonra ilgileceğini açıkladı. Ayrıca Elif durmaksızın The Club oynayarak herkesi bu oyundan soğuttu. Sudden Strike 3 ve Burnout Paradise incelemelerini yazan Tuna, Faruk ve Furkan ise hiçbir mecrada bu oyunların, bu denli detaylı incelenmediğini sık sık vurguladılar.



LEVEL Ödülleri

Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

BİR BAKIŞTA 133. SAYI

PUAN

9,6

Burnout Paradise> Bir yarış oyununun ötesinde olan Burnout Paradise, FaFu'nun rüyasında bile araba kullanmasına neden oldu. Uykusunda ağzıyla tükürük saçarak "vınnn vınnn" sesleri çıkaran FaFu'yu uyandırmaya kıyamadık.

8,2

Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues> Adventure piyasasındaki tüm yükü sırtlayan Sam & Max serisi, Moai Better Blues ile Şubat sayımızı renklendirdi.

8,1

Juiced 2: Hot Import Nights> Burnout Paradise'in gölgesinde kalmasına rağmen Şubat ayının yıldızları arasındaki yerini alan Juiced 2: HIN, yeraltı yarışları ile NFS serisine kafa tutuyor.

7,6

The Club> "İnsan hayatının üstüne iddiaya girilir mi hiç?" diyen herkese "Bal gibi girilir" cevabını veren The Club yetkilileri, Elif'in elde ettiği yüksek puanları değerlendireceklerini belirttiler.

7,5

Viva Pinata> Kuşlar, kelebekler, ağaçlar... Hayatı kısa süreliğine de olsa saf ve güzel bir hale getiren Viva Pinata, özellikle küçük yaşta ki oyunseverler için incelendi.

Olağanüstü Deneyimi Yaşayın



AMD Phenom™ 9600 beşli dört çekirdekli işlemcisi olağanüstü performans için tasarlanmıştır. Akıllı ve dinamik güç kullanımının yanı sıra etkileriyle yüksek çekirdekli çekirdek performansı için en üstün tasarımları AMD Phenom işlemciler için özgül çözümler ve teknolojilerde bir araya getirilmiştir. Bu çözümlerle, her türlü uygulamada olağanüstü deneyimlerinizi mümkün kılacak şekilde her ayrıntıya kadar tasarlanmıştır.

Pegasus Dragon

1299\$ +KDV
(12 x 150,75 YTL - KDV Dahil)

- AMD Spider Platformu
- AMD Phenom 9600 İşlemci
- AMD 770 Yonga Seti (10/100/1000 GLAN)
- ATI Radeon HD 5850 Ekran Kartı (512 MB DDR5, 256 Bit, PCI-e)
- Orijinal Windows Vista Home Premium
- 3 GB DDR2 800 MHz Kingston Bellek
- 320 GB SATA2 16 MB Cache Sabit Disk
- 20X Çift Katmanlı DVD Writer
- All-in-one Multimedya Kart Okuyucu
- Multimedya Klavye, Optik mouse
- Kaspersky IS 7.0 Antivirus (1 Aylık)
- Titan Back-Up Programı (6 aylık ücretsiz)
- 19" Pegasus Wide-Screen LCD Monitör

Pegasus Dragon B52

899\$ +KDV
(12 x 104 YTL - KDV Dahil)

- AMD Athlon™ Çift Çekirdekli İşlemci 5000+ Black Edition
- AMD 690 Yonga Seti (10/100/1000 GLAN)
- ATI Radeon™ HD 2600 PRO Ekran Kartı (704M + DM + HDMI + PC-e)
- Orijinal Windows Vista Home Premium
- 2048 MB DDR2 607 MHz Kingston Bellek
- 250 GB SATA2 16 MB Cache Sabit Disk
- 20X Çift Katmanlı DVD Writer
- All-in-one Multimedya Kart Okuyucu
- Multimedya Klavye, Optik mouse
- Kaspersky IS 7.0 Antivirus (1 Aylık)
- Titan Back-Up Programı (6 aylık ücretsiz)
- 19" Pegasus Wide-Screen LCD Monitör

-PEGASUS
TECHNOLOGY



AMD Phenom işlemcili bilgisayarlardan satın almak için
www.pegasuscomputer.com.tr
adresini ziyaret edin!

-PEGASUS
TECHNOLOGY

AMD
Smarter Choice

İÇİNDEKİLER

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

MINİMUM SİSTEM: 200 Mhz İşlemci, 48 MB Bellek, 20 MB Sabit Disk, Windows 95/98
ÖNERİLEN SİSTEM: 266 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 250 MB Sabit Disk

Hayır, hayır, yanlış okumadınız! Derginin kapağında ve yukarıdaki başlıkta yazılanlar doğru! Bu ay, gelmiş geçmiş en iyi RPG oyunlarından biri olan Gothic 2 ve aksiyon / adventure türünü korku öğeleri ile en iyi şekilde birleştiren Resident Evil serisinin üçüncü oyunu olan Resident Evil 3: Nemesis derginin "TAM SÜRÜM" slot'unun dolup taşmasını sağladı.

Not: Gothic 2'nin rehberine 94. sayfadan, Resident Evil 3: Nemesis'in rehberine ise 97. sayfadan ulaşabilirsiniz.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

TAM SÜRÜM

Bir korku klasiği olan Resident Evil serisine hem görsel açıdan, hem de oynanış sistemi açısından birçok yenilik getiren Resident Evil 3: Nemesis'te, Umbrella Corporation'ın açığa çıkardığı T-virus yüzünden ortaya çıkan zombilerle savaşmaya devam ediyorsunuz. Üstüne bir de Nemesis adındaki canavarla uğraşmak zorundasınız; kolay gelsin!

GOTHIC 2

MINİMUM SİSTEM: 2700 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 2200 MB Sabit Disk, Windows 98/2000/ME/XP
ÖNERİLEN SİSTEM: 1.2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

GOTHIC 2

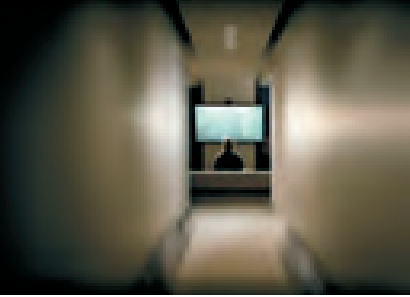
TAM SÜRÜM

Gothic serisinin fanatikleri için Gothic 2 ile bilgi vermemiz mantıksız olur çünkü onların oyunla ilgili her türlü ayrıntıyı bildiklerine eminiz. Gothic serisine, hediyeğimiz olan Gothic 2 ile başlayacaklar için ise sunu söyleyebiliriz: Gothic ve Gothic 3'ü oynamamış olmanız hiç önemli değil zira Gothic 2'de hafızasını kaybeden karakterimiz, geçmişte yaşadıkları ile ilgili hiçbir şey hatırlamıyor. Yani beyaz ve temiz bir sayfayla bu muhteşem seriye adım atabilirsiniz.

FİLM İÇİNDE OYUN

DOSYA: 36

"Film içinde film" kalıbını daha önce duymayanınız yoktur. Hani şu, izlediğiniz filmin içinde bir film setine konuk olduğumuz ve filmin ana karakterinin, başka bir karakteri canlandırdığı filmler için kullanılan tabir... Film içinde Oyun ise hangi filme, hangi oyunun konuk olduğunu öğrenebileceğiniz ve okurken büyük keyif alacağınız bir dosya konusu.



MIRROR'S EDGE

YAKIN PLAN: 28

FPS'lerin "gelişim çılgınlığı" FPS türü için bir milat olarak kabul edebileceğimiz Half-Life ile başladı ve bu çılgınlık Crysis, Bioshock ve Call of Duty 4: Modern Warfare ile devam etti. Ancak, bu tür adına kaydedilen tüm gelişmeler, yakında piyasaya çıkacak olan bir oyunla anlamlarını yitirecek. Evet, Mirror's Edge'den bahsediyoruz. Biz değişim için hazırlandık; peki siz hazır mısınız?



TIBERIUM

İLK BAKIŞ: 18

Üçüncü Tiberium Savaşı'nda yenilgiyi tatmış taraf olan Scrin ırkı, dünyayı terk etmeden önce İtalya'nın kıyılarına bir yapı dikmiş ve bu yapının (GDIIar tarafından her ne kadar kurcalansa da) içine bir türlü girilememişti. Belki içeriye bir giriş bile yoktu, belki vardı da GDIIar göremiyordu; bu konuyla ilgili net bir bilgi yoktu. Ta ki yapının içindeki Scrin askerleri dışarıya çıkana dek...

LEVEL DVD

DEMOLAR

Assault Heroes
Conflict: Denied Ops
Hard to be a God
Mahjong Escape
Penumbra: Black Plague
Shadowgrounds Survivor
Terrorist Takedown 2
The Club
Jack Keane (TAM SÜRÜM DVD'SİNDE)
Lucky Luke: Go West! (TAM SÜRÜM DVD'SİNDE)
Sam & Max 203: NotRD (TAM SÜRÜM DVD'SİNDE)

IGF ÖZEL

Audiosurf
Battleships Forever
Clean Asia
Fret Nice
Goo!
Gumboy Tournament
Snapshot Adventures
Synaesthete

BEDAVA OYUNLAR

Air Shark
Forbidden Galaxy
Frets on Fire
Gem Mine
Warsow

EKSTRALAR

Conflict: Denied Ops (Wallpaper Paketi)
Devil May Cry 4 (Wallpaper Paketi)
LEVEL (Wallpaper Paketi)
Lost Odyssey (Wallpaper Paketi)

Neocron (Wallpaper paketi)
Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)
Synaesthete (MP3)
Tekken 6 (Wallpaper Paketi)
Turok (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Alone in the Dark [YÇ]
Boom Blox
C&C3: Kane's Wrath [YÇ]
Condemned 2 [YÇ]
Conflict: Denied Ops [YÇ]
Drakensang: The Dark Eye [YÇ]
Faith and a .45 [YÇ]
Fracture [YÇ]
God of War: Chains of Olympus
Lost Odyssey [YÇ]
Lost: Via Domus [YÇ]

TOMB RAIDER UNDERWORLD

İLK BAKIŞ: 12

Yerinde durmak bilmeyen ve atıldığı her macerasında karşısına çıkan tehlikelerden bir türlü ders almayan, güzel mi güzel, alımlı mı alımlı kızımız Lara Croft, bir kez daha ekranlarımıza konuk olacak. Bu macerasında "Underworld"e gitmeyi kafasına koyan Lara, yolu bulabilmek için Maya takvimlerini incelemek zorunda kalacak.

LEVEL 134

3 Editörden
4 Editörün Gizli Hayatı
8 LEVEL LİĞİ
10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

12 Tomb Raider: Underworld
14 Fracture
16 Codename Panzers: Cold War
18 Tiberium
20 Yakuza 3
22 Free Realms
24 The Agency
25 Hero

BÜYÜK OYUNLAR 2 (OYUNLAR VE SİYASET 2)

DOSYA: 70

Geçtiğimiz ayın "ağır topu" olan Büyük Oyunlar isimli dosya konumuz, bu ay ikinci ve son bölümüyle kaldığı yerden devam ediyor.

26 Battlefield: Bad Company

YAKIN PLAN

28 Mirror's Edge

DOSYA KONUSU

36 Film İçinde Oyun

70 Büyük Oyunlar 2

PC İNCELEME

40 Conflict: Denied Ops

46 Shadowgrounds Survivor

48 Sins of a Solar Empire

50 Pirates of the Burning Sea

52 Penumbra: Black Plague

53 The Sims: Castaway Stories

54 The Spiderwick Chronicles

56 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

58 Devil May Cry 4

62 Lost Odyssey

64 Turok

66 PDC World Championship Darts 2008

66 Twisted Metal: Head-on: Extra Twisted Edition



PIRATES OF THE BURNING SEA

İNCELEME: 50 VIDEO: DVD

MMORPG oyunlarındaki klişe bilim kurgu ve Orta Dünya temalarından sıkıldınız mı? O zaman, artık yavaş yavaş kısır döngüye girmeye başlayan MMORPG piyasasına canlılık katan Pirates of the Burning Sea ile "1700'lerin Karayipleri"ne gitme zamanı geldi.

DEVIL MAY CRY 4

İNCELEME: 58 EKSTRA: DVD

Devil May Cry 3'ün üzerinden yaklaşık iki yıl geçti. DMC fanatikleri bu iki yıl boyunca DMC4'ün çıkış tarihine kadar, sabırla gün saydılar ve en sonunda beledikleri oyuna kavuştular. Düşmeyen temposu ve güçlü sinematikleri ile piyasaya hızlı bir giriş yapan DMC4 için bu kadar bekleme-ye değdi mi peki? Sorunun cevabını 60. sayfada bulabilirsiniz.

67 Bomberman Land

67 Wipeout Pulse

68 KISA KISA

76 ONLINE

78 EKSTRA

80 DONANIM

87 TEKNİK SERVİS

88 HİLE

90 REHBER

98 YAPIM HİKAYESİ

99 KÜLTÜR SANAT

104 İŞGAL

106 HAYALET

108 KARA KUTU

109 KAFA AYARI

116 ALTİGEN

FREE REALMS

İLK BAKIŞ: 22

Gelişen teknoloji ile "sosyal ihtiyaçları"ni sanal ortamlarda gidermeye başlayan insanların sayılarının artışı, Sony Online Entertainment tarafından geliştirilen Free Realms ile hız kazanacak gibi görünüyor.

Monster Madness [YÇ]
Mythos [YÇ]
NBA Ballers: Chosen One [YÇ]
Ninja Reflex [YÇ]
Pirates of the Burning Sea [YÇ]
Rainbow Six Vegas 2 [YÇ]
Requiem Bloodymare
SEGA Superstars Tennis [YÇ]
Star Wars Force Unleashed
The Crossing [YÇ]
This is Vegas [YÇ]

YAMALAR

Call of Duty 4 v1.4
Call of Duty 4 v1.5
Gothic 3 v1.6
Hellgate London Stonehenge
Chronicles
Painkiller Overdose Patch1
SÜRÜCÜLER
ATI v7.10
DirectX v9.0c
DivX v6.8
Gordian Knot Codec Pack v1.9
Media Player Classic v6.4.9.0
Microsoft .NET Framework v3.0

NVIDIA v163.71
Ogg Vorbis v0.9.9.5
QuickTime Alternative v1.67
VobSub v2.23
Xvid v1.1.3

SERVİS

ACDSee Photo Manager v10.0.219
Ad-Aware 2007 v7.0.2.3
Adobe Reader v8.1.1
AVG Anti-Virus Free Edition
v7.5.503
BenchEmAll v2.648
BitDefender Internet Security

2008 v6.0.3790.0
CCleaner v2.01.507
Daemon Tools Lite
DOSBox v0.72
FlashGet v1.9.6
Fraps v2.9.2
Google Desktop v5.1.709.19590
HyperSnap v6.12.02
ICQ v6.0
Kaspersky Internet Security
v7.0.0.125
Maxthon Browser v2.0.4.5799
mIRC v6.3
Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1
QuickTime v7.2
RealPlayer v11
Spybot - Search & Destroy
v1.5.1.15
SUPER v2007.build.23
System Mechanic Professional
v7.1.12
TeamSpeak 2 v2.0.32.60
uTorrent v1.7.5
WhereIsIt? v3.84
Winamp v5.5
Windows Live Messenger
v8.1.0178.00
WinRAR v3.71
Xfire v1.83

CONFLICT DENIED OPS

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 40 DEMO: DVD
EKSTRA: DVD VIDEO: DVD

Lincoln Graves ve Reggie Lang isimli iki CIA ajanını kontrol ettiğimiz ve ülke ülke dolaşıp kötü adamlara kan kusturduğumuz Conflict Denied Ops'un hem senaryosu, hem de aksiyon odaklı oyun sistemi, şu an piyasada olan birçok oyunla benzerlik gösteriyor. Ancak, bize, iki karakteri aynı anda kontrol etme imkanı tanıyan, aksiyon dolu bir FPS'ye kim "Hayır" diyebilir ki?! Lafı fazla uzatmadan, sözü Tuna Şentuna'ya bırakıyoruz. Evet, Tuna; söz sende... Tuna???

BEŞİNCİ HAFTA

BU AY: THE CLUB

Hepiniz LEVEL Ligi'ne hoş geldiniz! Yarışmacıları tanımadan ve karşılaşmalara geçmeden önce LEVEL Ligi'nin kurallarını bir kez daha tekrarlıyorum. LEVEL Ligi'nin birinci kuralı: LEVEL Ligi hakkında konuşmayacaksınız! LEVEL Ligi'nin ikinci kuralı: LEVEL Ligi hakkında KONUŞMAYACAKSINIZ! LEVEL Ligi'nin üçüncü kuralı: Birisi ölürse ya da karşılaşmadan çekilmek isterse maç biter! LEVEL Ligi'nin dördüncü kuralı: Maçlar aynı karakter ile oynanıp, parkur sonunda en fazla puanı toplayan 10 puanı alır! LEVEL Ligi'nin beşinci kuralı: Herkes bir maç yapabilir! LEVEL Ligi'nin altıncı kuralı: Mümkünse üzerinizdekileri çıkartmayın... LEVEL Ligi'nin yedinci kuralı: Maçın süresi size bağlıdır, ama abartmayın! LEVEL Ligi'nin sekizinci ve son kuralı: Eğer LEVEL Ligi'nde ilk geçen ise, savaşıacaksınız! Evet, hazırsanız başlıyoruz; LEVEL Ligi'nin kapıları The Club için açıldı!

OYUNCULAR

TUNA



Konsol Ustası ya da namı diğer "Bişi dicem Tuna", geçtiğimiz ayın yazılarını teslim ettikten sonra biraz kafa dağıtmak için ilk uçakla İstanbul'a geldi gelmesine ama hızlı bir şekilde başlayan bu ayın yazı yağmurundan kendisini kurtaramadı. Hatta üstüne üstlük İstanbul'da olmasını fırsat bilip ben de yakasına yapıştım ve onu hemen bu ayki LEVEL Ligi'ne kadrosuna dahil ettim. Oyunculardan, yazılardan, tashihlerden ve benden bunalan Tuna, ligden hemen sonra ilk uçakla Ankara'ya kaçtı!

ERCAN



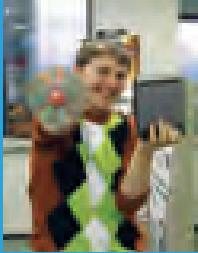
Yıllar yılı içimdeki izbe ve karanlık bir mahzende kapalı tutulmuş olan acımasız ve kana susamış adam, bu ayki oyunun The Club olmasını fırsat bilerek zincirlerini kırdı ve dışarı çıktı. Kendime geldiğimde etrafımda bir sürü boş kovan, elimde R2 tuşundan dumanlar çıkan bir gamepad ve etrafımda toplanmış olan LEVEL tayfası vardı. Cinnet anından önce yakalanabilen fotoğrafımı bana gösterdiklerinde, bir daha The Club oynamaya tövbe ettim.

ELİF

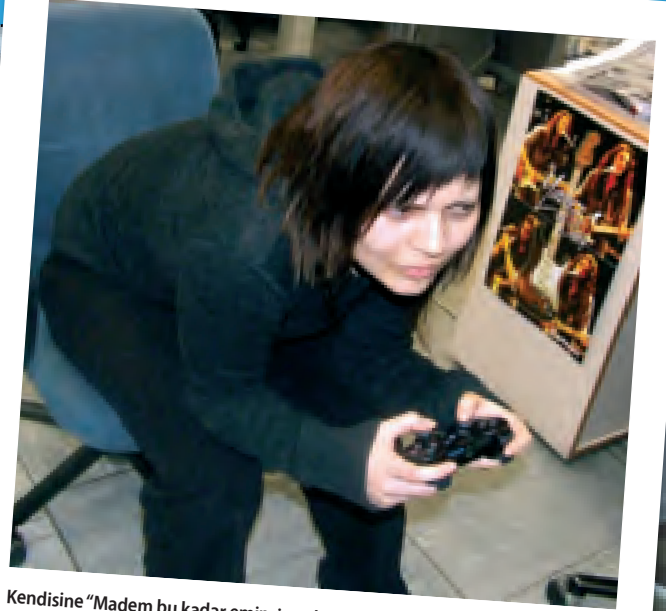


Dergimizin şirinlik abidesi Elif Akça, geçtiğimiz ay incelemiş olduğu The Club'a o kadar iyi adapte olmuş ki maçlar başlamadan önce kendisinden gayet emin bir ifadeyle ofiste bir ileri, bir geri gerine gerine dolaşarak "Sırf sizin için bu ucuz ve basit bölümü oynuyorum" deyip durdu. Bu sözlerinin nedeninin her ne kadar bizi strese sokmak olduğunun bilincinde olsa da yine de ister istemez kuşkuya düşmeden edemedik.

RECEP



Ligin düzenleneceği gün ofiste toplanmış yarışmacıları belirliyorduk ki hepimiz iki alt kattaki Test Merkezi'nden gelen, Recep'in "KURTARIN BENİ!" haykırıları ile irkildik. Aşağıya indiğimizde karşılaştığımız manzara korkunçtu! Etrafı DVD ve Sabit Disklerle sarılmış olan Recep bir köşeye sıkışmış, elindeki RAMleri çaresizce onlara fırlatıyordu. Neyse ki Recep, lige katılmayı kabul etti de teknoloji kurbanı olmaktan kurtuldu.



Kendisine "Madem bu kadar eminsen, o halde ilk maç sen yap da ilişkimiz ilerlesin" dediğimiz Elif, bizi bunu söylediğimize bin pişman etti sevgili seyirciler. Oysaki bu ay ortaya attığı iddiaların bizi her ne kadar kuşkuya düşürmesine izin vermiş olsak da sonra, yine geçen ay olduğu gibi bunların da boş çıkacağına kendimizi o kadar inandırmıştık ki tam bir hayal kırıklığı yaşadık. Elif parkur boyunca karşısına çıkan adamların kafalarına isabet ettirdiği mermiler ve yaptırdığı kombolar sonucu tam 484,212 puan topladı.

**KAFA DAĞITMAK İÇİN İSTANBUL'A GELEN TUNA,
LİGDEN HEMEN SONRA APAR TOPAR ANKARA'YA KAÇTI**



Elif'ten sonra gamepad'ı alan Tuna da -aynı benim gibi- Elif'in topladığı puanı geçemeyeceğini gayet iyi biliyordu. Zira ikimizin de ortak fikri "Aksiyon oyunları PC'de oynanır"dı. Elimize bir mouse geçirdiğimiz taktirde karşımızda kimsenin duramayacağını çok iyi biliyorduk pekala ama bu kez o şanssızın olmadığı gündü. Tuna elinden gelenin en iyisini yaptı ve 278,870 puan toplamayı başardı. Ondan sonra PS3'ün başına geçen bense Tuna'nın çizdiği grafiğin altında bir grafik çizerek 195,792 puan toplayabildim ancak.

UYUN: THE CLUB

İNCELENDİĞİ SAYI: 133

PUANI: 7,6

ELİF SARF ETTİĞİ "SIRF SİZİN İÇİN BU UCUZ VE BASİT

BÖLÜMÜ OYNUYORUM" SÖZLERİNİN HAKKINI VERDİ



Yeni grafikerimiz Murat, bir yandan derginin tasarımına ısınmaya, diğer yandan sayfaları hazırlamaya çalışırken kendisine yönelttiğimiz lige katılma teklifini reddedemedi ve bir anda kendisini The Club koltuğunda buluverdi. Maç boyunca oldukça heyecanlı olduğu gözlenen Murat, koltuğunda bir oturdu, bir kalktı ve maç sonunda 91,460 puan toplayıp Recep'i geçerek adını dördüncülüğe yazdırdı. Kendisinin gelecek aylarda daha iyi bir performans göstereceğinden eminiz.



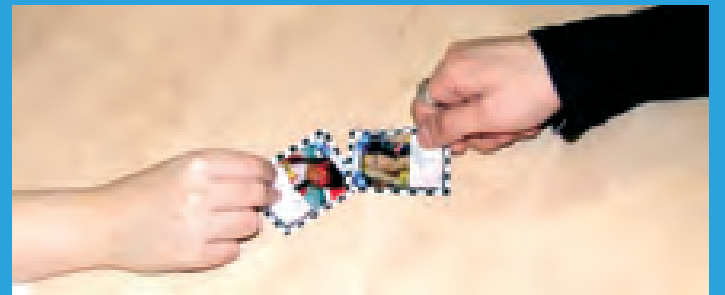
Onu kurtarmamızın bedelini PS3 başında elinden geldiğince ödemeye çalışan Recep, hem konsola olan yabancılığından, hem de oyunu pek iyi bilmediğinden ötürü oldukça acemilik yaşadı. Gitmesi gerektiği yönü Elif'in talimatları sonucunda ancak bulabilen Recep, maç sonunda topladığı 65,981 puandan sonra büyük bir hayal kırıklığı yaşayarak gamepad'i yavaşça masaya bıraktı ve sanki "Benim kaderim bu" dercesine, ağır adımlarla yeniden Test Merkezi'nin yolunu tuttu.

PUAN DURUMU

İSİM	BU AY	TOPLAM
ELİF	10	39
ERCAN	6	30
FIRAT	0	28
FARUK	0	17
ŞEFİK :(0	17
DEHA	0	13
BURAK	0	10
MURAT	5+5	10
TUNA	8	8
MAHMUT	0	5
RECEP	4	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

LEVEL PAF LİĞİ

PAF Ligi'ne bu ay konuk olan oyun, çocukluğumuzdan bu yana süregelen bir oyun olan kart oyunuydu. SBK-07'nin güzel hosteslerinden oluşan ve yarışmacılara eşit miktarda dağıtılan kartlardan, her bir kart üzerinde yazılı olan Gülümseme, Kostüm ve Mekanik Becerisi gibi terimlerin karşısındaki puanları yüksek olan rakibini eleyeceği müsabakalarda, ilk turda karşılaştığım Tuna'yı zorlanmadan geçsem de Elif'in yoğun baskısına karşı koyamayarak mağlubiyeti tatmaktan kurtulamadım. Benden sonra Recep'i de eleyen Elif, art arda gelen galibiyetler sonrasında rehavete kapılmış olacak ki Murat'a karşı üstünlük sağlayamadı ve neredeyse burnunun ucuna kadar gelmiş olan PAF Ligi Şampiyonluğu'nu elleriyle Murat'a teslim etti.



GÜNÜN GALİBİ

ELİF CLUBBER

10 PUAN

Özellikle geçtiğimiz ay yaşadığı büyük talihsizlik sonrası bu ay kazandığı galibiyet ile adeta hayat bulan Elif, zirvede kalacağına işaretini verdi. Ayrıca, Level Ligi'nin kapılarında çıkarken basın mensuplarına verdiği pozlarla oldukça neşeli olduğu gözlemlenen Elif, oldukça iddialı konuştu: "Karşıma çıkmayın, yakarım!"

TAM EKRAM HAZIRLAYAN ELIF AKÇA

CIPHER COMPLEX

YAPIM Edge of Reality

DAĞITIM Belli değil

TÜR Aksiyon

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.ciphercomplex.com





2006 yılının ortalarına doğru duyurulan CIPHER Complex'i, 2007 yılının sonlarında bekliyorduk ama oyun, ertelendi. İşin kötüsü, bu konuda herhangi bir açıklama da yapılmadı.

CIPHER Complex'in; gizliliğe dayanan, hatta "gizlenme" özelliğini biraz fazla ön plana çıkaran ve bu nedenle saklambaç vari bir aksiyon oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Fakat ekran görüntüsünden de anlayabileceğiniz gibi oyunda, saklanmak kadar zamanında hamle yapmak da önemli. Umarız, Edge of Reality'nin emekleri boşa gitmez ve biz de MGS için iyi bir alternatif kazanmış oluruz.

YAPIM Crystal Dynamics
 DAĞITIM Eidos Interactive
 TÜR Aksiyon
 PLATFORM PC, Xbox 360, PS3, Wii, DS
 ÇIKIŞ TARİHİ 25 Kasım 2008
 WEB www.tombraider.com



LARA YENİDEN İŞ BAŞINDA

Tomb Raider: Underworld

Oyun dünyasını sarsan başarılı oyunların, birer seriye dönüştükten sonra aynı hızla dibe vurmaları alışkın olmadığımız bir durum değil. Tomb Raider serisi de üçüncü oyundan sonra serinin takipçilerine zerre umut vermeyen vasat bir oyuna dönüşmüştü. Hiçbir yenilik yapılmaksızın aceleyle piyasaya sürülen oyunlar, teknoloji ilerledikçe daha da kötü görünmeye başlıyor; çamurdan piksellerin içinde bata - çıka, hantal bir şekilde ilerleyen bir Lara Croft, kamerayla boğuşuyordu. 1996 için devrimsel olarak tanımlayabileceğimiz

Eidos, Tomb Raider'ı Crystal Dynamics'e emanet etti ve büyük bir potansiyele sahip olan seri, harcanıp gitmekten kurtuldu; Crystal Dynamics, Anniversary ve Legend ile seriyi hak ettiği yere getirdi ve şimdi, Underworld ile hedefi büyütüyor: Daha gerçekçi bir Lara ve daha serbest bir oynanış...

Güney Amerika yolcusu kalmasın> Underworld'de, Maya takvimlerini inceleyerek "Underworld"e giden yolu açmaya çalışacağız. Tahmin edersiniz ki söz "takvimler"den kastımız; karmaşık, tuhaf ve devasa mekanizmalar. Mayalar, 360 günlük bir takvim sistemi kullanıyorlardı ancak bu günlerin dışında herhangi bir isme sahip olmayan, gizemli, beş gün daha vardı. Efsanelere göre bu beş gün bo-

değiştirilmiş; eskisine göre daha orantılı ve daha atletik bir Lara ile karşılaşacağız. Bu arada, Legend ve Anniversary'da Lara'ya ses veren Keeley Hawes, Underworld için de mikrofonun başına geçecek.

Elbette ki Underworld'ü yeni nesil kılan tek şey, Lara'nın modellemesi değil. Yapımcı ekip, oyun dünyasındaki duvarlardan birini yıkmaya hazırlanıyor; artık tek bir yol seçeneğiniz yok. Hayır, bahsettiğimiz şey iki tünel arasında seçim yapmak kadar basit değil; Lara, üzerinde girinti ve çıkıntı olan her yüzeye tırmanıp tutunabiliyor. Yani tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi, fizik kurallarının izin verdiği ölçüde, istediğimiz şekilde yol alabileceğiz. Ve oyunun belirleyeceği yola bağlı kalmak yerine yolumuzu kendimiz çiziceğiz.

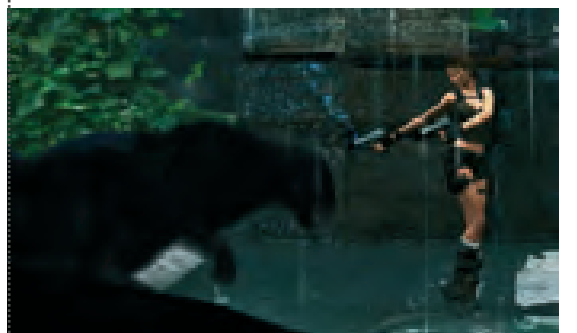
Gelelim oynanış sistemindeki yeniliklere... Legend'da seriye ek-

Bol yağmur alan Güney Amerika ormanlarında, binlerce yıllık Maya yapılarının kalıntıları arasında dolaşırken başka bir dünyada olduğumuzu hissedeceğiz

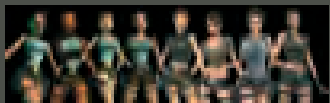
oynanış sistemi de 2000'lere yaklaştıkça yavaş yavaş anlamını yitiriyor; sıkıcı bölümlerde dönüp dolaşıp anahtar aramaktan ibaret olan oyun, dibe doğru hızla ilerliyordu. Derken

yunca Xibalba dünyasının kapıları açık kalıyordu. İşte biz de bulmacaları çözüp tarih ayarlarıyla oynayarak uzun süredir kullanılmayan mekanizmaları gerektiği biçimde çalıştıracak ve kendimizi Xibalba'da bulacağız. Yapımcılar, senaryo konusunda oldukça ketum davrandıklarından bizi "aşağıda" nelerin beklediğini şimdilik bilmiyoruz.

Ekibin yoğunlaştığı nokta, serinin temel öğelerini yeni nesil bir oyunla birleştirmek. İşte, Lara'yı bir kez daha elden geçirerek başladıklarını tahmin etmek zor değil; Lara, Legend'daki halinden tam 10 kat daha fazla poligona sahip. Lara'nın yüz yapısı ve vücut hatları da



LARA'NIN AİLE FOTOĞRAFI



Lara'nın tipi oyundan oyuna değiştiğinden araya albümler sıkıştırmak bir adet haline geldi. Dikkatli bakarsanız, Tomb Raider serisinin yapımcı koltuğuna Crystal Dynamics oturduktan sonra Lara'nın göğüs ölçülerinin normale döndüğünü görebilirsiniz.





MAYALARI TANTYALIM



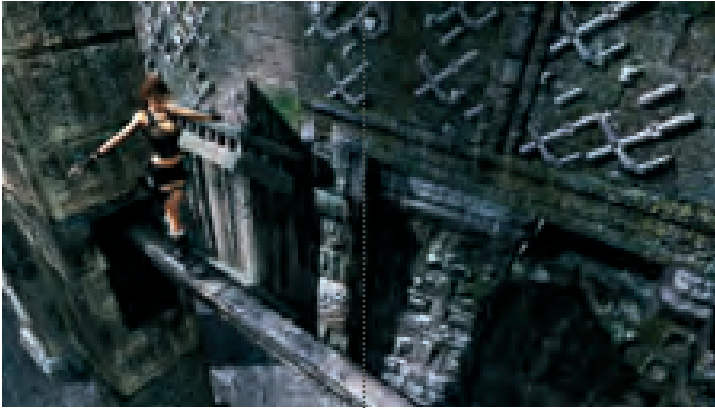
Maya Uygarlığı, M.Ö 3000 ile M.S 1500 yılları arasında, Meksika'nın güneydoğusundan Guatemala'ya kadar uzanan bir bölgede hüküm sürdü. Maya Uygarlığı; M.S. 300'de altın çağına ulaşmış, MS 900'e dek Orta Amerika ve Meksika sınırları arasında yer alan geniş bir bölgeye hükmetmiş ve İspanyol işgaliyle sona ermiştir. Bu uygarlık devasa tapınakları ve piramitleri ile üstün bir mimari bilgisine sahip olduğunu göstermiştir. 0'ı kullanan Mayalar, astronomi ve matematik konusunda da oldukça ilerilerdi. Bilmedikleri en önemli şey ise "tekerlek yapımı"ydı.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Özgürce tırmanma ve yol alma şansı
- ✓ Yeni nesil grafikler
- ✓ Yeni yapay zeka sistemi
- ✓ Daha yetenekli bir Lara

KARANLIK TARAF

- ✗ Belirsiz çıkış tarihi



nen kancalı ip, Underworld'da daha efektif bir biçimde kullanılabilir. Örneğin, bir sütunun üzerindeki taşı düşürmek için taşın yanı başındaki direğe kancamızı taktıktan sonra, dönüp ipi taşı dolayabilecek ve taşı çekerek düşmesini sağlayabileceğiz. Öte yandan, çevrenin ve fizik kurallarının işimizi zorlaştırdığı anlar da olacak. Özellikle ıslak yüzeylere tutunmak tam bir dert olacak.

Tomb Raider serisindeki düşmanlar, bugüne dek ellerini - kollarını veya pençelerini sallayarak üzerimize koştuktan fazlasını yapmadılar. Ancak Underworld üzerinde çalışan ekip, düşmanları da elden geçirmeye karar vermiş. Aslında "elden geçirmek" ifadesi biraz hafif olabilir zira Underworld, seride görmeye alışkın olmadığımız türden bir çatışma ortamı vaat ediyor. Lara'yla karşılaştıklarında oldukları yerde durup sabit

bir biçimde ateş etmeye başlayan düşmanlar emekliye ayrılmışlar; grup halinde hareket edip sizi pusuya düşürmeye çalışacaklar, siper alacaklar ve gerektiğinde geri çekilecekler. Aynı şekilde hayvanlar da sezgileriyle hareket edecekler. (Bunlar diğer oyunlarda da yer alan özellikler olduğundan kulağa anlamsız gelebilir ancak unutmamak gerekir ki Tomb Raider serisinin bu yeniliklere ihtiyacı var.) Tabii ki Lara da boş durmayacak: Farklı tekniklerle -silah kullanmaksızın- kombolar

yapabilecek. Bunun yanı sıra eline geçirdiği bazı objeleri de -mesela, bir direği- silah olarak kullanabilecek. Son olarak, çift silah kullanırken iki ayrı hedefe nişan alabilecek.

Underworld, aslen "hissetmek" üzerine kurulu olan bir oyun. Bol yağmur alan Güney Amerika ormanlarında, binlerce yıllık Maya yapılarının kalıntıları arasında dolaşırken başka bir dünyada olduğumuzu hissedeceğiz. Crystal Dynamics ekibi, binlerce tarihi kalıntının fotoğraflarını inceledikten sonra bölümleri yaratmış. 🌩

Elimizdeki bilgilere dayanarak, Legend'la yeniden yükselişe geçen serinin Underworld ile imesini arttıracaklarını söyleyebiliriz.

JUST CAUSE 2

Kilometrelerce adayı modellemenin bir nedeni olmalı

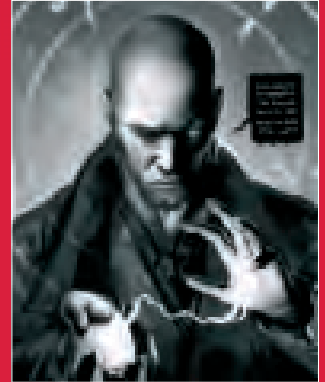


Avalanche Studios'un kendi adını taşıyan motoru Avalanche Engine 2.0 ile hazırlanmakta olan Just Cause 2, yine kahramanımız Rico'yu başrole oturtuyor ve önceki oyunun geçtiği adayı tamamıyla ortadan kaldırarak yerine Panau Adası'nı getiriyor. Oyundaki amacımız, diktatör Panay'ı tahtından indirmek. (Bunu neden yapmak istediğimiz belirsiz.) Adada, Panay'ın dışında; Roaches, Reapers ve Ular Boys adında üç adet çete daha bulunuyor. Rico olarak bu çeteleri birbirlerine düşürecek ve çıkan olaylardan sonra birçok aracı ve silahı zimmetimize geçireceğiz. Just Cause 2'nin en önemli özelliği, ilk oyunda yer alan yan görevlerin tamamıyla iptal edilmiş olması. Artık her türlü görev, ana hikayeye bağlanacak ve yaptıklarımız bir amaca hizmet edecek. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan bu oyun hakkındaki detayları gelecek sayımızda bulabilirsiniz.

SECRET WORLD

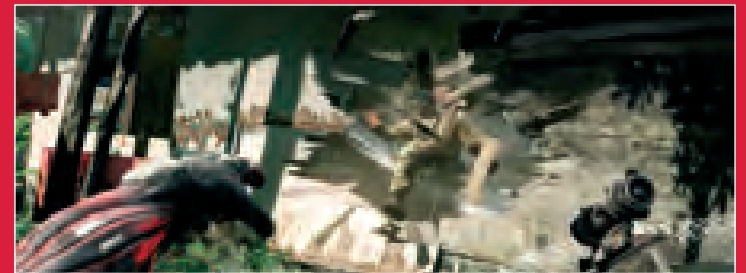
"Sabah yatağımdan kalkmamla Samara'yı görmem bir oldu"

Funcom'un bir sır gibi gizlediği karanlık, devasa online oyunu The Secret World hakkında ilk bilgiler açığa çıktı. Firmadan gelen açıklamaya göre oyunun en önemli ilham kaynağı, hepimizin battaniyenin altına saklanarak izlediği Halka (The Ring) filmi. Tabii ki bu demek değil ki oyunda, saçlarını savura savura karşımıza çıkacak olan Samara ile doğrudan muhatap olacağız. Sadece oyunun atmosferi Halka'yı andırarak. "Tüm olaylar bugünün dünyasında yaşanacak ancak oyuncular farklı, başka bir boyutta da bulunacaklar" diyor, Ürün Yöneticisi Erling Ellingson ve ekliyor: "The Secret World dünyasında birçok yaratık bulunuyor ve karanlık komplolar hazırlanıyor. Bunun yanı sıra, gerçek dünya efsaneleri ve destanlar, hikayede rol oynuyor." The Secret World, şu an için; PC ve Xbox 360 için hazırlanmakta. Oyunun çıkış tarihi ise belirsiz.



CRYENGINE 2

Crysis, konsollara mı geliyor?



Crysis lansmanında Yerli Kardeşler'den bu konuda olumsuz yanıt almış olsak da San Francisco'da geçtiğimiz ay gerçekleşen GDC 2008'de Crysis'in arkasındaki motor olan CryEngine 2, PS3'te ve Xbox 360'ta kullanıldı. Bu, Crysis'in yeni nesil konsollar için piyasaya çıkacağını göstermiyor belki ama CryEngine 2 ile hazırlanan oyunların habercisi. "Eğer konsollar için bir Crysis hazırlanırsa; bu oyun, konsollar için optimize edilecektir ve her konsol için ayrı ayrı şekillendirilecektir." şeklinde bir açıklama yapan Cevat Yerli, konu hakkında daha fazla yorum yapmadan Nano gıysisinin Pelerin özelliğini kullanarak habercilerden kaçmayı başardı.

YAPIM Day 1 Studios

DAĞITIM LucasArts

TÜR Aksiyon

PLATFORM PS3, Xbox 360

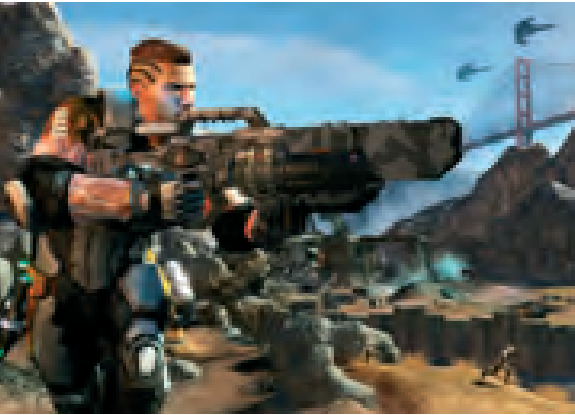
ÇIKIŞ TARİHİ Temmuz 2008

WEB www.fracturegame.com



BÜKEMEDİĞİN ELİ KIR!

Fracture



Bir piyade olarak savaş alanında planladığın ve yaptığın her hamleyi iki faktör etkiler: Durum ve arazi. Durumu değiştirebilecek birçok şey yapmak mümkündür ama araziye karşı hiçbir gücün yoktur. Önünde bir tepe varsa ve düşman, bu tepenin hemen arkasından kafana bomba yağdırıyorsa o tepeyi ortadan kaldıramazsın. Aşılması imkansız olan sarp kayalarla karşılaştığında yine elin kolun bağlı bir şekilde olduğun yerde kalabilirsin. Kısacası, araziye hükmedemezsin, arazi sana hükmeder. Kendimden biliyorum; savaş alanında kafanı sokacak bir delik ararken az ter dökmüdem. Sağa koşuyorum bomba atıyorlar, sola gidiyorum makineliyle saldırıyorlar; saklanacak siper yok, taş yok, kaya yok... Oysa ki şöyle dilediğim zaman kendimi atacak bir delik açabilsem, ovaları yaylaları şahlandırdım kendime uygun dağlar yaratabilsem fena mı olurdu be?" diyor Yüzbaşı Dale Dye ve ekliyor: "Ekleyecek bir şeyim yok! Çek şu mikrofonu suratımdan!"

Kaçamıyorsan bırak, o kaçsın!> Yorumlarıyla bizi aydınlatan yüzbaşı Dye, Day 1 Studios'un Fracture'i geliştirirken başvurduğu önemli isimlerden birisidir. Birçok savaşta görev aldığı ve askeri tecrübesi ile diğer askerlere taş çıkardığı için

Fracture'in savaş sistemine katkıda bulunan Dye, röportaj görüntülerinde elinde renge renk bir su tabancasıyla ("Su tüfeği" desek daha doğru olacak.) Day 1 Studios ofisinde, kendini bir duvardan diğerine atıp duruyordu. "İçimdeki çocuk hiçbir zaman ölmedi." gibi bir açıklama yapması beklenen ama bunun yerine ağzımızın ortasına sağlam bir yumruk indiren Dye'i uğurlayıp konuyla ilgili başka yönleri soruyoruz. (Canımız çok acıdı.)

Day 1 Studios çalışanları, Fracture konusunda pek heyecanlı. "Aman da nasıl güzel bir oyun yapıyoruz, oyunseverlere daha önce hiç görmedikleri şeyler sunacağız!" deyip duruyorlar ama bu söylediklerini hemen yiyecek değilim. Ancak, sakın Fracture'in kötü veya sıradan bir oyun

"BEN BU FİLMİ GÖRDÜYDÜM"

Eğer bilgisayar oyunlarına Doom 3, WoW veya yeni nesil olarak tabir edebileceğimiz oyunlarla başladysanız muhtemelen size bahsedeceğim oyunu hatırlamayacaksınız. Ancak, benimle aynı yaş grubunda olan veya eski oyunlara meraklı oyuncular hemen tanıyacaklar bu ismi. Evet, bahsettiğim oyun Magic Carpet! Fracture'in "müthiş bir yenilikmiş" gibi lanse etmeye çalıştığı "arazi deformasyon" özelliği yıllar önce Magic Carpet'ta zaten yer alıyordu. Üstelik, o kadar fazla arazi şekillendirme seçeneğimiz vardı ki yeri geldiğinde dev bir volkan ya da Everest'e kafa tutabilecek kadar yüksek tepeler yaratabiliyorduk. Ah, nerede o eski günler...

AYDINLIK TARAF

- ✓ Araziyi şekillendirebilme özelliği
- ✓ Vortex Grenade, Entrancher gibi ilginç ve yeni silahlar

KARANLIK TARAF

- ✗ Araziyi şekillendirme özelliğinin kullanımı kısıtlı olabilir
- ✗ Aşırı çizgisel olabilir
- ✗ Özgün olmayan senaryo

olacağını düşünmeyin hemen. Aksine, yapımcılar her alanda (senaryo, oynanış sistemi ve görsellik) büyük emek harcıyorlar ve Fracture'in uzun süre zihinlerden silinmeyecek bir oyun olması için ellerinden geleni yapıyorlar. Ya da çok iyi rol yapıyorlar; bilemiyorum.

Senaryo ekibi oyunun konusunu şöyle özetliyor: "Şimdi, yıllardan olmuş 2090. Dünya iyice zıvanadan çıkmış; insanlar yaşadıklarını sanıyorlar ama yaşadıkları şey 'hayat' demek mümkün değil. Amerika'nın tam ortası küresel ısınma yüzünden sular altında kalmış ve ülke 'Doğu' ve 'Batı' olarak ikiye bölünmüş. Batı bölgesi, California merkezli araştırmalar yürüterek tektonik silahlar geliştiriyor ve insanların genleriyle oynayarak onlara yeni özellikler (USB 2.0, Blu-Ray, Ageia PhysX vs.) katıyor. Doğu bölgesi ise insanların genlerine müdahaleyi yasaklayarak Batı'dan kaçanlara kucak açıyor. Doğu'nun Avrupa'dan arta kalanlarla kurduğu ve 'cybergenetics' teknolojisinin hakim olduğu ittifaka Atlantic Alliance, Batı'nın Asya ile yaptığı ve her yolun mubah sayıldığı ittifaka da Pacifica ismi verilmiş. Hoş, değil mi? Oyuncu kısmının bu hikayedeki rolü ise Jet Brody adındaki karakteri yönetmek. (Karaktere 'Jet' ismini kimin verdiğini bilmiyoruz; bulursak onu toplanıp döveceğiz.) Brody, Atlantic Alliance'in bir askeri; soğuk bir gecede, çöplüklerde sürünürken Teğmen

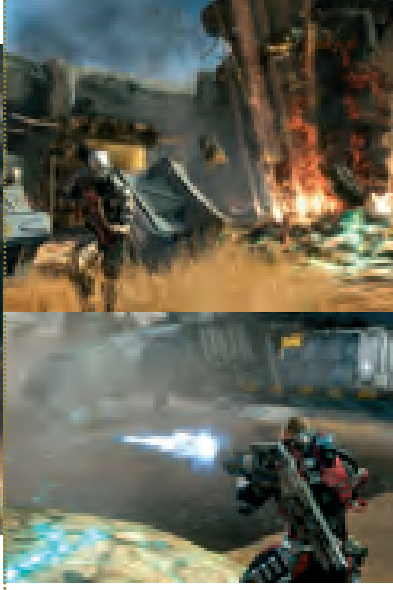




Lawrence tarafından keşfedilerek orduya alınmış. Senaryo gereği onu Atlantic Alliance ile Pacifica arasında baş gösteren bir savaşta kullanacağız; onu ve süper güçlerini..."

Kırılır mı, bükülür mü?> Senaryo sizce de biraz yavan, değil mi? Belki de değil; emin değilim. Zaten, oyunun oynanış sistemi senaryosundan daha önemli. Fracture'ı Fracture yapacak olan özellik, "terrain deformation", yani "Buraya dün diktiğim gecekondunun yerinde şu an kocaman bir tepe duruyor!" özelliği. Jet Brody (Gerçekten sinir oldum bu isme.) bir elinde silahı, diğer elinde tektonik ve "subsonic" bombaları ile Pacifica kuvvetlerine karşı savaşacak ve ortalığı yakıp yıkacak.

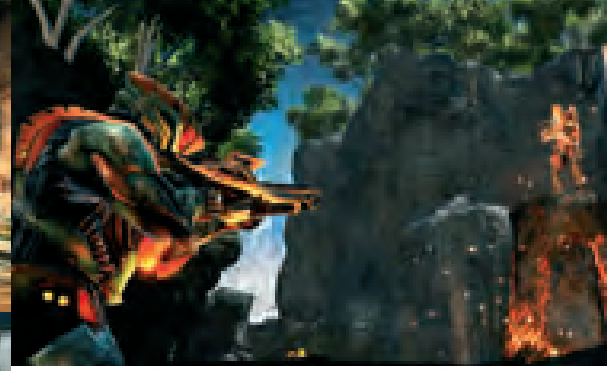
Hatırlarsanız, Red Faction isminde bir oyun vardı. Burada istediğimiz duvarı yıkıp öbür tarafa geçebiliyorduk. (Sözde.) Fracture'da, konu "toprak" olduğunda, bu toprağı yükseltmek ve alçaltmak bizim elimizde. Diyelim ki önümüze epey yüksek bir duvar çıktı. Bu duvarı yıkmaya çalışmak saçma bir hareket olacaktır. Bunun yerine duvarın hemen önünde bir tepe oluşturup bu tepe yardımıyla duvarı aşmaya ne dersiniz? Ya da diyelim ki bir "AA Turret" ordunuza zor anlar yaşatıyor. Üstelik bu taret, üstündeki bir güç kalkaniyla da korunuyor. Ateş etseniz



olmaz; bombalamaya çalışsanız nafile. Bu durumda yapmanız gereken şey, taretin hemen altına bir adet tektonik bomba yollamak ve bulunduğu kara parçasını yükselterek onu koruyan bariyere saplanmasını sağlamak. Sizi tanıyorum; elinize bomba geçer geçmez bombaların hepsini düşmanların kafasına kafasına atacaksınız. Ancak, şunu belirtmeliyim ki tektonik ve subsonic bombalar düşmanları direkt olarak öldürmeyecek, sadece sersemletecek. Bu yüzden, bombaları dikkatli ve planlı bir şekilde kullanmanız gerekecek. Mesela, size sorun çıkaran bir düşmanınızın üzerinde durduğu yer kütesini, bir tektonik bomba ile yükseltip onu saldırıya açık bir hale getirebileceksiniz. Ayrıca, düşmanın ayağının altındaki zemini metrelerce aşağı çekip onu sinek gibi avlamanız da mümkün olacak.

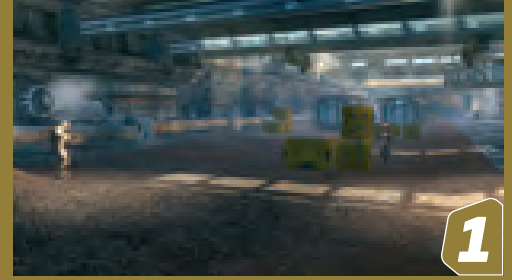
Düşmanları öldürmenin ötesinde, çeşitli olayları çözmek için kullanacağımız bir silahımız daha bulunacak: Entrancher. Entrancher, bombaların aksine çok daha ufak bir toprak parçasını yükseltip alçaltabilecek. Bu yüzden silahı genellikle Jet'i bir yerden bir yere taşımak için kullanacaksınız.

Piyasaya çıkmasına epey uzun bir süre olduğu için yapımcıların -halen- ürettikleri tek bölümünü basına göstermekte ısrar ettiği Fracture, tüm konsol sahiplerinin yüzünü güldürecek gibi gözüküyor. Peyzaj mimarı adaylarına duyurulur. 🎮



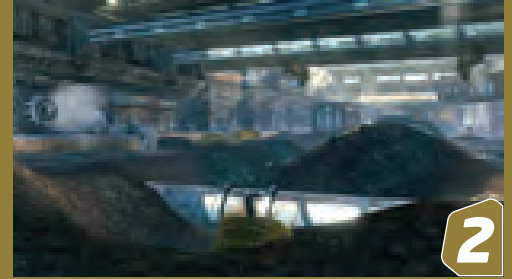
NEYDİK, NE OLDUK...

O askerleri açtığımız bir çukurun içine gömmek mi istersiniz, yoksa çukurun içine attıktan sonra ateşe vermek mi istersiniz?



1

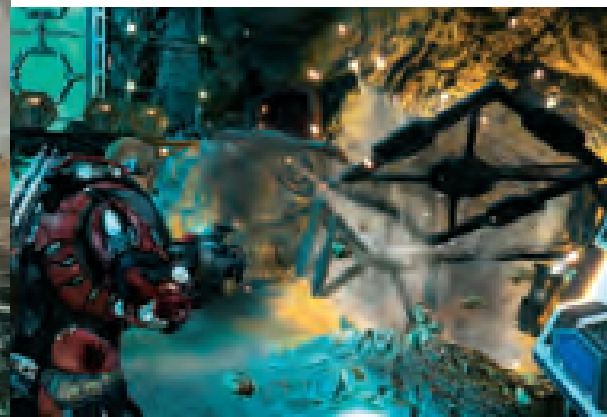
Gördüğünüz gibi düşman askerleri başlarına geleceklere habersiz bir şekilde bekliyorlar. Acaba onları makine tüfeğimizle mi temizlemeliyiz, yoksa subsonic bombalarımızı mı kullanmalıyız? Belki de Entrancher'la ayağımızı yerden kesip bize hayran kalmalarını sağlayabiliriz.



2

Evet, subsonic bombalarımızdan bir tanesini kullanınca neler olduğunu görmüş oldunuz. Açılan çukur içine hem askerleri girmiş, hem de kutular. Bu ortamı neşelendirmek için açılan çukurun içine bir adet vortex bombası atmak yeterli olacaktır. Vortex bombası, etrafındaki objeleri içine çeken ve fırl fırl döndüren, güçlü bir silah. Eğer bu curcunanın içine bir de roket yollarsanız işte o zaman Fracture'da gerçek bir yıkım yaratmış olacaksınız.

"Şunu biraz daha aşağı indir! Bunu kaldırı! Daha da kaldırı! At Vortex bombasını! Ne oldu?! Yaaa..."
İşte Fracture'ı sevgilinize oynatırken bu cümleleri kuracaksınız zira bu oyunu hem oynamak, hem de etrafınızdakilere oynatmak isteyeceksiniz.



YAPIM Stormregion
DAĞITIM 10tade Studios
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 28 Mart 2008
WEB www.panzers-coldwar.org

SOĞUK SAVAŞ, SICAK SENARYO

Codename Panzers: Cold War

İkinci Dünya Savaşı temalı oyunlar, son zamanlarda alternatif senaryolarla karşımıza çıkmaya başladı. Bir hayli gerçekçi olan İkinci Dünya Savaşı temalı oyunların yanında, bu alternatif senaryoların oyuncuların ilgilerini çektiğini gören firmalar, bu kanalı aktif olarak kullanmaya devam ediyor. Tıpkı bir Macar firması olan Stormregion'ın yaptığı gibi...

Oyunseverlerle CP'yi tanıştıran oyunlar olan Codename Panzers: Phase One ve Codename Panzers: Phase Two, RTS türünü sağlam bir taktik mekaniği ile destekleyerek adlarını duyurmayı bilmiş ve büyük başarı elde etmişti. CP: CW ise aynı yapıyı koruyan ve 1949'daki Berlin Kuşatması'nın ardından yaşananlara alternatif bir yorum getiren bir oyun.

Ya Soğuk Savaş, "soğuk" olmasaydı...> Berlin Kuşatması'ndan sonra, Tempelhof Havaalanı'nda Batı ile Sovyetler arasında kurgusal bir ihtilafın çıkması ile başlayan oyunda görevimiz, bir NATO generali olarak Batı Avrupa'da hızla yayılmaya başlayan Sovyet Kuvvetleri'ni -tek başımıza ya da arkadaşlarımızla- durdurmak olacak. Oyunda yer alacak olan toplam 18 görevin çoğunluğunu NATO görevleri oluşturacak. Geri kalan

AYDINLIK TARAF

- Etkileşimli fizik motoru
- Etkileyici ara videolar ve müzikler
- Yeni kaynak toplama sistemi

KARANLIK TARAF

- Yine mi İkinci Dünya Savaşı?!

görevler arasında ise üç adet Sovyet görevi var.

Oyunun ilk dikkat çeken özelliklerinden biri fizik motoru: CP: CW'deki hemen hemen her şey kullanılabilir ve yok edilebilir nitelikte olacak. Bu aynı zamanda, yıkılan binaların parçalarının birbirlerinin üzerlerine düşerek kırılması gibi birçok fizik olayına izin verecek.

Oyun, "kaynak toplama" yerine "prestij puanı" kazanma gibi bir özelliğe sahip olacak. Görevleri bitirdikten sonra kazandığınız bu puanları birlikleriniz için; mühimmat, personel, gemi ve helikopter gibi takviyeler satın almakta kullanabileceksiniz. Ayrıca, görevleri tamamladıkça mevcut tanklarınızı ve askerlerinizi çeşitli zırh ve silah seçenekleriyle güçlendirebileceksiniz.

Son olarak; birliklerinizin coğrafi özellikleri akıllı bir şekilde kullanabilecek ve gece -gündüz ve hatta mevsim farklılıkları, uygulayacağınız stratejileri etkileyecek. ☺

Codename Panzers: Cold War, gerek sağlam oyun içi videoları ve müzikleri, gerekse çarpıcı fizik motoru ile serinin ilk oyunu olan Codename Panzers'ı aratmayacak gibi. Oyunun multiplayer modu da dikkate değer.



Bonnie and Clyde'in izinden...

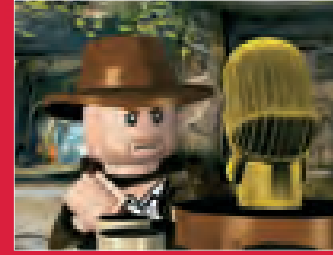


Dünyanın 1920'lerin sonunda içine düştüğü ekonomik kriz dönemine, The Great Depression çağına geri dönüyoruz. Hayır, bu "kaynak" peşinde koştuğumuz bir strateji oyunu olmayacak. Gerçek bir aksiyon oyunu olan ve bir "yol hikayesi"ni anlatan Faith and a .45, Luke ve Ruby adındaki iki sevgiliye başrollerde yer verecek. 1967 yapımı olan Bonnie and Clyde adlı filmde etkilendiklerini açıkça belirten Deadline Games, bu iki sevgilinin hikayesini ön plana çıkarıyor. Yapımcıların zaman dilimi olarak The Great Depression gibi bir çağı seçmelerinin nedeni ise oyuna karanlık bir taraf katma istekleri.

Genel olarak ciddi bir oyun olsa da Faith and a .45'te oyuncular esprili ve komik anlara da şahit olacaklar. Oyunun hangi platformlar için hazırlandığı şu an için belli değil fakat her koşulda Faith and a .45, co-op multiplayer desteğine sahip olacak. İkinci oyuncunun herhangi bir bölümünde oyuna dahil olabileceğini açıklayan firma, Faith and a .45'in çizgisel bir oynanışa sahip olacağını ama var olan alanların etkili şekilde kullanılacağını belirtiyor.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

"Kendime LEGO'dan bir kamçı yaptım"



LEGO Indiana Jones, 1980'lerde Spielberg tarafından yönetilmiş olan üç filmi konu alacak. Üç ana bölüme ayrılacak olan oyunda toplamda 18 bölüm yer alacak. Indiana Jones, klasik kurbacıyla hem düşmanlarını paralayacak, hem de onu çeşitli noktalara fırlatarak akrobatik hareketler sergileyecek. Jones'un kırbaç kullanmasından mütevellit, oyundaki ateşli silahlar -LEGO Star Wars'un aksine- sınırlı sayıda cephaneye sahip olacak; bu da amaçsızca sağa - sola ateş edip ortalığı velveleye vermemizi engelleyecek.

Filmde hatırlayabileceğiniz üzere Jones'un yılanlara karşı bir fobisi vardı; bu korku oyunda da işlenecek ve Jones, yılanlarla karşılaştığında donup kalacak. Ancak Jones'un yanındaki diğer karakterler yılanları temizledikten sonra Jones yoluna devam edebilecek. Yine LEGO Star Wars'un aksine, LEGO Indiana Jones daha özgür bir oynanışa sahip olacak.

Resmi çıkış tarihi henüz açıklanmamış olsa da oyunun, 2008'in ikinci çeyreğinde çıkması bekleniyor.

MORTAL KOMBAT 8

Daha ikinci oyunu unutamadan...

Sizi bilemeyeceğiz ama biz ofisçe hala iki boyutlu Mortal Kombat'ların tarafındayız; karmaşık dövüş stillerine sahip olan anlamsız karakterler içeren Mortal Kombat'ları sevmiyoruz. Yani üçüncü Mortal Kombat'tan sonrasını...

Mortal Kombat'ın (MK) yapımcısı Ed Boon da bizle aynı fikirde olacak ki yeni MK oyununda her şeyi baştan yaratıyor. Önceki MK oyunlarına ve piyasadaki tüm dövüş oyunlarına göre yeni MK'nın çok daha karanlık bir oyun olacağını vurgulayan Boon, oynanış sisteminin de tamamıyla değişeceğini belirtiyor. "Artık farklı dövüş stilleri arasında geçiş yapmak yok, tekrar eden tekmeler ve yumruklar yok; sadece 'yenilik' var" diyor Boon.

Deadly Alliance'a benzer bir oynanış sistemine sahip olacak olan oyunda Unreal Engine 3'ün kullanacağı belirtiliyor. Ayrıca Boon, "Gears of War' u gördüğümde 'İşte bu' dedim; yeni MK da aynı atmosfere sahip olmalı" açıklamasıyla oyunun rengini bize belli ediyor.

PS3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya sürülmesi beklenen yeni MK'nın Wii için hazırlanma ihtimali de var. Oyunun 2008'in sonlarına doğru çıkması bekleniyor.



BÜYÜK İCAT!

Alpella 3gen



DAHA ÇOK KAT
DAHA ÇOK ÇİKOLATA
DAHA ÇOK TAT

Alpella

www.alpella.com



YAPIM EA LA
 DAĞITIM Electronic Arts
 TÜR FPS / Strateji
 PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
 ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği
 WEB www.ea.com/tiberium



C&C EVRENİ, BİR KEZ DAHA NAMLUNUN UCUNDA

Tiberium

Ricardo Vega, kısa süre sonra devralacağı görev için eline aldığı tüfeği şöyle bir kurcalıyor. GD-10, dört farklı şekilde kullanılabilen, yüksek bir bütçeyle tasarlanmış özel bir silah. Tanıdık "taarruz" fonksiyonuna ek olarak; enerji mermileriyle uzak mesafelerden etkili atışlar yapabilmesine imkan tanıyan keskin nişancı modu, havada birkaç parçaya ayrılarak önceden belirlenmiş olan hedefleri vuran bir tür füze atış modu ve tabii ki Grenade Launcher modu, bu silahı etkili kılıyor. Zaten Ricardo da bir çoban değil; yaklaşık 11 sene önce sona eren Üçüncü Tiberium Savaşı'nda üstün bir başarı elde eden eski bir GDI komutanı. Ricardo, savaştan sonra emekli olarak inşaat işine girmiş ancak GDI,

kendisini yaklaşan tehlikenin ne kadar ciddi olduğu konusunda ikna edince üniformayı bir kez daha giymeyi kabul etmişti.

Uzaylı ırkı Scrin, üçüncü savaşta yenilmiş ancak gezegenimizi terk etmeden önce Akdeniz'in ortasında, İtalya kıyılarında bir yapı dikmişti. Bir türlü içine girilemeyen bu yapı, GDI tarafından sıkı gözlem altında tutuluyordu. Nitekim Scrin'in "hatırası", modern bir Truva Atı'ndan başka bir şey değildi.

Ricardo, Scrin kulesinin oldukça yakınında yer alan bir "tiberium işleme tesisi"ne gönderilen bir ekipten haber alınmaması üzerine, görevi tamamlamak için bölgeye gönderiliyor. Çok geçmeden de diğer ekibin akıbetini öğreniyor. Cesetleri ortadan kaldırmak için kullanılan küçük Scrin robotları, etrafta dolaşarak işlerini yapıyorlar. Bu minik ve silahlı robotlar, kamikaze saldırıları yapabiliyor. Ricardo, siperden siperde atarken fark ediyor ve bomba atar modunu aktif hale getirerek birkaç robotu harcıyor; üzerine doğru gelen bir kamikaze robotun saldırısını da şarjlı enerji kalkanını aktive ederek savuşturuyor. Komuta edeceği ekiplerle bir araya gelmesi



için İndirme Noktası'na ulaşmalı. Üzerindeki ziplama aparatı, siperler arasında hızlı bir şekilde hareket etmesini sağlarken, savaş alanını daha net görmesine de olanak tanıyor. Ricardo, sonunda piyade birliklerinin bulunduğu noktaya ulaşıyor ve yola onlarla devam ediyor. Birlikleri, siper alabilecekleri bir bölgeye doğru yönelmesine karşın piyadelerin ufak hava araçları karşısında pek şansı yok. Zorlu bir mücadelenin ardından tiberium kaynağı ele geçiriliyor. Ve Ricardo'nun emrine farklı ve daha güçlü bir birlik veriliyor. Artık tek derdi, düzgün bir yemeğin çıkması.

Yaklaşın, yaklaşın...> 1995'ten bu yana (biri haricinde) kuşbakışı olarak izlediğimiz strateji klasiği Command and

Conquer'a yakından bir "Merhaba" deyin. 2002 yılında piyasaya sürülen FPS türündeki C&C Renegade, fena puanlar almamış olsa da C&C gibi bir efsaneye yakışacak kadar kaliteli değildi. Bunun bilincinde olan EA de bu kez hiçbir şeyi şansa bırakmak

AYDINLIK TARAF

- ❖ Daha zengin bir C&C evreni
- ❖ Strateji ile FPS harmanı
- ❖ Fizik ve ses motoru
- ❖ Atmosfer

KARANLIK TARAF

- ❖ Ya içinde Kane olmazsa?

MULTIPLAYER MOD

Tiberium'un multiplayer modu, büyük ölçüde tek kişilik moduna benzeyecek. Oyunda bir savaş alanı bulunacak ve taraflar, kuvvetlerini seçip birbirlerine üstünlük sağlamaya çalışacaklar. Taraflardan biri haritanın belirli bir bölümünü kontrol altına aldığı anda ise geri sayım başlayacak. Karşı tarafın da süre bitmeden yeniden dengeyi sağlaması gerekecek.



istemiyor. Yapımcı Chris Plummer, C&C evreninin zenginleştirilmesi ve derinleştirilmesi konusunda gerçekten de çok hassas. Ekip, evrendeki boşlukları bir bir tamamlıyor. Bir Star Wars'taki veya Yüzüklerin Efendisi'ndeki kadar olmasa da Plummer, tibe-

Dünyanın tek umudu olan tiberium'un niteliklerinin geliştirilmesi ve işleyişinin dengeli temellere oturtulması için EA, uzman insanlarla çalışıyor

rium teması ile bir dünya kuruyor. Plummer'in "Tiberium bizim Force'umuz, tek yüzüğümüz, Matrix'imiz." demesi de bu yüzden olsa gerek. Dünyanın tek umudu olan tiberium'un niteliklerinin geliştirilmesi ve işleyişinin dengeli temellere oturtulması için EA, uzman insanlarla çalışıyor; Terminator 2 ve Matrix filmlerinin setlerinde, görsel tasarım ve konsept çalışmaları ile ilgilenen Steve Burg da ekibe dahil edilmiş.

Tiberium, teknik açıdan bir FPS olsa da strateji ile bağlarını koparmıyor ve bu sayede komuta sistemi, tüm oynanış sistemine yayılıyor. Bugüne kadar, FPS oyunlarında -taktik / FPS olanlar hariç- yalnızca bir ya da iki askere komuta ettik ancak Tiberium, vizyonu genişletiyor; Ricardo, birden fazla ekibe ve üniteye komuta etme hakkına kavuşacak. Yer yer tek tabanca olarak da takılacak olan Ricardo'nun elinde; Titan adı verilen mech'ler, Orca adındaki hava-savaş araçları ve çeşitli uzman birlikler yer alacak. Örneğin, bir bölüme "4 birlik" hakkıyla başlayacak olan Ricardo, yanına iki adet piyade birliği ve iki adet mech alıyor. Takviye kuvvetler içinse bir "indirme noktası"ni kontrol altına




alması gerekiyor. Oyunun işleyiş mekaniği açısından, Scrinler'e üstünlük sağlamanın yolu, tiberium kaynak noktalarını ele geçirmekten geçiyor. Bir noktayı ele geçirdikten sonra Ricardo'nun bir karar vermesi gerekiyor: Ya kaynağın korunması için ardında bir grup asker bırakacak ya da güçlerini bir arada tutarak taarruzun şiddetini arttıracak. Bir noktayı kaybetmenin bedelini, birlik sayısının eksilmesiyle ödeyeceğiz.

FPS ile strateji öğelerinin karıştırılması için EA LA, büyük bir çaba harcıyor. Ekip, stratejinin ön plana çıkıp aksiyon tarafının arka planda kalmasını kesinlikle istemiyor. Örneğin, Ricardo'nun, bulunduğu ilk çukura

saklanarak uzaktan tüm birimlere emir vermesi hüsranla sonuçlanacak. Ne de olsa o, elit bir asker ve savaşın gidişatı için bizzat ter dökmeli. Her işi bizim yapmamız gerekiyor elbette ki ancak bir şekilde aksiyonun içinde olmalıyız. Uzaktaki birimlere ise sahip olduğumuz bir cihaz vasıtasıyla emir vereceğiz. Zaman zaman birliklerimizi bölmemiz gerekebilecek.

Yakından bakınca hiç fena görünmüyor> C&C evrenine bu denli yaklaşacak olmak, görsel açıdan beklentilerimizi de yükseltiyor. Tiberium, CryENGINE 2 ile hayat buluyor. Tabii ki grafiklerin Crysis'teki kadar detaylı ve kaliteli olacağını söylemek iyimserlik olur ancak grafikler, şu aşamada oldukça güzel görünüyor. Yanımızdan geçip

giden devasa mech'lere, sağda - solda yaşanan patlamalara ve çatışmalara baktığımızda, Tiberium'un görsel açıdan bizi hayal kırıklığına uğratmayacağını söyleyebiliriz. Geriye sadece iyi bir optimizasyon kalıyor.

Kısacası, Tiberium'un kaliteli bir oyun olacağını söyleyebiliriz. Ama aslolan, C&C evreninde bir kez daha bulunmak. 

Sirtını C&C efsanesine dayamaktansa, efsaneye yeni bir boyut katmaya hazırlanan EA LA, Tiberium evrenini inceliklerle işliyor.

KANE'E BAKMIŞTIK AMA...

Tiberium duyurulduğundan bu yana pek çok oyuncunun kafasında şu soru var: "Brotherhood of Nod'un karizmatik lideri Kane'i oyunda görebilecek miyiz?"

Oyunun GDI ve Scrin arasında geçmesi sebebiyle, Nod'un oldukça ufak bir role sahip olacağını öngörebiliriz. Chris Plummer'in açıklaması da içimize su seriyor: "Kane'siz bir C&C evreni düşünülemez."

Bu konudaki gelişmeleri size anbean aktaracağız.





YAPIM Sega
DAĞITIM Sega
TÜR Aksiyon / Adventure
PLATFORM PS3
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci yarısı
WEB www.sega.com

AYDINLIK TARAF

- ✓ Devasa dünya
- ✓ Etkileyici görsellik
- ✓ Detaylı etkileşim

KARANLIK TARAF

- ✗ Oyuncular için yabancı bir çevre

"YENİ DÜNYA"YA UYUM SAĞLAMA ÇABALARI

Yakuza 3

Birçok PSX yapımı, önüne "1", "2", "3" ve benzeri rakamlar alarak devam ediyor yoluna. Eski oyunların yeni versiyonlarının yapılması yararlı hiç kuşkusuz ki, daha iyisini görebilmemiz açısından. Fakat olan biz, eski konsoluyla mesut bir şekilde yaşayan oyunculara oluyor; pamuk ellerimiz ceplerimize gidiyor, gündemden geri kalmamak için -bu konuda PC'den daha yararlı olduğunu düşünsem de- yeni nesil konsollara tonla para yatırıyoruz.

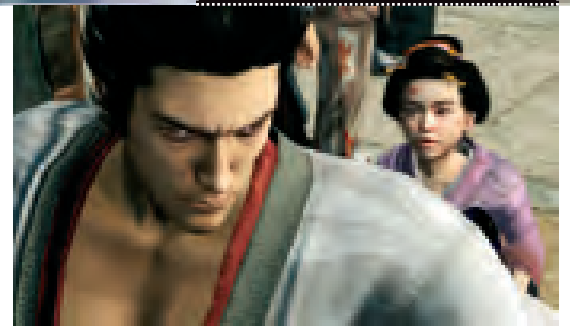
Bir oyuncunun yeni nesil bir konsol alırken en çok dikkat etmesi gereken şey, oyun çeşitliliği elbette ki. Her ne kadar PS1 ve PS2 bu konuda herhangi bir sıkıntı yaşamamış olsa da PS3 için -en azından şimdilik- durum pek parlak değil. Özellikle Xbox 360'ın arşivine eklediği "ortak" oyunlardan sonra... PS3'ün bu rekabetten galip çıkması için MGS'den, DMC'den veya Tekken'den çok daha fazlasına; alternatif oyunlara, alternatif serilere ihtiyacı var. Yakuza gibi... Evet, PS2'nin sevilen aksiyon yapımlarından biri olan Yakuza serisinin son oyunu olan Yakuza 3, Japonya'daki adıyla Ryu Ga Gotoku: Kenzan!! (ikinci ünlemi ben koydum.), PS3 için hazırlanıyor. Ve içerdiği yeniliklerle PS3'ü canlandırarak gibi görünüyor.

Japonya, 1605...> Meşhur Sekigahara Savaşı'nın üstünden çok zaman geçmiştir. Savaşın bitmesi, samuray dönemine de son noktayı koymuştur. Artık ülkede barış hakimdir. Ama barış, her zaman huzur getirmez; sözde refah içinde yaşayan halk için para;

cesareten, dövüştür ve yetenekten daha önemli bir hale gelmiştir. Samuraylar, eski itibarlarını yitirmişlerdir.

Eski bir kurt vardır; kılıcını, yani her şeyini savaşın bitmesiyle bırakmak zorunda kalan Kazumanosuke Kiryu, namıdiğer Miyamoto Musashi... Savaşın sonraki "yeni dünya"ya ayak uydurmak için başka bir iş bulur ve bir genelev sokağı olan Gion'da asayiş sorumlusu olur. Bir nevi koruma... Fakat bu kahramanın hayatı, Haruka adlı bir kızın kendisinden bir istekte bulunmasıyla değişir; Kiryu, hem kendisini, hem de geçmişini sorgulayacağı ve Sekigahara Savaşı'nın muhasebesini yapacağı, içinden çıkılmaz, uzun bir hesaplasmaya girer.

Bir şehirde yaşamak> Yakuza 3, -ekran görüntülerinden ve videolarının dan kestirebileceğiniz üzere- PS3'ün

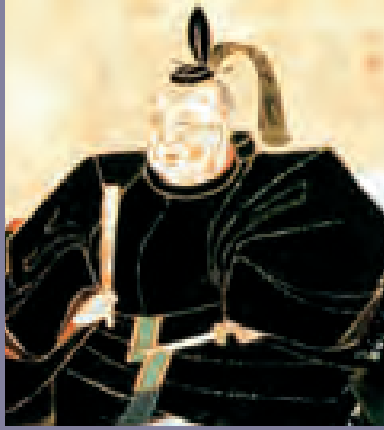


nimetlerinden fazlasıyla yararlanacak. Karakterlerin yüzlerindeki mimiklerden tutun, kıyafetlerin dalgalanmasına kadar her şey, son derece gerçekçi bir biçimde oyuna aktarılıyor. Yani birçok yeni nesil oyunda olduğu gibi, ilk olarak grafikler geliştiriliyor.

Yapımcılar aynı zamanda "yaşayan" bir dünya yaratmak için ellerinden geleni yapıyorlar; Gion'dan yan görevleri tamamlamak ya da yalnızca dolaşmak amacıyla dışarı çıkacağınızı varsayalım; insanların alışveriş yaptıklarını, birbirleriyle konuştuklarını, bir yerlere oturmuş, bir şeyler içtiklerini göreceksiniz. Ve aynı insanlar, işlerini bitirdiklerinde kalkıp başka bir yere gidecekler. Yani sonsuza kadar aynı şeyleri yapan "robotlar" ile karşılaşamayacaksınız. Diğer yandan, NPC'lerle olan etkileşiminiz de arttırılıyor; yeni oyunda, serinin önceki oyunlarına göre daha fazla insanla etkileşime geçebileceksiniz. Ayrıca, diyaloglar da daha



EDO DÖNEMİ



Yakuza 3'ün konu aldığı Edo Dönemi (1615 - 1868), Shogun Ieyasu'nun hasımlarını yenilgiye uğratarak mutlak bir güç elde etmesiyle başladı. Merkezi Edo'da (şimdiki ismiyle "Tokyo"da) olan yeni rejim, huzuru sağladıktan sonra Japonya'daki tüm yabancılara kapıyı gösterdi; tüm yabancı kitaplar yasaklandı ve dışarıyla ticaret, sadece Çinliler ve Hollandalılar ile gerçekleştirildi. Normal şartlar altında bu tür bir 'soyutlanma', olumlu sonuçlar doğurmaz ancak Ieyasu'nun yaklaşımı farklıydı: Japonya, kendini dünyaya kapatırken dünyayı kendine açtı; Ieyasu, Avrupa'ya çeşitli yetkililer göndererek bilimsel gelişmelerin yakından takip edilmesini sağladı. Özellikle coğrafya, tıp, fizik, astronomi ve doğa bilimleri alanlarındaki çalışmalara önem verildi; batıdaki sistemler incelenerek mekanik saatler geliştirildi; Japon Sanatı, bir kez daha yükselişe geçti. Japon milli bilinci ve kültürü, yine Edo Dönemi'nde güçlendi.

Geşalık kurumu da Edo Dönemi'nde ortaya çıktı. Ancak geşalıklar başlangıçta, şamisen çalıp şarkı söyleyen erkeklerdi. Kadınlar ise sonradan ortaya çıkmış ve zamanla geşalık, bugünkü halini almıştır.

Edo Dönemi, 1867'de, ekonominin bozulmasına bağlı olarak çıkan isyanların ardından sona erdi.

çeşitli olacak ve bölgeden bölgeye farklılık gösterecek. "E, bunlar her oyunda var" diyebilirsiniz; haklı olabilirsiniz ama Yakuza 3, bugüne kadar gördüklerinizden fazlasını vaat ediyor.

Obey your master! > Yakuza 3'te düşmanlarımızı, kılıçlarımız ve yakın dövüş taktiklerimiz ile ekarte edeceğiz. Tabii ki oyun boyunca bir - iki çeşit kılıç sınırlı kalmayacağı; ilerledikçe ve puan kazandıkça farklı ve güçlü kılıçlar alabileceğiz. Ayrıca, oyunda ok da kullanabileceğiz.

İlk başlarda sınırlı sayıda harekete sahip olacağız ancak oyun boyunca kılıçlarla yapabileceğimiz hareketler, onları ileri - geri sallayıp düşmanları kesmekten ibaret olmayacak elbette ki; dövüş özelliklerimizi, şehirdeki dövüş ustalarından alacağımız özel dersler ile geliştirebileceğiz. Yani, yeni kombolar elde edeceğiz. Helal olsun Kiryu'ya; samuray olmasına rağmen "Öğrenmenin yaşı yoktur hocam; gerekirse ders alırım" diyor ve gidip dersini alıyor. Herkes Terim gibi değil işte...

Piyasaya çıktıktan sonra Yakuza 3'ün çok konuşulacağı kesin. Oyun; gerek senaryosu (artı, yan hikayeleri), gerek görselliği, gerekse devasa dünyası ile PS3 sahiplerini mutlu edeceğe benziyor. Bir de Japon kültürüne ilginiz varsa, vay halinize! ¹⁰⁰

Önceki Yakuza oyunlarına bakılırsa vaat edilenlerin gerçekleştirilemesi için hiçbir neden yok. Daha geniş bir dünya, daha etkileşimli bir çevre ve daha iyi grafikler... Beklemedeyiz.

YOLDAKİLER

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC

MART

Assassin's Creed	Aksiyon	Ubisoft
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Strateji	EA
Codename Panzers: Cold War	Strateji	Stormregion
Fate of Hellas	Strateji	World Forge
Ford Off Road	Yarış	Razorworks Studio
Overclocked: A History of Violence	Adventure	House of Tales
Seven Kingdoms: Conquest	Strateji	Infinite Strategy
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	Adventure	Belli değil
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Taktik FPS	Ubisoft
Toy Golf Extreme	Spor	TelcoGames
Turok	FPS	Aspyr Media
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Spark
Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm	Strateji	Iron Lore
Warhammer Online: Age of Reckoning	MMORPG	EA Mythic
Windchaser	Aksiyon	Chimera Entertainment
Yamaha Supercross	Yarış	Belli değil

NİSAN

Dream Pinball 3D	Aksiyon	Belli değil
UEFA Euro 2008	Spor	EA
Europa Universals: Rome	Strateji	Paradox Interactive

MAYIS

Age of Conan: Hyborian Adventures	MMORPG	Funcom
Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Iron Man	Aksiyon	Belli değil
Napoleon's Campaigns	Strateji	Ageod
Mass Effect	RPG	Bioware
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone

HAZİRAN

FlatOut: Ultimate Carnage	Yarış	Bugbear Entertainment
Pro Cycling Manager 2008	Simülasyon	Cyanide Studio
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality

PS2

MART

Ford Off Road	Yarış	Razorworks Studio
Pinball Hall of Fame - The Williams Collection	Aksiyon	FarSight Studios
Ratchet & Clank: Size Matters	Aksiyon	High Impact Studios
Sega Superstars Tennis	Spor	Sumo Digital
The Dog Island	Aksiyon / Adventure	YUKE'S
Toy Golf Extreme	Spor	TelcoGames
Yamaha Supercross	Yarış	Belli değil

NİSAN

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Yarış	System 3
George of the Jungle	Aksiyon	Belli değil
Starwars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

MAYIS

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Iron Man	Aksiyon	Belli değil
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
Silent Hill Origins	Aksiyon	Konami

HAZİRAN

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality
Code Lyoko: Quest For Infinity	Aksiyon / Adventure	Neko Entertainment

PS3

MART

Army of Two	Strateji / Aksiyon	EA
Condemned 2: Bloodshot	Aksiyon	Monolith Productions
Dark Sector	Aksiyon	Digital Extremes
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
Gran Turismo 5 Prologue	Yarış	Polyphony D.
Sega Superstars Tennis	Spor	Sumo Digital
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Taktik FPS	Ubisoft
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Spark
Viking: Battle For Asgard	Aksiyon	Creative Assembly

NİSAN

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Yarış	System 3
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Aksiyon	Kojima Productions
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar San Diego
Starwars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

MAYIS

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Buzz! Quiz TV	Parti	Relentless Software
Fatal Inertia	Yarış	KOEI
Iron Man	Aksiyon	Belli değil
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Top Spin 3	Spor	Pam Development
Two Worlds: The Temptation	RPG	Reality Pump

HAZİRAN

Battlefield: Bad Company	FPS	EA
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality

XBOX 360

MART

Army of Two	Strateji / Aksiyon	EA
Battlefield: Bad Company	FPS	EA
Bully: Scholarship Edition	Aksiyon	Rockstar Vancouver
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Strateji	EA
Condemned 2: Bloodshot	Aksiyon	Monolith Productions
Dark Sector	Aksiyon	Digital Extremes
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
Football Manager 2008	Spor	Sports Interactive
Sega Superstars Tennis	Spor	Sumo Digital
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Taktik FPS	Ubisoft
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Spark
Universe at War: Earth Assault	Strateji	Petroglyph
Viking: Battle For Asgard	Aksiyon	Creative Assembly

NİSAN

Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar San Diego
Starwars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA
Unreal Tournament III	FPS	Epic Games

MAYIS

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Iron Man	Aksiyon	Belli değil
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
Too Human	Aksiyon	Silicon Knights
Top Spin 3	Spor	Pam Development

HAZİRAN

Battlefield: Bad Company	FPS	EA
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality

PSP

MART

Boulder Dash: ROCKS!	Puzzle	10facle Studios
Fading Shadows	Puzzle	Ivolgamus
Ferrari Challenge	Yarış	System 3
Ford Off Road	Yarış	Razorworks Studio
God of War: Chains of Olympus	Aksiyon / Adventure	Ready at Dawn
Pinball Hall of Fame - The Williams Collection	Aksiyon	FarSight Studios

NİSAN

Guitar Hits 2006	Parti	Ubisoft
PDC World Championship Darts 2008	Spor	Belli değil
Starwars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

MAYIS

Iron Man	Aksiyon	Belli değil
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales

HAZİRAN

Code Lyoko: Quest For Infinity	Aksiyon / Adventure	Neko Entertainment
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales

YAPIM Sony Online Entertainment
 DAĞITIM Sony Online Entertainment
 TÜR MMORPG
 PLATFORM PC, PS3
 ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
 WEB -

AYDINLIK TARAF

- WoW tadında renkli grafikler
- Oyuncunun oynayıp tarzını belirleyebilmesi

KARANLIK TARAF

- "Hardcore" RPG oyuncuları için çok hafif kalabilir
- Çok fazla bağlayıcı özellik sunmuyor

HEM ONLINE, HEM BEDAVA, HEM DE...

Free Realms

Arkadaş bulmak için site site dolaşmaya son veren oluşuma "Facebook" adını koyduk ve sonuna ".com" uzantısı ekleyerek kendimizi garip bir dünyaya hapsettik. Bu dünyada eski okul arkadaşlarımızı bulduk, göbeklenenlere ya da evlenenlere hayret ettik ve insanların geçmiş oldukları evrime nasıl tepki vereceğimizi bilemedik. "Ben de şu işi yapıyorum işte; master'ı da bitirdim :)" gibi mesajlarla eski arkadaşlarımızı bilgilendirdik ve muhabbeti noktaldık. Tamam, eski dostlarla yeniden karşılaşmak iyi, güzel ama "yeni"nin yanında pek tat vermiyor sanki, ne dersiniz? Yeni insanlarla tanışmayı ve onlarla yeni şeyler yapmayı reddetmez insanoğlu. Bu yüzden art arda "arkadaş bulma" siteleri açılıyor; bu yüzden sohbet kanalları dolup taşıyor ve bu

yüzden insanlar evlerinde, bilgisayarlarının başlarında sanal yolla gerçeğe ulaşmaya çalışıyorlar.

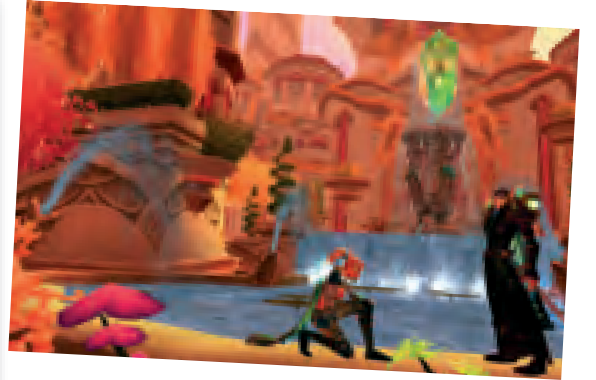
Sony Online Entertainment (SOE), bu durumun farkına varır varmaz kolları sıvayıp olaya el attı ve Free Realms'ı geliştirmek için bir ekip hazırladı. Bu ekibe verilen görev tam olarak şuydu: "Arkadaşlar, sizden bir dünya yaratmanızı istiyoruz. Bu dünyada herkes bir şeyler yapabilmeli. İsteyen savaşabilmeli, isteyen bir yaratık alıp onu besleyebilmeli, isteyen futbol

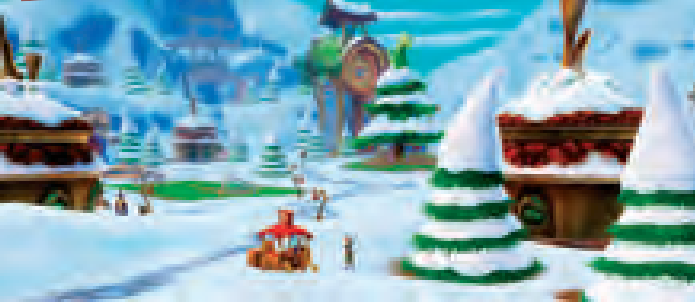
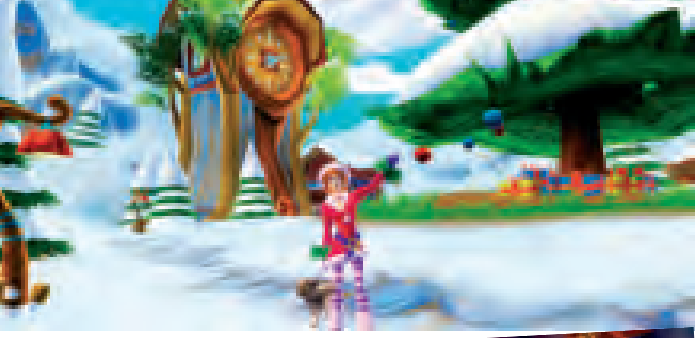
oynayabilmeli, isteyen arkadaş bulabilmeli ve en önemlisi, herkes eğlenebilmeli." Yönetim Kurulu Başkanı'nın bu talebinin ardından ofiste hummalı bir çalışma başladı ve Free Realms'in ilk çalışmaları ortaya çıkmış oldu. Biz de bu "başıboş" alemlere kendimizi atmaktan geri kalmadık.

Beş dakikada iniverdi...> SOE'nin amacı açık: Firma, Free Realms'ı, her türden insana hitap eden sosyal bir ağ olarak yapılandırıyor. Oyun, görsel açıdan World of Warcraft'e bir hayli benziyor ama oynanış açısından tamamıyla farklı. Öyle ki bu oyunda isteyen istediği yolu seçerek karakterini geliştirebilecek ve sadece istediği görevleri yerine getirebilecek. Mesela, bir oyuncu, karakterini savaşlarda kullanmak üzere geliştirirken; diğer oyuncu, evcil hayvanı olan penguinini yanına alıp sadece satranç oynayacak. Çoğu RPG'de görülen aksine, bu oyunda karakter sınıfları da bulunmayacak; oyuncular, karakterlerinin

FREE REALMS Mİ, WORLD OF WARCRAFT MI?

	FREE REALMS	WORLD OF WARCRAFT
Savaşlar	Tamamıyla isteğinize bağlı olarak, arkadaşlarınızı yanına alıp sevimli yaratıkları kesmek üzere sefere çıkabiliyorsunuz.	İsminde "savaş sanatı" anlamına gelen bir kelime yer alan bir oyunda savaşmaktan başka ne yapılır ki? Efendim? "Dikiş - nakış" veya "kimyagerlik" mi? Doğru...
Düşmanlar	Fantastik dünyanın tanıdık yaratıkları (Orc, Goblin vb.) bizi karşılayacak ama yeşil renkli "jöle adamlar" ile de karşılaşacağımızı düşünüyoruz.	"Yaşayan ölü"sünden, ejderhasına kadar her türlü "RPG yaratığı" nı görmek mümkün. Neyse ki sevimli grafikler sayesinde bu yaratıklar rüyalarımıza girmiyorlar.
Görevler	Bir görev sizi şeker toplamaya da götürebilir, Goblin kesmeye de... Hatta topladığımız şekerleri Goblin'e hediye ettikten sonra onu ortadan kaldırmamız bile istenebilir. Bu oyunda ne olacağı hiç belli olmaz!	"12 tane yaratık kes, 12 tane kuş tüyü topla, 12 tane adamla konuş, 12 kez zıpla ve 12. taşın 12. parçasını bulmadan sakın dönme!" şeklindeki, birbirlerine benzeyen monoton görevler silsilesi... İlerleyen seviyelerde görevler biraz çeşitleniyor neyse ki.
Kitle	Çoğunluğunu küçük yaştaki oyuncuların oluşturacağını tahmin ediyoruz. Ayrıca WoW'a oranla daha fazla sayıda dişi oyuncuya ev sahipliği yapacağı da kesin.	10 yaşından 60 yaşına kadar her türden insanı bulmak mümkün. Dişi karakter yaratan erkekler, erkek karakter yaratan dişiler, dans eden Elf erkekleri, dans edemeyen Orc kadınları... Hepsi burada!





görünümlerini ve cinsiyetlerini belirleyerek oyun dünyasına adım atacaklar ve görevler aracılığıyla karakterlerinin görünümünü değiştirebilecekler.

Free Realms'ı özel kılan bir diğer özellik ise birkaç dakika içinde bilgisayara indirilebilmesi ve oyunun tamamıyla bedava olması. SOE yalnızca, arka planda sürekli olarak çalışan bir "reklam banner" sistemi ve oyunun içine entegre edilecek olan ürün reklamları ile Free Realms'tan para kazanmayı hedefliyor. Oyunu bedava olarak oynamayı seçen oyuncular, sürekli olarak reklamlarla karşılaşacaklar ama cüzzü bir abonelik ücreti ödemeyi kabul ederlerse bu reklam hadisesinden tamamıyla sıyrılabilirler.

"Bu yaşımda top peşinde mi koşacağım?"> PC ve PS3 oyuncularının ortaklaşa oynayabilecekleri Free Realms, "oyun oynama" aktivitesinden çok insanların birbirleriyle tanışmalarına ve birlikte birçok mini oyun oynamalarına olanak tanıyacak. WoW'da olduğu gibi 40 kişiyi dev bir boss'u keserek "epic item" peşinde koşmayacaksınız. Onun yerine takma ismi "Cherry Lips" olan bir oyuncuya önce "Merhaba" diyeceksiniz, ardından "Şu handa bir el dama atalım mı?" diye soracak ve oyunun sonunda o kişiyle el ele vererek Free Realms dünyasında gezip tozacaksınız. (En azından, SOE'nin amaçladığı şey bu.) Anlaşılan, sosyal yapının oyunun önüne geçmesinden dolayı, görevler diğer MMORPG oyunlarındaki görevlere göre biraz "hafif" kalacak fakat SOE, etkileşime girilebilecek olan tüm öğeleri azami derecede eğlenceli hale getirerek oyuncuları Free Realms'e bağlamayı planlıyor.

Kısacası; hem arkadaş edinmek ve bu arkadaşlarla hoşça vakit geçirmek, hem de kafa yormadan bir şeyleri öldürerek eğlenmek istiyorsanız gözünüzü Free Realms'tan ayırmayın. 🎮

Piyasadaki MMORPG'lerden farklı bir tutum takınan Free Realms, her yaşta her türlü oyuncuya hitap etmeyi planlıyor. Oyunun asıl amacıysa oyuncuların tanışmaları, kaynaşmaları ve birçok farklı mini oyunla eğlenebilmeleri.

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Red Kit ve tayfası eski, mutlu günlerindeyken...

Bu köşeyi her ay düzenli olarak okuyorsanız, hiçbir tahminimizde yanılmadığımızı biliyor olmalısınız. Oyunların patlayacağını önceden hissedebiliyorsak bunu firmaların tutarsız vaatlerine borçluyuz. Bazen o denli yüksekte atıyorlar ki ürünlerinin patlayacağını daha basın bültenlerinden çözebiliyoruz. Sopalarnız elinizdeyse, başlayabiliriz.

Varan 1:

Lucky Luke: Go West

Ne dediler? "Lucky Luke sevenler uykularından uyanırlar çünkü yalnız kovboy, en heyecanlı macerasıyla geri dönüyor. Çeşitli oynanışı, çizgi filminin ruhunu yansıtan grafikleri ve müziğiyle Lucky Luke: Go West, sizi uzak diyarlara götürecektir."

Ne oldu? Bu oyun duyurulduğunda heyecanlanmıştık. Ne de olsa Lucky Luke, namıdiğer Red Kit, çocukluğumuzun kahramanıydı. Daltonlar'ın enselerine bir tokat atabilmek için yapıp tutuşuyorduk. Red Kit'i bu denli sevdiğimiz için de şişirildiğimizi fark edemedik. Oyunu açar açmaz üzerimize yoğun bir kasvet çöktü ama Red Kit'e olan saygımızdan sesimizi çıkarmadık, hala da çıkarmıyoruz. Koskoca Red Kit'e yapılır mı bu ama?!

Varan 2:

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

Ne dediler? "Dört kadim savaştan birini seçerek epik bir destanı yaşayacaksınız. Esnek yetenek ağacı ile karakterinizi geliştirecek, yeni silahlar ve güçler ile düşmanlarınızın kabusu olacaksınız."

Ne oldu? Bu sözlerde bizi en çok güldüren şey, "epik destan" kısmı oldu. Hikayeye sahip "olmayan" bir oyun hakkında nasıl bu kadar iddialı konuşulur ya?!

Varan 3:

MX vs. ATV Untamed

Ne dediler? "Off-road yarış oyunları için bir kilometre taşı olacak."

Ne oldu? Daha üç ay önce söylemiştik, "Bu oyun patlayacak" diye; tahminimiz yine doğru çıktı. Oyun belki off-road yarış oyunlarında bir kilometre taşı olamadı ama bizi epey güldürdü. Daha ne olsun?

Varacak 1:

Toy Golf Extreme

Ne dediler? "Golf, tüm heyecanı ve estetiği ile bu oyunda!"

Ne olacak? Emektar bir konsola neden çile çektiler ki?

Varacak 2:

Nitrobike

Ne dediler? "Hiç iki tekerin üzerindeyken nitro kullandınız mı?"

Ne olacak? Kullanmadık! Ama biri gelip sizle "İlgilenirse" dünyamız için çok hayırlı olacak. Wii, "vasat oyunlar kutusu" olmaya devam edecek gibi...

Varacak 3:

Ninja Reflex

Ne dediler? "DS'in gerçek kapasitesini ortaya çıkaracak olan bir dövüş oyunu."

Ne olacak? DS ve dövüş oyunu... Oyunla ilgili tek ekran görüntüsü dahi yayınlanmadı ama "Ninja Reflex" gibi 80'lerin ucuz aksiyon filmlerinden çarpma bir isme sahip olan bir oyundan ne beklenir ki? "Ninja Reflex" nedir ya?! Oynanabilir karakterler arasında Michael Dudikoff da var mı hocam?

"Lafınızı bilin de konuşun" diyoruz firmalara.

YAPIM Sony Online Entertainment Seattle
DAĞITIM Sony Online Entertainment
TÜR MMOFPS
PLATFORM PC, PS3
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB www.station.sony.com

BAKALIM KİM KİME "BEBEK" DİYECEK?

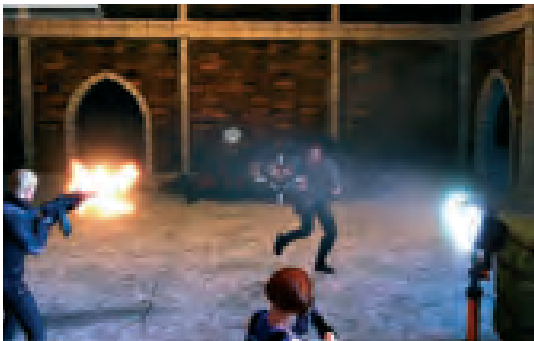
The Agency



Online oyun" denilince akla hemen MMORPG'ler gelir; World of Warcraft, Guild Wars ya da ülkemizde büyük bir oyuncu kitlesi tarafından oynanan Knight Online... OGame falan da var ama işimiz üç boyutlu olanlarla... Başka neler vardı? Silkroad, Ragnarok, Kal Online, MU Online... Çok fazla, değil mi? Akla ilk bu tür oyunların (MMORPG) gelmesi de bu yüzdendir.

İnternet üzerinden oynadığımız bir diğer tür daha var: FPS. Yani, her şeyi karakterimizin gözlerinden gördüğümüz, "Kantır gibi" oyunlar... Call of Duty ya da Half Life gelmesin aklınıza; ben sadece online multiplayer FPS'lerden, yani MMOFPS'lerden bahsediyorum. Bir Huxley gibi, bir Battlefield gibi, (Hoş, bu oyunu ille de internet üzerinden oynamanız gerekmiyor.) bir Team Fortress 2 gibi... Şimdi, bu oyunların arasına, Sony Online Entertainment Seattle tarafından geliştirilen The Agency de katılıyor.

Spys vs Mercenaries> The Agency'de iki farklı örgüte / sınıfa dahil olan karakterleri yöneteceğiz. Bu örgütler, UNITE ve Paragon. UNITE; edepli, elit ve oturmasını - kalkmasını bilen bir ekip. Ve Bond vari bir tavırla, işleri olabildiği kadar planlı



bir şekilde halletmek üzere eğitilmiş olan adamlara sahip. Fakat Paragon, tek tek basarak ve kaldırıma kusaraktan yol alan, "meşe yarması" adamlardan oluşuyor. Bu örgütün üyeleri, işlerini halletmek için her türlü kargaşayı yaratmaya dünden razılar anlayacağınız. Maksat görev hallolsun; gerisi önemli değil!

Cassie Nova; buradan sana bir çaksam...> Peki, The Agency'yi piyasadaki diğer MMOFPS'lerden farklı kılan şey ne olacak? Elbette ki PvP sistemi! "MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi" olarak hafızalarımıza kazınan PvP sistemi, The Agency ile yeni bir boyut kazanacak. Nasıl mı?

Oyun boyunca verilen görevleri (Bu görevler; Ctf, DM, TDM gibi çoğu modun The Agency versiyonları olacak, bkz: TF2.) dünyanın dört bir yanından insanlarla takım halinde ya da karşılıklı olarak oynama şansına sahip olacağız. NPC'lerin operasyonlara dahil olacağı takım oyunlarında PvP sistemi, bir şey ifade etmeyecek haliyle. Bunun dışındaki her durumda, her karşı karşıya çarpışmanın ardından istatistikler, aynı bir RPG oyununda olduğu gibi hanemize işlenecek. Elde edeceğimiz başarılar, bölüm sonlarında; altın, gümüş ve bronz madalyalarla taçlanacak. Bu madalyaları da... Bozdurup bozdurup harcayacağız! Daha ne diyeyim? Elbette ki bu sırada level atlamayı da ihmal etmeyeceğiz. Bir FPS oyununda level atlamak... Kulağa gerçekten ilginç geliyor.

The Agency'nin yalnızca nişan yete-

AYDINLIK TARAF

- UNITE ve Paragon sınıfları
- Online FPS oyunlarında görme-ye alışkın olmadığımız özellikler
- Renkli grafikler

KARANLIK TARAF

- Team Fortress 2'nin altında ezilme ihtimali



neğinizi konuşturacağınız bir oyun olmadığını sanıyorum ki anlamışsınızdır. Ne de olsa bir şirketin başında olacaksınız ve bu şirketi idare etmeniz / geliştirmeniz, dolayısıyla sahaya tam teçhizatla ve iyi bir hazırlıkla çıkmanız gerekecek. Yani, deneyim puanlarınızdan operasyonda giyeceğiniz kıyafetlere kadar her şey yerli yerinde olmalı. Etrafta koşturarak şuursuzca çevrenize ateş etmek, diğer oyunların aksine pek işinize yaramayacak (bkz: TF2). Ayrıca, bilgisayarınızın başında olmadığınız zamanlarda, şirketinizdeki gelişmeleri telefon veya e-mail aracılığıyla öğrenebileceksiniz. Bu oyunda gerçekten bir gariplik var!

Ekran görüntülerine bakarsanız, The Agency'nin gerçeklikten uzak bir dünyaya sahip olduğunu görebilirsiniz. The Agency, GoW ve UT3 gibi Unreal Engine 3 kullanan "karanlık" oyunların aksine, çizgi film vari, yumuşak ve renkli grafiklerle hazırlanıyor. Peki, bu özellik size hangi oyunu hatırlattı? (Yine mi Team Fortress 2?!)

Ajan "Geliyorum" demez!> Oyun ne zaman mı piyasaya çıkıyor? İşte bu bilinmiyor! Vaat edilenlerin gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini ise ancak oyun, piyasaya çıktıktan sonra öğrenebileceğiz. Gelişmeler için bizi takip edin; gözünüzü yaşlı kalmasın. 🗣️

"Team Fortress 2'nin tahtını sallayacak!" gibi bir ifade biraz abartılı olur, değil mi? Bence de... Ama The Agency'nin kendi yağında kavrulacak, farklı bir yapım olacağı kesin.



YAPIM Mgame

DAĞITIM Games Arena

TÜR MMORPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2008

WEB www.heroturkey.com



AYDINLIK TARAF

- ✓ Tamamıyla Türkçe
- ✓ Detaylı karakter gelişimi
- ✓ Tecrübe puanı ve PvP sisteminde yenilikler
- ✓ Ücretsiz

KARANLIK TARAF

- ✗ Karakterler arasındaki güç dengesini korumak yer yer zorlaşabilir

SUYUN ÜZERİNDE KOŞMAK İSTEYENLERİN OYUNU

Hero Online

Tamamıyla Türkçe...> İlk olarak 2005 yılında, Koreli oyunseverlerle buluşan Hero Online, Asya ve Kuzey Amerika kırtmalarının ardından, rotasını ülkemize çevirdi. Knight Online fenomeninin gösterdiği üzere Türkiye'de "free to play" MMORPG'lere ilgi gösteren çok büyük bir kitle var. Mgame de bunun farkında ve işini ne kadar ciddiye aldığı oyunu Türkçeleştirerek gösteriyor. Bu gerçekten de heyecan verici bir gelişme. Böylelikle Crysis ve dilimizde olan diğer oyunlar sayesinde tattığımız Türkçe oyun zevkini bir kez daha yaşayacağız. Ayrıca, MMORPG oyunları en azından orta seviyede İngilizce bilgisi gerektirdiği için tamamıyla Türkçe bir online oyun, pek çok oyuncuya büyük bir rahatlık sağlayacaktır. Tüm bunlar için tek yapmamız gereken şey, www.heroturkey.com sitesindeki client'ı hiçbir ücret ödemedir indirerek olacak. Kulağa hoş geliyor, değil mi?

Hero Online'in tek güzel yanı bu değil elbette ki. Oyun Çin Misticizmi ile dövüş sanatlarını bir araya getiriyor ve benzerleri arasındaki farkını ortaya koyuyor. Kore'de en çok oynanan ilk beş MMORPG olması da bunun bir ispatı.

PVP SİSTEMİ

Hero Online, PvP konusunda da oyuncuların tatmin edecek bir içeriğe sahip. Örneğin, oyunda bir tür bounty sistemi var. Belirli bir oyuncuyu, başındaki ödül için öldürebiliyorsunuz. Bunun dışında iki grubun çarpıştığı savaş alanları da mevcut. PvP'de yaptıklarınız karmanızı etkiliyor; sürekli kötü çocuğu oynarsanız karmanız dibe vuruyor ve NPC'ler yüzünüze bile bakmıyor. Böyle bir durumda muhatap bulabilmek için haydut kamplarına gitmeniz gerekiyor.

Chi'ye hükmetmek...> Qin Shi Huangdi, kaos içerisindeki Çin'i yeniden bir araya getirerek ülkeye huzuru getirmişti. Sıradan bir hükümdar böylesine etkileyici bir zaferden sonra arkasına yaslanır ve ipek giysilerini sırtına geçirip, sepet sepet üzüm yedi. Ancak "Gökyüzünün Oğlu", dünyevi zevkle yetinmeyerek ölümsüzlüğe giden yolu aramaya başladı ve bu uğurda yüzlerce insanı kurban etmekten çekinmedi. Huangdi, amacına ulaşmadan öldü ve tüm hazinesi büyük bir yangında kül oldu. Çinliler tam da "Kurtulduk" derken, 12 Canavar çıkageldi. Tam 12 gözü dönmüş savaşıdan oluşan bu grup, gittiği her yere zarar verdi. Kimse, 12 Canavar'ın neyin peşinde olduğunu bilmiyordu. 12 Canavar karşısında, halkın medaniyetini olan Shaolin Monkları dahi etkisiz kalıyordu. Beklenen kurtuluşun sonunda, Büyük Ejder (The Great Dragon) adında bir savaşçı sayesinde geldi. Zaferinin sonucunda, ülke yeniden eski huzurlu günlerine döndü. Her şey yolunda gidiyordu; ta ki Büyük Ejder öldürülüp "12'li" yeniden ortaya çıkana kadar...

Hero Online dünyasında karakterinizi oluştururken, The Ruthless Blade, Overseer of the Sky, The Piercing Eye ve Elegant Mystic sınıflarından birini seçebilirsiniz. Seçilebilir sınıfların yalnızca dört tane olması, başlangıçta yüzümüzü eğitmemize sebep olsa da HO'nun detaylı ve esnek karakter gelişim sistemi keyfimizi tekrar yerine getiriyor. Her karakterin 10 adet "kitap" taşıma hakkı var. Her kitabın içerisinde, türüne göre nitelikleri değişen birkaç skill var. Mesela, aktif yetenekler kitabından, zehir ve stat etki büyüleri çıkarken, iyileştirme büyüleri yapmak için bir "pasif yetenekler" kitabına ihtiyacınız oluyor. Bir kitabın içindeki skill'leri kullanabilmek içinse belirli bir miktarda skill point harca-

manız gerekiyor. Sınıflara özel kitaplara ek olarak, özel vuruşlar ve hareketler edinmenizi sağlayan kitaplar da oyunda mevcut. Destenizi kurarken yalnızca 10 kitap seçebildiğiniz ve oyunda onlara kitap olduğun için -ister istemez- nevi şahsına münhasır, özgün bir karakter yaratmış oluyorsunuz. Böylece karakter gelişimi, oyuncuya birkaç alt seçimin çok daha ötesinde bir esneklik sağlarken, PvP mücadelelerini de taş - kağıt - makas sıradanlığında kurtarıyor. İşin içine, 20 tür enchant içinden seçtiklerinizle modifiye edebildiğiniz zırh setleri de girince, oyunun detay konusundaki başarılı performansı gözler önüne serilmiş oluyor.

HO, grafikleri açısından pek parlak görünmese de kaliteli animasyonlara sahip. Pet'inize binip yolculuk ederken, dünyanın en muhteşem manzaralarıyla karşılaşmayacaksınız belki ancak görsel tasarım konusunda durum nispeten daha iyi açıcı.

Oyun hakkında söylenecek pek çok şey var fakat tüm bunları, oyunu bizzat oynayarak öğreneceğiz. Bu kısa zamanı değerlendirip hazırlık yapmak içinse arka bahçemizde tuğla kırabiliriz. ☺

Kore gibi bir "oyun ülkesi"nde oldukça popüler olan bir oyunun tamamıyla Türkçe olarak bizlerle buluşuyor olması gerçekten de çok iyi bir haber.

COMMAND & CONQUER PATLAMASI Electronic Arts sır gibi sakladı; biz ortaya çıkarttık



Sakin sakın, bilgisayarlarımızın başında dergiyi hazırlamaya çalışırken iki tane, bomba gibi haber aldık: EA, Tiberium'un yanında iki farklı oyun üzerinde çalışıyor ve bu oyunlardan ilki C&C: Red Alert 3. C&C: Red Alert 3'ün çıkış tarihi için 2008'in Aralık ayı öngörülüyor fakat bir erteleme olursa da şaşırılmak lazım. Oyunun RTS formunu koruyacağı edindiğimiz bilgiler arasında fakat daha fazla bilgi için biraz daha beklememiz gerekiyor. EA'nın üstünde çalıştığı ikinci proje de yine C&C dünyasında geçiyor ve oyunun ismi büyük ihtimalle C&C: Arena olacak. Multiplayer online ile RTS türünü harmanlayacak olan Arena, farklı karakter sınıflarının C&C dünyasındaki teknoloji ile bezenmiş olan savaşını konu alacak. Arena'nın çıkış tarihi şu an için belirsiz. Son olarak, bu iki oyunun PC ve yeni nesil konsollar için hazırlandığını söyleyebiliriz.

YAPIM DICE
 DAĞITIM Electronic Arts
 TÜR FPS
 PLATFORM PS3, Xbox 360
 ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
 WEB www.ea.com/battlefield/badcompany

TAŞ ÜSTÜNDE TAŞ KALMAYACAK

Battlefield: Bad Company

Battlefield: Bad Company'yi oynamaya başladığımız an, oyunlarda "fiziksel gerçeklik" kavramını yeniden sorgulamamız gerekeceğine neredeyse eminiz. Yaratıcı bir oyun editörü tarafından Youtube'a yüklenmiş olan ve CryEngine 2 editöründe modellenip yerleştirilmiş olan 3.000 adet varilin patlatılma anının görüntülerinden oluşan bir videoyu seyrederken, "Bunu gördükten sonra Bad Company bize daha ne sunabilir ki?" diye düşünmeye başlamıştık. İşte Bad Company, bu patlamaları, bir "yıkım şölenine" dönüştürebilecek bir oyun. Artık, sırf eğlenmek için değil, stratejik hamleler yapabilmek için de etrafı dağıtabileceğiz. Bad Company'nin 3D motoru olan Frostbite Engine, CryEngine 2'den daha başarılı olacak mı henüz bilemiyoruz ama kesin olan şey, bu oyunun ve yeni fizik motorunun "yıkım" eylemine farklı anlamlar katacak olması. İlk kez görülcüye çıkacak olan bu teknoloji ile oyun ekranında yer alan tüm öğelerin %90'ı

AYDINLIK TARAF

- ✓ Frostbite motoru
- ✓ Yıkılabilir mekanlar ile çok daha zengin oynanış sistemi

KARANLIK TARAF

- ✗ Senaryo doyurucu olmayabilir
- ✗ "Yıkılabilir ortam" özelliğinin kontrolsüz bir şekilde abartılma olasılığı
- ✗ Ertelenen çıkış tarihi

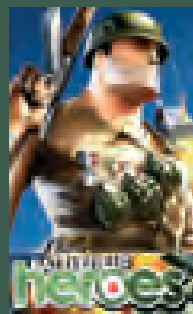
yıkılabilir ve parçalanabilir olacak; bunun ne kadar eğlenceli olacağını düşünebiliyor musunuz?

Battlefield markası altında çıkmış olan oyunlara şöyle bir dönüp baktığımız zaman, serinin ilk ve tek konsol denemesinin Battlefield 2: Modern Combat ile olduğunu görüyoruz. Oyun o dönemde, Xbox ve PS2 platformlarına çıkmış, daha sonra bir - iki küçük eklemeye ve biraz cilalanmış olarak Xbox 360'ta boy göstermişti. Ne var ki Battlefield'ın konsol macerası başarı ile sonuçlanmadı.

Serinin son oyunu olan Battlefield: Bad Company, yeni nesil konsollar için özel olarak hazırlanan ilk Battlefield oyunu olacak. Artık bir Electronic Arts firması haline gelmiş olan Digital Illusions Creative Entertainment (DICE) tarafından geliştirilmekte olan oyun, sadece PS3 ve Xbox 360 konsolları için hazırlanıyor. PC sahiplerini üzdükten sonra, bu oyunu oynamak için sabırsızlanan konsol sahiplerini de biraz üzelim: Bu yazıyı yazmaya başlarken, oyunun resmi çıkış tarihi 24 Mart'tı. Ne yazık ki EA, hevesimizi kursağımızda bırakacak bir açıklama yaparak, Bad Company'nin çıkış tarihini kesin bir tarih vermeksizin ertelediğini duyurdu.

Hey Joe> Artık, kabul etmemiz gereken bir gerçek var: Bir oyunun muhteşem grafiklere sahip olması, o oyunu özel kılmıyor. PS3'ün ve Xbox 360'ın güçlü donanımları sayesinde yüksek bir görsel kalite yakalamak çok da zor değil. Oyuncuyu, oyuna bağlayan diğer unsurlar (fiziksel gerçekçilik ve interaktivitenin en üst düzeyde olması gibi) üzerine kafa patlatılmasının gerektiği bir

BATTLEFIELD İLE "PLAY 4 FREE"



"Digital, Life, Design" Konferansı'nda Electronic Arts, Bad Company'den sonra sunacağı bir sonraki Battlefield projesini de duyurdu. Yeni oyun Battlefield: Heroes ismiyle çıkacak ve EA'nın "Play 4 Free" olarak lanse edilecek yeni bir pazarlama modelini de beraberinde getirecek. DICE'in bu yaz yapımını tamamlayacağı oyun, resmi internet sitesinden ücretsiz olarak indirilebilecek. Oyundan elde edilecek gelir, tamamıyla oyun içi reklamlar ve mikro ödemeler üzerine kurulu olacak. Oyunun yapımcıları sistem üzerinden, (ücretli ya da ücretsiz) sürekli olarak içerik sağlayacaklar. Team Fortress 2 tadında, karikatürize edilmiş bir tasarım ile karşımıza çıkacak olan Battlefield: Heroes'u yakın takibe almış bulunmaktayız.





FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Posta kutumu iyi dileklerle dolduran siz değerli LEVEL okurlarına çok teşekkür ederim. Tedavi sürecim biraz sancılı oldu ama artık tamamiyle iyileştim. Kara Boğa Legoel, tartan pistlere geri dönüyor!

Bu ay sizlere, ülkenizde geçirdiğim süreç boyunca gözlemlediğim bir sorundan söz etmek istiyorum. Bu sorunun tüm yeryüzünde geçerli olan evrensel tanımı şu: Küçük düşünmek. Türkiye'deki oyun sektörünün beklenen patlamayı bir türlü yapamamasının en büyük nedeni, sektörü bir şekilde sahiplenmiş olan birkaç firmanın günü kurtarmaya yönelik, küçük hesaplar peşinde koşması. Geleceğe ve sektöre ısındırmaya yönelik adımlar atmaya korkan "vizyonsuz" firmaların sayesinde, bir türlü ayağa kalkamayan bir oyun sektörümüz var. Gelişemeyen bu sektörün tüm sorumluluğunu tüketiciye atmak ise gerçek bir vurdumduymazlık örneği. Bir sektörün gelişmesi için önce talep ve bu talebi karşılamak için sermaye gerekir. Ben Türkiye'deyken talep de vardı, sermaye de... Ancak sektörün ayağa kalkabilmesi için gerekli olan en önemli unsur sermaye sahiplerinde yoktu: Vizyon. Bir iş sektöründeki tüm unsurları bir arada tutan "mukoza tabakası" olarak görebilirsiniz, vizyon sahibi olmayı. İthalatçı-perakendeciler, son kullanıcıya hizmet veren mağazalar, medya ve oyuncular arasındaki nöron bağlarını güçlendirecek olan en önemli unsur "vizyon sahibi" olmaktır. Fakat görünen o ki sermaye sahiplerinin "kısa süre içinde büyük para kazanma hevesleri", Türkiye'deki oyun sektörünü baltalıyor. Ne var ki gözden kaçırıldıkları çok önemli bir şey var: Geleceğe yatırım yapmak, "sektörün bütçesini genişletmek" demektir. Bütçe genişlediği zaman da sektörde dönen sıcak para miktarı artacaktır. Bu sayede tüketiciler, kullandıkları ürünleri benimseyip ürün bilincini yakalayacaklardır. Dolayısıyla firmaların kazandıkları para da orta vadede beklenmedik şekilde artış gösterecektir. Ne var ki kimse elini taşın altına koymuyor; firmalar üç günlük hesaplarla, Mısır Çarşısı'ndaki halıcılar gibi davranıyor. Dünya'da büyük firmaların, keselerinin ağzlarını sonuna kadar açtığı, oyunculara akıl almaz tecrübeler yaşattığı bir sektöre adeta "meyve satmak" mantığıyla yaklaşıyor Türkiye'deki oyun firmaları. Doğal olarak, oyun ve donanım fiyatları, korsan pazarı ve ürün bilinçsizliği almış başını gidiyor. Türk oyuncular, oyun oynamanın hazasını içselleştiremiyor, "oyun" kavramını tüm anlamlarıyla duyumsamıyorlar. Üç günlük kar için bütün bir sektörü öldürmeye ve kişisel önyargılarla enerjiyi düşürmeye hiç gerek yok. İnsanlar zevkleri ve hobileri için yaşarlarken, Türk oyuncularını bir naylonun içinde oyun almaya mahkum etmenin hiçbir mantığı yok. En kısa sürede gereken adımlar atılmalı; para odaklı değil, "sektörü geliştirme" odaklı çalışılmalı. Kimse sektörü bu şekilde kabullenmek zorunda değil. Dünya'da insanlar "oyun" kavramını, dergisiyle, müziğiyle veya etkinliğiyle yaşarlarken Türk oyuncusu neden mahrumiyete mahkum kalsın? Türk oyun sektörünün içindeki herkes kendine gelsin ve Türk oyuncusunu içinde bulunduğu bu bataktan kurtarsın.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

gerçek. Battlefield: Bad Company, bize daha önce denenmiş ama pek de başarılı olunamamış bir teknolojiyi yeniden tasarlayıp sunarak oyunlardaki önemli bir boşluğu doldurmaya çalışacak: Bildiğiniz gibi oyunlarda ayak basabileceğimiz alanlar, genellikle "yıkılmaz" duvarlar ile sınırlıdır. Yıkabildiklerimiz ise sadece karakterlerden, araçlardan ya da en iyimser haliyle mekanda yer alan mobilya ve ekipmanlardan ibarettir.

"Ordu bize savaşmak için bir neden vermişti... Ancak biz daha iyi bir neden bulduk"

DICE ise oyunlardaki bu "sınır" olayına bir son vermek istemesine, yeni Battlefield oyununda ekranda gördüklerimizin %90'ını parçalayabileceğimizin müjdesini verdi. Bad Company'de duvarlar, binalar, su depoları, ağaçlar, kısacası her şey parçalanabilir olacak. Bu özellik hem oyunu daha eğlenceli kılacak, hem de oyun stratejinizi çeşitlendirebilme avantajı sağlayacak. Kısacası, düşmana ulaşmak için izleyeceğimiz yol tamamen sizin hayal gücünüze bırakılacak; yani FPS oyunlarını sadece bir shotgun'la oynayıp bitirenler için artık "diğer silahları" da deneme zamanı geldi.

O elindeki silahla...> Bad Company'nin bir de hikayesi var elbette

ki. Oyunun fragmanında yer alan şu sözler bize hikaye hakkında gerekli tüm bilgiyi veriyor: "Ordu bize savaşmak için bir neden vermişti... Ancak biz daha iyi bir neden bulduk." Bu sözler söylediği sırada ise yerde yuvarlanmakta olan bir el bombası, koca bir altın külçesine çarparak duruyor. Evet, Bad Company'de savaşın asıl amacını bir kenara koyan ve altın derdine düşen askerler olarak kendi savaşımızı vereceğiz. Sıradan askerlerin hikayelerinin mizahi bir dille anlatılacağı, sıra dışı bir oyunla karşı karşıya olacağız. Biz, Preston Marlowe isimli bir Amerikan

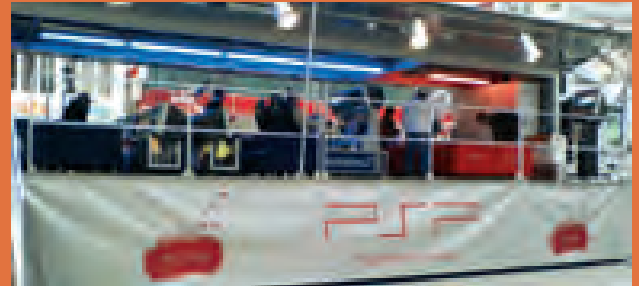
askerini yöneteceğiz; takım arkadaşlarımız ise Sarge, Haggard ve Sweetwater gibi "yarma"lardan oluşacak. Mekan olarak Doğu Avrupa, Rusya ve Ortadoğu'da konuşlanacak olan oyunda, her

karakterin farklı bir hikayesi bulunacak. Oyunun tek kişilik modu, -sorgusuz sualsiz- önünüze çıkan düşmanları ve tabii ki ekrandakilerin %90'ını yok etmeye odaklı, düz bir kurguya sahip olacak. Ancak, oyunun yapımcıları asıl şovun multiplayer modda yaşanacağını ekliyorlar. Bad Company, aynı anda 24 kişinin online ortamda kapışabilmesine olanak tanıyacak.

...nereye gidiyorsun?> Battlefield: Bad Company, piyasanın FPS'lerle çalkalandığı bir dönemde risk alarak piyasaya çıkacak. Oyunun başarılı olması için fark yaratması gerektiği bir gerçek; DICE bu farkı, sunacağı yeni "yıkım teknolojisi"yle, değişik taktik yapılarıyla, atmosferiyle ve sıra dışı hikayesiyle yaratmaya çalışacak. Bad Company, bu vaatleriyle gerçekten merak uyandırıyor. ☺

Bad Company ile Battlefield serisi yeni nesil konsollara taşınıyor. Oyun, Frostbite adlı fizik motorunu kullanarak, bize oyun haritalarını %90 oranında yıkabilme imkanı tanıyacak. Oyun, daha piyasaya çıkmadan bu özelliğiyle gündeme damgasını vurdu; çıktuktan sonra neler olacağını hep beraber göreceğiz.

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



Resimde gördüğümüz araç, çeşitli etkinlikler için hazırlanmış olan ve yıllardır Amerika'yı, Avrupa'yı ve Uzak Doğu'yu arşınlayan PlayStation tırı. Bu tırla "taşınanlar" arasında; dünyaca ünlü sanatçıların verdikleri konserler, ünlü sporcuların gösterileri, çeşitli extreme spor şovları, oyunlar ve tabii ki PlayStation donanımları vardı. "Oyun oynama" kavramı; monitörlerden, TV'lerden, fare ve klavyelerden çıktı ve artık tam anlamıyla evrensel bir şova dönüştü. İşte Türk firmalarının anlayamadığı nokta tam da bu: "Satış yapmak" her şey demek değil; asıl önemli olan insanlara "oyun oynamayı" anlatmak. Sonrasında para, kendiliğinden gelecektir.

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU YAZAN FURKAN FARUK AKINCI

MIRROR'S EDGE

Karanlıkta ilerleyen milyonlarca oyuncu... Hepsi soluksuzca "yenilik" bekliyor oyun yapımcılarından. En sonunda birileri çıkıp sıkıntıdan patlamış olan bu grubu dürtmeye başlıyor, aynanın "keskin" tarafını kullanarak. Peki ya siz... Bu kırık aynada kendinizle yüzleşmeye hazır mısınız? ⇨

İLK DEFA VE
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
SADECE LEVEL'DA

YAPIM DICE

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008

WEB www.ea.com





Saat 00.41... Trendeyim. Yaklaşık bir saatir etrafımdaki insanların hareketlerini gözlemliyorum; eğiliyor, doğruluyor, yürürken sendeliyor, beyinlerinin sınırları ile algılarını sınıyor, kısacası "insan" olmanın fiziki yükümlülüklerini yerine getiriyorlar. Kimi, çantasını yerleştirirken omurlarını yüksekliğe göre ayarlıyor; kimi, koltuğunu geriye doğru yatırırken bacaklarından destek alıyor; kimi ise elindeki içeceği dökmek için bedenini şekilden şekle sokuyor. Kısacası, herkes beden hareketlerini, hayatı duyumsamak için kullanıyor. Bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde...

Hayatı first person kamerasından yaşadığımız göre, sanal

"Konforlu bir yaşam için özgürlüğünüzden ne kadar ödün verebilirsiniz?"

alemdede "gerçeğe" en fazla yaklaşabilen oyun türü FPS olsa gerek. Ne var ki şu ana kadar piyasaya çıkan FPS'lerin ne denli interaktif olduğu tartışılır. Bu durum, söz konusu "beden hareketleri" olduğu zaman daha fazla göze batıyor; bir FPS oyununda, ana karakterin yapabildiklerini dikkate aldığımızda koşma, zıplama ya da eğilme gibi hareketlerin aslında ne kadar yüzeysel bir şekilde oyuna aktarıldığını görebiliyoruz. Üstelik, karakteri, belirli beden hareketlerine atanmış olan tuşlarla yönlendirmeye çalıştığımız zaman, onu sadece düz bir hat üzerinde hareket ettirmek zorunda kalıyoruz. Örneğin, koşmak bile kamera hızının

ikiye katlanması ile ifade ediliyor FPS oyunlarında. Koşarken, karakterin ne ayakları yere daha güçlü basıyor, ne kolları iki yana açılıp ritmik bir şekilde havayı yarıyor, ne de görüş açısı değişim gösteriyor.

İşte, bugüne değin hiçbir FPS'nin başaramadığını Mirror's Edge başarma iddiasında: Fiziksel bir beden algısı yaratarak hareketleri gerçekçi kılmak, beden varlığını oyuncuya hissettirmek ve ona "havada süzülen bir silah görüntüsü"nden fazlasını vermek. Yapımcı Owen O'Brien, "İlk başta herkes, 'Tamam; bu harika bir fikir ama işe yaramayacak' diyordu. O güne değin birçok kişi bunu deneyip başarılı olamamıştı ancak elimizde gerçekten yaratıcı fikirler vardı ve en sonunda, bunları harmanlayıp çalışır hale getirmeyi başardık. Oyuncuların daha önce FPS türünde görülmemiş olan bir hareket serbestliğine sahip olmalarını sağlayacağız. Kısacası, Prince of Persia'nın TPS'de başardığını, biz FPS'de başardık." diyor.

Oyunun bir diğer yapımcısı olan Tom Farrer ise, "FPS oyunlarında odak noktası, her zaman için 'silah' oldu. Garip bir şekilde kimse hareketlere odaklanmadı; karakteri nasıl hareket ettirdiğiniz hiçbir zaman önemsenmedi. Bizse beden hareketlerindeki gerçekliği yakalamak ve bunu olabilecek en akıcı şekilde resmetmek istedik." diyerek O'Brien'in sözlerinin altını çiziyor.

O'Brien, oyunu "silahlar"ın yerine "karakter" in üzerine kurduklarını belirtiyor ve ekliyor: "Karakterin hareket ettiğini oyuncuya hissettirmek için bir beden hissiyatı yaratmak ve kamerayı 'organik' kılmak gerekiyordu. Oyundaki karakterin gerçekten 'siz' olduğunu hissetmeliydiniz. Ekrandaki her ne ise akıcı ve gerçekçi görünmeliydi. Yani daha büyük ve yıkıcı silahlar üzerine değil;

karakterin bedeni üzerine kafa yormayı tercih ettik."

Hepimiz bu çarkın birer

dışlısıyız> Bu "fikir tarlası"nda yetişen ürünleri toplayıp lezzetli bir yemek haline getirecek olan kişi ise şüphesiz ki Tobias Dahl. (Kendisi animasyonları hazırlıyor.) Akıcılık, estetik ve gerçekçilik arasındaki o hassas dengeyi sağlayacak kişi olan Dahl, bugüne kadar modellemelerde kullanılan poligon tekniklerinin artık farklı bakış açılarıyla yorumlanması gerektiğini düşünüyor. "Bugüne değin FPS oyunlarda, silahlara her zaman daha fazla sayıda poligon ayrıldı.

AYDINLIK TARAF

- ☑ **FPS tanımını değiştirecek olan devrimsel özellikler**
- ☑ **Konu aktarımı ve sunum bütünlüğü**
- ☑ **Güçlü alt metinler**
- ☑ **Her şeyiyle devrimsel olması**

KARANLIK TARAF

- ☑ **DICE'in çok şey deneyip az şey başarabilme ihtimali**



oyunlarda olduğu gibi başrolde değil; Mirror's Edge'in silahları sadece birer araç. "Bu oyunu bir shooter olarak değil; bir aksiyon / adventure olarak konumlandırıyorsak odak noktası silah değil, karakter olmalı." diye yineliyor O'Brien ve devam ediyor: "Eğer 'FPS' kısaltmasının en önemli elemanı 'kişi' ise oyun, tamamiyle size ve hareketlerinize odaklanmalı."

Firma, tüm bu sözlerin oyuncuların kafalarını karıştıracağına farkında ancak oyun son halini alınca göreceksiniz ki karakterin yalnızca yürüyüşü bile akıl almaz derecede akıcı ve gerçekçi olacak. Tüm FPS oyunlarında -ayaklar görünsün ya da görünmesin- karakterimiz havada süzülüyormuş gibi hareket eder. Karakterin bacakları ya da ayakları bir ağırlık merkezine sahip olmadığından, yürüdüğümüzü ve hareket ettiğimizi hissedemeyiz. Yine aynı sebeple bedenimizin sınırlarını algılamakta güçlük çekeriz. İşte DICE, bu noksanı gidermek için beden hareket noktalarına ağırlık merkezleri yerleştirmiş. Bu sayede yürürken bile ayakların yere temas ettiğini hissedebiliyorsunuz. Koşmaya başladığınız zaman ise kamera gerçekçi bir hızla hareketlenmeye başlıyor ve kollarınızın bedeninizin iki yanında hareket etmeye başladığını görebiliyorsunuz. Ardından, koşma temponuza göre akıcı bir şekilde artan adım seslerini duymaya başlıyorsunuz. Tüm bunlar art arda dizilince gerçekten sinir ve kas sistemine sahip olan bir bedene hükmettiğinizi hissediyorsunuz. "Oyuncunun gerçekten koştuğunu ve koşarken kademeli olarak hızlandığını hissetmesini istiyorduk. Bu, üzerinde ilk çalıştığımız şeydi." diyor O'Brien. Bu, ekran görüntülerinden de açıkça anlaşılıyor.

Merak, lezzetli bir baharattır> Taşların yerine oturması için diğer birçok oyunda olduğu gibi Mirror's Edge'de de blur efekti kullanılmış ve beden hareketlerinin tüm ayrıntıları, çeşitli ses ve görüntü efektleriyle desteklenmiş. Örneğin, hızlı bir şekilde hareket ederken eğilmek isterseniz; karakter, eğilerek yerde kaymaya başlıyor ve ayakları öne doğru çıkıyor. Kapanmakta olan bir kapıdan -mesela, garaj kapısından- son anda geçerken kullanabileceğiniz bu hareket sırasında, hareket hissiyatının pekişmesi için kameranın dinamik bir şekilde sarsılması ve kayarken çıkan seslerin son derece gerçekçi olması sağlanmış.

Oyundaki tüm bedensel manevralar, karakterin atletik yeteneklerini ortaya çıkarmak için kullanılacak. (Elbette

ki karakterin içinde bulunduğu çevre etkileşimden yoksun ya da dar olsaydı, DICE beden hareketlerine bu denli yoğunlaşmaya cesaret edemezdi.) Tüm beden hareketlerini birbirlerine bağlayabiliyor ve türlü akrobatik hareketler yapabiliyorsunuz. "Bu oyunun şehirde geçmesini istedik." diyor O'Brien ve açıklıyor: "Geliştirme sürecinin başlarında, oyunun askeri ortamlardan ve açık arazi savaşlarından uzak olmasını istedik; karakteri şehrin içinde serbest bırakmalıydık. Oyun için 'dikey' bir şehir tasarladık. Eminiz ki insanlar sadece yürümek ya da koşmak için bile bu şehirde bulunmak isteyecekler. Oyunda ayrıca, duvar koşuları yapabilecek ve yüksek binaların tepelerinde cirit atabileceksiniz." Bu sözlerin klasik ve boş "yapımcı iddiaları" gibi algılanabileceği →



Bu türe dahil olan oyunlarda ya ana karakterin elleri yoktu ya da bir poligon çöplüğünden ibaretti. Biz, projenin başından beri ellere odaklanmıştık; damarlara ve -pozisyona göre şekil alan- parmak boğumlarına sahip olan eller yarattık. Sıradan bir FPS oyununda eller için en fazla 30 farklı animasyon kullanılırken, biz bu sayıyı -şimdilik- 300'e kadar çıkardık." diyerek konuya açıklık getiriyor Tobias Dahl.

Elbette ki oyunda silahlar var ancak diğer

OTOKRASİ

Antik çağlarda "diktatör" kavramı, devletin içinde yaşanan sorunların çözüme kavuşturulamaması nedeniyle; senatörlerin, yetkinin tek kişide toplanmasına karar vermeleri ile ortaya çıkmıştır. Diktatör, devletin çıkarları doğrultusunda birtakım keskin kararlar alıp yönetimi düzlüğe çıkardıktan sonra, etik olarak, yönetimi tekrar halka ve senatoya bırakmak ile yükümlüdür. Monarşinin bir uzantısı olan otokrasî ise "yönetimin kişi tarafından ele geçirilmesi" durumudur. Yani yönetim, miras yoluyla kişiye kalmaz. Bu rejimin temel özelliği, yönetimin halk adına karar vermesidir ve halka, iyi ve doğru olanın dayatılmasıdır.



İşte, temiz ve düzenli bir şehir manzarası... Binalar o denli yüksek ve sokaklar o kadar dikkatli bir şekilde izleniyor ki şehrin tüm suç örgütleri, binaların çatılarında faaliyet gösteriyor.

nin farkında olduğunu belirten O'Brien, buna karşın "Bu oyunu oynadığınız zaman FPS türüne olan bakışınız bütünüyle değişecek; artık herhangi bir engelle karşılaştığınızda başka yollar aramayacaksınız. Engelleri değil; oyunda ilerlemek için karşınıza çıkan fırsatları görmeye başlayacaksınız." diyor.

Hareketlerin birbirlerine bağlanması, işin yetenek gerektiren kısmı. Örneğin, bir çatının tepesinde koşarken, aşağıya düzgün bir şekilde inip hızınızı koruyarak koşuya devam etmek elinizde fakat karakterinizin reflekslerini kontrol edemezseniz

"Güçlü bir dişi karakter yaratmak istedik. Efsanevi göğüslere ve akıl almaz bir seksapele sahip olmayan ama atletik, güçlü ve gerçekçi bir dişi karakter..."

ve hareketleri birbirlerine doğru bir şekilde bağlamazsanız karakteriniz; sendeleyecek, düşecek veya yavaşlayacak. Durumu örneklemek için bir de "engel" konusunu açalım: FPS oyunlarında bugüne değin "geçilemez" olan yüksek duvarlar, Mirror's Edge dünyasında geçilebiliyor; belirli bir hızla duvara yaklaştığınız zaman, karakteriniz kolunu duvarın üzerine koyarak destek alıyor ve duvarı aşıyor. Karakterin hızını koruyarak hareketleri birbirlerine bağlamak, oynanış sisteminin temelini oluşturuyor. Karakterinizin ortalama hızı ise kullanabileceğiniz Reaction Time miktarını belirliyor. Bu özellik, oyunu yavaşlatarak fazla sayıda hareketi seri bir şekilde ve aynı anda yapmanıza olanak sağlıyor. Örneğin, son hızla sizi kovalayan düşmanlardan kaçarken yüksek bir binanın çatısından atlayıp Reaction Time'i aktif hale

Faith aniden hızlanınca ekranı blur efekti kaplayacak.



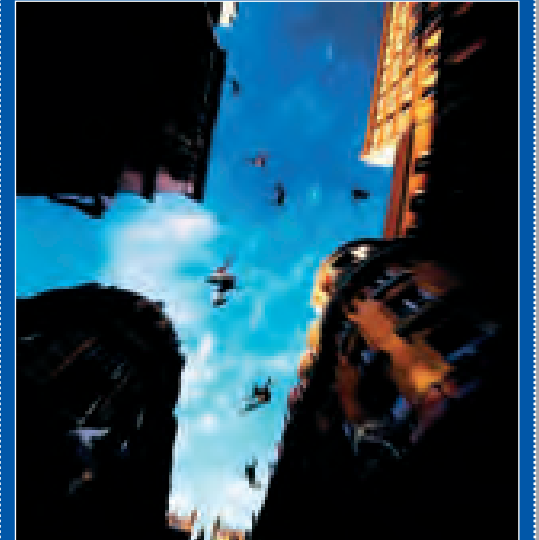
getirebiliyor ve sırt üstü bir şekilde aşağıya düşerken düşmanların anlamsız bakışları altında silahınızı çekerek onları teker teker avlayabiliyorsunuz. Ardından, sağlam bir şekilde yere inip kaçmaya devam ediyorsunuz. Her ne kadar tanıdık bir özellik olsa da Reaction Time, birçok durumda size yardımcı olacak ve oyuna sinematik bir hava kazandıracak. "Bu özelliğin kontrol

sistemine nasıl yansıtacağı önemliydi. Hareket kontrollerinin birbirlerine yakın olması gerektiğini düşündük. Tüm bu hareketleri yaparken, parmakların birbirlerinden fazla uzaklaşmaması gerekiyordu. Bir yandan bedensel manevraları yapmak, diğer yandan nişan alma eylemini kolaylaştırmak için, kontrol şeması birbirlerine yakın olan tuşlarla oluşturuldu." diyerek oyuncuların bu konuyla ilgili endişelerini gideriyor Ferrer. Örneğin, -oyun çıkana kadar herhangi bir değişiklik olmazsa- oyunda bir "tutunma" tuşu bulunmayacak; onun yerine oynanış sisteminin içine yedirilmiş olan Kenar Algılama Sistemi (Edge Detection System) ile karakteriniz, gerekli olan hamleyi, seçtiğiniz kontrol konfigürasyonuna göre otomatik olarak yapacak. Zıplama tuşu, "genel manevra" tuşu olarak atanmış durumda; duvardan duvara atlama ve keskin dönüş gibi hareketler, bu tuş ile yapılacak. Aggression tuşu ise hem silah kullanıp ateş etmeye, hem de hızla ilerlerken kapıları kırmaya yarar.

Sonsuzluğa koşmak > Tahmin edileceğiniz gibi oyundaki "çatışma" mantığı, silahlı çatışmalardan çok "hareket"e dayanıyor. "Düşmanlar ağır zırhlarla donatılmış durumdadır. Haliyle, elinizdeki pistolla bu adamlara karşı etkili olmanız pek mümkün değil. Oyunun çatışma mantığını bu

şekilde temellendirdiğimiz için çatışmalara 'hareket' unsurunu yedirmeye çalıştık; düşmanlardan akıcı ve akrobatik hareketlerle kaçmak, onların işini zorlaştıracaktır. Bir diğer yol, düşmanların silahlarını çalıp bu silahları onlara karşı kullanmak. Bu büyük silahlara "geçici power-up"lar olarak bakıyoruz çünkü bu silahları aldığımız zaman hareket kabiliyetiniz önemli ölçüde düşüyor. Buna karşılık, ateş gücünüz artıyor. Elinizde kocaman bir

YAMAKASI



Yerçekimi ya da polis... Mirror's Edge'in, kanunlara inanmayan bir grup gencin hikayesinin anlatıldığı Yamakasi adlı filmde etkilendiği açık. Polisler tarafından nefret edilen ve kendilerini "modern zaman samurayları" olarak tanımlayan bu gençler, çatılarda ölüme meydan okuyorlardı. Onlar için her "girilmez" ya da "yasak bölge" uyarısı, yeni bir "meydan okuma" bahanesiydi. Kendilerini akıl almaz yüksekliklerden aşağıya bırakan bu adrenalin bağımlıları, "ölümsüz" olduklarına inanıyorlardı ve her şey inandıkları gibi gidiyordu. Ta ki içlerinden biri ağır bir şekilde yaralanana kadar... Sadece tek şey onu kurtarabilirdi; ailesinin parasının asla yetmeyeceği bir ameliyat...

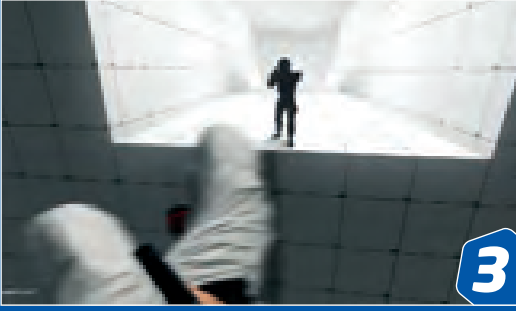
NEFES KESEN ANLAR



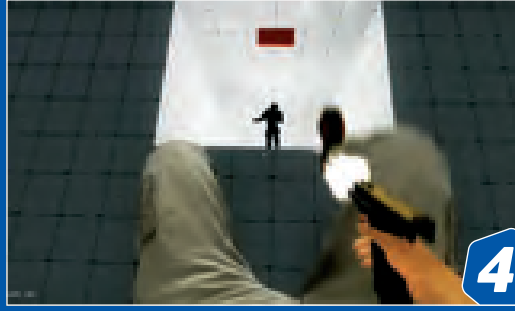
Ensenizde polislerin nefeslerini hissediyorsunuz. Bedeninizin tüm gücünü kaçırmak ve paçanızı kurtarmak için kullanırken son anda boşluğa atlanmanız gerektiğini fark ediyorsunuz...



...Kıvrak bedeniniz sizi tehlikeli biri kılıyor. Son anda, koridorun sonundan, tüm gücünüzle kendinizi ileriye doğru atıyorsunuz. Ağır zırhı nedeniyle aşağıya atılamayan bir polis, size ateş açmaya başlıyor.



...Havada süzülürken -tüm esnekliğinizi kullanarak- yüzünüzü, uçmakta olduğunuz yönün tam tersine çeviriyorsunuz. Karşınıza aldığınız polis, bir yandan şaşkın bir halde size bakarken, diğer yandan can havliyle ateş etmeye devam ediyor. Bu sırada silahınıza davranıyorsunuz...



... Ve zemine doğru yol alırken polise ateş etmeye başlıyorsunuz. Polisin sizi vuramayacağı bir noktada saydırdığımız kurşunlar, ona gereken dersi veriyor.

metropolü resmediyor Mirror's Edge. "Yarattığımız şehir, bir doğu-batı melezi ve oldukça temiz ve çekici bir görünüme sahip. Yaşamak için epey uygun bir yer gibi görünüyor. İnsanlar mutlu ve suç oranı yok denilebilecek kadar az. 'Neredeyse ütopyik bir şehir' diyebilirim. Şehrin bu denli çağdaş ve modern olmasının sebebi ise elbette ki aşırı kontrol altında olması ve baskıyla yönetilmesi. Sistemin bir parçası olmaktan yana bir şikayetiniz yoksa, bu şehir size çok uygun bir yer." diyerek oyunun geçtiği şehrin ayrıntılarını da paylaşıyor bizle O'Brien. Şehrin karakteristik özelliği olan "temiz görünüm", aynı zamanda sosyal hayatın "duygusuz" olduğunu anlatıyor. Bahsettiğimiz sosyal güvenliği sağlamaya çalışırken, duygularını ve duygularını öldürmüş olan bir şehir... Sakinlerinin maddi - manevi huzurlarının sağlandığı ve ekonomik sistemin devamlılığı için özgürlük hissiyatının neredeyse yok edildiği bir yaşayış şekli hakim Mirror's Edge dünyasına. "Evet, Mirror's Edge şehri, kurgusal bir şehir ama günümüzde de var olabilecek bir şehir. Biz sadece günümüzün sosyal yapısını aldık ve bu yapının bazı kısımlarını biraz abarttık. Hatta günümüzde bazı şehirler bu hale gelmeye başladı bile. Mirror's Edge dünyasında kurguladığımız sosyo-ekonomik yapının içinde; kimi taşkınlara sadece çok zenginlerin alabileceği lisanslarla satın alınabilmesi ve bu sayede taşıt kullanımının çok sınırlı olması; internet ve telefon konuşmalarının takip ediliyor olması ve sokaklarda sürekli olarak para-militer görünümüne polislerin devriye geziyor olmaları gibi dinamikler var.

Assault Rifle varken akrobatik hareketler yapamazsınız, öyle değil mi?" diyerek oyunun savaş mantığını özetlemeye çalışıyor, yapımcı Ferrer.

Oyunun binlerce düşmanı haklamak ya da onlardan kaçmak üzerine kurulu olmadığı açık; ne var ki Mirror's Edge'deki düşmanlar önemli birer tehdit unsuru. Bu yüzden baruttan çok kas enerjisine ihtiyaç duyacağınız kesin. Ferrer, "Diğer FPS oyunlarında düşmanlarınıza yönlendirilir ve önünüzü açmak zorunda kalırsınız. Biz bu sistemin yerini "kaçış" sistemi ile değiştirmek istedik; düşmanlar kesinlikle sadece öldürülmek için orada değiller." diyor ve O'Brien, onu destekliyor: "Sayıca sizden çok üstünler ve her zaman peşinizde olacaklar; doğal olarak her an kaçmanız gerekecek."

Oyunun temelini oluşturan akıcı, akrobatik hareketler -kaçınılmaz olarak- bu hareketlere izin veren bir alan gerektiriyor. "Şehir düzlemi"ni yaratma aşamasında en zor olan şey, hiç kuşku yok ki oynanabilirlik dengesini sağlamak. Şayet oyun, oyuncuyu yönlendiren ve sürükleyen bir harita ya da haritalar içermezse, her şey boşa gidebilir. Yapımcılar da bunun farkında olacaklar ki hem açık uçlu ve ufku geniş olan bir harita tasarlamaya, (Bir gökdelenin çatısına çıkıp diğer gökdelenlerin ya da binaların çatılarına atlayabildiğinizi hayal edin.) hem de oyuncunun sürekli olarak asfaltta çakılmamasını sağlamaya; diğer bir deyişle, oynanabilirlik dengesini kurmaya çalışıyorlar. Bu dengeyi kurmak, FPS türüne yeni açılımlar kazandırmaktan daha zor bir iş olsa gerek. Yapımcıların gerçekleştirmek istedikleri bir diğer şey ise; arka planda "çalışan" hikayeyi, oyuncuya, oyun devam ederken aktarabilmek. "Oyunun ana karakteri Faith, 'The Bourne' serisindeki Jason Bourne gibi kaçış rotalarını sezebiliyor. İşte Mirror's Edge'de vermek istediğimiz hissiyat bu. 'Dünya'yı ana karakterin gözlerinden görmek' demek, 'onun için önemsiz olan her şeyin arka planda kalması' demek. Karakterin her zaman hızlı bir şekilde hareket etmesini ve hangi seçeneklere sahip olduğunu bilmesini istiyoruz. Bu sebeple ana karakter için önemli olan her şey, görsel anlamda belirgin olacak." diyerek oyun dinamikleri hakkında biraz daha bilgilendiriyor bizi O'Brien. Oyuncunun "kaçış" sezgilerini uyandırabilmek için güvenli kaçış patikaları farklı renklerle belirtilirken, ölümcül rotalar ise

karanlık bırakılıyor.

Mirror's Edge'in birçok noktada diğer FPS oyunlarından ayrıldığı kesin. En dikkat çekici özelliği ise oyunun geçtiği şehir olsa gerek. Bir distopyayı resmetmek yerine, canlı ve stilize bir



PEKİ YA MULTIPLAYER...

DICE'in tek kişilik moda odaklandığını biliyoruz. Ekip, multiplayer mod konusunda ise şimdilik pek açık vermiyor. Buna rağmen oyunda iki kişilik bir co-op modunun yer alacağını öğrendik. Öte yandan, bazı oyuncuların polis tarafını seçip tek bir koşucuyu kovalayacakları bir mod da bulunacak. Tabii ki aynı zamanda bir oyuncu da koşucuyu seçecek. Yerden kurtulup kendimizi çatılarda akrobatik hareketler yaparken bulacağımız bu multiplayer modlarını oynamak epey eğlenceli olacağı benziyor.

➔ Hükümetler, halklarından korkmalıdır>

Elbette ki halkı korkutarak onun üzerinde bir otorite kurmak, bir hükümetin asla kullanmaması gereken bir yol. Bu konuda "Her ütopyada olduğu gibi yüzeyi kazımaya başlarsanız, altından bir dolu pislik çıkacaktır. Mirror's Edge dünyası da kokuşmuş politikacılar ve çürümüş polisler tarafından kontrol edilmekte. Bu insanlar, şehir halkını kendi çıkarları için yönlendirmekte. Oyun da ana fikrini buradan alıyor: 'Kutsal iyiliğin karşılığı, özgürlüğün bedel olarak ödenmesidir.' Bu, günümüzde yaşanan bir durum. Konforlu bir yaşam için özgürlüğünüzden ne kadar ödün verebilirsiniz?" diyor O'Brien.

Oyunun kahramanı elbette ki dönen dolapların ve bir hapis hayatı yaşadıklarının farkında. Bu nedenle sistemin dışında kalmayı tercih ediyor ve yeraltına çekilmektense çatılara çıkıyor ve işlenen suçlara dahil oluyor. Sokaklar yoğun bir şekilde izlendiği için Mirror's Edge dünyasındaki

suçlular, faaliyetlerini çatılarda sürdürüyorlar. İleri bir teknolojiye sahip olan "kanun koyucuları"nın aksine, düşük teknolojilerle bilgi aktarımı sağlayan suç şebekeleri, işlerini döndürebilmek için "koşucu" denilen hızlı kuryeleri kullanıyorlar. Koşucular da taşımak zorunda oldukları bilgileri, genellikle çatıları kullanarak hedeflerine ulaştırıyorlar. İşte biz de bir koşucu olan Faith'i canlandırıyoruz. Faith, suç dünyası ve baskıcı rejim arasında kalmış ve sürekli olarak ahlak değerlerini sorguluyor. Aslında o, tam bir anti-kahraman: "Güçlü bir dış karakter yaratmak istedik. Efsanevi göğüslere ve akıl almaz bir seksapele sahip olmayan ama atletik, güçlü ve gerçekçi bir dış karakter..."

DICE'in kolay bir yola girmediği çok açık. Tanıdık dinamikleri baştan kurgulamak gerçekten riskli bir iş. Ancak kesin olan bir şey daha var ki o da FPS oyunlarının gerçekten yeni bir nefese ihtiyaç duyuyor olması. "TPS türüne bakacak olursanız, bu türün FPS türüne göre çok daha fazla geliştiğini görebilirsiniz. Bizim yapmaya çalıştığımız şey ise gerçekten yaratıcı ve ilham verici. Onlarca tabuyu yıktık ve binlerce sorunun üstesinden geldik fakat yaptığımız şeyin FPS oyunları adına 'bir sonraki adım' olduğunu düşünüyoruz." diyerek kendisine ve ekibine ne kadar güvendiğini belli ediyor O'Brien.

Karşımızda duran oyun, gerçekten de sektör adına bir sonraki adımı atacak gibi görünüyor. Her şeyden önce, anlayışı ve algısı ana akımdan oldukça farklı olan bir yapımdan söz ediyoruz. Hissettirmek istedikleri, içerdiği mesajın ağırlığı ve bu mesajı çok farklı şekillerde vermeye çalışması ile Mirror's Edge, karanlıkta kalan tüm oyuncuları aynanın kırık ucu ile dürtüyor. Aynanın ardında neler olduğunu görmek için "sabır" kavramını her haliyle yaşamamız gerekecek. 🎮

Bir sesin aynı tonda, dakikalarca kulağınızı çalındığını düşünün; bir süre sonra algınızı yitirmeye başlar ve o sesi duymamaya başlarsınız. Mirror's Edge, uzun süre sonra farklı sesler çalmaya ve bizi kendimize getirmeye aday olan bir yapımdır. Daha da önemlisi, "bir sonraki adım"...

Temiz ve düzenli toplumun yaşam alanlarına küçük bir örnek... Adeta bir hapisaneyi andırıyor, değil mi?



NOKIA

Müzik seni anlatsın

Nokia 5610 XpressMusic

1GB hafıza kartının içinde 750'ye kadar şarkı saklayabilirsiniz.* Ayrıca 2.2 inç ekranında DVD kalitesinde video izlerken, 8x dijital yakınlaştırma özelliğine sahip 3.2 megapiksel kamerası ve çift flaşı ile her güzel anı görüntüleyebilirsiniz. Şimdi, dahili ses işlemcisinin sağladığı, o kusursuz müziğin içinde gezintiye çıkma zamanı...

*Buradaki kapasite hesaplanırken, 1 GB hafıza için şarkı başına 3 dakika 45 saniye ve 48 kbps eAAC+ (M4A) dosya biçimi temel alınmıştır.

FILM İÇİNDE OYUN

Oyunların birer sanat eseri olup olmadığı halen tartışılıyor. Bu tartışmalar sürerken, görsel sanatların günümüzdeki en güçlü temsilcisi olan sinema, oyunları "baharat" olarak kullanmaya devam ediyor; izlediğimiz birçok filmde, karakterlerin "bizden biri" olduklarını yansıtmak ve yaşadıkları hayatların sıradan olduğunu göstermek için oyun oynadıkları sahneler yer alıyor. Biz de bu sahneleri her gördüğümüzde hemen "Aa, bak, ne oynuyor?!" gibi tepkiler veriyor ve o an izlediğimiz filme -duygusal olarak- sıkı bir şekilde bağlanıyoruz. En son, Adam Sandler'ın başrol oynadığı Reign Over Me adlı filmde, Shadow of the Colossus'un yoğun bir şekilde boy göstermesi, sinema - oyun kardeşliğini pekiştirerek tüm medyanın dikkatini çekti. Biz de kayıtsız kalmadık ve sizler için, son 20 yıl içinde büyük ses getirmiş ve ünlü video oyunlarını konuk etmiş olan 15 filmi araştırdık, bulduk. İşte, filmlerin içlerindeki oyunlar...

BLOODSPORT

YÖNETMEN Newt Arnold
OYUNCULAR Jean-Claude Van Damme, Donald Gibb, Leah Ayres

TÜR Aksiyon

VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 1988

İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Karate Champ

Türkçe adı "Kan Sporü" olan film, Vam Damme'in, Türk gençliđi tarafından "efsane" olarak anılması sağlamıştır. Hatta bu filmden sonra, Van Damme'in hareketlerini taklit etmeye çalışan veletler, arkadaşlarının ya da kendilerinin bir taraflarını kırarak başlarını belaya sokmuşlardır. Bu naçizane -Ercan'ın ifadesiyle "naçisane"- filmin bir bölümünde, Van Damme, filmde arkadaşını canlandıran Donald Gibb ile iddiaya girer. Filmin temasına oldukça uygun olan Karate Champ'te (1984) galip gelen, iddiayı kazanacaktır. Türündeki ilk dövüş oyunu olan ve NES, Apple II, Commodore 64 platformları için hazırlanan Karate Champ'te kimin galip geldiđini tahmin etmek zor olmasa gerek: Van Damme. E.LiF



BACK TO THE FUTURE II

YÖNETMEN Robert Zemeckis

OYUNCULAR Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover

TÜR Bilim Kurgu

VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 1989

İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Wild Gunman

İlk olarak, Back to the Future (Geleceđe Dönüş) serisini izlemeyenleri esefle kınıyorum. Böylesine eğlenceli, öngörülül (Filmde geleceđe dair öngörülen çođu şey, şimdi hayatımızın bir parçası.) ve kaliteli bir bilim kurgu serisi daha çıkmadı karşımıza, Geleceđe Dönüş'ten beri.

Michael J. Fox'un büyük bir şöhrete kavuşmasını sağlayan Geleceđe Dönüş üçlemesinin ikincisinde, Fox'un canlandırdığı karakter Marty, kız arkadaşı ve Doktor Brown, emektar zaman makineleri ile 2015 yılına ışınlanırlar. O yılda, Marty'nin ezelden beri takıldığı kafede bir arcade makinesi, bir antika eşya gibi sergilenmektedir. Makinenin fişini takan Marty, unutulmaz oyunlardan biri olan Wild Gunman'ı oynamaya başlar. Ancak, Marty'nin etrafındaki bir grup "yeni nesil" genç, bu denli eski bir oyunu oynadığı için onu aşşılar.

Wild Gunman, aslında bir "arcade makinesi" oyunu değil; oyunun yapımcısı olan Nintendo, Geleceđe Dönüş II için tek ve özel bir versiyon hazırlamış. İyide etmiş zira bir oyunun reklamı daha iyi bir şekilde yapılamazdı. E.LiF

DAWN OF THE DEAD

YÖNETMEN George A. Romero
OYUNCULAR David Emge, Ken Foree, Scott Reiniger, Gaylen Ross

TÜR Korku / Drama

VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 1978

İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Night Driver, Star Trek, F-1, Sprint 2, Duck Shoot, Gun Fight

Night of the Living Dead ile sinema sektörüne yeni bir tür kazandıran G.A. Romero, bu filmin büyük ilgi görmesinden sonra, zombi kıyametinin yayılmasını konu alan bir devam filmi çekmişti: Dawn of the Dead.

Dört kişi, -zombilerden korunmak için- kendini, içinde arcade makinelerinin bulunduğu büyük bir alışveriş merkezine kapatır. Bu makinelerde yer alan ve dikkatli gözlerden kaçmayan oyunlar arasında, o dönemde altın günlerini yaşayan Duck Shoot da vardı ve kahramanlarımız, alışveriş (!) yapmaktan sıkıldıkları zaman bol bol Duck Shoot oynuyorlardı. Kısa bir süre sonra kendilerine saldıracak olan zombilerin kafalarını patlatmak için güzel bir talim yöntemi, değil mi? FARUK



TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY

YÖNETMEN James Cameron

OYUNCULAR Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick

TÜR Aksiyon / Bilim Kurgu

VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 1991

İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Missile Command ve After Burner

1984 yılında gösterime giren ilk Terminator filmi, tüm dünyayı salladıktan ve Arnold'ın kaslarını milyonlara tanıttıktan sonra bir devam filmi beklendi. Tam yedi yıl süren uzun bir bekleyişin ardından, 1991'de, Terminator 2: Judgement Day izleyicisiyle buluştu. Bu defa, yok edilmek istenen asıl hedef Linda Hamilton'un canlandırdığı Sarah değil; Sarah'ın yeni yetme ođlu John'dır. Her çocuk gibi oyunlara karşı zaafı olan John, arkadaşı Tim ile bir arcade salonuna gider. Arcade salonunda John, Missile Command'ı ve After Burner'ı iştahla oynar. Özellikle Missile Command, John'ın ileride askeri birliğe dahil olacağına ve oyunda gördüklerini gerçek hayatta gerçekleştireceğine dair bir gönderme niteliğindedir. (Hatırlarsanız, Atari imzalı Missile Command'de, savunduđunuz şehrin üzerine doğru inen füzeleri durdurmaya çalışıyordunuz.) Maaalesef, John'ın oyunlarla olan bu hoş ilişkisi, peşindeki azıllı "terminatör" T-1000 yüzünden yarıda kesilir. Bıraksaydın da çocuk oyununu bitirseydi be T-1000! E.LiF

ROBOCOP 2

YÖNETMEN Irvin Kershner

OYUNCULAR Peter Weller, Nancy Allen,

TÜR Bilim Kurgu / Macera

VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 1990

İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Bad Dudes, Midnight Resistance, Sly Spy, Dragon's Lair ve bazı Data East oyunları

Kimileri tarafından acımasızca eleştirilse de Robocop, bilim kurgu sinemasının önemli filmlerinden biridir. Acımasızca öldürülen bir polis memurunun kalan parçalarını, makine ve işlemci birimleri ile birleştiren D.P.D., ortaya geleceğin polisi olan Robocop'ı çıkarır. İlk filmde OCP şirketinin kirliliğini suya düşüren Robocop, ikinci filmde maalesef fena bir şekilde dağılıyordu.

Filmde, dönemin ünlü arcade oyunlarını yakalayabileceğiniz tonla sahne vardı; Bad Dudes ve Midnight Resistance gibi oyunlar, Data East firmasından çıkan Robocop serisi ile aynı türdeydi. Ve evet; filmde görülen tüm oyunlar Data East firmasına aitti. FARUK



JAWS

YÖNETMEN Steven Spielberg

OYUNCULAR Roy Scheider, Robert Shaw, Richard Dreyfuss, Lorraine Gary

TÜR Korku / Macera

VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 1975

İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Killer Shark

Jaws, uçsuz - bucaksız denizlerin derinliklerinden çıkıp devasa gövdesiyle beyaz perdede belirdiği andan bu yana kimsenin hayatı eskisi gibi olamadı. İnsanlar alıştıkları gibi denize giremez ve balığa çıkamaz oldular. Jaws, bir "büyük beyaz"ın modern topluma duyduğu öfkeyi ve bu devasa hayvan tarafından büyük bir vahşetle katledilen insanların öyküsünü anlatır.

New England'da bulunan ve muhteşem denizi, huzur veren atmosferi ile ün yapmış olan bir tatil beldesinin, Amity Adası'nın kana bulanış sahnelerinden hemen önce bir arcade salonu dikkatimizi çekiyor; kısa süreliğine ekranda kalan oyun, filme gönderme yapan Killer Shark. Hemen belirtelim: Killer Shark, silahla oynanan ilk oyunlarından biridir. FARUK



HITMAN

YÖNETMEN Xavier Gens

OYUNCULAR Timothy Olyphant, Dougray Scott, Olga Kurylenko

TÜR Aksiyon

VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 2007

İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Hitman: Blood Money

Bir filmin oyununun yapılmasına alışkınsınız. Oyunun filminin de... Ama oyundan uyarlanan bir filmin içinde orijinal oyunu görmeye alışkın değiliz. Double Dragon'un filminde bu yana, oyundan uyarlanmış olan hiçbir filmde, oyunun kendisine rastlamamıştık. Ta ki Hitman'e kadar...

Keskin bakışlarıyla genç kızlarımızı sarsan Timothy Olyphant'ın Agent 47'yi canlandırdığı filmde 47, peşin-deki polislerden kaçtığı sırada -pencereden- kaldığı otelin bir odasına dalar. Odada kalan iki çocuk, PS2'de Hitman: Blood Money oynamaktadır. Karşılarında kanlı - canlı Agent 47'yi gören çocukların nutukları tutulur ve bir 47'a, bir oyuna bakarak üzerlerindeki şaşkınlığı atmaya çalışırlar. 47 ise sakinliğini muhafaza ederek kaçışına devam eder. Sanallüğün içinde bir başka sanallüğün söz konusu olduğu bu kareler, belki de bir oyun filminde yer alabilecek en manidar sahneyi oluşturuyor. ELİF



MALLRATS

YÖNETMEN Kevin Smith

OYUNCULAR Shannen Doherty, Jeremy London, Jason Lee, Ben Affleck

TÜR Romantik Komedi

VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 1995

İÇERDİĞİ OYUN(LAR) NHL All Star Hockey

Bazı yönetmen ve filmler sadece belirli bir kesim tarafından bilinir ve bu sınırlı kesim tarafından sevilir. İşte, Kevin Smith ve onun filmleri bu tür yönetmen ve filmlere çok iyi bir örnek; Smith'in bütün filmleri, Amerika'nın bağımsız komedi filmleri arasında ilk sıralarda yer alıyor. Özellikle Dogma ve Clerks, farklı mizah anlayışıyla büyük beğeni topladı. Genelde yakın arkadaşlarına filmlerinde rol vermeyi tercih eden Smith'in favori oyuncularını -CNBC-e'de yayınlanan My Name is Earl dizisinin tanıdığımız- Jason Lee ve Ethan Suplee; Ben Affleck, Jason Mewes, Jeff Anderson ve Brian O'Halloran'dır. ("Hatta bütün filmlerini bu kadroyla çeker" diyebiliriz.) Smith'in en çok tanınan filmi olan Mallrats'ta da bu kadrodaki isimlerin çoğu mevcut. Bir oyun bağımlısı olan Brody'yi canlandıran Jason Lee gibi...

Yönetmen Smith, EA'nın NHL serisinin bir fanatigi olduğu için filmde de bu oyunun oynanmasını istemiş ancak EA ile lisans anlaşması yapamamış. Bu yüzden Brody, çoğu sahnede SEGA'nın NHL All Star Hockey oyununu etrafa salyalar saçarak oynar. İşin kötü tarafı ise, kız arkadaşının, sürekli olarak oyun oynadığı için Brody'yi terk etmesi. ELİF



THE THING

YÖNETMEN John Carpenter
OYUNCULAR Kurt Russell, Wilford Brimley, T.K. Carter, David Clennon
TÜR Korku / Bilim Kurgu
VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 1982
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Asteroids Deluxe

-30'dan yukarıya çıkmayan hava sıcaklığı, korku, endişe, panik ve paranoya... Antarktika'da bulunan bir araştırma ekibi, kazılar sırasında garip bir "nesne"ye rastlar. O andan sonra, içine tıklamak zorunda kaldıkları küçük testiste; kimin doğru, kimin yalan söylediğini bulmaya ve karşısındaki kişilerin gerçekten o kişiler olup olmadığını anlamaya çalışacaklardır.
 Filmin küçük bir sahnesinde, o yılların popüler oyunlarından biri olan Asteroids Deluxe'ün oynandığını görebiliyoruz. Asteroidlerin en büyüğünün kendi kafalarına düşeceğinden bahber, oyun oynuyorlar. Hayat ne kadar da acımasız, değil mi? FARUK



REIGN OVER ME

YÖNETMEN Mike Binder
OYUNCULAR Adam Sandler, Don Cheadle, Jada Pinkett Smith, Liv Tyler
TÜR Dram
VİZYONA GİRDİĞİ TARİH 2007
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Shadow of the Colossus

Ve geldik, dosya konumuzun en önemli filmine. Adam Sandler'ı Anger Management ve Punch Drunk Love adlı filmlerde izleyenler, onun psikolojik rahatsızlıkları olan karakterleri canlandırma konusunda ne kadar yetenekli olduğunu biliyor olmalılar. Bunu yalnızca izleyiciler değil; Mike Binder da fark etmiş olacak ki Reign Over Me için Sandler'dan bir kez daha benzer bir role soyunmasını istedi.
 Karısını ve kızlarını 11 Eylül saldırılarında kaybettikten sonra tüm ruhsal dengesini yitiren Charlie Fineman'ı canlandıran Sandler'ın sığındığı tek bir dünya vardır: Shadow of the Colossus'un dünyası. Evine kapanıp saatlerce bu oyunu oynayan Charlie ile oyundaki devler arasında bir bağ vardır. Oyundaki devlerin, aldıkları darbe-lerden sonra sürekli olarak toparlanmaya çalışmaları ancak sonunda her zaman yere devrilmeleri, Charlie'nin iç dünyasında yaşadıklarını yansıtır. Açıkçası, bu kadar çok sevdiğimiz bir oyunun bir filmde bu kadar yoğun ve anlamlı bir şekilde kullanılması bizi epey duygulandırdı. Medya için de yeni bir boyut olan bu "video oyunu - film karakteri" ilişkisi, tahmin ediyoruz ki izleyeceğimiz yeni filmlerde de sık sık kullanılacak. ELİF

VE DİĞERLERİ

Airheads - 1995
Captain America
Arthur - 1981
Lunar Lander
Arthur 2: On the Rocks - 1988
Millipede
Bean - 1997
Ms. Pac-Man
Benchwarmers, The - 2006
Ms. Pac-Man, Gorf, Asteroids, Ms Pac-Man
Beneath the Valley of Ultravixens - 1979
Pong
Big - 1988
Defender, Out Run, Spy Hunter
Body Double - 1984
Centipede
Brother From Another Planet, The - 1984
Pole Position
Bully - 2001
Mortal Kombat
China O'Brien - 1990
Asteroids
 City Hunter - 1992
 Street Fighter II
Click - 2006
Donkey Kong, Outrun
Clockers - 1995
Virtua Fighter
Comic Book Villains - 2002
Killer Instinct
Crow, The - 1994
Kangaroo
Death Wish 4: The Crackdown - 1987
Gravitar, Thayer's Quest, Tempest, Tron, Centipede
Doom Generation, The - 1995
Mortal Kombat
Dude, Where's My Car? - 2000
Tekken 3, Time Crisis II, House of the Dead, San Francisco Rush, Daytona USA 2

Eddie Macon's Run - 1983
Defender
Ferris Bueller's Day Off - 1986
Karate Champ
Footloose - 1984
Zaxxon, Tac-Scan, Congo Bongo, Astro Fighter
Ghostbusters - 1984
Star Castle
Goonies, The - 1985
Cliffhanger, Track'n Field
Gremlins - 1984
Star Wars
Guy Thing, A - 2003
Donkey Kong
Heavenly Kid, The - 1985
Pac-Man, Donkey Kong
Honeymoon in Vegas - 1992
Race Drivin'
House Arrest - 1996
Centipede
Jaws 2 - 1978
Death Race
 Jekyll & Hyde... Together
Again - 1982
Pac-Man, Vanguard, Kick, Space Invaders, Tank Battalion
Joysticks - 1983
Pole Position, Moon Patrol, Galaxian, Millipede, Pooyan, Solar Fox, Front Line, BattleZone, Space Dungeon, Ms. Pac Man, Gorf, Super Speed Race GP V, Super Pac-Man, Qix, Satan's Hollow, Tempest, Berzerk, Carnival, Star Castle, Hustle, Centipede, Pac-Man, Scramble, Asteroids, Naughty Boy, BurgerTime, Galaga, Lemans, Zarzon, Missile Command, Americana, Space Invaders
 Deluxe, Jungle Hunt, Defender, Stargate
Juice - 1992
Street Fighter

Karate Kid, The - 1984
Galaga, Qix, Centipede, Moon Patrol, Champion Baseball, Pole Position, Super Pac-Man, Pac-Man, Joust, Ms. Pac-Man
Last Starfighter, The - 1984
Astro Fighter
Magnolia - 1999
Star Castle
 Frogger
Man of The House - 1995
Virtua Fighter
Man on the Moon - 1999
Ms. Pac-Man.
Maximum Overdrive - 1986
Star Castle, Time Pilot '84
Midnight Madness - 1980
Star Fire, Tank 8, Indy 800, Fonz, Death Race, F-1, Tank, Atari Football, Speed King, Jet Rocket, Space Invaders, Speed Freak, Steeplechase
Midnight Run - 1988
Joust
Mystic Pizza - 1988
Galaxian
Net, The - 1995
Darkstalkers
Never Say Never Again - 1983
Gravitar, Centipede
Next of Kin - 1989
Donkey Kong, PacMan, Front Line, Merit Trivia, BurgerTime
Night of the Comet - 1984
Tempest, Asteroids, Asteroids Deluxe
Ninja III: The Domination - 1984
Bouncer
No Small Affair - 1984
Star Wars, Ms. PacMan, Q*bert
Over The Top - 1987
Mario Bros, Punch Out!
Parallax View, The - 1974
Pong
Parenthood - 1989
Bad Dudes

Philadelphia Experiment, The - 1984
Lunar Lander, BattleZone
Piranha - 1978
Shark Jaws
Poetic Justics - 1993
Street Fighter II
Private School - 1983
Asteroids
Psycho II - 1983
Battlezone, Ms. Pac-Man
Puberty Blues - 1981
Space Invaders
Pushing Tin - 1999
Centipede
Rancho Deluxe - 1975
Pong
Replacement Killers, The - 1998
X-Men, Smash TV, Fighter's History, Pac-Man, Virtua Racing Sitdown Deluxe, Soul Edge, Mario Bros., Mortal Kombat, Bloxxed, Beast Busters, Centipede, Altered Beast, Air Inferno Sitdown
Rocky III - 1982
Star Castle, Crazy Climber, Asteroids, Astro Fighter, Space Encounters, Magical Spot, Space Invaders
Running Scared - 1986
Battlezone
Russkies - 1987
Rush'n Attack
Soulman - 1986
Food Fight, Track & Field
Species - 1995
Centipede, Missile Command
Spring Break - 1983
Galaga
Suburban Commando - 1991
Joust, Centipede, Afterburner
Table for Five - 1983
Centipede
Tank Girl - 1995
Super Pac-Man
Teen Wolf - 1985

Centipede
Teenage Mutant Ninja Turtles - 1990
Bad Dudes, NARC, Double Dribble
Terminal Velocity - 1995
Turbo
Terminator, The - 1984
Asteroids
Terminator 2 - 1992
Afterburner, Missile Command, Trog, Space Invaders, Hit the Ice, NBA Jams, NARC
Terms of Endearment - 1983
Asteroids, Defender
Thing, The - 1982
Asteroids Deluxe
Things to do in Denver when You're Dead - 1995
Virtua Fighter
Toy, The - 1982
Centipede, Space Duel
Tron - 1982
Space Wars, Battlezone, Atari Football, Rally X, Asteroids Deluxe, Tailgunner, Sprint 2, Berzerk, Atari Basketball
Twilight Zone The Movie - 1983
Tempest
Used Cars - 1980
Space Invaders
Van Wilder - 2002
Cruis'n USA, Ms. Pac-Man
War Games - 1983
Donkey Kong, Centipede, Frenzy, Centipede, Asteroids, Robotron 2084, Pac-Man, Donkey Kong Jr., Jungle Hunt, Blue Print, Ms.Pac-Man, Tron, Satan's Hollow, Space Duel, Tutankham, Tron, Gravitar, Sub-Roc 3-D, Zaxxon, Galaga, Dig Dug
Welcome to the Dollhouse - 1995
Buster Bros.
Wizard, The - 1989
Playchoice 10, Double Dragon, Baby Pac-Man, Super Off Road



CONFLICT: DENIED OPS



Terör örgütleri, dokunulmazlığın keyfini yeraltında sürdürmeye devam ederken bir yandan da -insanlığa verdikleri zarara aldirmeden- hain planlarını bir bir hayata geçiriyordu. "Rusya, Rwanda, Sibiryaya" derken tüm dünyayı yıkımın eşğine getiren bu "karanlık güçlere", "Dur" diyecek sadece iki isim vardı: Lincoln Graves ve Reggie Lang...



Savaşmaktan başıma ağırlar girdi. Tonla strateji oyununda savaştığım yetmiyor-muş gibi FPS'lerde de savaşıp duruyorum ve birazdan, Kuzey Irak'a doğru yola çıkan helikopterdeki yerimi alacağım.

Geçenlerde S'nek TV'de katılmış olduğum Link isimli programda bana bir soru yöneltildi: (Of, nasıl da reklamımı yapıyorum.)

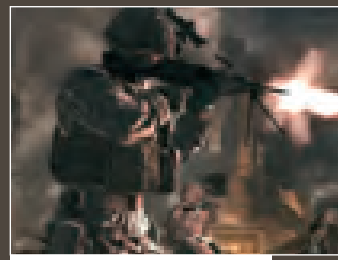
"Oyuncular neden hep savaş oyunlarını tercih ediyorlar?" Aslında, soruya "E, çünkü çok zevkli" cevabını vercektim fakat birden alternatif cevabım devreye girdi ve "Çünkü insanlar gerçek hayatta yaşamadıklarını oyunlarda yaşamaya çalışıyorlar" dedim. Eğer Kuzey Irak'ta, Şırnak'ta, Tunceli'de veya diğer sınır bölgelerinde askerliğini yapıp çatışmaya girmiş bir insan değilseniz bulunduğunuz şehrin olağan yaşantısında tüfekli adamlar, roketatarlı teröristler, makineli tüfekle donatılmış çipler veya havada uçan el bombaları görmeniz pek mümkün değil.

Açıkçası, böyle şeyleri görmek isteyeceğinizi de sanmıyorum fakat iş oyunlara gelince -nedense-; savaşın en büyüğünü, en hareketlisini, en gerçekçisini ve en kudretlisini arar oluyoruz. Deli miyiz, akıl sağlığımızla ilgili sorunlarımız mı var; bilemiyorum ama bir sniper tüfeği ile düşmanın beynini metrelerce öteden patlatmak bana garip bir zevk veriyor. Oyunlarda; tanklara roketlerle saldırmak, makineli tüfeği kapıp koridorlarda terör estirmek, düşmanlarını işledikleri suçlardan dolayı cezalandırmak çok yerinde ve güzel hareketler gibi geliyor bana ve tüm oyunculara. Eğer durum böyle olmasaydı Call of Duty 4 (CoD4) listelerde bir numaraya oturabilir miydi veya CoD4'ten çok daha sönük bir oyun olmasına rağmen Conflict: Denied Ops'u sonuna kadar oynayabilir miydim? Cevabı içinde saklı olan bu soruyu

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- İki ajan arasında "Tab" tuşuyla geçiş yapabileceğinizi; "T" tuşunda basılı tutarak diğer ajanın sizi takip etmesini sağlayabileceğinizi ve bir noktayı göstererek o noktanın üstündeyken "T" ye bir kez basınca diğer ajanın ilgili noktaya ilgili bir hareket gerçekleştireceğini...
- Kontrol etmediğiniz diğer ajana bir görev vermediğinizde haritanın bir ucunda avar avar bakacağını...
- Eğer ölürseniz ve diğer ajan hala hayattaysa "T" tuşunda basılı tutarak diğer ajanın sizi iyileştirebileceğini...
- Tanklarda ve diğer araçlarda makineli tüfek ile diğer (eğer varsa) silah arasında geçiş yapılabileceğini...
- Ahşap kutuların, ahşap ve metal plakaların arkasındaki düşmanların vurulabileceğini...
- Bu ayki LEVEL DVD'sinde oyunun hem demosunun, hem fragmanının, hem de duvar kağıtlarının yer aldığını...
- Oyunda checkpoint sistemi kullanıldığı ve diletiğiniz zaman oyunu save edemediğiniz için zaman zaman çıldırma noktasına gelinebildiğini...
- Tank, uçak, helikopter gibi düşman araçlarının sadece Lang'in roketatlarıyla yok edilebildiğini...
- Oyunu en kolay seviyede oynamıyorsanız, Rambo'culuk yaptığınız takdirde bir saniyelik bile yerden kalkamayacağınızı...
- Araçlarla düşman askerlerinin ezilebildiğini...
- Denied Ops'un diğer Conflict oyunları arasında en iyisi olduğunu, biliyor muydunuz?

alternatif



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Faruk'un blues dinlemediği zamanlarda yaptığı tek bir aktivite var: Call of Duty 4 oynamak. Benim oyun oynamadığım zamanlarda yaptığım tek bir aktivite var: Faruk Call of Duty 4 oynarken onu izlemek. İroniye bakar mısınız?

siz düşünelim, ben köşedeki bombayı etkisiz hale getirip geliyorum. (Bu arada, işim gereği oynamadım bu oyunu; eğer sıkıydım oynamaz ve yazıyı yazmazdım. Fırat da beni öldürdü fakat sıkıcı bir oyun oynayacağıma ölmeyi tercih ederim.)

İki ajan, binlerce terörist...>

CoD4'ten sonra önümüze hangi savaş temalı FPS gelse burun kıvracağımızı kesin. Bu yüzden Conflict: Denied Ops (CDO) ağızla kuş tutsaydı bile oyunu beğenmeyebilirdim. Ancak bırakın ağızla kuş tutmayı, oyunun çok kritik noktalarda eksiklikleri var.

General Ramirez'in Venezuela, Rusya, Sibiry ve Rwanda'da çevirdiği dümenlerin peşinden kendimizi dünyanın farklı bölgelerinde bulduğumuz CDO'da, teröristleri durdurmak ve nihayetinde Ramirez'i adalete teslim etmek için bize güçlü kuvvetli iki ajanın kontrolü veriliyor. Ajanlarımız hakkında detaylı bilgiyi yine bu sayfalardaki bir bilgi ➔

REHBER

Conflict: Denied Ops'ta kaybolmak, bir kapıyı açmak için şalter aramak veya daha da iyisi bulmaca çözmek yok; oyun sadece aksiyona odaklı. Yani, oyunda ok sizi nereye götürürse, oraya gideceksiniz. Yine de işinizi kolaylaştırmak için hangi bölümde, hangi önemli noktalara dikkat etmeniz gerektiğine dair bir rehber hazırladık. Dilerseniz başlayalım.

Not: Oyun ilk görevden sonra karşınıza üç farklı yol çıkıyor ve bu üç farklı yoldan istediğinizi seçip oyuna devam edebilirsiniz. Ancak her şekilde, tüm görevleri (Sırası fark etmez.) bitirmek zorundasınız. Siz, benim izlediğim sırayı izlemek zorunda değilsiniz; sadece göreve başlamadan önce görevin ismine bakın ve rehberimizdeki ilgili görev açıklamasını okuyun.



1. GÖREV - VENEZUELA

Bir nevi oyuna alışma bölümü olan bu görevde Lincoln'u ve Reggie'yi nasıl kontrol edeceğimizi, dikkatsiz olursak başımıza neler gelebileceğini ve checkpoint sisteminin ne kadar sinir bozucu olduğunu öğreniyoruz. Bu bölüm için verilecek fazla tavsiye yok; bir tek bölümün sonlarına doğru bir tankla karşılaşacaksınız ve bu tankı aşip bir barikata ulaşmanız istenecek. Burada tankı önünüze alıp yıkıntılarının solundan ilerlemeye ve kendinizi sürekli korumaya özen gösterin. Barikata yeterince yaklaşıncaya bir helikopter hem tankı, hem de barikatı yok edecek ve bölüm sonlanacak.



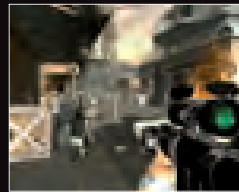
2. GÖREV - SUELA OSTROK WHALING STATION

Venezuela'dan kaçıp bir anda Rusya'ya geldiğimiz bu görevde "balina istasyonu" olarak lanse edilen bir bölgeyi araştırmamız gerekiyor. Bu bölüm de bir hayli kolay olduğu için fazla zorlanmayacaksınız. Bölgeye giriş yaptıktan sonra, biraz ilerleyince bir tepenin ardından istasyona göreceksiniz. Burada bir helikopter size yardıma gelecek. Helikopter geldiği sırada kuzey yönündeki sniper'ı temizleyin ve geri kalanları helikopterin açtığı ateşe bırakın. Helikopter gittikten sonra da tabana kuvvet koşmayın zira önünüzdeki binadan askerler fırlayacak. Onları temizledikten sonra ilerleyin, çatışmaya devam. Çatışma sırasında karşınıza bir Hoverboard çıkacak. Üstündeki makineli tüfeğe patlatabilirsiniz. Hoverboard'dan hemen sonra daha da büyük bir düşman, bir helikopter size saldırarak. Helikopteri indirmek için manevra yaptığınız anı bekleyin ve bu kısa duraksama anında Reggie'yi seçip roketatarla saldırın.



3. GÖREV - KYRKALOV SUBMARINE FACILITY

Teröristler arasındaki Uranyum alışverişini durdurmamız gereken, epey kolay bir bölüm. Fazla dikkatli olmak zorunda kalmadığımız bu bölümde ilk önce bir bilgisayara izinsiz giriş yapıyor ve ardından bir takım noktalara tracer'lar (izleyiciler) yerleştiriyorsunuz. Birkaç düşmanla karşılaştıktan sonra önünüze bir Hoverboard çıkıyor ve buna binerek ulaşmanız istenen noktaya hızla gidiyorsunuz. Bu sırada önünüze çıkan düşmanları dilerseniz makineli tüfekle, dilerseniz de üstlerinden geçip ezerek ortadan kaldırebilirsiniz. Hoverboard'la yeterince eğlendikten sonra kurtarma helikopterin inmesi gereken noktaya geliyorsunuz fakat bir sorun var: Bir jet uçağı! Size zaman zaman bomba yağdırın, zaman zaman da makineli tüfekle saldırın savaş uçağını Reggie'nin roketatlarıyla indiriniz gerekiyor. Bunu yapmak için aynı helikopterlerde uyguladığınız formülü uyguluyor ve uçağın -denizden karaya doğru ilerlerken- yavaşladığı anı tutturup roketi üzerine yolluyorsunuz.



4. GÖREV - METUWE TOWNSHIP

Rwanda'da geçen bu görev oyundaki en zevkli görevlerden bir tanesi zira bu göreve Call of Duty 4'ün Orta Doğu görevleri gibi bir heyecanlı bir hava hakim. Bölüm boyunca, genelde açık alanda savaştığınız için düşmanları yok ederken ➔



☞ kutucuğundan bulabilirsiniz fakat size bir ön tanıtım yapmak istiyorum: Lincoln Graves adındaki ajanımız, orta yaşlı bir asker emeklisi. Kendisi tam anlamıyla bir sniper ve elindeki tüfikle metrelerce ötedeki düşmanını hiç acımadan indirebiliyor. Reggie Lang ise Lincoln'ün aksine yakın dövüşte ve roketatar kullanımında olağanüstü bir başarı gösteren diğer ajanımız. Oyunda iki ana karakterin yer alması gayet hoş bir düşünce zira iki karakter de birbirinden farklı özellikler taşıyor ve karakterlerin biri öldüğünde, sağ kalan savaşa devam ediyor. Lincoln'ü ve Reggie'yi nasıl kontrol edeceğimizi daha detaylı olarak anlatacağım fakat önce CDO'nun diğer FPS'ler arasındaki konumuna göz atalım.

Öncelikle belirtmek isterim ki oyunun senaryo ve görsel sunumuna epey emek verilmiş. Tabii ki bu sunum, CoD4'te karşımıza çıkan sunum ötesi "şey"le karşılaştırılmamalı ancak her şeye rağmen CDO'nun da hakkını yememek lazım. Aynı CoD4'te olduğu gibi (Üzgünüm; CoD4 "yeni nesil FPS" nin tanımını yaptığı için oyunu her noktada CoD4 ile karşılaştıracağım.) CDO'nun oyun içi ekranında da ne sağlık çizgisi, ne mermi sayısı, ne de başka bir "engel" dikkatinizi dağıtıyor. Hatta CDO, CoD4'ün de bir adım

ilerisine geçerek pusulaya bile ekranda yer vermiyor ve oyuncuya her türlü dış etkenden arındırılmış, gerçeğe çok yakın bir oyun içi ekran sunuyor. Bu durumda da silahınızın cephanesinin kalıp kalmadığını ancak ateş ettiğinizde ekrana gelen panelden, yaşayıp yaşamadığınızı ekranın soluklaşan renginden ve bir düşmanın sizi hunharca katletmeye çalıştığını kurşunun yönünü belirten kırmızı işaretlerden anlıyorsunuz. Kötü mü? Beğenmedim mi? Hayır; aksine bu sistemin gayet sık olduğunu düşünüyorum. Zaten bölümler fazla karışık olmadığı için pusulaya veya haritaya ihtiyaç duymuyorsunuz; ayrıca, nereye gideceğinizi gösteren bir ok da size her an yardımcı oluyor.

Oyun içi ekrana 10 üzerinden 10 veriyorum ancak oyunun genel görseelliği bu tam notun üzerine gölge düşürecek cinste. İşin gerçeği, oyunu ilk açtığımda, -hatta tam sürüm çıkmadan önce demoyu oynadığımda- "Anam, bu ne? Böyle grafik mi olur; iy!" demiştim. "Belki tam sürüme kadar biraz daha toparlar grafikleri" dedim ama olmadı. Oyun, demodaki takoz grafiklerle geldi ve CoD4, Crysis gibi harikalardan sonra güdük gibi kaldı doğal olarak. Grafiklerdeki en büyük sıkıntı, çevredeki bütün nesnelere, kaplamalar nedeniyle anlamsızca parlayarak gerçekçilikten çok uzak ve detaydan yoksun olması. Özellikle, varilleri patlattıktan sonra etrafa saçılan parçalar o kadar komik görünüyor ki ilkokulda yaptığımız "çevre kirliliğini anlatın" temalı resimleri andırıyor.

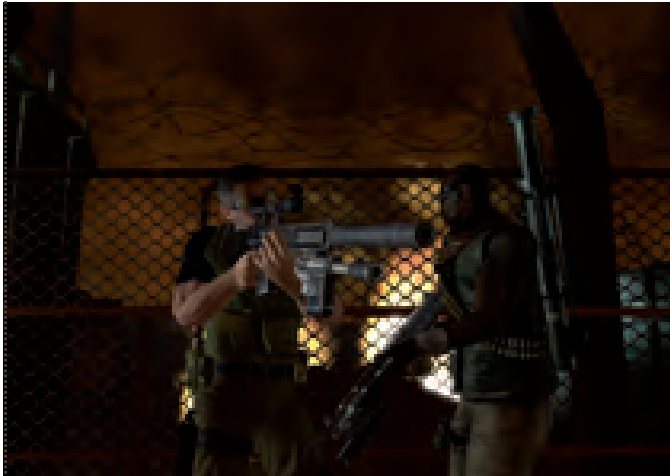
PERFORMANS REHBERİ

Conflict Denied Ops, başarılı ve akıcı grafiklere sahip olmamasına karşın talep ettiği yüksek sistem özellikleriyle dikkat çekiyor. Öncelikle, oyunu Shader Model 3.0 desteğine sahip olmayan bir ekran kartı ile oynayamayacağınızı belirtelim. Oyunun kağıt üstündeki minimum video belleği gereksinimi ise 128 MB ancak buna kesinlikle inanmayın. Sisteminizde 256 MB belleğe sahip olan, Direct X 9.0c ve Shader Mo-

del 3.0 (Pixel / Vertex ve HW Transform & Lightning) destekli bir ekran kartı yoksa Denied Ops' u oynamayı unutabilirsiniz. Öte yandan, Intel Core 2 Duo ya da AMD Athlon 64 X2 ayarında bir işlemciniz ve en az 2 GB sistem belleğiniz yoksa oyun berbat bir halde çalışacaktır.

Oyunun desteklediği ekran kartları listesini aşağıdaki tabloda bulabilirsiniz:

MARKA	DESTEKLENEN EKRAN KARTI MODELLERİ									
nVidia GeForce	6800	7300	7600	7800	7900	7950	8400	8500	8600	8800
ATI Radeon	X1300	X1600	X1800	X1900	X2400	X2600	X2900			





Grafiklerdeki bu özensizliğin ve kalitesizliğin nedenini tam olarak saptayamadım fakat ne hikmetse ilk iki bölümü atlatmayı başardıktan sonra grafikler beni rahatsız etmemeye başladı. Sanıyorum ki dikkati düşmanları nasıl öldüreceğime yoğunlaştırdığım için görsel problemleri unuttum. Ancak bu, oyunun görselliğinin diğer rakiplerine nazaran çok yetersiz olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

Kimi vurdum? Yoksa kimseyi vurdum mu?> Şimdi bahsedeceğim sorun ise oyunun hem grafiklerine, hem fizik modellemesine, hem de vuruş hissiyatına dair: Diyelim ki biraz uzağınızda bir düşman sizi indirmek için tetikte bekliyor ve siz de ona ateş ediyorsunuz. Eğer bir kurşun düşmanınızın kafasına denk gelmediyse kurşunlarınızın ona isabet edip etmediğini kesinlikle anlayamıyorsunuz. Özellikle, Lincoln ile sniper tüfeğinin dürbününe geçiş yapıp atış yaptığınızda, kurşun düşmanın vücuduna isabet etse bile düşmanınız, hiç istifini bozmadan ve tepki vermeden karşınızda dikilmeye devam ediyor.

Her neyse, bu problemden söz etmeye son veriyorum zira devam edersem muhabbet sabaha kadar uzayabilir. Artık oynanış sistemine geçmenin sırası geldi. "Oynanış sistemi" denilince akla hemen iki ajanımız gelmeli çünkü CDO'yu diğer FPS'lerden ayıran en büyük özellik, iki ana karakter arasında dilediğiniz an geçiş yapabilmemiz ve kontrol ettiğiniz karakterin diğer karakter tarafından sürekli koruma altında olması. Daha önce de belirttiğim gibi Lincoln ve Reggie yetenekleri bakımından birbirlerinden çok farklı. Bu yüzden bu iki ajan arasında yaptığınız geçişler oyun içerisinde stratejik önem taşıyor. Örneğin, Rwanda ve Tanker görevlerinde, çatışma çoğunlukla burnunuzun dibinde gerçekleştiği için sniper uzmanı Lincoln'ü kullanmak pek mantıklı olmuyor. Bu bölümlerde Reggie ve makineli tüfeği ile çok daha başarılı oluyorsunuz. Tabii ki bu bölümlerde de Lincoln'e ihtiyaç duyduğunuz

FORUMLARDAN ALINTILAR

Bu oyunu sevenlerin, sevmeyenlere göre daha az sayıda olacağını tahmin ediyordum. Forumlara bakılırsa bu tahminimde yanılmamışım. (Alıntılar IGN'in sitesinden yapılmıştır.)

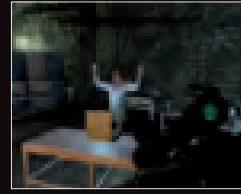
- Oyunun grafikleri gerçekten çağın gerisinde ve tek kişilik mod da pek iyi sayılmaz fakat oyunu zor bir seviyede ve co-op modunda bir arkadaşınızla beraber oynarsanız emin olun çok zevk alacaksınız. Belki EA'nın Army of Two isimli oyunu daha iyi bir iş çıkartacak bu konuda ama Eidos ve Pivotal Games de co-op modunda iyi iş çıkarmış. (elger13)
- Bu oyunu nasıl piyasaya sürdüklerini anlamıyorum? CoD4, Halo 3 gibi oyunlar piyasadayken ve Frontlines, Army of Two ve Battlefield: Bad Company gibi oyunlar yoldayken CDO'nun hiç şansı yok. (Afterthoughts)
- Herhalde herkes şaka yapıyor olmalı. Şu ana kadar piyasaya çıkmış en iyi aksiyon oyunları Conflict: Vietnam ve Conflict: Global Terror'dür. İnsanlar belki online olarak oyunları oynamayı seviyorlar ama aynı ekranda yanınızdaki bir arkadaşınızla savaşmanın tadı başka. (scan-nuli)
- Pivotal Games ellerindeki seriyi batırmaya meraklı olan oyun firmalarından biri sadece. Denied Ops ile alıştığımız "Conflict oynanış sistemi"ni terk ediyorlar ve daha kolay bir oynanışa geçiş yapıyorlar. Bu da "Çok sayıda iyi yapımın olduğu bir piyasada yer edinmeye çalışmak" demek. Ancak, CDO ile bunu başarabileceklerini sanmıyorum. (fngood)
- Demo iğrenç, grafikler iğrenç, oynanış iğrenç, online iğrenç ve hatta ses efektleri bile çok kötü. Bu oyun oynamayı hak etmiyor. (SB_Destroyer475)

↪ birçok farklı yöntem kullanabiliyorsunuz. Bu bölümde genelde Reggie'yi kullanmanız yararınıza olacaktır. Sıradan çatışma sahnelerinin ardından bir tank kullanmanız gerekecek. Tankı kullanmak hiç zor değil fakat çok ağır hareket ettiği ve karşınıza art arda iki tane düşman tankı çıktığı için dikkatli olmalısınız. Tankları ortadan kaldırdıktan sonra, kurtarma helikopterinin gelmesini bekleyeceksiniz ve bu sırada çevredeki askerleri temizlemeniz istenecek. Bu noktada ise Lincoln'e geçiş yapmanızı tavsiye ediyorum zira düşmanların çoğu yakınına yaklaşmıyor.



5. GÖREV - ATAK DIAMOND MINE

Bölümün başında heyecanlanıp ilerideki düşmanları vurmayın çünkü bu bölümde hiç ses çıkartmadan ilerleyerek görevi çok daha kolay bir şekilde bitirebilirsiniz. Tepenin aşağısında gördüğünüz Atongwe'yi vurmayın ve ilerleyip kapıdan çıkmasını bekleyin. Çıktıktan sonra iki düşmanı vurun ve Atongwe'yi takip edin. Atongwe'nin ardından yavaşça ilerleyip Data Terminal'e kadar sizi fark etmeden ilerlemesini sağlayın. (Yani, önünüze çıkan düşmanların işini ses çıkartmadan bitirin.) Terminal'e gelince gerekli verileri indirin ve yolunuza devam edin. Birkaç çatışmadan sonra bir cama C4 koymanız gereken bir bölgeye varacaksınız. C4'ü koyarken üstünüze bomba yollayan düşmana dikkat edin. Daha sonra Security Archive girişlerini patlatmanız istenecek; bu isteği okun gösterdiği cihazlara bomba atarak yerine getirebilirsiniz. Şimdi kapıyı açın ve dışarı çıkın. Bir HMG sabit makineli karşınıza çıkacak. Bunu kullanarak karşınızdaki düşmanları temizleyin ve ardından dışarı çıkarak sol tarafta kalan borulara C4 koyup kendinize geçiş yolu açın. Bir süre ilerledikten sonra, büyük bir savaşın ortasına düşeceksiniz. Burada yapmanız gereken, ortadaki yapının üst kısmına çıkmak ve genelde çömelmiş bir vaziyette durup, Lincoln kontrolünüzdeyken kurtarma helikopterinin gelişi için tüm düşmanları sniper tüfeği ile temizlemek.



6. GÖREV - KOLYMA CASTLE

Sibirya'da geçen bu Orta Çağ esintili görevde, ilk önce, kale girişindeki kapıyı patlatmanız istenecek. Bunu yapmak için öncelikle kale kapısının sol tarafında kalan sniper'i indirmek gerekiyor. Kale duvarlarındaki düşmanları da temizledikten sonra C4'ü yerleştirebilirsiniz. Yalnız bunu yaparken de kapının ardından düşmanlar gelecek; dikkatli olun. Bu bölümde sizi şaşırtacak bir durum var: Düşmanların hem önden, hem arkadan saldırıyor. Yani, daha önce geçtiğiniz bir yerden karşınıza tekrar düşman çıkabiliyor. Kapıyı açtıktan sonra, içeride Dr. Pessich'i korumanız istenecek. Doktoru korurken içeriye kapılardan askerler yağacak ve bu askerlerden bir tanesi de epey kuvvetli. Doktoru koruyun veya ölmesine izin verin; asıl yapmanız gereken şey askerleri temizledikten sonra bilgisayardan veri indirmek. Ardından, Nuclear Suitcase Bomb'ları etkisiz hale getiriyor ve hemen sonrasında Reggie'ye geçiş yapıp önümüze çıkan taretli patlatıyorsunuz. Esir alınan ajanları, "kapı açma düğmesi"ne basarak serbest bıraktıktan sonra kalenin tepesine çıkmanız gerekiyor ve bunu yaparken de yine Reggie'ye ihtiyacınız oluyor. Reggie'yi kontrol edip sol duvara yaslanarak hızla yukarı çıkın; bu sırada önümüze çıkan düşmanları da makineliyle tarayın. Yolun sonunda, iki adet füze rampasına C4 yerleştirmeniz gereken bir alana geleceksiniz. Burada, bölgedeki tek binadan size ateş açan askerlere dikkat ederek ilk C4'ü yerleştirin. İkinci bombayı yerleştirmeden hemen önce bir helikopter size saldırmaya başlayacak. Bu helikopteri düşürmek için az önce size ateş açan askerlerin bulunduğu binaya girin ve Reggie'nin roketatarı ile helikopteri patlatın. Ardından ikinci C4'ü yerleştirin, bölgeye giren diğer askerleri temizlerin ve helikoptere binip oradan uzaklaşın.



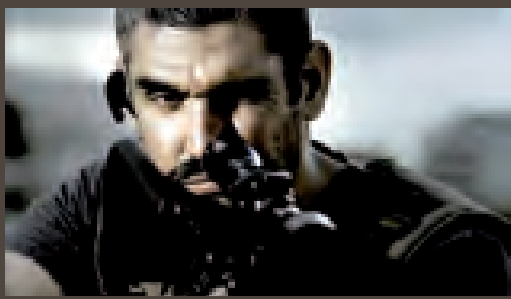
7. GÖREV - CHEMICAL TANKER "THE AIDEED"

İçinde bulunduğunuz dev bir tankeri korumanız gereken bu bölümde, Reggie ve Lincoln arasında sık sık geçiş yapmanız gerekiyor. Öncelikle, bölgede duran helikopterin gitmesini bekleyin çünkü bu bölümde de sessizce ilerleyip alarm devreye girmeden ilerlerseniz daha başarılı olursunuz. Helikopter gittikten sonra önümüze çıkan düşmanları sessizce temizleyin ve iki rehinenin başında duran iki askeri de seri bir şekilde öldürün. Bu sırada üçüncü bir düşman önümüze fırlayacak; onu da hemen yere indirin. Hızlı olmalısınız zira düşmanlar hemen alarm paneline koşup ortalığı ayağa kaldırmaya çalışıyorlar. Rehineri kurtardıktan sonra bir bombayı etkisiz hale getirmeniz istenecek. Bu işlemi de gerçekleştirdikten sonra sessizliğinizi muhafaza ederek karşınıza çıkan

anlar oluyor zira sizden metrelerce ötede üzerinize kurşun yağdıran düşmanlara karşı Reggie etkili olamıyor.

Oyunda, inventory sistemi bulunmuyor. Bu da demek oluyor ki yerden bir şeyler toplamayacağız, kurşun biriktirmeyeceğiz ve dümdüz ilerleyeceğiz. "Eğer yerden bir şey alamıyorsak, 'Hep aynı silahı kullanmaya mahkumuz' demektir bu; böyle şartlanlık görmedim ben!" diyorunuz size bir fincan sıcak çikolata ikram edip sakin olmanızı rica ediyorum. Pivotal Games, düşündüğünüz gibi bir rezaletin ortaya çıkmaması için her bölümün sonunda, karakterlerin sahip oldukları silahların ve bombaların upgrade edilmesine olanak tanımış. Ancak, bu upgrade işlemi sizin isteğiniz veya seçimleriniz doğrultusunda gelişmiyor; aksine hayatınızda görüp görebileceğiniz en otomatik sistemle gerçekleşiyor. Mesela, Lincoln'ün uzak mesafedeki düşmanlara göz açtırmayan sniper tüfeğine, bir bölümü geçmenin şerefine pompalı tüfek eklentisi geliyor. Daha sonraki bölümlerde bu eklentiler, susturucu gibi diğer ekipmanlarla çeşitleniyor. Aynı şekilde, Reggie de bölümleri başarıyla tamamladıkça bir roketatara kavuşup makineli tüfeği için etkili ve güçlü eklentilere sahip oluyor. Belki bu anlattıklarım içinizi pek açmamış olabilir ancak toplamda üç silah ve birçok farklı bombayla oyunun hiçbir bölümünde "Neden şu yerdeki

DÜNYAYA BEDEL İKİ AJAN



Lincoln Graves

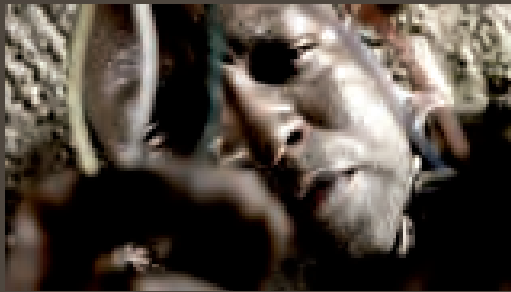
Yaş: 47

Doğum yeri: Alaska

Özgeçmişi: Eski bir bahriyeli, eski bir Delta Force üyesi. Granada, Panama, Körfez Savaşı ve gibi bir sürü savaşta yer almış, kendini işine adanmış olan bir asker. Amerika'nın Afganistan'a karşı savaşında da büyük bir yol oynuyor. Eski ortağı, Mazar-e-Sharif hapishanesindeki Taliban ayaklanmasında şehit olmuş.

Silah seçimi: Bir adet sniper tüfeğiyle, kocaman bir orduyu durdurabilen Lincoln, silahına birçok eklenti takabiliyor. Pompalı tüfek eklentisiyle yakın dövüşte de başarı yakalayabilen Lincoln, kamera eklentisiyle de duvarların yanından silahını çıkartarak önündeki engelleri görebiliyor.

Hobileri: Silahına kızının adı olan "Jessie"yi vermek, düşmanlarını alnının ortasından vurmak, Reggie'nin esprilerine ruhsuz tepkiler vermek.



Reggie Lang

Yaş: 28

Doğum yeri: Florida

Özgeçmişi: Her türlü sporda ve fiziksel aktivitede müthiş bir yeteneğe sahip olduğu için 11 Eylül saldırılarından sonra FBI'a alınan Reggie'nin, SAD (Special Activities Division) için biçilmiş kaftan olmasına şaşırılmak lazım. Daha önce FBI için küçük görevler alan Reggie'nin SAD'deki ilk görevi, onu teröre karşı büyük bir savaşın içine sürüklüyor.

Silah seçimi: Reggie, minigun'ı andıran bir makineli tüfek ve bir roketatar ile Rambo'yu aratmayacak bir ateş gücüne sahip. Roketatarı yetmiyormuş gibi makinelisine de bir bomba fırlatıcısı takabiliyor.

Hobileri: Lincoln'e satmak, saçma sapan ve boş konuşmak, makineli tüfeğiyle etrafa dehşet saçmak.



"ÖLMEME İZİN VERME!"

Bir görevde başarısız olmanın ve oyunun sonlanmasının iki yolu var: Ya iki ajanınız birden yaralanıp yere düşecek ya da ajanlarınızdan bir tanesi ona yardım etmenizi beklerken daha da ağır bir yara alıp ölecek. (Veya zamanında ona yetişemezseniz de ölebilirsiniz.) Eğer seçtiğiniz ajan yere düşerse onu hayata döndürmek için "Tab" tuşuna basıp diğer ajana geçiş yapın ve bu ajanı kullanarak yerdeki ajanı hayata döndürün. Geçiş yapmak istemezseniz "T" tuşunda basılı tutun ve diğer ajanın sizi iyileştirmesi için çağrıda bulunun. Bahsettiğim son yöntemde diğer ajan "Yardıma koşayım" derken çatışmada şehit oluyor ve oyun sonlanıyor genellikle; aklınızda bulunsun.

aksiyona balıklama daldığınız bir oyun yapısına sahip olsa da oyunun bazı bölümleri sizi temkinli olmaya ve adım adım ilerlemeye mecbur bırakıyor. Fakat siz yine de bu bölümlerde bile haldır huldur düşmana saldırabiliyorsunuz. İşin güzel tarafı ise oyunun gidişatı sizin oynayıp stilinize göre değişiklik gösteriyor. Mesela, bu bölümlerde eğer saklanarak, düşmanlarınıza görünmeden ilerlemeyi seçerseniz düşmanlarınız birbirleriyle konuşuyor ve nöbet saatlerinin bitmesini bekliyorlar. Şayet ki fark edilerseniz alarmlar çalıyor ve tüm bölüm boyunca, tetikte bekleyen askerlerle karşılaşıyorsunuz ve işiniz zorlaşıyor. "Ben zaten sessiz, sakin oynamayı sevmem; bring on the action dude!" gibi bir düşünceye sahipteniz bu konu hakkında bir kez daha düşünmenizi temenni ederim.

AK-47'yi alamıyorum?" diye hayıflanmadığımı belirtmeliyim. Var olan silahlar fazlasıyla işimi gördü.

Silahlar işimizi görüyor da peki ya cephane biterse? Eğer kendinizi kaybedip göğe, yere, duvarlara ateş edip kurşunlarınızı hoyratça harcamazsanız cephaneniz kolay kolay bitmiyor. Tabii ki bu durum silahtan silaha göre de değişiyor. Örneğin, sadece üç tane roketate sahip bir roketatarın cephanesi haliyle çabuk tükeniyor fakat bu bir sorun değil zira cephane kutuları hemen yardımımıza yetişiyor. Bölümlerin birkaç noktasına yerleştirilmiş olan cephane kutularında, dilediğiniz zaman cephanenizi yenileyebilirsiniz. Özellikle bir helikopteri, tankı veya uçağı patlatmanız gereken bölümlerde -cephaneniz bittiğinde etrafta fellik fellik cephane aramamanız için- bu kutular hemen yanı başınıza yerleştirilmiştir.

"Şışt, o tefi yere bırak!"> CDO, çoğunlukla gümbür gümbür ilerlediğiniz, düşmanlarınızın sizi hemen fark ettiği ve





Bölmeleri gizliliğe dayalı bir şekilde tamamlamak hem oyunu hakıyla oynadığınızı gösterir, hem de daha az çatışmaya girmenizi ve haliyle oyunda daha kolay ilerleme kaydetmenizi sağlar.

Kısaca özetlemek gerekirse Conflict: Denied Ops; Call of Duty 4, Crysis ve hatta Medal of Honor'la karşılaştırıldığında öne çıkamayan, vasat bir yapım ama bu, oyunun müthiş sıkıcı veya oynanamayacak derecede kalitesiz olduğu anlamına gelmiyor. Sıkı FPS oyuncularını ve elindeki tüm oyunları bitirmiş olan aksiyon tutkunlarını Conflict: Denied Ops'tan zevk almaları bilecektir. Ajan Lincoln Graves ve Ajan Reggie Lang'ı yalnız bırakmayın; onların size ihtiyacı var. 🎮

CONFLICT: DENIED OPS

ARTI İki farklı karakteri aynı anda kullanabilme olanağı; hızlı adapte olunabilen, kolay oynanış sistemi

YAPIM Pivotal Games
DAĞITIM Eidos Interactive
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.conflictdeniedops.com/uk
TÜRKİYE DAĞITICISI -

EKSİ İçer acısı grafikler, vuruş hissisinin olmaması, ajanlar arasındaki geçiş mantığının sıradanlığı

"İnsan değişik şeyler denemeli" diye düşünüyorum ve blöfünüzü görüp yedi puan artırıyorum. İki ajanı kontrol etmek ve aksiyon dozu yüksek bir FPS'de ter dökmek, -Cod4'ü oynamak kadar olmasa da- eğlenceli sayılır. Rest çekmeden önce bir kez daha düşünün.

7

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

➔ düşmanları tek tek temizleyin. Şimdi tüm yolu geri dönün ve makine dairesinin üst katına çıkıp iki farklı bilgisayarı da kapatarak tankeri durdurun.



8. GÖREV - SALEM UNION SAWMILL

Nükleer bombaları bulup getirmeniz gereken bu görev, diğer görevlerden biraz farklı. Bölümün başında elinizdeki silahı gizlemeniz ve okla gösterilen düşmanları "çaktırmadan" öldürmeniz gerekiyor. Bunu

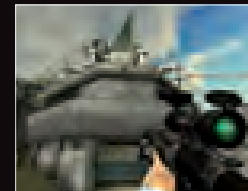
başardıktan sonra -silahlarınızı silah kutusundan alarak- kapıyı açıyor ve büyük bir çatışmaya giriyorsunuz. Paul Foley adındaki askeri kurtardıktan sonra nükleer bombaları buluyor ve bulunduğu noktadan başlangıç noktasına geri dönüyorsunuz. Bu sırada, bölgeye atılan bombalara da dikkat etmeniz lazım. Kurtarma helikopterin bulunduğu bölgeye ulaşmaya çalışırken karşınıza bir düşman çipi çıkacak; bu çipi Reggie'nin roketleriyle ortadan kaldırebilirsiniz. Helikoptere binmeden hemen önce, bir başka helikopterin saldırısına uğrayacaksınız fakat bu defa işiniz zor çünkü bu helikopter daha önce karşınıza çıkanlara nazaran daha hızlı ve güçlü. Onu indirmenin en etkili yöntemi, hareket rotasını saptayıp size en çok yakınlaştığı noktada roketi üzerine yollamak. Eğer bu sırada cephaneniz biterse helikopterinizin hemen yanındaki cephane kutusuna başvurabilirsiniz.



9. GÖREV - PETRO-NAVIERA REFINERY

Rafineriye yapılacak olan sabotajı önlemeye çalıştığınız bu bölüm, oyunun sonlarına gelmiş olmanıza rağmen bir hayli kolay. İlk olarak, bulunduğunuz bölgenin aşağısında kalan varilleri patlatıp işinizi kolaylaştırın.

Ardından, -sizden istenildiği gibi- jeneratörü çalıştırın. Alev alev yanan rafinerinin bir bölgesini söndürmek için ilerlerken yoğun bir çatışmaya gireceksiniz ve sonunda yangını söndürebileceğiniz paneli bulacaksınız. Bu işlemin ardından bir takım pompaları kapatmanız isteniyor ve pompaların bulunduğu bölgeye giderken yine şiddetli bir çatışmanın içine düşeceksiniz. Dört pompayı da kapattıktan hemen sonra depoya ilerleyin ve buradaki düşmanları temizleyerek bölümü tamamlayın.



10. GÖREV - MILITARY COMMAND BASE

Artık oyunun sonuna geldik; bu bölümde, Ramirez'i bulup adalete teslim etmeniz gerekiyor. Gece görüş gözlüğünüzü yardımıyla uzun bir süre boyunca merdiven inmeniz gereken bir bölgeye geleceksiniz.

Merdivenlerden inerken son derece dikkatli olmalı ve merdivenlerin sonundaki tankı, o sizi görmeden patlatmalısınız. Bu işi hallettikten sonra Ramirez'in elit askerleriyle savaşıacaksınız ve nihayetinde bir helikopter gelip Comm. Center'ı patlatacak. Ardından Comm. Center'ın içine girip kimyasal bombayı etkisiz hale getireceksiniz ve oyunun en zor bölümüne geçeceksiniz. Bu en zor kısımda, içeriye ölümcül bir gaz veren sistemi durdurmak ve bu sırada altı tane elit askeri öldürmek zorundasınız. Askerleri temizleyip gazı kapattıktan sonra yukarı çıkın ve kapıyı açarak üstünüze çullanan üç elit askerin içabına bakın. Bu noktada kendinizi öyle bir bölgede bulacaksınız ki hemen üzerinizdeki cam panel patlayacak ve içeriye -halatlarla- düşman askeri yağacak. Burada, Lincoln'ü aşağıda bırakın; Reggie'yi kontrolünüz altına alarak yukarı çıkın ve arka tarafa geçin. (Eğer böyle yapmazsanız çok acı çekersiniz.) Tüm düşmanları temizledikten sonra dışarı çıkacaksınız. Hemen kendinizi dışarı atmayın çünkü Ramirez'i iki makineli, bir tank ve bolca asker koruyor olacak. Aşağıdaki çıkış noktasında biraz oyalandıktan ve ilerideki askerlerin bir kısmını temizledikten sonra yukarı çıkın ve takviye birliklerin gelmesini bekleyin. Takviye geldikten sonra Reggie'yi alıp (Lincoln yukarıda kalsın.) sol kanattan ilerleyerek Ramirez'in ardında olduğu kapıya gelin. Bu sırada bir tank gelecek ve eğer sizi görmediyse takviye birliklerin olduğu bölgeye saldırarak. Tankın aslında iki roketlik canı var ancak ilk roket atışından sonra sizin farkınıza varması maalesef başınıza bela olacak. Bu yüzden, ilk roket atışından sonra yere yatın ve hemen ardından, hızla ayağa kalkıp ikinci roketi de gönderin. Son olarak, Lincoln'ü yanınıza çağırıp kapıya patlayıcı yerleştirmesini sağlayın; içeri girip Ramirez'in askerlerini öldürün ve köşeye sığınmış olan Ramirez'i tutuklayın. Tebrikler; oyunu bitirdiniz! 🎮



123

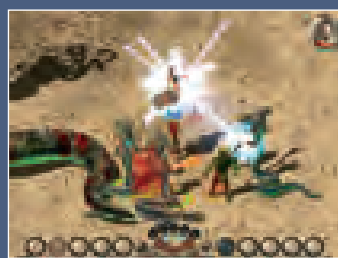
17

SHADOWGROUNDS SURVIVOR ★ LEVEL

İstila ede ede bitiremediniz şu dünyayı!

“O kadar fazlalar ki ne yapacağımı bilmiyorum. Cephanem hızla azalıyor, azaldıkça nefretim artıyor. Dünyamızı onlara teslim etmeyi hazmedemiyorum. İnsanlığın son umudu olan New Atlantis’e

alternatif



SACRED

Düşündüm, taşındım; bu oyuna benzer tek oyunun Assault Heroes olduğuna karar verdim. (DVD’de oyunun demo’sunu bulabilirsiniz.) Ancak Assault Heroes henüz piyasaya çıkmadığından size “Sacred yolları” gözüktüyor.

varırsam belki bir şeyleri değiştirebilirim. Hızlı hareket etmeliyim ve dikkatli olmalıyım. Kaybedecek bir saniyem bile yok fakat bu yaratıklar, o kadar fazlalar ki...”

Luke Giffords’ı dinlediniz. Fark ettiğiniz üzere Luke’un başı belada; birtakım yaratıklar onu kovalıyor, o da elindeki silahlarla tepkisini belli etmeye çalışıyor. Kendisinin bir çıkmazda olduğu gün gibi ortada sevgili okurlar. Ben olsam mezarımı kazmıştım bile. Şimdi de Bruno Lastmann’ı dinleyelim: “Sıcak, çok sıcak olmalı! Her yer yanmalı! Alevler içinde kalmalı tüm dünya, HAHAAAA! Ateş püskürtücüm yanımda olmadığında kendimi çok aciz hissediyorum. Hey, bunu nereden biliyor olabilirim ki?! Silahımı hiç yanımdan ayırmadım ki! Efendim? ‘Yaratıklar’ mı? HAHAAAA! Kızartılmayı bekleyen Tayland çekirgelerinden farksızlar! Hepsini yakacağım! Evet, evet; hepsini... Bunu yapmalıyım; tüm dünya alevler içinde kalmalı! Hırs, tırs!”

Bruno’nun akıl sağlığının yerinde olmadığını anlamış olmalısınız. Kendisi biraz çatlak fakat insanoğlunun son umutlarından biri -ve biraz da güçlü- olduğu için onu sevmemiz gerekiyor. Kendisi, boş zamanlarında ateş püskürtücüsünün yağ tanklarından içerek kafayı buluyor ve sağa - sola saldırarak çevresindekilere korku salıyor. O da bir insan.

“Kadın olduğum için evde oturup ipek - ibrişim kullanarak oya mı işlemem gerekiyor? Ben de bu savaşta yer alıyor ve her

ne kadar biraz önce tanıştığınız iki odundan daha narin olsam da iyi iş çıkarıyorum. Neyse... Soğuk, böbreklerime kadar işledi. Silah resmen elime yapıştı ama savaşmalıyım ve o haşarelere hadlerini bildirmeliyim! Aksi halde aileme vermiş olduğum sözü yerine getiremem ve amaçsız kalırım.”

“Uzaylı düşmanı” Isabel Larose’un bu sözleri sizi de etkile-

“EVLADIM BU MECH’İN EVDE NE İŞİ VAR?!”

Oyunun sonlarına doğru bir Mech’e biniyor ve düşmanlarına karşı avantaj sağlıyorsunuz. Tabii ki Mech’i doğru bir şekilde kullanabiliyorsanız...

Mech’in en önemli avantajı, sınırsız cephaneye sahip olması. Üst kısmı kendi eksenini etrafında dönebilirken, alt kısmı üst kısımdan bağımsız bir şekilde hareket edebiliyor (aynı bir tank gibi). Mech’e bindikten sonra, cephaneden tasarruf etmek için kesik kesik ateş etmeyin. Zira dayanıklı olmasına karşın, yoğun düşman saldırılarına karşı Mech’in savunması bir anda çökebiliyor. Buna engel olmak ve Mech’i en etkili şekilde kullanmak için parmağınızı mouse’un “ateş” tuşundan çekmeyin ve düşmanları, yanınıza yaklaşmadan yok etmeye çalışın. Çevrenizi saran düşmanların tamamını ise -mouse’un sağ tuşuyla- özel saldırınızı kullanarak yok edebilirsiniz.

LUKE İLE 6 ADIMDA BEYİN KIZARTMA



1

Önce düşmanın tepesine tırmanıyoruz...



2

Önce düşmanın tepesine tırmanıyoruz...



3

...Bu sırada düşman, bizi üzerinden atmaya çalışıyor fakat yılmıyoruz...



4

...Tıpkı bir sörf tahtasının üzerindeymiş gibi düşmanın tepesindeyken ayağa kalkıyoruz...



5

...Silahımızı beynine dayayarak ateşliyoruz...



6

...Ve yaratığın üzerinden inerek yolumuza devam ediyoruz; işlem tamam! (Bu arada; Luke tüm bu hareketleri tek tuşla yapıyor.)

medi mi? Ailesi hakkında anlattıklarının külliyan yalan olduğunu bir yana bırakacak olursak kendisini "bir iş kadını" olarak nitelendirebiliriz. Ciddiyetini her an korumayı bilen ve uzaylılara karşı da bu "cool" tavrını koruyan Isabel'i alkışlıyoruz ve kendisini uğurluyoruz.

Bu üç savaşçıyı bir araya getiren önemli etken, elbette ki uzaylıların dünyayı istila etmiş olmaları (yıl 2096). Bir diğer etken ise Frozenbyte'in böyle buyurmuş olması. Yapımcı her şeyi yapmış ve oyunu önümüze sunmuş; bize oynamak düşer.

Demin üşüyordum, şimdiyse...>

Üç farklı karaktere sahibiz diye bu karakterler arasında istediğimiz geçiş yapabileceğimizi sanıyorsanız, yanılıyorsunuz; karakterler, senaryonun gidişatına bağlı olarak kontrolünüze bırakılıyor. Diablo'yu ve Crusader'i hatırlatan Shadowgrounds Survivor'ın "aksiyon" türüne dahil olduğunu söyleyebiliriz. Bahsi geçen karakterlerden Luke, 100 sağlık puanıyla oyuna başlıyor ve taşıdığı makineli tüfek - roketatar ile son derece dengeli bir

profil çiziyor. Bruno; ateş püskürtücüsü, minigun'ı ve pompalı tüfeği ile tam bir tankı andırıyor. Kendisinin sağlık puanı 125. Garibim Isabel ise 75 sağlık puanıyla oyuna giriş yapıyor. (Bu puanı en kısa sürede artırmaya çalışın.) Isabel'in favori silahı, Plasma Gun. (Oyunun sonlarına doğru elde edeceğiniz bu silahın oldukça kullanışlı olduğunu söyleyebiliriz.) Isabel ile başarılı olmanın formülü, upgrade puanlarını onun tabancasına harcamak ve özel saldırısını dikkatli bir şekilde kullanmak.

Başlarda bir hayli sıkıcı olan Shadowgrounds; sonraları üstünüze yaratıkların yağmaya başlamasıyla eğlenceli bir hal alıyor. Bruno ile yaratıkları yakıyor, Luke ile onları patlatıyor ve Isabel ile... Ee, kaçılıyorsunuz! (Isabel, dört yaratıktan fazlasını kaldıramıyor.) Anlayacağınız, sürekli olarak yaratık öldürüyoruz. Mouse ve klavye ile kontrol ettiğimiz karakterlerimiz ile sürekli olarak ateş ediyor, kaçıyor ve yine ateş ediyoruz. (Çoğu zaman da karanlık ortamlarda bulunduğumuz için el fenerimizi sık sık kullanmamız gerekiyor.) Bu sırada, Ageia

PhysX'in ve oyun motorunun oyuna sağladığı katkıya hayran kalıyor ve cisimlerin sağa - sola savrulmasına bakakalıyoruz. Ageia'nın sağladığı fizik desteğinin yanı sıra oyunun ışıklandırılmaları da takdire şayan, çok beğendim; grafik departmanını toptan kutluyorum!

Yeni silahlar, yeni dostluklar> Peki bizi, silahlarımızı kuşanarak sürekli olarak yaratık öldürmeye iten neden ne? Bu oyunu neden oynayalım? Öncelikle, grup halinde karşınıza çıkan yaratıkları bir bir yere indirirken enteresan bir zevki alıyorsunuz; bir kez bulaştıktan sonra bu işi bırakamıyorsunuz. İkincisi, oyunun içerdiği RPG unsurları sayesinde karakteriniz seviye atlıyor ve bulduğu parçalarla silahlarını geliştiriyor. Bu da güçlenmenizi ve ileriki bölümlerde karşınıza çıkan yaratıkları farklı şekillerde öldürmenizi sağlıyor. Nasıl ki "uzay" temalı bir shoot'em up oyununda tonlarca uzay gemisini alt ettiğimiz zaman mutlu oluyorsak Shadowgrounds'ta da aynı şeyi yaşıyoruz.

Elbette ki oyun eksiklere sahip ama bunların çoğu ufak - tefek. Sadece, gözüme takılan en büyük hatadan bahsedeceğim: Oyun bir gecede bitiyor! Saçma, değil mi? Oyunu bitirince "Survival Mode" bölümleri açıldı açılmasına ama bu bölümler, derdime derman olmadı. "Ne güzel, taret kullanıyorum" ya da "Yaşasın, Plasma Gun buldum" diye sevinirken oyun bir anda bitiverdi. Üstelik, oyun boyunca sadece bir defa öldüm. Yani Shadowgrounds, fazlasıyla kolay bir yapım. (Bu da diğer eksisi olsa gerek.) Frozenbyte bu oyunla çok uğraşmak mı istememiş, "Zaten oyun topu topu 20\$; bu kadar yeter" mi demiş, ne yapmış; bilemiyorum. Ama ben anlamam, bir devam oyunu isterim; hem de hemen! 🎮

1892

yaratık
Üşenmedim, saydım; oyun boyunca tam 1892 yaratık öldürmüştüm.

3

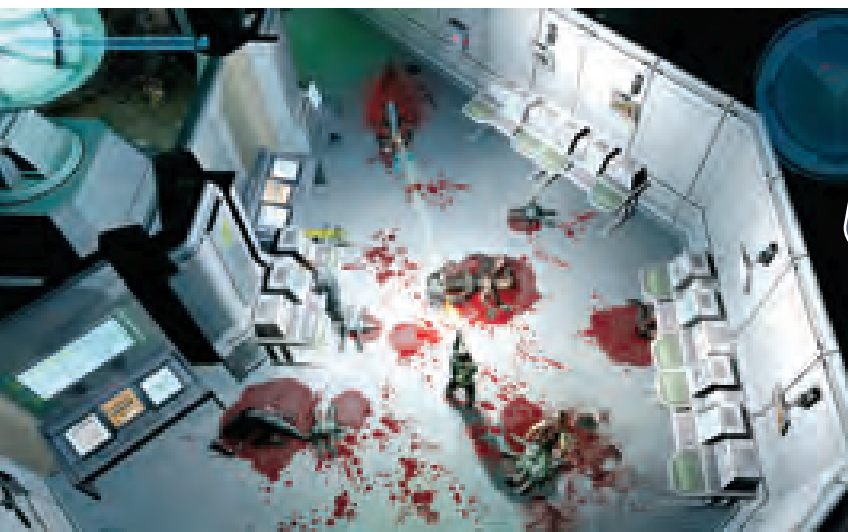
karakter
Üşenmedim, oynadım; tam üç karakteri kontrol etmişim. Keşke daha fazla olsaydı...

2096

yılı
Anlıyoruz ki 2096 yılında dünya, küresel ısınma ya da nükleer felaketler ile değil; uzaylıların istila etmesi ile yok olacak. "Pes" diyoruz! (Pes 2096)

6

saat
Oyunu bitirmemiz için gereken ortalama süre.



SHADOWGROUNDS SURVIVOR

ARTI Eğlenceli oynanış sistemi, RPG unsurları, ışıklandırmalar

EKSİ Kısa oyun süresi, kolay olması

YAPIM **Frozenbyte**

DAĞITIM **Meridian4**

TÜR **Aksiyon**

DİĞER PLATFORMLAR -

WEB www.shadowgroundsgame.com/survivor

TÜRKİYE DAĞITICISI -

"Bu gece ne izleyecek film bula-bıldım, ne de sevgilim telefonuma cevap veriyor; ne yapacağım?" cümlesini kurduğunuz anda bir uzaylı, elinde Shadowgrounds Survivor kutusuyla belirebilir; "Uyardı" demeyin!

7,9

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



SINS OF A SOLAR EMPIRE

Bir galaksi dolusu uzay gemisi, bir torba dolusu gezegen...

Kaptanın seyir defteri
Kayıt tarihi: 18 Eylül 2477

Yatıyorum, kalkıyorum, yatıyorum, kalkıyorum; hep aynı yerdeyiz! Kaç gün oldu?! Ne günü; ay oldu, ay! Burada çakıldık, kaldık; sevgili generalin (Bu kişiyi siz canlandırıyor sunuz. (Bu cümleyi deftere ben yazmadım! - Kaptan)) bir karar verip bizi herhangi bir yere yönlendirmesini bekliyoruz. O hala ele geçirdiği gezegenleri kalkındırmakla uğraşiyor; bizse burada tavla atıp duruyoruz. Biraz önce, yanımdaki

TASARLA, KAYDET, OYNA

Diyelim ki tüm haritaları tamamladınız ve artık, Türk ordularına komuta edecek kadar çok bilgi birikimine sahip olduğunuzu düşünüyorsunuz. (Kimsiniz acaba?) O zaman sizi "harita editörü" tarafına alalım.

Harita editörü, hem tek kişilik, hem de multiplayer oyun için harita tasarlamaya olanak tanıyor. Oyun kurallarını belirledikten sonra, haritayı kaydedip arkadaşlarınızla savaşın ortasına atlıyorsunuz.

kıza inme indi; ilgilenen yok, yardım eden yok. Resmen kaderimize terk edildik! Hatta sıkıntıdan insanlar evlenmeye başladı. Hazır kaptan da buldular. Eh, bir uzay gemisi olsa da bu da gemi sayılır; evleniyorlar. Ne kadar daha sabredebileceğimi bilmiyorum defter. Şimdilik bu kadar! Bye!

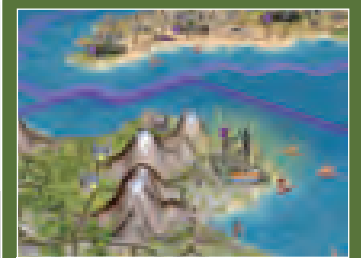
29 Eylül 2477> Trade Emergency Coalition'ın (TEC) bir çalışanı olarak daha iyisini hak ettiğime inanıyordum, sonunda birileri sesimi duydu; general bizi, büyük bir görev için galaksinin diğer ucuna yolluyor ama asırlardır aynı gemide ve aynı noktada yaşadığımızdan mesafeyi dert edecek değilim.

Bu yeni görevi tamamlamak için üç kez "phase jump" yapacak, yani ışık hızına geçiş yapacak ve bulunduğumuz bölgeden yüzlerce ışık yılı uzakta yer alan bir çöl gezegenini himayemiz altına alacağız. Generalden gelen bilgilere göre bu gezegen, Vasari ırkının, yani bulunduğumuz güneş sistemindeki tek düşmanımız olan ırkın önemli geçim kaynaklarından bir tanesi. Eğer bu gezegeni ele geçirirsek, hem sistemimize yeni bir gelir kapısı eklemiş olacak, hem de Vasari'ye büyük bir darbe vuracağız. General, Advent ırkı ile anlaşmaya vardıklarını ve Vasari ile olan savaşlarında bize yardım edeceklerini açıkladı. Bu sevindirici bir haber fakat ben, Advent'e güvenmiyorum; bizi her an sırtımızdan bıçaklayabilir.

33 Eylül 2477> Hayır, yanlış yazmadım; hala Dünya takvimini kullanıyoruz ve Dünya'nın dönüş hızı yavaşladığı için günler uzadı. Aylar da öyle... Neyse, asıl mevzu, "çöl gezegeni" Thuari'ye varmış olmamız. Gezegen varmamızla düşman kuvvetleriyle çatışmamız bir oldu. Her ne kadar bölgede çok fazla Vasari kuvveti olmasa da gemiyle Thuari'ye bomba yağdırmaya başladığımda büyük ihtimalle yer - gök Vasari savaşçısıyla dolacak. Korkum yok çünkü tam iki tane daha Capital Ship'e, yani en güçlü uzay gemilerine sahibiz. Buna Cruiser ile Frigate'i de ekleyince ortaya mükemmel bir işgal gücü çıkıyor. Savulun Vasari; TEC geliyo! Her neyse, sakın olmalyım; generalin emirlerini dinlemeli ve o gezegeni ele geçirmeliyim! Aslına bakarsanız, generalin de yapabileceği



alternatif



CIVILIZATION IV

Her PC sahibi, hayatının bir bölümünde mutlaka Civilization'a bulaşmıştır. Bazıları halen hayatlarını bu oyunun içinde sürdürürken, bazılarıysa uzaya açılıp SoaSE'de alırlar soluğu. Yine de Civilization'ın yeri başkadır, unutulmazdır...

pek bir şey yok; çoğu gemi, karşısına çıkan düşman gemilerine otomatik olarak ateş açıyor. Generalin sadece Capital Ship'lerin özel silahları üzerinde kontrolü var ama bu silahların da otomatiğe bağlanmasını sağladığı zaman sadece hangi düşman gemisine, kimin saldırması gerektiğini seçiyor. Yani, düşünüyorum da... General olmak vardı anasını satayım! Oturduğu yerden emirler yağdırıyor ve yanlış bir komutunda heba



ARAŞTIRMA YAPALIM, YAPMAYANLARI UYARALIM



Sins of a Solar Empire "savaş"ın ön planda olduğu bir oyun ama bu demek değil ki gemi üretimine odaklanıp her şeyi bir kenara bırakabilirsiniz; aksine, araştırmalara göz gezdirmeyi ve ne zaman hangi araştırmayı yapacağınıza belirlemezseniz, oyunda başarılı olmanız mümkün değil. Diyelim ki Cruiser adındaki gemilerden üretmek istiyorsunuz; diğer strateji oyunlarında olduğu gibi bir "Cruiser Fabrikası" üretilip tüm Cruiser'lara sahip olamıyorsunuz. Farklı tipteki her Cruiser için farklı farklı araştırmalar yapmanız, farklı araştırmalar için gereken yapıları temin etmeniz ve araştırmaları tamamlamanız gerekiyor.

SoaSE, en az Master of Orion kadar fazla sayıda araştırma seçeneği içerdiğinden dikkatli ve detaylı bir planlama yapmaksızın oyunda başarıya ulaşmak zor; "Uyarmadı" demeyin.

olan biz oluyoruz. Çok yazık... Neyse ki her büyük savaştan önce kayıt alıyor da kötü bir şey olduğunda oyuna devam ede... Allah'ım, neler yazıyorum böyle?!

Hala 33 Eylül 2477> Gezegeni bombardımana tutmadan önce savunma platformlarını indirmemiz gerekiyordu; bunu, zorlu bir savaştan ardından başardık. Generalin en yakın gezegende takviye bir birlik bulundurması çok işe yaradı; Cruiser'ların sayısı azalmaya başladığında bu birlikler imdadımıza yetişti ve Vasari'nin sürpriz bir şekilde karşımıza çıkarttığı Capital Ship'i bu sayede ortadan kaldırdık. Şimdi, bir yandan geriye kalan tek - tük Vasari savaş gemileriyle uğraşiyor, diğer yandan da metal ve kristal içeren göktaşlarının üstlerine kurulmuş olan rafinerileri ortadan kaldırıyoruz.

Birazdan, maden kaynakları bizim olacak. Gezegenin "TEC'e geçiş" işlemleri de tamamlanınca TEC, büyük bir zafere imza atacak. Generalin heyecanı yüzünden okunuyor. Hatta, kafamın içinde onun sesini duyuyor gibiyim.



12 Ekim 2477> Thuari, kendi kendini döndürmeye başlayana kadar gezegenin korunmasından biz sorumluyduk; general, gezegeni işler hale getirene dek bayağı uğraştı. Önce gezegenin vergi gelir seviyesini artırdı, ardından "lojistik destek" seviyesini yukarıya çekti. Maalesef burada uzun bir süre daha bekleyeceğiz zira general, bu gezegeni almak için tüm kaynaklarını savaş gemilerine yatırdı. Şimdiyse kaynak rezervlerinin tekrar dolmasını bekliyor. Bu da yine bulunduğu-muz yere kök salacağımız anlamına geliyor.

Aslında suç generalde; bilim adamlarının araştırmalarına biraz ilgi gösterseydi ve "araştırma açacı"na biraz dikkatli baksaydı, kaynak üretimini hızlandıracak araştırmaları çoktan devreye sokmuş olabilirdi. Ama yok, gitti; neyi var, neyi yok, gemi gelişimine yatırdı! Gerçi Thuari savaşını kazanmamızı da bu sağladı ama insan çok yönlü olmalı. Mesela, şu an Advent bize sırtını dönüp tüm filosunu ana gezegenimize yollasa, yok olup gideriz. Tam 12 farklı gezegene komuta ederek güneş sistemindeki en büyük güce sahip olduğunu düşüneniyor olabilir general ama elindeki gezegenleri birkaç planlı saldırı sonucunda kaybetmesi işten değil.

18 Ekim 2477> Ama ben söylemiştim; "Advent'e güven olmaz" demiştim. Hayır, direkt bize saldırmadılar ama düşmanlıklarını belli edecek bir hareket yapıp başımıza ödül koydular. Evet, koskoca TEC'i ortadan kaldırırsanız bir ton para verecekler, doğru. Bunu kim mi yapacak? Tabii ki güneş sisteminin bir bölümünü ele geçirmiş olan korsanlar! "Korsan" deyip geçmemek lazım; ellerinde o kadar büyük bir güç var ki Vasari bile onlardan çekiniyor. Bölgelerine girip onları haritadan silmek de delilik; hem ellerindeki savunma platformları çok güçlü, hem de sayısı tüm güneş sisteminde yer alan üç ırkın savunma silahlarının sayısından fazla. Sahip oldukları gemilerden bahsetmiyorum bile... Valla artık general - meneral dinlemem; bu savaştan çekiliyorum, hiç uğraşamam! Kendine başka kaptan arasın! Capital Ship'im de ona hediye ediyorum! Zaten büyük ihtimalle birkaç dakika içinde yok olacak! Seni özleyeceğim defter; esen kal! 🗨️

3

ırk
Her ne kadar ürettiği gemiler ve binalar birbirlerinin kopyaları olsa da; TEC, Advent ve Vasari adındaki bu üç ırk, sahip olduğu özellikler açısından farklılıklar gösteriyor.

74

gemi
Bazen bir bakıyorsunuz, büyük bir filo yaşamış gezegeninizi; işte o anda, pilinizi - pirtinizi toplayıp galaksiyi terk edesiniz geliyor.

14

saat
Tek bir bölüm için 14 saat harcanır mı? Bu, SoaSE için çok normal bir durum.

80

başlık
"Hangi araştırmayı yapalım"; "Hangi araştırma ne işe yarıyor" derken, arka planda gezegenlerinizden birini kuşatma altına alıyorlar. Araştırma açacı o kadar geniş ki...

SINS OF A SOLAR EMPIRE

ARTI Seçimlere göre değişen oyun mekaniği, devasa oyun alanı, dengeli sınıflar, geniş "araştırma" sistemi

EKST Oyunların uzun sürmesi; birçok farklı krater (kaynak toplama, diplomasi) söz konusu olmasına rağmen kazanmanın yalnızca filo büyüklüğüne göre belirlenmesi

YAPIM Ironclad Games
DAĞITIM Stardock
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.sinsofasolarempire.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Master of Orion 3'ün beni alıp bu diyardan götürmesini beklerken nasıl yere çakıldığımı hatırlıyorum da... Sonra adımı dahi duymadığım SoaSE'nin beni nasıl içine çektiğine hayret ediyorum.

8,3

MİNİMUM 1,8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Çift çekirdekli İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

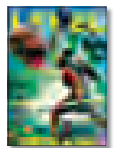


PIRATES OF THE BURNING SEA

Yelkenleri fora edip "Getirin o ufku bana!" demenin zamanı gelmişti

Sayet, ülkemizdeki MMORPG'cilerin büyük bir kısmı gibi uzun zamandır World of Warcraft oynuyorsanız artık sıkılmaya başlamış olmalısınız. Son zamanlarda, sadece bir "oyun" olmaktan çıkıp adeta monoton bir "iş"e dönüşmeye başlayan WoW'da her gün aynı şeyi tekrarlamak, kendinize "İyi de bu bir oyun; keyif almam gerekmez mi?" gibi soruları sordurtabilir. Neyse ki Sony ve Flying Lab Software, Pirates of the Burning Sea ile imdadımıza yetişti. İki firma, Pirates of the Burning Sea (PotBS) ile biz gariban online oyuncularını, Elf, Ork, fantezi döngüsünden öteye götürmekle kalmıyor, artık tam gün mesaiye dönmüş olan MMORPG dünyasına yepyeni bir kan getiriyor.

Yo ho ho ho...> 1700'lerin Karayipler'inde geçen PotBS'de, fantastik öğeler tümüyle bir kenara bırakılmış ve oyun; ayağı yere basan, gerçekçi bir arka plan üzerine oturtulmuş:



115

AJANDA

"Bu oyun, devasa bir Sid Meier's Pirates! olacak" demişiz, Pirates of the Burning Sea için bundan yaklaşık olarak iki yıl önce. Haklıymışız...

1701 - 1714 yılları arasında süren ve bir ekseninde Fransız - İspanyol birliğinin, diğerinde ise İngiltere - Hollanda ittifakının olduğu savaş henüz sona ermiştir. Barış antlaşması imzalanırken -o dönemlerde adet olduğu üzere- tüm adalar savaş öncesindeki eski sahiplerine geri verilmiş ve Karayipler'e yeni bir barış dönemi hüküm sürmeye başlamıştır. 1720 yılına gelindiğinde ise barış antlaşması unutulmaya yüz tutmuş ve dört ülke yine birbirinin kuyusunu kazmaya başlamıştır. Biz de oyuna aşağı-yukarı bu tarihlerde başlıyoruz. İngiliz, İspanyol, Fransız ya da Korsanlar gibi ırk seçeneklerinin arasından (Hollandalılar sadece NPC'lerden oluşuyor, Korsanlar ise bir millet olarak sunuluyor.) birini seçerek oyuna ilk adımımızı atıyoruz. Eğer İngiliz, İspanyol ya da Fransız ırklarından birini seçerseniz, karşınıza tercih edebileceğiniz üç meslek grubu çıkıyor: Bir Bahriye Subayı (Naval Officer) olarak ülkenizin sunacağı en iyi gemi ve silahlarla görevden göreve koşup korsan avlayabilir; bir Tüccar (Free-Trader) olarak para neredeyse rüzgarın sizi oraya götürmesini sağlayabilir ya da bir Privateer (Ülke izniyle düşman ülke ve korsan gemilerini paralı askerlere verilen isim.) olarak korsan avlayıp boş vakitlerinizde de ticarete soyunabilirsiniz. Eğer ki bu ülkeleri ve sundukları iş imkanlarını gözünüzü tutmazsa seçebileceğiniz bir yol daha var: Korsanlara

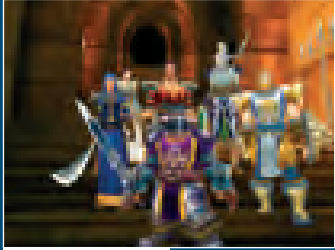
katılıp ee... Şey... Korsan olabilirsiniz!

A pirate's life for me!> XVIII. yüzyılın Karayipler'ini, o dönemdeki haliyle -aynen- görebildiğimiz oyunda, her biri birbirinden farklı toplam 80 liman bulunuyor ve bu limanların hepsi tek bir ülkenin kontrolünde. (Bir sayın bakalım; WoW'da kaç şehir var?) Oyunun başlangıcında her ülke başına düşen üç adet liman ise yeni oyuncuları koruyacak olan Newbie Zone'u oluşturuyor. Bu bölgedeki görevlerin kolay olması, oyunun ilk bölümlerinin PvP'ye kapalı bir oynanışa sahip olmasına neden oluyor. Böylece düşük seviyedeki oyuncuların ezilmelerinin de önüne geçilmiş oluyor. Geriye kalan 68 limanda ise oyuncular arasındaki mücadele almış başını gidiyor. Limanlar, oyuncular tarafından ele geçirilebilir durumda olduğundan bu bölgelerde yoğun PvP mücadeleleri yaşanıyor. Liman ele geçirme sistemi "Atla gemiye, bas limanı" mantığıyla işlemiyor. PotBS'nin liman ele geçirme sistemi, oyuncuyu mantıklı düşünmeye ve strateji kurmaya yönelten, ittifak kurmayı gerekli kılan karmaşık bir yapıya sahip. Düşman ülkelerin limanları doğrudan saldırı ile ele geçirilemiyor. Öncelikle, limanı ekonomik yönden vurmak gerekiyor. Tüccarlar, düşman limana sizin ülkenizin mallarını yağdırmaya başlayıp (Bunu NPC'ler değil,

oyuncular yapıyor.) o limanı ekonomik açıdan zora sokuyorlar. Bu sayede üretim azalıyor ve halkın refahı gitgide düşmeye başlıyor. Ülkenizin kaptanları da o liman etrafında görevlere çıkarak, liman trafiğini ve ticareti iyice baltalayıp, bölgeyi "Kargaşa Durumu"na (State of Unrest) sokuyorlar. Bu noktadan sonra liman, Korsan halkı için PvP'ye açık bir bölge haline geliyor. Ardından korsanlar bu bölgede istedikleri gemiye saldırma hakkına kavuşuyorlar. Bu saldırılar devam ettikçe limanın durumu iyice kötüye gidiyor ve bu sefer liman "Münakaşa Durumu"na (State of Contention) giriyor. Bu noktada liman her türlü saldırı ve ele geçirme girişimine açık bir hale geliyor. Bu durumda, eğer limana sahip olan ülke oyuncuları limanı başarıyla savunurlarsa liman onlarda kalıyor; şayet saldıran ülke kazanırsa liman o ülkenin eline geçiyor ve ekonomi yeniden dengeli bir hale geliyor. Dört ülkenin de amacı hemen hemen bütün limanları ele geçirmek. Bu durumla karşılaşıldığında ise bir barış antlaşması imzalanıyor ve adalar eski sahiplerine geri veriliyor. Kazanan taraf özel binalar, özel eşyalar gibi ödüller kazanırken, kaybeden taraf da bir dahaki savaşta kendini daha iyi savunabilsin diye savunma ve toparlanmaya yönelik ödüller kazanıyor. Böylece bir amaç doğrultusunda ilerleyen, uzun soluklu bir mücadele ortamı sağlanmış olu-



alternatif



WORLD OF WARCRAFT

PotBS kadar zengin bir içeriğe ve derin bir oynanışa sahip olmasa da 10 milyon insan hala bu oyunu oynamaya devam ediyor. İsmi oyun tarihine altın harflerle kazınan WoW

yor. Tek bir limanı bile ele geçirmenin -gerçek zamanda- birkaç gün alabildiğini düşünecek olursak, bir tarafın kesin zaferiyle sonuçlanacak büyük bir savaşın ne kadar sürebileceğini siz hesaplayın artık.

Arrrr... Me hearties!> Oyunun karakter yaratma seçenekleri de günümüzde çok az oyunda görebildiğimiz bir çeşitlilik sunuyor. Saç tipi, ten rengi, göz rengi, boy gibi onlarca fiziksel özelliğin yanı sıra ceket, gömlek, kemer ve çorap gibi detaylı bir giyim paleti de bizleri bekliyor. Karakterinizin küpesi ve göz peçine kadar hemen hemen her şeyini kendiniz seçiyorsunuz. Bunlara bir de her ülkenin farklı giyim tarzına sahip olmasını ve seçtiğiniz kıyafetlerin ne kadar yeni veya ne kadar eski görüneceğini belirleyebilmeyi eklersek, oyunu oynayacağınız süre zarfında sizinkine benzeyen bir başka karakter daha görme şansınızın oldukça az olduğunu söyleyebiliriz. Karakterlerdeki çeşitlilik gemilere de yansıtılmış durumda; o yıllarda gerçekten kullanılmış olan gemiler baz alınarak modellenen 60'tan fazla gemi, PotBS'de sizi bekliyor

olacak. Bu gemilerin yelken çeşidi ve flama rengi gibi özelliklerini yine kendiniz belirleyebilirsiniz.

Oyunun savaş sistemi, diğer MMORPG'lerden oldukça farklı hazırlanmış. PotBS'de karakterinizin seçebileceği üç farklı dövüş stili bulunuyor; Savunma ağırlıklı olan "Florentine" stilinde bir elinizde kılıç, diğerinde hançerle dövüşüyorsunuz. Saldırı ağırlıklı olan "Fencing" stilinde elinizde tek bir kılıçla savaşıyorsunuz. "Dirty Fighting" stilinde ise amacınız kirli numaralarla rakibinizin dengesini bozmak. Karakter dövüşlerinde başarılı olabilmek tamamen dengeye bağlı; iyi dengelenmiş bir karakter hemen hemen tüm saldırıları savuşturabilirken, dengesini kaybetmiş bir karakterin yeri öpmesi pek uzun sürmüyor. Karakterlerin denge durumları, yarım dairelerle şeklindeki göstergelerle ifade ediliyor. Yeşil renk mükemmel bir dengeyi ifade ederken, kırmızı durumun vahim olduğuna işaret ediyor.

Yarrrr...> PotBS ağırlıklı olarak denizde geçen bir oyun olduğu için deniz savaşları daha fazla detay içeriyor. Oyundaki diğer savaşlarda duyduğunuzdan daha fazla strateji kurgusuna ihtiyaç duyacağınız deniz savaşlarında, düşmanınızı rüzgar altında bırakıp manevra üstünlüğü sağlamak büyük önem taşıyor. Bunun yanında 12 cephaneye türü arasından en uygununu seçmek savaşın gidişatını belirliyor. Misket atışları mürettebatı güverteye dar ederken, zincir atışları yelken direklerini kırarak gemiyi yavaşlatıyor. Gülleler ise düşmanı en kısa yoldan denizin dibine yollamak



CRAFTING (ÜRETİM)



PotBS de diğer pek çok MMORPG gibi bir "crafting" sistemi sunuyor ancak buradaki sistem diğer MMORPG'lerin sunduğu crafting sistemlerinden daha farklı bir şekilde çalışıyor. PotBS'de üretim becerinizi geliştirerek daha iyi eşyalar üretmiyorsunuz çünkü oyunda "beceri" diye bir şey yok. Onun yerine limanlarınızda üretim tesisleri ve depolar alıp işçiler kiralyor, bu işçilerle hammadde sağlayarak doğrudan üretim yapıyorsunuz. Yani daha oyunun başında bile olsanız, eğer paranız varsa hemen bir "Huge Dreadnought Hull" (Devasa savaş gemisi omurgası; oyundaki en büyük ve dayanıklı gemi.) yapabilirsiniz. Elbette ki bu size çok pahalıya patlıyor. "Hull" dediğimiz şeyin, geminin sadece omurgası olduğunu hatırlatırım; hull'ın üzerine daha yelkenler, silahlar ve güverte ekipmanları var. Kısacası PotBS'da bir şeyler üretmek zaman alıcı değil, sadece masraflı. Ayrıca oyunda, WoW'dakine benzer bir Auction House (Müzayedeye Evi) sistemi bulunuyor. Ürettiğiniz eşya ve gemileri bu evlerden satmanız mümkün. Ne var ki bu evler birbirine bağlı değil. Örneğin, eğer almak istediğiniz gemi Port Royale'de satışa çıktıysa, gidip oradan almalısınız.

İçin ideal. Deniz savaşlarında bir diğer güzel taktik ise, misket atışlarla mürettebatın kabasını alıp zincirlerle gemiyi sabitledikten sonra kancaları atarak düşman gemisini bordalamak. Bu taktiği uygulayınca düşman gemiden 20 mürettebata karşı siz ve 20 mürettebatınız çatışmaya giriyor. Mürettebat üyeleri öldükçe onların yerlerine yenilerini çağırmanız da mümkün. Bir çatışma boyunca en fazla beş kere destek çağırabildiğinizi de belirtmem gerekiyor. Çağırduğunuz destek güçler, savaşın mürettebat sayısını 20'ye tamamlıyor. (Kalan mürettebata göre bu sayı 15, 16 da olabilir.) Bu durumda destek birliklerini ne zaman çağıracağınız da önem kazanıyor. Düşman gerilemeye başladığı zaman onu baskı altında tutmak için hemen mürettebat çağırabilir ya da tedbirli ilerlemek için desteği daha sonraya saklayabilirsiniz. Bordalama mücadelesi, düşman geminin kaptanıyla düelloya girip onu yendiğiniz zaman sona eriyor. Yendiğiniz geminin mürettebatı size katılıyor ve boş kalan düşman gemisini yedeğe alıyorsunuz. Savaşın sonra, düşman gemisinin o ana kadar elde etmiş olduğu tüm ganimeti de ele geçiriyorsunuz.

Gerek başarılı görselleri, sesleri ve müzikleri, gerekse de özgün oyun sistemi ve tarihi arka planıyla Pirates of the Burning Sea, şu sıralar bir kısır döngünün içine girmiş olan MMORPG'lerden mükemmel bir kaçış yolu sunuyor bizlere. Kaliteli ve uzun soluklu bir mücadeleye girmek istiyor ve eski korsan filmlerine bayılıyorsanız Pirates of the Burning Sea'yi oynamadan geçirdiğiniz her gün sizin için büyük bir kayıp. Bu oyunu mutlaka deneyin. 🎮

80

liman
Oyunda mimari ve coğrafi açıdan birbirinden farklı toplam 80 liman bulunuyor.

104

top
Yelken Çağı'ndaki büyük savaş gemilerinin taşıdığı top sayısı.

45

dakika
Oyunun haritasında, Karayipler'in bir ucundan diğer ucuna gitmek tam 45 dakika sürüyor.



Tortuga

PIRATES OF THE BURNING SEA

ARTI Yelken Çağı'nda geçmesi, özgün karakter gelişimi ve PVP sistemi, uzun soluklu ve süreklilik arz eden oynanış sistemi

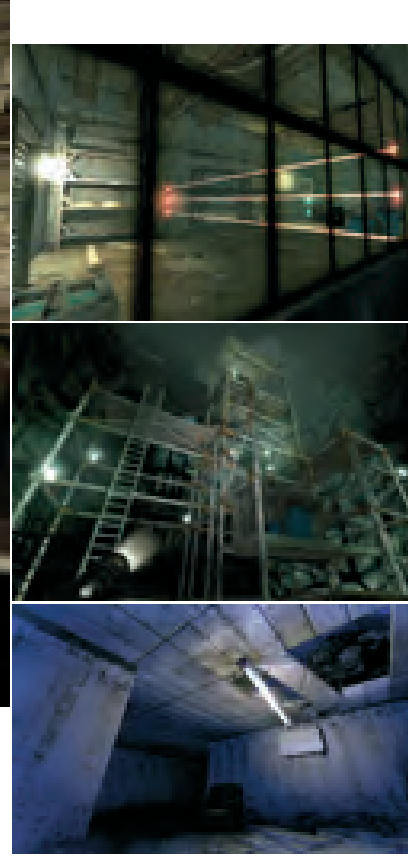
EKSTİ PvE sistemi piyasadaki diğer oyunlara göre biraz zayıf

YAPIM Flying Lab Studios
DAĞITIM Sony Platform Publishing
TÜR Devasa Online
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.burningsea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Adeta bir kısır döngünün içine girmiş olan MMORPG piyasasını rahatlatacak olan oyun, nihayet karşımızda. Orta Çağ fantezisinde ve uzak gelecek kurgularından sıkılanları, Karayipler'e bekliyoruz.

8,5

MİNİMUM 1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2,0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



PENUMBRA: BLACK PLAGUE

"Korkuyorum; daha ötesi var mı?!"

Buradan LEVEL yetkililerine seslenmek istiyorum: Lütfen bir daha bana böyle oyunlar vermeyin; rica ediyorum. Korkuyorum kardeşim! Zaten üç kuruşluk aklım var, onu da bu oyunu oynarken kaçıracaktım az kalsın. F.E.A.R. oynamış insanım ama bu oyun çok daha fenaymış arkadaş. F.E.A.R.'da hiç olmazsa arada sırada nefes alabildiğin ve gerçek insanlarla çarpışabildiğin bölümler vardı ama Penumbra'da bu tip bir tane bile bölüm yok. Bir odada yapayalnız bir şekilde uyanıp etraftaki seslere aldırış etmeden, kendini cehennemdeki bir akıl hastanesine benzeyen bir yerden kurtarmaya çalışmak ve bunu yaparken de akıl sağlığını korumak... "17 yaş sınırı" nı boşuna koymamışlar.

Grönland uzak bir memleket> Aksiyon / adventure olarak nitelendirilebileceğimiz Penumbra: Black Plague (PBP)'in hikayesi Philip adındaki bir adamın, Grönland'da birtakım bilimsel araştırmalar yapmak üzere görevlendirilmiş olan babasından bir mektup alıp bu bölgeye gitmesiyle başlıyor. Babasını kurtarmak için bu lanetli bölgeye giden Philip daha sonra, dallanan budaklanan hikayenin içinde kayboluyor. Biz de Philip olarak, bulunduğumuz araştırma merkezindeki (Merkezin eski bir maden ocağının üzerine kurulu olduğunu da belirtmemde fayda var.) her türlü objeyi

kullanarak hem sırları çözmeye, hem de -her adventure oyununda olduğu gibi kafayı çalıştırıp- içinde bulunduğumuz mevcut durumdan kurtulmaya çalışıyoruz. Mevcut durum ne mi? Kısaça açıklayayım: İçler acısı...

Daha tutorial'da; bembeyaz, aydınlık bir odada kontrolleri öğrenirken geriliyor ve ileride kötü şeyler yaşayacağımızı anlıyoruz. Oyundaki sesler de bu gerilimi pekiştiriyor; sesler o kadar etkili ki ister istemez elimiz Escape tuşuna yöneliyor. (Oyun boyunca en çok kullandığım tuş, Escape tuşu oldu.) Mesela, bütün dikkatimi etrafımdaki objeler üzerinde yoğunlaştırmışken duyduğum ancak, nereden geldiğini anlayamadığım fısıltılar parmağımızı direkt Escape tuşuna gitmesine neden oldu. Bir süre, ana menüye boş boş baktıktan sonra kendi kendime "Ben bir çay alayım" diyerek mutfağa gittim.

Deliliğin sınırlarında...> Çay, sinire ve strese iyi geliyormuş, sevgili LEVEL okurları. Şimdi size oyun ile ilgili vereceğim bilgileri, üç fincan çay sayesinde edindim.

PBP'de, önünüze çıkan her bölümde etrafınızı çevreleyen eşyalara, duvarlara ve zeminlere çok dikkat etmeniz gerekiyor. Oyunda zemine sabitlenmemiş olan her eşyayı bir yerden bir yere sürükleyebiliriz, inventory'nize alabiliyor, kırabiliyor veya

fırlatıp atabiliyorsunuz. Gözünüzü dört çakmak ve çok dikkatli bir şekilde ilerlemek zorundasınız yoksa ileriki bölümlerden birinde inventory'nizde bulunmayan, ufak bir obje yüzünden o bölümde takılıp kalabilirsiniz.

Oyunu maalesef istediğiniz zaman save edemiyorsunuz. Her bölümü geçtikten sonra veya bazı kritik noktalarda oyunun otomatik save sistemi devreye giriyor. Bu da üzerinizdeki psikolojik baskıyı artırıyor haliyle. Örneğin, çok stresli ve zor bir bölümde ter dökerken o anki tek dileğiniz ekranın bembeyaz olması oluyor zira ekranın beyazlaşması otomatik save sisteminin devreye girdiğini belirtiyor. Ancak bir sonraki oda ya da koridorda ne ile karşılaşacağınızı bilmediğiniz için save ekranının yarattığı rahvet kısa sürüyor.

PBP'nin ilerleyen aşamalarında fiziksel ve ruhsal gerilime zihinsel yorgunluk ekleniyor çünkü karşı karşıya kaldığınız bulmacalar gerçekten zor. Özellikle, "Mental Realm" denilen bölgeden çıkmak için tam anlamıyla kafa patlatmanız gerekiyor.

Sanki bir Lovecraft öyküsü> Korku içinde, baskı, karanlık ve pis mekanlarda dolaşırken kafanızdaki tek düşünce "Buradan çıkmalıyım" oluyor ama bu düşünce panikle birleşince nereye kaçmanız gerektiğini bilemiyorsunuz. Hele kafanızda konuşup duran ses hiç susmuyor; devamlı size bir şeyler gösteriyor ve üzerinizde halüsinatif etki yapıyor. O sesin bir de adı var üstelik:

Clarence. Kafanızın içinde sizinle konuşan bu varlık, uzun bir süre peşinizi bırakmıyor. Clarence'in kafanızın içine girmeyi nasıl başardığı ise ayrı bir tartışma konusu.

Aşırı derecede rahatsız edici görüntüler arasında yolunuzu bulmaya çalıştığınız, zor bulmacalarla uğraştığınız ve hiçbir zaman rahat bir nefes alamadığınız bu oyunun üzerinizde yaratacağı etki çok güçlü. "Hikayenin sonunu öğrenmeliyim" derken keçileri kaçırabilirsiniz; "Uyardı" demeyin. 🗨

alternatif



SILENT HILL 2

Hobileriniz arasında "gerilmek" yer alıyorsa Silent Hill serisiyle tanışmışsınızdır. Eğer böyle bir hobinizin var olduğunu Penumbra: Black Plague ile yeni anladınızsa o zaman Silent Hill serisine mutlaka bir giriş yapmanız ve bu girişi Silent Hill 2 ile gerçekleştirmeniz gerekiyor.

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

ARTI Sürükleyici bir hikaye, etkileyici atmosfer, etraftaki her türlü objeyi kullanabilme özelliği, güçlü ve korku dolu bir atmosfer

EKSİ Bazı bulmacaların aşırı derecede kafa yorucu ve bunalıtıcı olması

YAPIM Frictional Games
DAĞITIM Paradox Interactive
TÜR Adventure
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.paradoxplaza.com/penumbra
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Bir Lovecraft öyküsü tadındaki Penumbra: Black Plague, etkileyici hikayesi ve dehşet verici görüntüleriyle ruhsal dengenizi alt üst edebilir; dikkatli olun.

8.1

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



THE SIMS CASTAWAY STORIES

Aynı tas aynı hamam... Mı acaba?

The Sims serisi üzerine yıllardır gerek bu sayfalarda, gerekse internette bitmek tükenmek bilmeyen yorumlar yaptık. Hatta bu yorumların dozajı zaman zaman arttı ve "E yeter artık; bu kadar da olmaz ki! Bir oyunun eklenti paketleri bile nasıl bu kadar bağımlılık yapar?!" gibi ani çıkışlarda bulunduk. Ve yıllar geçtikçe gördük ki The Sims bir oyun değil, bir fenomen; hatta fenomenin de ötesinde oyun dünyasının ortaya çıkardığı gelmiş geçmiş en iyi fikir... Zenginlik parası, züğürdün çenesini yormasın; The Sims serisinin her üyesi, -seriyi beğenmeyenlere inat- her zaman listelerin ilk üçünde yer aldı. Özellikle, The Sims 2 ve The Sims 2 eklenti paketleri, serinin ilk oyunlarına göre daha güzel grafikler ve daha detaylı karakter yaratma seçenekleri sunarak hayran kitlesini epey genişletti. Ancak, "ayrıntılı grafikler, renkli eşyalar, detaylı

KAYNAK AVI

Oyunun hikaye modundaki en hayati mesele kaynak toplamak ve bu kaynakların başında yiyecekler geliyor. Yiyecek ihtiyacınızı etraftaki ağaçlardan meyve toplayarak veya kıyıda balık tutarak giderebiliyorsunuz. Diğer bir ihtiyaç olan mobilyaları, yine etrafı inceleyerek bulabileceğiniz odun parçalarını baltanızla kesip kendi ellerinizle yapılabiliyorsunuz. Deniz kıyısında kumu kazmayı da ihmal etmeyin zira kumun altında karakterinizin işine yarayacak objeler bulabiliyorsunuz. Bulduğunuz objeleri, adventure oyunlarında olduğu gibi karakterinizin inventory'sinde saklayabiliyor ve yeri geldiğinde kullanabiliyorsunuz.

karakter yaratma seçenekleri" derken Sims dünyası ("Dünya" diyorum çünkü The Sims oyunlarının sabit disklerimizde kapladığı alan ancak bu kelimeyle tanımlanabilir.) o kadar genişledi ki bir sonraki eklenti paketini, bilgisayarımızın neresine sığdıracağımız konusunda büyük korkular içerisine girdik.

Will Wright bu korkularımızı hissetmiş olmalı ki konuya etkili bir çözüm getirdi; sabit disk düşmanı eklenti paketlerinin yerine Stories ismi altında yeni bir seri çıkardı ve bu seri ile bize The Sims'in tadına sabit diskimizi zora sokmadan varabileceğimiz "hikayecik"ler sunmaya başladı. Bu serinin son ayağı olan Castaway Stories (CS), oynanış sistemi ve senaryosu bakımından piyasaya çıkan en ilginç The Sims oyunu. CS'de, hem Lost tadındaki "ıssız bir adaya düşme" temalı olan Shipwrecked and Single isimli bir hikaye modu, hem de diğer The Sims oyunlarında mevcut olan klasik ev inşaatı - aile kurma modu bulunuyor.

"Tatile çıkayım" derken, ıssız bir adaya düşmek> Shipwrecked and Single isimli hikaye modu, bir deniz kazasından sonra Sim'imizi küçük bir adanın ortasında bırakarak başlıyor. Yalnız çok ilginçtir ki gemi kazazedesi karakterimiz, adada yapayalnız kaldığımız anladığı zaman çok garip bir tepki veriyor. Böyle bir durumda "Aman Tanrım! Ben şimdi ne yapacağım?!" şeklinde korku ve panik dolu tepkiler verilmesi gerekirken, bizim Sim öyle bir seviyor ki şaşırılmak elde değil. Sanki tüm ömrü boyunca, ıssız bir adada mahsur kalmayı beklemiş gibi... Bu ilginç sevinç

gösterisinden sonra karakterimiz etrafını incelemeye başlıyor. Ufak ipuçları sayesinde karakterimizin bu yeni ve zorlu ortama ayak uydurmak için yapması gerekenleri ve etraftaki objelerle nasıl etkileşime gireceğini öğrenmeye başlıyoruz. Adada para yerine geçen ve takas yönteminde kullanabileceğimiz kaynakları toplamayı ve adanın asıl sahipleri olan şirin (!) orangutanlarla dostluk kurmayı (!) da öğrendikten sonra işler yoluna giriyor. Tüm bunları yaşarken, -ister istemez- kafanızı sağa - sola sallayıp "Yok, yok var bunda bir iş; az sonra adadaki diğer Simler işin içine girecek, bu ıssız ada Hawai'ye dönüşecek ve bu oyun klasik The Sims modunda ilerleyecek" demekten kendinizi alamıyorsunuz.

Amaç sosyalleşmek> Ancak, korkularınız yersiz; hikaye modunun son dakikasına kadar yapayalnızsınız ve hiçbir şekilde klasik The Sims tarzıyla karşılaşmıyorsunuz. Fakat yalnızlıktan sıkılınca çaresiz değilsiniz; Wanmami Adası isimli mod, sizi tamamiyle sosyal bir ortama götürerek adanın tadını diğer Simler ile çıkarmanıza olanak tanıyor. Her özelliğini ince ince işleyerek yarattığını bir karakter ile yola çıkıyorsunuz. Karakterinizin, önceki The Sims 2 oyunlarında olduğu gibi yine bir Aspiration'ı yani bir nevi "hayattaki ana amacı" bulunuyor. Karakterinizi tamamiyle yarattıktan sonra elinizde bulunan Simoleon adı verilen paranızla adadan bir kamp alanı satın alıyorsunuz. Bu kamp alanına yerleşip hayatınızı oturtmaya başladığınızda, komşu kamp alanlarından Simler ziyaretinize gelmeye başlıyor ve onlarla kurduğunuz arkadaşlıklarla hayatınıza yeni yönler verebiliyorsunuz. Kısacası, The Sims Castaway Stories'teki iki farklı mod hem tipik The Sims havasını solumanıza, hem de Lost vari bir adventure / simülasyon oyunu oynamanıza imkan tanıyor. Ancak, şunu söyleyebiliriz ki The Sims 2 serisi gerek görsellik, gerekse oynanış sistemi bakımından "yeni nesil"den uzaklaşmaya başladı; umarız The Sims 3, The Sims müptelalarını fazla beklemez. ☺

THE SIMS CASTAWAY STORIES

ARTI Orijinal The Sims 2'ye ihtiyaç olmadan çalışması, klasik The Sims tarzının dışına çıkan hikaye, yeni eklenen adventure öğeleri

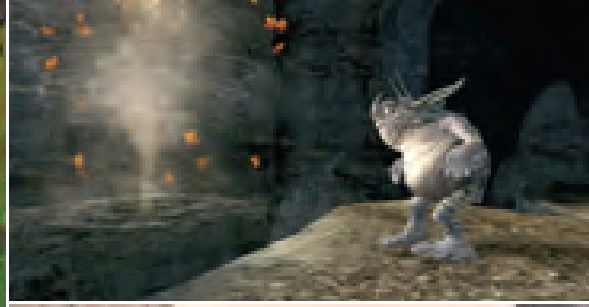
EKSİ Görsellik ve oynanış sistemi bakımından günümüzün gerisinde kalması

YAPIM **Maxis**
DAĞITIM **EA Games**
TÜR **Simülasyon**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.eagames.ea.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

The Sims Castaway Stories'in seriyi canlandırdığı ve başarılı bir yapımda olduğu bir gerçek. Ancak, oynanış sisteminin sunduğu seçenekler günümüze göre çok yetersiz. Bu yüzden bir an önce The Sims 3'ün çıkmasını diliyoruz.

7

MINİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



THE SPIDERWICK CHRONICLES

İçindeki çocuğu öldürmeyenlere...

Cocukluğumun vazgeçilmeziydi, televizyondaki "çocuk filmleri" kuşağı. Kimi duygusal, kimi heyecanlı olan ve "Amerikan rüyası"nı anlatan bu filmleri hiç sıkılmadan izledim. Ama artık, hemen hemen her gün sinemalara yeni bir film gelse de geçmişti arıyorum. Belki de geçmişte ve yalınlığa duyduğum özlem, bu filmleri bu kadar önemli kılıyor gözümde. VCD'lerini gördüğümde (Garipseyeceksiniz ama bu filmleri dublajsız izleyemiyorum.) gözlerimin parıldamasına neden olan da yine bu filmlere duyduğum sevgidir. "Cool" olmak için "Abi çok kötü o filmler ya" diye ileri - geri konuşan arkadaşlara da tek cevabım "Yazık etmişsin çocukluğuna güzel kardeşim" olacaktır. "Acaba, Evde Tek Başına'daki düzenekleri ben nasıl kurardım?" diye düşünmeyen veya Can Dostum Buddy'yi izledikten sonra bir köpeğin gerçekten de basketbol ya da futbol oynayabileceğini hayal etmeyen bir çocuk, çocukluğunu yaşamamış, boşa geçirmiş demektir. Geçmiş olsun!

Çocuk filmleri kuşağından bahsetmemin sebebi, The Spiderwick Chronicles. Sinema salonundayken -o esnada arkadaşla muhabbet ettiğimden- bu filmin fragmanını es geçmiştim. Fakat "yazı havuzu"ndan bize bu oyun çıkınca bir ön araştırma yapmam farz oldu ve bu sayede çocukluğuma döndüm.

Üç kardeş ve anneleri... Evlerini bırakıp ölen amcalarının, "hiçliğin" ortasında yer alan evine taşınıyorlar. Biraz garip, ürkütücü bir mekan... Jared da bunun farkında fakat gördüklerine, duyduklarına ya da bildiklerine ilk başta kimse inanmıyor. Sonra ne oluyor? Araştırmalarıyla herkese "Vay babanın kemiğine" dedirtmeyi başarıyor Jared. Kardeşleri Simon ve Mallory ile, görünmeyen yaratıklara karşı mücadele etmeye başlıyor. Yaşasın klişeler!

TSC bizlere, birbirinden farklı özelliklere ve dövüş stillerine sahip olan bu üç kardeş yönetme şansını veriyor. Bir de evlerinin tipten yoksun olan faresi (Bundan olsa olsa

fare olur!), oynak Thimbletack'ı...

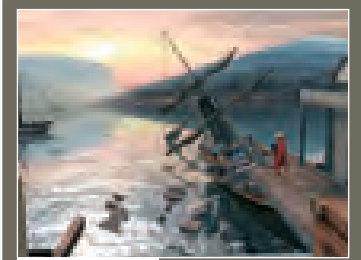
Oyunumuz, klasik bir aksiyon / adventure. Karşı-mıza çıkan yaratıkları (Görünmelerini sağlayan özel gözlük, oyunu biraz olsun farklı kılıyor.) öldürüyoruz. Thimbletack ile de ufak yerlere girip birtakım ayak işlerini hallediyor ve boss'larla savaşıyoruz. Kısacası, sıradan ama "aksiyon" türünü sevenlere hitap eden bir oynanış sistemine sahip TSC.

Oyunun kontrolleri, amacına uygun bir şekilde, oldukça temiz. Her ne kadar kamera açları zaman zaman sorun yaratsa da bu, aşılabilecek bir engel. Yine de oyunu bir gamepad'le oynamanızı tavsiye ediyorum.

Oyunun grafikleri de tıpkı kontrolleri gibi "ekonomik"; ne göz kamaştırıcı, ne de bakılmayacak kadar kötü. Çevre tasarımları gayet renkli ve sıcak. Oyuna yeşil renk hakim. (Neden acaba?) Karakter modellemeleri ve animasyonları idare eder cinsten. Yani aynı kontroller gibi grafikler de amacına hizmet ediyor. Zaten oyunun hitap ettiği kitle, grafiklere çok fazla takılmayacaktır.

Diyeceğim o ki TSC, sabun köpüğü kıvamında;

alternatif



GOLDEN COMPASS

Çok değil; iki ay önce incelemesine yer verdiğimiz Golden Compass, TSC'den farksız bir yapım. Fakat TSC, Golden Compass'ten daha başarılı; o ayrı.

birkaç saatliğine de olsa insanı eğlendirebilecek, alternatif bir film oyunu. Klişe mi? Klişe! Sıradan mı? Sıradan! Ama sıradan olmayı dahi başaramayan film oyunlarından sonra adeta ilaç gibi geliyor. Umarım, film daha eğlenceli olur. 18 yaşlarında bir adam görürseniz, Spiderwick'in oynadığı salonlarda, bir sorun "İsmin ne?" diye. 🎮

THE SPIDERWICK CHRONICLES

ARTI Birkaç eğlenceli bölüm tasarımı, temiz kontroller

EKSİ Sıradan oynanış sistemi, sıradan senaryo

YAPIM Sierra Entertainment
DAĞITIM Sierra Entertainment
TÜR Aksiyon / Adventure
DİĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox360, Wii, DS
WEB www.spiderwickgame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Açık olalım: TSC, sıradan bir yapım. Ancak film oyunlarının ne kadar kalitesiz olduğu göz önüne alındığında bu sıradanlık çok sırtıtmıyor. Göz atmakta fayda var. Tabii ki çok bir şey beklememekte de...

6

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



Herkes Ücretsiz İngilizce Eğitim Seti

Learn To Speak English 9

Dünyada ve Türkiye'de halen en çok satan İngilizce Eğitim Seti



Herkes 2 mübtehem tam sürüm
8 GB
DVD

Dijital fotoğraf arşivi
Bedava fotoğraflarınızın kalitesini yükseltin

CHIP
TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

DEVLER KARŞI KARŞIYA!
İşletim sisteminiz ne kadar güvenli?



English DELUJE
Artık herkes kolayca İngilizce öğrenebilecek

MEGA UPDATE
Tüm yazılımlarınızı web'den kolayca güncelleyin

3 GB!
EN YENİ SÜRÜCÜLER

Sabit diskiniz mi bozuldu?
Verilerinizi kendiniz kurtarın

Veri kurtarmak için gerekli tüm yazılımlar
CHIP DVD'de

Televizyonu web'den izleyin
En popüler filmler ve diziler ücretsiz olarak yayında

Test: İşlemlerimize rahat bir nefes aldırın
14 süper soğutucu

Test: En iyi 9 high definition video kamera




Web'de anonim sörf
Kim olduğunuzu belli etmeden özgürce sörf yapmak ister misiniz?



Mart sayısı bayilerde



KONSOLLAR VE BEN

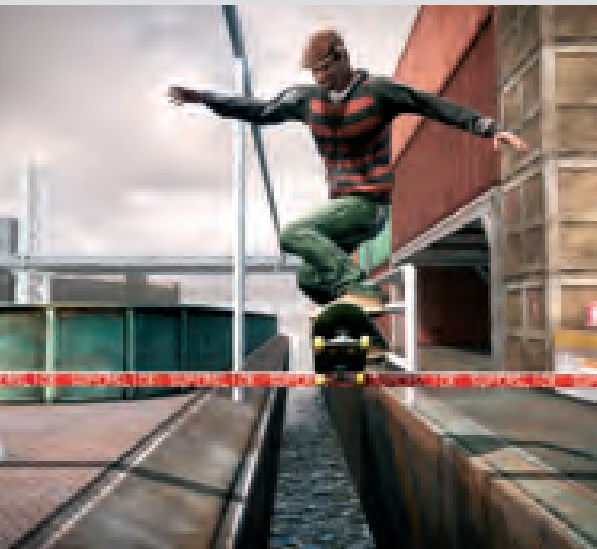
Bu satırları yazdığım sırada Xbox 360'ım, "Hemen benimle oynamaya başlamazsan, üç kırmızı ışık veririm!" diyerek beni tehdit ediyordu. PSP'm kucağıma atlayıp sevimlilikler yapıyor, onun UMD diskleri ise adeta PSP yavruları gibi etrafta hoplayıp zıplıyordu. Tüm haşmetiyle, bulunduğu mobilya üzerinden çevresindeki her şeye küçümseyerek bakan PS3 ise, tehditkar bir tavırla soğuk soğuk beni kesiyor; "PS Home piyasaya bir çıksın, o zaman görürüm seni..." diyordu adeta. PS3'ün hemen yanında, "yağmur yağarken araba altına sığınmış köpek yavrusu" edasında, melül melül etrafa bakınan PS2 ise, rafa kaldırılacağını düşündükçe üzüldü ama daha uzun bir süre orada olacağı kendisine söylenince neşelenip renkli renkli görüntüler getiriyordu ekrana. İnsan böyle bir dünyada yaşayınca da düşünmeden edemiyordu tabii ki: Yalnızlık mı? En eğlencelisinden bir kilo alayım! 

STREET FIGHTER IV

Tatsumaki Senpuukyaku!

"Konsol Ustası" demek, "konsol oyunlarının fanatığı olan ve daha da öncesinde, 'Arcade' oyunlarıyla epeyce haşır neşir olmuş kimse" demektir. Daha ufacıkken, boyumdan büyük oyun makinelerinin karşısında bir şeyler başarmaya çalışmış, genellikle ve "özellikle" Street Fighter (SF) adındaki oyunda diğer oyuncular tarafından hezimetle uğratılmışımdır. Bunun nedeni, benim ufak ve yeteneksiz olmam değildi; asıl sebep SF'nin son derece teknik bir oyun olmasıydı. Bu engin bilgileri size verdikten sonra asıl konuya dönmek istiyorum: SFIV! Evet, Capcom birkaç ay önce oyunun hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı. Bence bu oyunu üretmelerinin en büyük nedeni, yeni nesil konsolların yeni bir SF'a ihtiyaç duymasından ileri geliyor. Ken, Ryu, Dhalsim, Chun-Li, Blanka, E. Honda, Zangief ve Guile'in yanında Crimson Viper adında

yeni bir karakterin de yer alacağı SFIV, daha birçok yeni ve eski karakteri bünyesinde barındırarak fakat Capcom bu karakterler hakkında daha fazla açıklama yapmaktan kaçınıyor. Görsel olarak tamamıyla "ikinci boyut"ta kalacak olan oyun, eski altılı tuş sistemini de aynen kullanacak fakat oynanış sistemine yenilikler de getirecek. Bunlardan bir tanesi Saving Attack adındaki, "Counter" olarak nitelendirilebilecek olan "gard sonrası saldırı" hareketi. Karakterlerin sahip olacağı bir diğer yeni hareket ise Ultra Combo. Önceki oyunların "süper kombo"larından çok daha etkili olacağı açıklanan bu dev hareketler zinciri, rakip dövüşçüyü tam anlamıyla yerden yere vuracak. Bu yüzden SFIV için şimdiden bir arcade Stick almanızı tavsiye ediyorum zira standart gamepad'inizin ömrünü kısaltmak istemezsiniz.



TONY HAWK'TAN CALL OF DUTY'YE...

Activision 2009 yılı için hazırlanan mali planını açıkladı

Activision bu yıl ne para kaldırdı ama... Duyduğum kadarıyla EA bile Activision'dan korkar olmuş artık. Korksunlar zaten; doymak nedir bilmeden, her oyun yapımcısını bünyelerine katarak devasa bir imparatorluğa dönüşmeye başlamışlardı. Kazandığı miktardan epeyce mutlu olan Activision, bu başarılı çizgiyi devam ettirmek için 2008 ve 2009 yıllarında da elindeki en ünlü markaları kullanmaya devam edeceğe benziyor. Bu da Call of Duty ve Guitar Hero markaları altında yeni oyunlar göreceğiz demek oluyor. Firma, yaptığı açıklamada, Call of Duty serisinin kesinlikle devam edeceğini fakat bir sonraki oyunun Infinity Ward tarafından yapılmama olasılığının bulunduğunu belirtti. Firma, Call of Duty ile ilgili açıklamalarının arasında bir sonraki oyunun PS2'ye çıkacağını da belirtti. Activision'ın Guitar Hero (GH) ile ilgili planları arasında, iki yeni GH oyununun piyasaya sürüleceği bulunuyordu. Bu oyunların hangi sistemler için hazırlandığı ve ne gibi özellik-

ler içereceği gibi konular ise havada kaldı. Bu iki önemli markanın yanında, geçen yıllarda piyasaya çıkmış olan Marvel Ultimate Alliance'in devam oyununun hazırlık aşamasında olduğu ve bunun yanında yeni bir Spider-Man oyununun da planlandığı belirtildi. EA'nın büyük beğeni toplayan kayak oyunu Skate'e 2 - 1 mağlup olan Tony Hawk's Proving Ground ise Activision'ın bu konuda önlem almasına neden oldu. (Uslanmaz bir Tony Hawk fanatığı olmama rağmen Proving Ground'ın beklentilerin çok aşağısında bir oyun olduğunu söyleyebilirim.) Activision çalışanları da artık 10. oyununa gelmiş olan serinin baştan aşağı yenilenmesi gerektiğini düşünüyor ve serinin bir sonraki oyununda, oyunun tüm özelliklerini yenileyeceğini söylüyorlar. Bu sene içerisinde izleyeceğimiz Kung Fu Panda'nın oyunun altı farklı platformda karşımıza çıkacağı ve yine hazırlık aşamasında olan Madagascar 2 filminin oyunun konsollarda boy göstereceği Activision'ın diğer kozlarını oluşturuyor.

PS3 HOME YENİLENYOR...

...Ama bir türlü hizmete girmiyor

Sony, geçen aylarda Monte Carlo'da yapılan bir teknoloji fuarında PS3 Home'un yenilenmiş olan versiyonunu tanıttı. Bildiğiniz üzere PS3 Home, Xbox Live! online oyun sisteminin Second Life'a benzeyen ve çok daha gelişmiş bir versiyonu. Tüm PS3 kullanıcılarının kendilerine birer karakter yaratıp aynı gerçek dünyadaki gibi etrafta dolaşarak sosyalleşmelerine olanak tanıyan PS3 Home'un yenilenmiş versiyonunda ilk göze çarpan unsur, daha öncekinden farklı olarak kapalı alanların çoğunun açık alanlarla değiştirilmiş olması. Oyuncuyu yönlendirecek işaretlerin de artırıldığı bu açık alanların bir bölümünde, oyuncuların istediği satranç tahtaları bu başka oyuncuyla oynayabileceği satranç tahtaları bulunuyor. Yine daha önce gösterilmiş olan 10 ekranlı sinema salonuna da ek bir kat çıkılmış ve bu kata bowling ve arcade makineleri yerleştirilmiş. Sony, PS3 Home'un gezinti alanlarının, Las Vegas, Times Meydanı ve Berlin'deki Sony Merkezi gibi bölgelerden esinlenerek oluşturulduğunu belirtiyor.



DICE 2008 MANZARALARI

Microsoft, konsol piyasasını değerlendirdi

Bu yılki DICE (Design Innovate Communicate Entertain), Microsoft Game Studios'un başı Shane Kim ile New York Times editörü Seth Schiesel'in röportajına ev sahipliği yaptı. Röportajda birçok konudan bahsedildi elbette ki ama bunlar arasında en dikkat çeken, "Microsoft'un, Sony ve Nintendo'yu sağlam birer rakip olarak görerek bu sistemlere özel olarak üretilen oyunları yakından takip ettiği"ydi. Microsoft'un Xbox 360 ve Windows için 2008 takviminin, 2007'ye göre biraz hafif kaldığını belirten Schiesel, Kim'in "Henüz açıklanmamış

birçok hit oyun bulunuyor ve ayrıca, Halo Wars, Alan Wake ve Fable 2 gibi oyunlara da güvenimiz tam." cevabıyla karşılaştı. Bungie'nin Microsoft'tan ayrılarak bağımsız bir stüdyo olarak hayatında devam etmesi konusunda ise Kim pek fazla yorum yapmadı. "Microsoft'un bünyesindeyken bile en serbest şekilde çalışan stüdyo Bungie idi; daha fazla serbest kalarak ne başaraklar, gerçekten merak ediyorum." sözleriyle Bungie'yi iğneleyen Kim, Bungie dışında birçok firmayla işbirliği içinde olduklarını ve asla zor durumda kalmadıklarını belirtti.



ŞEFİN LİSTESİ

Bu soğuk Şubat ayında enayi gibi dışarı mı çıkacaktım?!
Onun yerine evde oturdum; oynadım da oynadım...

PS2

Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition
Araçların hakim olduğu aksiyon oyunlarının fanatigi olmasam da *Twisted Metal* es geçmem mümkün değildi. *Sweet Tooth* gibi bir geçceji yadsımak, büyük bir hata olurdu.

PS3

Devil May Cry 4
Elif bu oyunu ilk gördüğümde burun kıvrıldı ama ben daha ilk saniyeden DMC 4'ün hayranı olmuştum bile. Tüm ofisin garip söylemlerini göz ardı ederek oyuna kafamı gömdüm ve muhtemelen hala oradayım.

Xbox 360

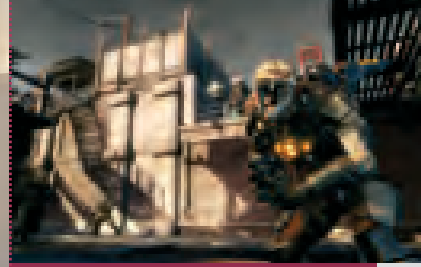
Lost Odyssey
"Sın tabanlı Japon RPG'si" dendiğinde sizin de içiniz kıpır kıpır oluyorsa sadece Xbox 360 için hazırlanan bu mükemmel RPG'yi mutlaka oynamalısınız. Mutlaka!

PSP

WipEout Pulse
Bu ay en fazla *WipEout*'ün başında zaman geçirdim. Tek kişilik oyundan zevkimi alınca da online ortamlara aktım, herkese yenildim. (Neden öyle oldu ki...)

VE DİĞER BAŞLIKLAR

- Yapay zeka, checkpoint ve sağlık sisteminin (SSK) yenilediği, görünmez olma gibi özelliklere sahip *Chameleon* ve *Stalker* adındaki yeni düşmanların oyuna eklendiği *Resistance 2*, PS3 için hazırlık aşamasında.



- Japonya ve Amerika'da *Winning Eleven* olarak bilinen *Pro Evolution Soccer* (PES), artık Amerika'da da PES olarak bilinecek. Eğer Konami bu kararı almasaydı, ortaya "Winning Eleven 11" gibi şahane (!) bir isim çıkacaktı.

- Müzik / aksiyon oyunu *Rez*, HD versiyonuyla Xbox Live Arcade'de 10 Dolar'dan satışa sunuldu.
- Dördüncü *Fatal Frame* (veya *Project Zero*) oyunu, *Fatal Frame: The Mask of the Lunar Eclipse* sadece Wii'ye özel olarak hazırlanıyor. Wii başında korkmak isteyenlere duyurulur.

- Normalde 2007 sonunda piyasada olması beklenen ama halen hakkında yeterli bilgi verilmeyen *Tekken 6*'da dev bir robot yer alacak. Hiçbir saldırıya karşı korunmayan, siz saldırır halde olduğunuzda bile size karşı koyabilen ve enerjisi sizinkinden çok daha fazla olan bu robotun adı ise Nancy.

- *Fight Night* serisinden uzaklaşıp daha çizgi-film vari bir yöne sapan EA; PS3, Xbox 360 ve Wii için *Facebreaker* adında yeni bir boks oyunu hazırlıyor.

- Avrupa çıkışı Mayıs ayına ertelenen iddialı müzik oyunu *Rock Band*'in Wii versiyonu da hazırlık aşamasında.

- Bu sonbahar, daha ufak ve daha hafif bir PS3'ün piyasaya çıkacağı söyleniyor.

- Xbox 360'ın büyük beğeni toplayan zombi aksiyonu *Dead Rising*'in devamı PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor fakat yapımcı koltoğunda bu kez Capcom Japan ve Keiji Inafune oturumuyor.

- PS3 ve Xbox 360'da *Call of Duty 4* oynuyorsanız bahar aylarında yeni multiplayer haritaların oyuna ekleneceği müjdesini verelim.

- Bu Mart ayı ile 2009'un Nisan ayı arasında çıkması beklenen *Red Faction III*, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor. FPS türündeki oyunda yine dağı taşı silahlarımızla patlatılabilmeyi umuyoruz.

- Spielberg ile EA'nin ortaklaşa hazırladığı ilk oyun *Boom Blox*, renkli grafikleri ve eğlenceli oynanışıyla Wii sahiplerini Mayıs ayında karşılamaya hazırlanıyor.

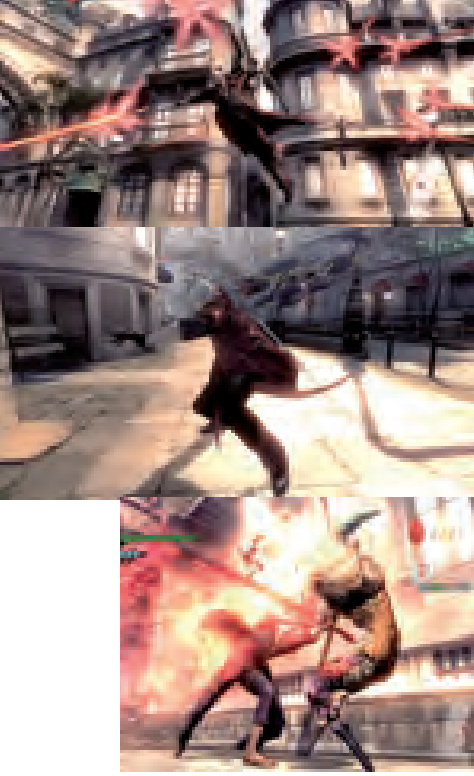
- Boss savaşlarının ağırlıklı oynanışı oluşturduğu aksiyon oyunu *Lost Planet*'in devamı, *Lost Planet: Colonies* yapım aşamasında olabilir veya bu oyun sadece bir ek paket olarak da satışa sunulabilir.

DEVIL MAY CRY 4

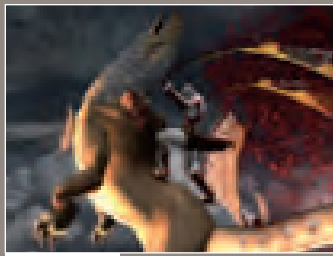
Nereden geldin, nereye gidiyorsun?



PlayStation3



alternatif



GOD OF WAR II

Yeni nesil bir oyun olmamasına rağmen God of War II, Devil May Cry 4 ile kıyasıya kapışır; hatta DMC4'ü yere serebilir. Zira oyun, eldeki tüm malzeme çarçur edilmeden, en iyi şekilde kullanılarak hazırlanmış olan bir yapım.

Karşımıza çıkan çoğu oyunda ana karakter mantıklı bir amaca hizmet eder; biri kendi irkının geleceğini güven altına almaya, diğeri peşindeki düşmanlardan kaçmaya, bir diğeri kaçırılan bir yakının kurtarmaya çalışır. Fakat Dante mantıksız bir uğurda ter döküyordu. Onun korunmaya ihtiyacı yoktu çünkü peşinde kimse yoktu; birilerini kurtarmasına gerek yoktu çünkü kendi kanından olan herkes en az onun kadar güçlü ve ölümsüzdü. Kısacası, Dante hiçbir şeyi sorgulamadan, yan gelip yatarak şeytani güçlerinin tadını çıkarabiliirdi. Ama o, geçmişini didik didik etmeyi, babası Sparda'nın yaptığı gibi ait olduğu yere ve

Karanlık, bataklık gibidir; içine attığınız ilk adımdan sonra tıpkı bir bataklığa attığınız ilk adımda bacağıınızı usulca okşayan, yumuşak toprak gibi içinizi kaplar, garip bir zevk verir. Tedirginlik ve bu garip zevk, ter bezlerinizi harekete geçirir; midenizde orta şiddette kasılmalar meydana gelmeye başlar. Sıra ikinci adımınıza geldiğinde, bu adımın yönü karakterinize ve geçmişinize göre değişkenlik gösterir. Eğer önünüzdeki zifiri boşluk, sizin için bilinmezliklerle ve geri dönüşü olmayan hatalarla doluyorsa ikinci adımınız geriye, yani geldiğiniz yere yönelecektir. Ancak, eğer o an yaşadığınız zevk, yaşamınızdaki diğer zevklerden katbekat üstünse, zihninizin kullanıma kapalı olan alanlarında önünüzdeki zifiri boşlukta nelerle karşılaşabileceğiniz kayıtlıysa ve en önemlisi ölüm size korku yerine daha fazla güçlü olacağınıza inandığınız, yeni bir hayat için umut veriyorsa ikinci, üçüncü ve sonraki adımlarınız ileriye, yani geldiğiniz yere yönelecektir. Kısacası, herkes ait olduğu, kendisini güvende ve huzurlu hissettiği yere dönmeyi tercih eder. Peki ya ait olduğu yerde huzurun var olmadığına inanırlar... İşte onlar, zoru başarıp geldikleri yere dönmek yerine -gerektiğinde- kendi hayatlarını yeniden çizenlerdir. Tıpkı Dante, diğerleri ve -belki de- benim gibi...

Yeni neslin seçimi> 2001 yılında, Dante'yi ilk gördüğüm anda onun diğer oyun karakterlerinden çok daha farklı olduğunu düşünmüştüm; gerek ismi, gerek hareketleri, gerekse geçmişi diğer kahramanlara göre daha özgündü.

topluluğa baş kaldırmayı ve annesini öldürenlerden intikam almayı kendisine amaç edindi. Daha da iyisi bu amaç, "Şeytan kanı taşıyor ama iyi tarafı ağır basıyor, insanlık için canını vermeye hazır" gibi mide bulandırıcı derecede klişe bir şekilde sunulmadı; Dante, tüm bencilliğini, ukalalığını ve fesatlığını her zaman muhafaza etti.

2001 yılında piyasaya çıkan ilk Devil May Cry'n ulaştığı büyük başarı, Dante'nin bir fenomen haline gelmesini sağladı. Ya da şöyle diyebiliriz: Dante'nin bir fenomen haline gelecek kadar etkileyici bir karakter olması, ilk Devil May Cry'n büyük bir başarıya ulaşmasını sağladı. Bu çift taraflı denklem, oyunun senaryosunun, bölüm tasarımlarının ve oynanış sisteminin yaratılan karakterle müthiş bir uyum içerisinde olduğunun bir göstergesiydi. Dante'nin iblislere karşı olan, aksiyon dolu, karanlık mücadelesi tadında bırakılmış bulmacalarla süslenmiş ve sağlam bir senaryo ile desteklenmişti. Resident Evil'i yaratan ekipten kötü bir yapım beklenemezdi zaten.

Devil May Cry 2, farklı bir ekibin elinden 2003 yılında piyasaya çıktı ve tüm Dante hayranlarını büyük bir hayal kırıklığına uğrattı. Zira ilk oyunda başarıya ulaşmış olan oyun yapısının ve senaryo sunumunun yerinde yeller esiyordu. Üstelik, oyunun en güçlü kozu olan "Dante dolu sinematikle" de ortadan kalkmış gibiydi. Derken, iyi yıl sonra, eski yaratıcı ekip görevinin başına döndü ve tüm günahların affedilmesi için Devil May Cry 3: Dante's Awakening sahnedeki yerini aldı. Yeni nesil furyası daha başlamamış, piyasa daha kızışmamıştı. Oyuna eklenen dövüş stili belirleme özelliği, Devil May Cry 2 ile yerle bir olan Dante'nin karizmasını toparlamaya yetmiş, altı farklı dövüş stili ile oyuna kan gelmişti. Elden geçirilmiş olan grafikler ve Dante ile ünlenen Devil Trigger özelliğinin (Dante'nin şeytani gücünün ortaya çıktığı ve maksimum güce kavuştuğu mod) oyunda daha etkili bir işleve sahip olması, ikinci oyunun yarattığı fiyaskoyu epey unutturmuştu. Ancak, bu defa da oyunun zorluk seviyesinin tam olarak ayarlanamamış olması ve 2005 yılına göre oyunun kamera açılarının, kontrol ve oynanış sisteminin ilkel kalması çoğu oyuncunun kafasında "Hiçbir şey eskisi gibi olmayacak" sözlerinin yankılanmasına neden oluyordu. (Bazı fanatiklere göre ise her şey yolundaydı; DMC3 beklentileri karşılama, neredeyse ilk DMC kadar kaliteli bir yapım olarak piyasadaki yerini almıştı.)

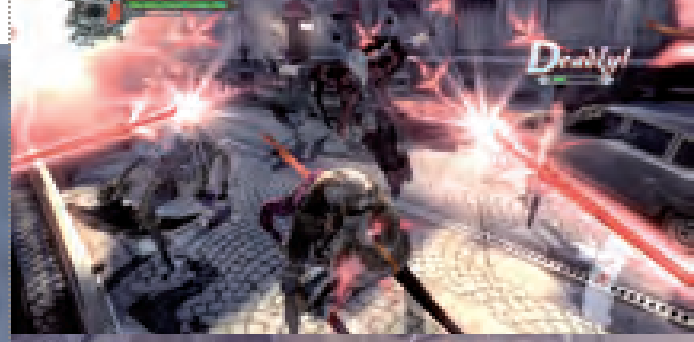
Aradan geçen üç yılda, -büyüklerin tabiriyle- zaman değişti; PS2, Xbox ve diğer eski konsollar, PS3 ve Xbox 360 gibi yeni nesil konsolların altında bir masa ya da bir tabure görevi görmeye başladı. Etrafı Call of Duty 4, Gears of War, Crysis, Bioshock gibi hem görsel açıdan, hem oyun sistemi açısından, hem de senaryo sunumu açısından ağız bir karşı açık brakan



132 AJANDA

Okac sayımızda, Devil May Cry 4'ü Yakın Plan bölümümüzde ağırlamış ve oyun ile ilgili detaylı bilgi vermişti. Ayrıca, yazısı boyunca "diş ses" ile boğuşan Tuna, boss savaşlarının oyunda şahane olacağını öngörmüştü.





İblis kolu sayesinde, Dante'den alışkın olduğumuz Devil Trigger özelliğinin yerine Devil Bringer özelliğine sahip olan Nero'nun Red Queen (kılıç) ve Blue Rose (tabanca) adında iki ana silahı bulunuyor. Bu noktada belirtmeliyim ki -Devil Bringer'a ve Red Queen'e lafım yok ama- Blue Rose gerçekten yavan bir silah. (Dante'nin silahıyla kıyaslanınca bu yavanlık daha çok göze batıyor.) Devil Bringer'ın sağladığı güçler sayesinde Nero, düşmanlarını rahatça yok edebiliyor ve gizli görevlerin yerlerini ve Red Orb'ların (item almanız için sahip olmanız gereken kırmızı kürecikler) yerlerini tespit edebiliyor. "Red Orb" demişken hemen araya sıkıştırayım; oyuna Red Orb'ların yanına Proud Souls adında yeni bir para birimi eklenmiş. Proud Souls ile karakterize yeni yetenekler ve hareketler kazandırabiliyorsunuz. Üşenirseniz yetenek ve hareket seçimini oyun sizin için otomatik olarak gerçekleştiriyor ancak ben bunu yapmanızı önermiyorum zira bu şekilde oyuna olan hakimiyetinizi kaybetmeniz olası.

Altıncı bölümün sonrasında Nero, Devil Trigger ile Devil Bringer güçlerini kombine ederek çok daha etkili ataklar gerçekleştirebiliyor. Bu noktada Nero'nun özel silahı olan Yamato devreye giriyor; bu katana Devil Trigger özelliğini aktif hale getiriyor. Kısacası, Nero, Dante gibi çeşitli dövüş stillerine ve silahlarla gerçekleştirilen, çok sayıda combo içeren dev hareketler zincirlerine sahip değil; Devil Bringer gücü, diğer silahlarının ve hareketlerinin önüne çıkıyor.

Nero, uğruna görevler yerine getirdiği Order of the Sword'un başında bulunan -ve oyunun başında Dante tarafından öldürülen-Sanctus'un yarattığı Savior adındaki dev tarafından alıkonulunca, Dante'ye geçiş yapıyoruz. (Sanctus, iblis olduğu için öldükten sonra dirilebiliyor; dirilme işleminde ona Order'ın bilim adamı Agnus ve Order şövalyelerinin başı Credus yardım ediyor.) Oyunun yarısına doğru kontrol etmeye başladığımız, kendisini özetlen karakter Dante ise DMC4'te olgunluğunu ortaya koyuyor; çeşitli silahları ve bu silahların eklentileri ile Devil Bringer'ın sağladığı kolay ve sık katliamlardan

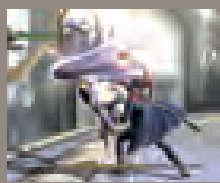
Yapımlar sarı. Biz de geçmişte delicesine oynadığımız oyunların, yeni nesil versiyonlarının nasıl olacağı hakkında uzun sohbetler ettik, durduk. İşte zaman geldi; bu ay Devil May Cry 4'e kavuştuk, gelecek aylarda ise GTAIV ve MGS4'e kavuşacağız. Ancak, DMC4'ten sonra şöyle bir temennim var: Umarım GTAIV ve MGSIV karşımıza bu kadar "eski" bir şekilde çıkmaz.

Hırslı, yetenekli ama toy...> İlk olarak, Tuna gibi üzerime saldıran ve "Zevkli işte, çok zevkli; illa ki yenilik mi gerek?!" şeklinde çıkan sevgili DMC fanatiklerinden sakın olmalarını rica ediyorum. "Zevk" kavramı, göreceli; bu sayfalarda kendi zevkimi, DMC hayranlarının ya da oyun medyasının zevkini baz alamam. Ben de Dante'nin hayranlarından biriyim ancak ona karşı beslediğim sevgi, oyunu tüm duygularımdan arnıp objektif bir şekilde

incelememe engel olmamalı.

Bir defa, "yeni nesil" oyun dünyasına giriş yaparken Dante gibi hayran kitlesini çoktan yaratmış olan bir karakter neden arka plana atılır? "Yeni nesil, yeni karakter" anlayışı belki GTA serisi için yerinde bir hareket olabilir fakat ana karaktere odaklı olan bir seri için bu epey riskli bir hamle. Tamam, Nero da güzel bir arkadaşımız ve tamam, senaryoyu çeşitlendirmek adına oyuna yeni karakterlerin eklenmesi hoş. Ama bu, Dante'yi, oyunun ta yarısında kontrol etmemize neden olacak kadar büyük bir yenilik olmamalı. "Nero" demişken biraz onu tanıtayım size. Kendisi asi, asosyal ve toy bir delikanlı; Order of the Sword tarikatı için çalıştığı halde Order'ın yediği hallerden habersiz bir şekilde Dante'yi bir düşman olarak görüyor.

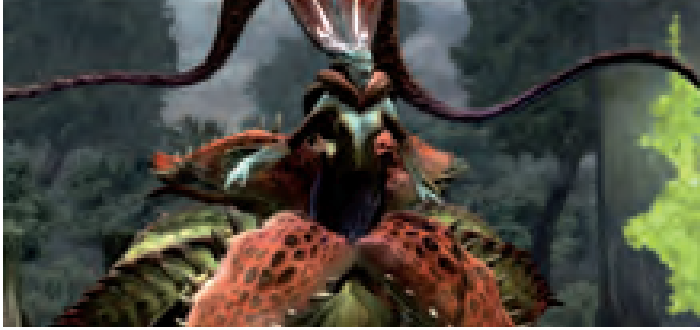
ŞEYTANI AYAĞINIZA GETİRİYORUZ



Nero'nun ön planda olan özelliği Devil Bringer oldukça etkili bir güç. Yazı içerisinde de belirttiğim gibi bu güç sayesinde gizli görevlerin ve Red Orb'ların yerlerini keşfetmek mümkün. Ancak,

Devil Bringer'ın asıl etkisi, düşmanlar üzerinde yarattığı hakimiyet ve combo'lar sayesinde açığa çıkıyor. Nero, iblis kolunun sağladığı Devil Bringer gücü ile karşısındaki düşmanı kendisine doğru çekerek yerden yere vurabiliyor ya da havada işini bitirebiliyor. Kendisine yakınlaştırdığı düşmana sayısız combo ile acı çektirebilen Nero, altıncı bölümden sonra Devil Trigger özelliğinin de aktif olması ile gücüne güç katıyor.





sonra oyuna "gerçek" aksiyonu getiriyor. Çatışmalar sırasında silahları arasında geçiş yapabilen Dante'nin Trickster, Royal Guard, Sword Master ve Gunslinger adında dört farklı dövüş stili bulunuyor. (Bu stilleri DMC3'ten hatırlayabilirsiniz.) Sonlara doğru bu stillere Dark Slayer adındaki beşinci ve son stil ekleniyor.

Nero ile Dante'nin oyunun başından itibaren süregelen husumetine gelince... Daha önce de belirttiğim gibi Nero, etrafında olan bitenden haberdar olmadığı için gerçekleri oyunun ilerleyen bölümlerinde, sevdiği (Aşkî Kyrie'den söz ediyorum.) zarar görmeye başladıkça fark ediyor. Fark ettikçe de Dante ile arasındaki anlaşmazlık belirli oranda çözülüyor. Nero'nun, Dante'nin ikiz kardeşi Vergil'i temsil edip etmediği ise bambaşka bir konu. Daha fazla bilgi versem oyunun tadı kaçacak; o yüzden susmayı tercih ediyorum.

Deja vu > Nero'ya ve Dante'ye detaylı bir şekilde değindikten sonra artık, içimde



THE ORDER OF THE SWORD TARİKATI

Nero'nun üyesi olduğu bu tarikat, Fortuna'da hakimiyetini sürdürmekte ve iblis saldırılarında Nero gibi diğer iblis avcılarını görevlendirmektedir. Oyunun başında şarkı söylerken gördüğümüz Kyrie, yani Nero'nun yavuklusı ise tarikatın assolistidir. Tarikatta, şövalyelerin başı olan Credus'un dışındaki herkes Agnus adındaki bilim adamının yaptığı kılıçları kullanmaktadır. Tarikatın başındakiler her ne kadar Dante'nin babası olan Sparda'nın izinde olduklarını belirtse de işin aslı böyle değildir zira tarikat başkanı Sanctus iblisin ta kendisidir.

biriktirdiğim zehri akıtabilirim. İlk DMC'yi anladım, ikincisini anladım, hadi üçüncüsünü de anladım. Yıl olmuş 2008; hala aynı bölümlerde dolanıyor, "takoz" karakter animasyonlarına maruz kalıyor, birbirlerinin aynısı, 90'lardan kalma yapay zeka problemlerine sahip olan düşmanlarla savaşıyor ve gereksiz "bariyer açılma" (Çoğu bölümde, karşınıza çıkan zebanileri yok etmeden açılmayan bariyerlerden bahsediyorum.) videoları ile zaman kaybediyoruz. Nero ile kan ter içerisinde öldürdüğümüz çoğu boss'u Dante ile de öldürmeye çalışıyoruz; böyle saçma şey olabilir mi?! Bunu mu hak ediyoruz? Dante böyle bir oyunu mu hak ediyor? Hadi, grafikler fena değil ama DMC4 için görsel anlamda dahi "yeni nesil bir oyun" demek mümkün değil. Bir seri, sadece güçlü bir senaryo ve etkileyici karakterler ile ayakta duramaz. Ve "Ama çok zevkli oyun" diyenlere tekrar sesleniyorum; evet, her serinin kendine özgü bir yapısı var ve DMC'ninki senaryo odaklı ilerleyen, tuş kombinasyonlarına dayalı ve aksiyon dolu bir yapı. Ancak var olan yapıyı, oyuna sadece yeni hareketler, yeni bir senaryo ve yeni karakterler ekleyerek geliştirmek mümkün değil. Belki 10 yıl önce mümkündü ama artık değil. Bu yüzden Devil May Cry 4 nazarımda yüksek bir puan alamıyor ve ben, Dante'yle köşeme çekilerek bir sonraki oyunu ümitle beklemeye koyuluyorum. ☹

5

stil
Dante'nin sahip olduğu dövüş stili sayısı.

3

yıl
Devil May Cry 4, serinin bir önceki oyunu olan Devil May Cry 3: Dante's Awakening'den tam üç yıl sonra piyasaya çıktı.

20

bölüm
Oyun toplamda 20 görevden, yani bölümden oluşuyor. Tabii ki bu sayıya gizli görevler dahil değil.

DEVIL MAY CRY 4

ARTI Etkileyici senaryo sunumu, yeni hareketler, detaylı hareket ve yetenek geliştirme sistemi

EKSİ Tekrar eden bölüm ve düşman tasarımları, tekrar eden karakter ve bölüm geçme animasyonları, tekrar eden hareket kombinasyonları, tekrar eden...

YAPIM **Capcom**
DAĞITIM **Capcom**
TÜR **Aksiyon / Adventure**
DİĞER PLATFORMLAR **PC, Xbox 360**
WEB **www.capcom.co.jp/devil4**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Devil May Cry 4, Capcom'un zamana ayak uydurmayı reddeden ve yeniliklere karşı kapalı olan büyük anneler - babalardan farklı olmadığını ortaya koyuyor. Böyle güzel bir ham maddeden tam olarak verim alınamaması üzücü.

6,9



LOST ODYSSEY

Hafızamı yitirdim ama ölmedim!

Final Fantasy'nin yaratıcısı Hironobu Sakaguchi'nin yeni oyunu çıkmış. Hem de Xbox 360'da, hem de akıl almaz derecede iyi bir görsellikle...

Şimdi, bu cümleleri "dergi formatı"ndan çıkartıyoruz ve günlük konuşma dilimize uygun bir hale getiriyoruz: "Ohaaa, Lost Odyssey mi çıktı? Hemen koyuyorum bunu alete! Oha, abi grafiklere bak! Sabah - akşam oynarım ben bunu öğlüm; sakın dokunmayın bana. Süper ya, off!"

Benim büyük bir JRPG (Japon RPG'si) fanati-

ği olduğumu artık duymayan kalmadı. Final Fantasy'sinden Chrono Cross'una, Star Ocean'ından Shin Megami Tensei'ne kadar envaiçeşit JRPG'ye bulaşmış biri olarak elbette ki Sakaguchi-sama'nın son başyapıtını saygıyla ve büyük bir heyecanla bekledim. Square Enix bir yandan 13. Final Fantasy oyununu hazırlaya dursun, Sakaguchi de diğer yandan, kurmuş olduğu Mistwalker firmasıyla birlikte Lost Odyssey'i hazırlıyordu. Oyunun her şekilde iyi bir oyun olacağını biliyordum fakat...

...> Acaba önce hikayeye mi değinirim, yoksa oynanış sistemine mi geçeyim? Belki de oyunun eksik yönleriyle yazıya başlayıp hepimizin canını sıkmalıyım. Açıkçası, şu an ne yapacağımı bilmiyorum. Tamam buldum; öncelikle, Lost Odyssey'in neden sadece Xbox 360 için piyasaya sürüldüğünü açıklayayım. Olay şu şekilde tezahür ediyor: Geçmiş yıllarda, tüm JRPG'leri Sony'nin ve Nintendo'nun aralarında paylaşılıyordu ve çoğu Uzak Doğu oyun firması Microsoft'a "nanik" yapıyordu. Bu durum (daha doğrusu tutum) Xbox'ın Uzak Doğu'daki satışlarını bir hayli etkilemişti. Microsoft da Xbox 360 ile birlikte işleri sağlama almak için Uzak Doğu halkının gönlünü hoş tutabilmek adına bir takım hamleler yaptı ve bu hamlelerden sağlama, Mistwalker'a "Microsoft Özel" damgası basmaktı. (Sinsi Microsoft.)

Bu konuya açıklık getirdiğimize göre rahatlıkla oyunun senaryosuna geçebiliriz. 128. sayda da belirttiğim gibi güçlü ve kocaman

Xbox360



bir kılıca sahip olan Kaim'in kontrolünü ele alıyoruz. Kaim, binlerce askeri öldüren dev bir meteordan yara almadan kurtulmuş olan bir savaşçı; bu yüzden, ona insan muamelesi yapmak doğru olur

STRAPLEZ KESİM, BONCUK ASKILI



Olayın arkasında Hironobu Sakaguchi olduğu için pek şaşırdım ama yine de oyundaki karakter tasarımlarının her biri o kadar orijinal bir tarza sahip ki tüm karakterlere hayran kaldım. Ünlü bir manga çizeri olan, 1967 doğumlu Takehiko Inoue'nin ellerinden çıkan bu tasarımlar hem özgün, hem de Sakaguchi'nin yaratmak istediği evrene uygun. Lost Odyssey, her ne kadar Inoue'nin ilk oyun deneyimi olsa da kendisi Slam Dunk'ın mangasıyla o kadar büyük bir başarıya imza attı ki bu başarı, Japonya'daki çocukların basketbola ilgilerini katbekat artırdı. Şu anda Vagabond ve Real adındaki iki manganın çizeri olan Inoue'yi gerçekten tebrik ediyorum ama Gongora'yı neden o kadar "garip" bir şekilde tasarladığını anlayamadığımı da belirtmek istiyorum.

128 AJANDA

LEVEL
Yaklaşık altı ay önce, Konsol Ustası bölümünde Lost Odyssey'e yarım sayfalık yer ayırdık ve Kaim'in hikayesini anlatıp Hironobu Sakaguchi'nin başarısız olamayacağını söyledik. Yanılmamış olmamız bizi mutlu etti.



mu bilemiyorum. Daha sonra öğreniyoruz ki Kaim aslında bir ölümsüzmüş. (Ve evet, bunu oyunun sonunda öğreniyoruz ama ben kötü bir insanım. Hayır, şaka yaptım; oyunun hemen başında Kaim'in ölümsüz olduğu açıklanıyor.) 1000 yıldır dünya üzerinde yaşamını sürdüren Kaim, meteor faciasından sonra maalesef hafızasını yitiriyor. Neyse ki oyun içerisindeki "A Thousand Years of Dreams" adındaki hikaye anlatımları sayesinde Kaim'in geçmişine dair detaylı bilgi edinebiliyoruz. Hemen belirtirim; senaryo direkt olarak Kaim'in hafıza kaybına odaklanmıyor. Konunun merkezinde büyük bir savaş var ve bu savaşın içinde envaiçeşit komplolar, entrika, dedikodu -ve kadın- bulunuyor. Lost Odyssey'in hikayesi özellikle, anime takipçilerinin hoşlanacağı türden olsa da hikayenin sonu biraz baştan savma. Ancak bu, insanın canını sıkacak kadar ciddi bir sorun değil; bana güvenin.

Miğferli mantar adamlara

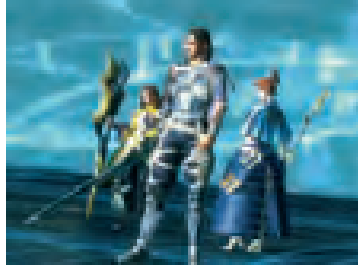
selam!> İşin ilginç kısmı şu ki Kaim, dünyadaki tek ölümsüz değil. Hatta, hikayenin ileriki bölümlerinde dünyada, Kaim dışında birçok ölümsüzün var olduğunu öğreniyor ve bazı ölümsüz kardeşlerimizle karşılaşma fırsatı buluyoruz. Eh, ölümsüz bulmuşken bırakılır mı; aksine hemen gruba dahil

alternatif



ETERNAL SONATA

Chopin'in rüya alemindeki hikayesini merak ettiğinizi pek sanmıyorum. Yine de Eternal Sonata'nın rengarenk grafiklerine, eğlenceli oynanış sistemine ve ilginç hikayesine bir göz atmak isteyebileceğinizi düşünüyorum.



edilip savaşa götürülür. Toplamda beş kişi olabilen grubunuza ölümsüzlere ekledikten sonra ölümlüleri de dahil etmek isteyeceksiniz ve bunun tek bir nedeni var: Ölümlülerin yetenekleri, ölümsüzlere bulunmuyor. Ölümsüz karakterlerin öne çıkan tek özelliği savaşlar sırasında ağır yaralanınca iki turn sonrasında (Evet, Lost Odyssey sıra tabanlı bir JRPG) dirilmeleri. Yani, ölümsüz karakterlerin bu özelliğin dışında kendilerine has özel yetenekleri bulunmuyor. Ancak, bir ölümlünün yeteneklerini öğrenebilme ve kullanabilme yetisine sahipler. Haliyle, daha önce de belirttiğim gibi ölümsüzlere de grubunuza dahil etmek durumunda kalıyorsunuz. Hatta yeri geliyor, son derece güçsüz bir ölümlüyü, sırf ölümsüz bir karakter onun yeteneğini öğrenebilsin diye grubunuza almaya çalışıyorsunuz.

Az önce, laf arasında geçen sıra tabanlı savaş sistemine değinelim şimdi de. Lost Odyssey, bu sistemin tam anlamıyla 10 yıl önceki halini içeriyor. Attack, Magic, Skill, Item gibi hemen hemen herkesin aşına olduğu başlıklar, son derece basit bir savaş sisteminde kullanılıyor. Büyümler bile "ateş", "buz", "zehir", "şifa" gibi son derece temel büyümlerden oluşuyor. Savaş ekranına geçiş şekli, Final Fantasy'nin bile terk ettiği "rastgele savaş" sistemiyle aynı. (Etrafta dolaşırken aniden savaş ekranına geçiliyor ve sıra tabanlı savaş başlıyor.) Sıra tabanlı savaşlarla ilgili hiçbir sorunum yok fakat her ne hikmetse bu savaşlara geçiş o kadar uzun sürüyor ki oyunun ilerleyen zamanlarında artık savaşacak takatiniz kalmıyor. Daha da kötüsü, saldırı ve büyü animasyonları da uzun sürüyor. Animasyonların çok iyi olması durumu bir noktaya kadar



"ALT TARAFI BİR YÜZÜK..."

...deyip geçmemek lazım. Lost Odyssey'in en önemli -ve oyunu monotonluktan kurtaran yegane- özelliği Ring, yani yüzük kullanımı. Karakterlerinize yeni özellikler katan ve savaş sırasında da değiştirilebilen yüzükler, savaşa mini bir "daireleri üst üste getirme" oyunu ekleyerek oyunun dinamiklerini artırıyor. Düşmana vurmak için son hızda koşarken karakterinizin üstünde bir daire beliriyor ve bir başka daire de bu dairenin içinde hızla küçülüyor. Eğer iki daire üst üste geldiğinde RT'ye basmayı başarırsanız normalden çok daha güçlü bir saldırı yapmış oluyorsunuz. Oyunda, yüzükleri bulma ve daha güçlü hale getirme yolları ise biraz enteresan: Bazı yüzükler hazır upgrade edilmiş bir halde bulunabiliyor; ancak etkisiz yüzükleri upgrade etmek için duvarlardaki posterlerin arkasından, testilerin içlerinden ve çöp tenekelerinden düşen objeleri bir araya getirmeniz gerekiyor.

kurtarıyor ama oyunun üçüncü DVD'sine geldiğinizde artık kaliteli animasyonlar da sabrınızın taşmasına engel olamıyor. 2008 yılında, 1998'in savaş sistemiyle ve bu sistemin hatalarıyla karşılaşmak hoş değil.

Biraz daha özgün olsaydı...> O denli sıradan bir JRPG ki Lost Odyssey, hakkında anlatacak başka bir şey bulamıyorum. Oyuna ilgili her şey inanılmaz net ve basit. Ne savaş sistemi kafanızı yoruyor, ne görevler, ne hikayenin anlatımı ne de başka bir şey. Ve açıkçası bu da oyunu vasatlaştırıyor. Dört DVD'ye aldanmayın; dört DVD'de sunulması oyunun çok uzun ve binlerce ekstrasıyla dolu olduğunu göstergesi değil. Ara sahnelere ve görsel öğelere yoğunlaşılmış; hepsi bu. Eğer bu oyunu tercih edecekseniz son derece sıradan ama bir o kadar da sağlam bir JRPG'yle karşı karşıya olduğunuzu bilin. Eğer orijinallik, hızlı savaşlar, gelişmiş bir inventory sistemi veya bu türe getirilebilecek olan herhangi bir yenilik peşindeyseniz o zaman Lost Odyssey'den uzak durmanızı tavsiye ederim. Fanatik JRPG'ciler; siz peşime takılabilirsiniz. 🎮

1000

yıl
Dile kolay; tam 1000 yıldır yaşıyor Kaim. Bir insan 1000 yıl boyunca ne yapar acaba? Çok ilginç...

4

DVD
Xbox 360 tarihinde ve hatta, konsol tarihinde bir ilk olarak ilk kez bir oyun dört DVD olarak piyasaya çıktı. Blu-ray o kadar da gerekiz bir icat değilmiş demek ki.

33

saat
Oyunun başında 33 saatimi harcadıktan sonra anlamım daha oyunun yarısına gelebildiğimi fark ettim. (Nerede oyalandıysam artık...) Sanırım kafayı yedim.

1

sey
Lost Odyssey'i hakkıyla oynamak istediğim için ıssız bir adaya düşsem yanıma alacağım tek şeyin bu oyun olmasını diledim bir ara. Sonra oyunların beni ne hale getirdiğini fark edip hemen bu hayalden vazgeçtim.

LOST ODYSSEY

ARTI İnanılmaz grafikler, JRPG fanatiklerine hitap eden oynanış sistemi

EKSİ Yıllar öncesinden kalma savaş sistemi, hiçbir yenilik içermemesi

YAPIM Mistwalker / Feel Plus

DAĞITIM Microsoft

TÜR RPG

DiĞER PLATFORMLAR -

WEB www.mistwalker.info/lo.html

TÜRKİYE DAĞITICISI -

Sakaguchi'ye "Çıka çıka bu mu çıktı?" diye sorarsak abartmış oluruz ancak ona "Daha iyisini yapabiliirdin be hocam" diyebiliriz. Ancak, her şeye rağmen Lost Odyssey, Xbox 360'in sağlam yapıtlarından biri

8,1





TUROK

Yeni nesil dinazor avcısı

Xbox360



Bana düşmanı sessizce öldürmenin onlarca farklı yolunu öğretti; yay ve ok kullanarak öldürmenin... Boğarak öldürmenin... Bıçakla öldürmenin...

Benden bir asker yaratan oydu; içimden bir savaşçı çıkaran... Bense o zamana kadar kendimden sadece bir suçlu yaratabilmişim. Öfkeyle dolu olan...

Benden bir katil yaratan oydu: Kane! Adamlarının düşmana karşı kuduz birer kurt, kendisine karşı ise kuyruklarını bacak aralarına sıkıştırarak itaatkar köpekçikler olmasını istedi.

Kane benden bir kurt yarattı; beni işaretledi. Beni iti yaptığını düşündü. Oysa atalarım tasma takmadıkları için öldürülmüştü; Yaralı Diz'de, Tonkawa'da, Chehaw'da...

Bana öldürürken ölmemeyi öğretti ama ben

zaten nasıl kaçılacağına biliyordum. Ve zamanı geldiğinde geri dönmeyi...

Zaman geldi...

Burada ne arıyoruz?> Kahramanımız, Wolfpack adıyla bilinen elit askerler grubunun eski lideri ve bir Amerikan yerlisi olan Joseph Turok. Oyunda Turok olarak, güçlü olma takıntısı nedeniyle delirip bir psikopat haline gelen Roland Kane'in peşine, işinin ehli bir grup askerden oluşan Whiskey Takımı ile düşüyoruz. Ancak işler hesaplandığı gibi gitmiyor ve gemimiz, bilinmeyen bir noktadan fırlatılan roketle yabancı ve tehditlerle dolu olan bir gezegene düşüyor. Sonra mı? Kan, tedirginlik ve bol bol boş kovan... Bu açıdan bakılınca oyunun hikayesi, James Cameron'ın başyapıtı Aliens'i çağırıyor, değil mi? Bir gezegende, bir avuç sert asker ve onları bekleyen hızlı ve vahşi canavarlar...

Turok: Dinosaur Hunter adlı çizgi roman serisine dayanan oyunun, Acclaim'in kapanmasıyla tarihe karıştığı sanılıyordu ancak Touchstone, "dinazor avcısı"nı yıllar sonra, -Unreal Engine 3'ü kullanarak- günümüz teknolojiyle tekrar diriltiyor.

Oyuna başlar başlamaz roketi kafamıza yiyor ve apar topar, yürüncesinde bulunduğumuz gezegene fırlatılıyor. Evet, hikaye biraz tempolu. Zaten çizgisel gödişata sahip olan FPS oyunlarında hikaye akışının tempodan yoksun olması pek hoş sonuçlar doğurmazdı; hareket serbestliğine sahip olmayan oyunların, "serbest hareket"e olanak sağlayan oyunlara karşı kaçınılmaz dezavantajı budur, öyle değil mi? Donnie Wahlberg, Ron Perlman, William Fichtner gibi ünlü isimlerin başarılı seslendirmeleri

AJANDA



114

Bundan yaklaşık olarak iki yıl önce, E3'te, Turok gövde gösterisi yapmış ve E3 2006'nın yıldızı olmuştu. Los Angeles Convention Center'in her yanını oyunun posterleri ve figürleri ile donatan dağıtıcı firma Touchstone, Turok'un üzerindeki tozu şöyle bir üflemiş, oyunu yeni nesil konsollara çıkaracağını açıklamıştı. Eski dost Turok, uzun aradan sonra geri dönüyordu.

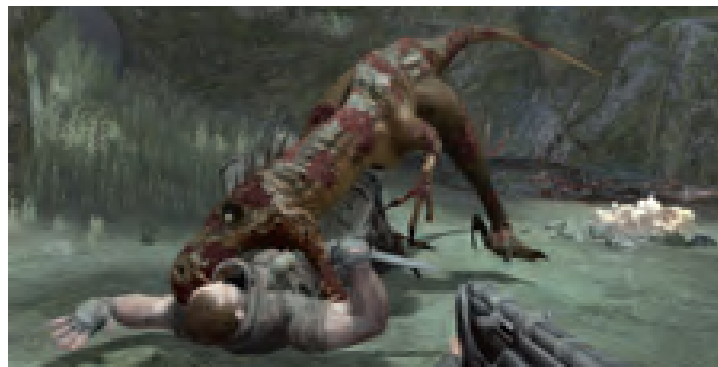
alternatif



BIOSHOCK

Türün yaratıcı ve derin bir örneği olan Bioshock'u hala oynamadıysanız çok şey kaybetmişsiniz demektir. Bu oyunun her ayrıntısından kalite akıyor.

eşliğinde akan hikaye, bize "flashback"lerle aktarılıyor. Ancak hikaye anlatımının, karmaşık bir biçimde ve akıllıca planlanmış sahnelerle şekillendirilmesi, ortaya üst seviyede bir sunum kalitesi çıkarabilirdi. Şayet Propaganda Games, başkahraman Turok'un, bulunduğu ortama yabancılaşmasını ve yalnızlığını yaratıcı bir şekilde işleyebilseydi, bize uzun yıllar boyunca hatırlayacağımız





bir anti-kahraman hediye edebilirdi. Takımımızın üyeleri, terk edilmiş askeri üslerde ve ormanın ortasında birer birer avlanırken, hikayenin verdiği güzel pozları yakalayabiliyoruz. Ancak hepsi bu... "Keşke hikaye üzerine daha fazla kafa yorusaymışım" demekten alamıyorum kendimi.

Boş kovan şingirtisi> Oyun, oynanışı hikayeye alıştırarak yerine, gezegendeki ölüm - kalım mücadelesini hemen başlatıyor. Dahil olduğunuz çatışmalar, geri planda çalan başarılı müziklerin de etkisiyle oldukça tempolu geçiyor. Kimi yerlerde, takım arkadaşlarımızın havada uçan mermileri ve kaos yaratan dinazorlar sayesinde gerçekten gaza getirici çatışma sahneleri çıkıyor ortaya. Bu sahneler, o pis barut kokusunu almanıza ve diken üstünde kalmanıza neden olacak kadar gerçekçi. Kısacası, Turok aksiyon sahnelerini resmetmekte oldukça başarılı.

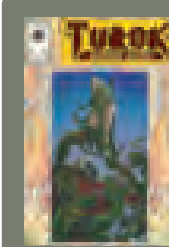
Yapay zeka hiç fena değil. Özellikle düşmanlar, şarjörlerini verimli kullanıyor, siper alıyor, el bombalarını isabetli bir şekilde ve akıllıca kullanıyorlar. En önemlisi, alternatif rotaları aramayı akıl edebiliyorlar. (Düşmanların uyguladıkları taktikler içinde en çok hoşuma gideni, saklandıkları siperin arkasından çıkar gibi yapıp sizi tahrik etmeleri.) Tüm bunlara karşılık, devriye gezerlerken yanı başlarında alınının ortasından vurularak beyni dağılan arkadaşlarımızın cesedine bakıp "Bu bir silah sesine benziyor" demekle

yetinen embesillerle de karşılaşılıyor. Şayet bu durum, savaşın insani duyguları köreltiğine dair bir ironi ve eleştiri ise sorun yok. (Biz oyuncular kendimizi avutmayı iyi biliriz, öyle değil mi?)

Oyunun ana yemeği olan tarih öncesi varlıklar, oldukça gerçekçi bir şekilde modellenmişler; hareketleri oldukça kıvrak ve yapay zekaları hiç fena değil. Özellikle, Velociraptorlar'ın duvarlardaki çatlaklardan delirmişçesine çıkmaları ve ardından bir hışımla tepenize binmeleri sıkça karşılaşacağınız olaylardan biri. Oyunda, Velociraptorlar'dan sonra sizi en çok zorlayacak olan dinozor türü ise Lurkerlar. Her an, her yerden tepenize binebilecek kadar çevik ve sessiz olan bu dinozor türünün sizi çok uğraştıracağına garanti veriyorum. T-Rex'i hiç saymıyorum bile; dinozorların efendisi, başlı başına ayrı bir hikaye.

Turok'un multiplayer modu bize yedi farklı harita ve beş farklı oyun seçeneği sunuyor. Co-op seçeneğinde, önceden oynayıp bitirdiğimiz dört bölümü bir arkadaşımızla yeniden oynama şansına sahip oluyoruz. Bu noktada oyunun ilginç bir özelliğinden bahsetmek istiyorum: Önümüzdeki günlerde yayınlanacak olan bir yamayla oyuna ilginç bir "achievement" sistemi dahil edilecek. "Friend

TUROK COMIC



Turok ilk olarak, 1954'te Western Yayınları'ndan çıkan Four Color Comic'in 596. sayısında görülmüştü. Bundan kısa bir süre sonra kendi çizgi roman serisine kavuşan Turok, "Dinazor

Avcısı" lakabıyla nam salmıştı. Gold Key Comics ve Valiant Comics, bu karakteri "Kayanın Oğlu Turok" olarak tanıtmıştı.



Killer" adı verilen bu sistem, multiplayer modda oynarken, takım arkadaşlarımızı kazara harcamamıza esprili bir biçimde yaklaşarak bize çeşitli achievement'lar verecek. Bu achievement'ların neler olacağı şimdilik belli değil elbette ki.

Turok, bugüne kadar görmüş olduğumuz standart, FPS silahlarına yenilerini eklemiyor. Sadece alternatif ateş opsiyonu (secondary fire), silahları biraz renkli kılıyor. Mitralyözünü yere sabitleme ya da yapışkan bombayı mayına çevirme gibi seçenekler oyunu biraz hareketlendiriyor. Pompalı tüfeğin alternatif ateşi olan "ışaretleme" özelliği ile de -bir süreliğine- dinozorların düşman askerlerine ya da başka bir tarafa yönelmesini sağlayabiliyoruz. Bunların dışında, silah kullanımı konusunda herhangi bir yenilik yok.

Son viraj> Bıçağımızla Raptor'ların arasına atlamak, çift SMG'yi kuşanıp alev kusmak ya da mitralyözünü askerlerin bulunduğu bir koridora yerleştirip yapışkan bombalarla alem yapmak gerçekten çok eğlenceli. Zaman zaman karanlık bölgelere çekilip düşmanları izlemek ve doğru bir zamanlama ile bıçakla işlerini bitirmek de oyuna heyecan katıyor. Tüm bunlara karşılık Turok, FPS türüne pek bir şey katmıyor ve oyuncuya sadece "eğlenceli bir macera" yaşatabiliyor. Turok'un ardındaki beyinler, hikaye aktarımı ve atmosfer yaratma konularında bir denge tutturmuş olsalar da takımımızdaki askerler ile aramızda yaşanan gerilimi çok iyi yansıtamamışlar. Bu durum, aksiyonun kesintiye uğramasını sağlasa da kendimizi hikayeye kaptırmamızı engelliyor. Hikayedeki en büyük gedik ise şu: Biz neden Kane'in peşindeyiz? Bu adam, bu gezegende ne arıyor? Neden gezegenin ekosistemi değiştiriliyor? Bu can alıcı sorulara o kadar az sayıda cevap veriliyor ki "Bu rezil gezegenden bir yolunu bulup kurtulmak istiyorum! Lanet olsun Kane'e de, kurduna da" diye isyan edesi geliyor insanın.

Turok; grafik, yapay zeka ve hikaye konularında vasatın üstünde olançikan ama asla klasik olamayacak bir eğlencelik ve heyecanla beklediğimiz bombalar piyasaya çıkana kadar kafa dağıtmak için oynanabilecek, kısa ömürlü bir FPS.

Kane, sakın görünen bu gezegenin bir yerlerinde... Onu hissedebiliyorum. Lanet herifini her düşündüğümde, yüzümdeki yara izi sızlıyor; onun işareti olan yara izi...

Orada kurtlar var, çetemin eski üyeleri...

Ve biz, bana güvenmeyen ve beni aralarında istemeyen bu askerler ile kurt avına çıkacağız bugün.

1892

Yıl
Tyrannosaurus Rex fosilinin bulunduğu yıl

2

Gün
Oyunu bitirmemiz için gereken gün sayısı

6

Yıl
Son Turok oyununun çıkışından bu yana geçen zaman

TUROK

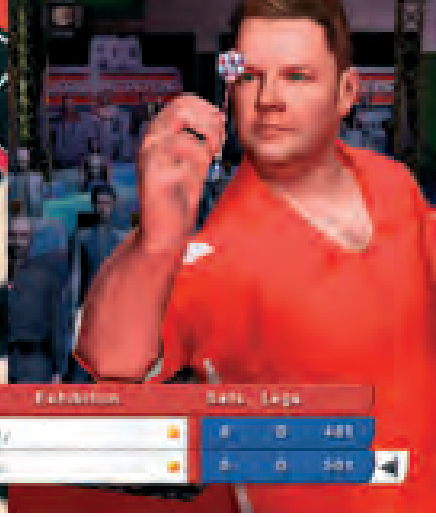
ARTI Yüksek tempolu oynanış sistemi, kimi FPS unsurlarının başarıyla uygulanması, etkileyici orman ve yabancı gezegen atmosferi

EKSİ Türe yenilik katmaması, hikayenin ve sunumun yetersiz olması, mekanların tekrar etmesi

YAPIM Propaganda Games
DAĞITIM Touchstone
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3
WEB www.turok.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Türe herhangi bir yenilik getirmeyen ama bilinen FPS özelliklerini başarıyla uygulayan gayet kısa ömürlü bir FPS oyunu Turok.

7,3



PDC WORLD CHAMPIONSHIP DARTS 2008

"Şimdi elimizdeki dart oklarını dikkatlice televizyona doğru fırlatıyoruz..."

PlayStation2

Geçenlerde iki arkadaşım ile bir "oyun kafe"ye gittik ve "Önce Photo Hunt, ardından dart oynayalım" dedik. Birbirimize dart'ta iddialı olmadığımızı söyleyerek dart oklarını bir bir fırlatmaya başladık. 501'den 0'a kadar en kısa sürede düşen kişi, oyunu kazanacaktı. İlk oyunu ben kazandım; arkadaşlarım kızdı. İkinci oyunu da ben kazandım; arkadaşlarım biraz daha kızdı. Üçüncü oyunu da ben kazanınca dart tahtası yerine beni koydular ve işte o zaman, eğlenceli dakikalar başladı (onlar için).

Peki sosyalleşmek, arkadaşlarla hoşça vakit geçirmek, dart oklarını dart tahtası yerine duvara atıp kırmak varken ben neden PDC Darts 2008 oynayayım? Dünyanın en iyi 16 dart oyuncusunu içerdiği için mi? Yoksa gerçek bir dart turnuvasını konu aldığı için mi? Belki de multiplayer özellikleriyle birçok ünlü dart oyununu oynayabildiğim içindir; kim bilir? Açıkçası, TV ekranında dart oynamak bana hitap etmiyor ama kesinlikle ortada bir çaba var. Özellikle, yapımcıların oynanış sistemini sağlamlaştırmak için her şeyi yaptıkları daha oyunun başından anlaşılıyor. Dart tahtasının üzerinde başıboş bir şekilde gezen bir imleci, dart okunu isabet ettirmek istediğiniz noktada durduruyor, sağ stick'i geriye çekerek ince bir ayar yapıyor ve aynı stick'i ileriye doğru iterek oku tahtaya fırlatıyor. Eğer yanlış bir zamanlamayla stick'i erken iterseniz dart, hakemin gözüne giriyor.

Aynı poker oyunlarında olduğu gibi bu dart oyunu da yaklaşık bir asır boyunca oynanabi-

liyor. Eğer "İnceleme Karnesi"nde "oyun ömrü" diye bir başlık olsaydı, PDC bizden 10 puanı kapmıştı ama o zaman da "oyun ömrü" ile "eğlence"yi oranlasaydık bu puanı 1'e düşürmek zorunda kalabilirdik.

İşin özeti, size şunu söylemek istiyorum: Sağda - solda kolayca bulabileceğiniz,

gerçek bir dart oyunu mu, yoksa sanal dünya şampiyonlarını kontrol ettiğiniz, sanal okları sanal tahtalara isabet ettirmeye çalıştığınız bir "yanılısma" mı? Sizi bilemeyeceğim ama ben o oku ellerimle tutup 20 puanın üç katını veren ufak boşluğa atmazsam eğlenemiyorum; bu kadar net. 🎯

YAPIM **Mere Mortals**
DAĞITIM **Oxygen**
TÜR **Spor**
DİĞER PLATFORMLAR **PC, Wii, PSP**
WEB **www.planetdarts.tv**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

"Dünya şampiyonlarını yalnızca bir gamepad ile kontrol eden oyuncu, bir süre sonra gaza gelip gamepad'i alarak ekranın ortasına fırlattı. Bu duruma üzülen ve sinirlenen annesi, çocuğunu en yakın dart sahasına yolladı ve olay, daha fazla büyümeden atlatıldı."

4.8



TWISTED METAL: HEAD-ON: EXTRA TWISTED EDITION

Zaman geçer, Twisted Metal eskimez

Hatırlar mısınız; bir zamanlar "araba savaşları"ni konu alan oyunlar birbiri ardına, farklı sistemler için çıkardı ve herkes, bu oyunlara ilgi gösterirdi. Sonra, ne olduysa oldu ve bu tür, bıçakla kesilmiş gibi ortadan kayboldu. Oysaki ne güzel, araçlarımıza entereşan silahlar takıyor ve gerçek dışı hareketlerle, garip haritalarda rakiplerimizi patlatmaya çalışıyorduk.

Twisted Metal serisi ise uzun süredir, kesintisiz bir şekilde, arabaların birbirleriyle kapışması için mükemmel bir ortam sunuyor oyunculara. Twisted Metal: Black'ın PS2 için piyasaya sürülmesinden sonra PSP için hazırlanan Twisted Metal: Head-on, birtakım ekstra özelliklerle PS2'ye uyarlandı ve ortaya "Extra Twisted Edition" takısıyla, eğlenceli bir oyun çıktı. Extra Twisted Edition'ı PSP versiyonundan ayıran en önemli özellik, "Lost Levels" adındaki, Twisted Metal: Black'ın devam oyununa dahil edilmesi planlanan dört adet bölümü içeriyor olması. Carnival of Darkness, Suburban Terror, Stadium Slaughter ve ilerleyen aşamalarda açılabilen bir bölüm, Twisted Metal: Black'ın karanlık havasını direkt yansıtıyor ve yine bu versiyonda yer alan karakterleri içeriyor. Üstelik, bu bölümlerde; Story, Challenge ve Endurance modlarını sırasıyla oynayabilmemiz sağlanmış. Bunun yanı sıra, tamamıyla interaktif olan bir belgesel, Twisted Metal 1'in hiç yayınlanmamış olan bitiş videoları ve Sweet Tooth adındaki

"psikopat palyaço"yu kontrol ettiğiniz Sweet Tour adındaki mod da bu pakete dahil.

Görsel açıdan PSP versiyonundan neredeyse hiç farklı olmayan oyun, birkaç etkili efektin dışında çok fazla yenilik içermiyor fakat oyunun oynanış sistemi o kadar eğlenceli ki grafikler, çoğu zaman umrunuzda bile olmuyor. PS2'nin son kaliteli oyunlarından biri olan Twisted Metal'ı, her PS2 sahibine tavsiye ediyorum. Oyunda online bir multiplayer modunun yer almamasını görmezden gelmeyi başarırsanız, hiçbir sorun yaşamazsınız. 🎮

YAPIM **Eat, Sleep, Play**
DAĞITIM **SCE**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **PSP**
WEB **twistedmetal.us.playstation.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Extra Twisted Edition'ın PSP versiyonunu oynadıysanız, yalnızca "Lost Levels" için bu oyunu almaya değmez ama PSP sahibi değilseniz ve uzun süredir PS2 için kaliteli bir oyun arıyorsanız, aradığınızı buldunuz.

8.1



BOMBERMAN LAND

Ne yaptınız benim oyunuma?!

Eskiden beri oyunlarla ilgili olan ya da benim kuşağım gibi "Atari" denen oyun konsoluna -ucundan dahi olsa- bulaşmış olan birinin Bomberman'ı bilmemesi neredeyse imkansızdır. İçinde onlarca -hatta ve hatta yüzlerce- oyun bulunan o rengarenk kasetlerin içinde Bomberman'a rastlamamakta öyle keza... Her ne kadar Bomberman, bahsettiğimiz o yüzlerce oyun arasında çok daha renksiz ve basit bir oyun gibi görünse de işin aslı öyle değildir. Bu oyun, o "kuru" görüntüsünden çok daha fazlasını sunar oyuncuya. Ve evet, bu oyunu oynamak her baba yiğidin harcı değildir zira Bomberman oynamak bir sanattır; ustalık gerektirir.

Lakin gelin görün ki şu son çıkan Bomberman oyunları bana eskilerin tadını vermiyor. Üç boyutlu grafikler, bir renk cümbüşü, onlarca -Bomberman'ın asıl modunu unutturacak nicelikte- mini oyun... Sanki "Şu elimizde tuttuğumuz bir mini oyun derlemesi ve içinde bir de böyle, ezik büzük bir mod var" şeklinde bir muameleye maruz kalıyor zavallı Bombacı. Biraz eski kafalılık yapıyorum belki ama bu sıkıcı mini oyunlara alışmadım ben. Sanki Bomberman'ı değil de sıradan bir oyun paketini oynuyorum. Tamam, "zenginlik" (mod zenginliği, mini oyun zenginliği, ekstralar...) her oyunda aradığımız ve bulduğumuzda takdir ettiğimiz bir özellik. Fakat bildiğimiz o kara kuru Bomberman'ın ruhuna bu gördüklerim biraz ters düşüyor.

Bomberman Land'de de daha önce karşımıza çıkan yeni nesil Bomberman oyunlarında

PSP

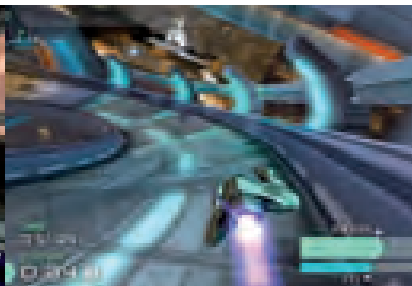
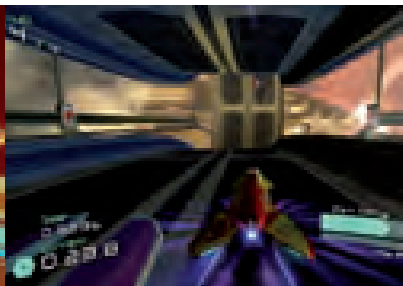
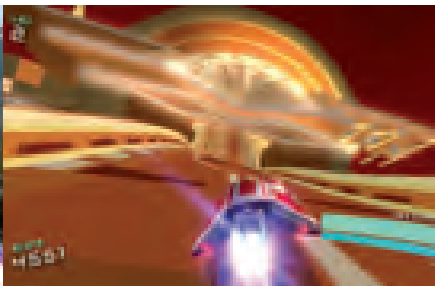
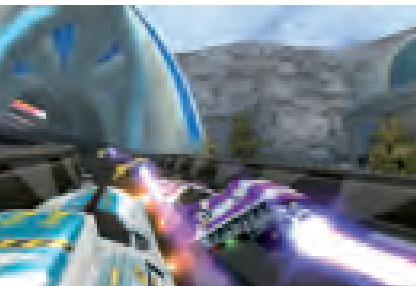
gördüklerimizin hemen hemen aynısını görüyoruz. Renkli grafikler, onlarca mini oyun, basit bir hikaye ve yine aynı basitlikte bir oynanış sistemi. Oyunun standart modunun anlatılacak ilgi çekici bir yanı yok. İlerliyor, birkaç oyun oynuyoruz, karşımıza çıkan birkaç elemanla konuşuyoruz, hikayeyi bitiriyoruz

ve tam olarak eğlenememenin yarattığı garip karın ağrısıyla PSP'mizi kapatıyoruz. Ama durun; mini oyunları unuttuk! Bir de onlara göz atıyoruz; araba sürmenin, kaykay kullanmanın, ip atmanın ve tuvalet kağıtlarıyla sevişmenin Bomberman'çimizle ne alakası olduğunu anlamaya çalışıyoruz. En sonunda dayanamayıp orijinal Bomberman'ı açıyoruz ve kaybettiğimiz bir saatin muhasebesini yapmadan başlıyoruz bombalarımızı yerleştirmeye. Hayırlı olsun... 🍀

YAPIM **Hudson Soft**
DAĞITIM **Hudson Entertainment**
TÜR **Platform**
DİĞER PLATFORMLAR **Wii, DS**
WEB www.hudsonent.com/bml
TÜRKİYE DAĞITICISI **Vivendi Universal**

Orijinal Bomberman'den oldukça farklı olan ancak sunduğu onlarca mini oyun ve ekstra ile PSP'de oynadığınız diğer oyunların arasına reklam olarak alabileceğiniz, sıradan bir yapım.

6



WIPEOUT: PULSE

"Leeloo, şuradaki İngiliz anahtarını uzatır mısın canım?"

PC'lerimizde veya konsollarımızda bir sürü oyun oynuyoruz. Hepsini bir süre sonra bitiyor, çekiciliğini yitiriyor ve hepsinin yerine yenileri geliyor. Yeni oyunlarla ya yepyeni sanal dünyalara yolculuklar yapıyoruz ya da ara verdiğimiz bir maceraya kaldığımız yerden devam ediyoruz. Çoğu zaman istediğimiz gibi olmuyor bu "yeni" maceralarımız. Bir öncekinin tadını veremiyor, beklentilerimizi karşılamıyor. "Devam oyunu" denildiğinde içimizi bir endişenin kaplamasının nedeni, bu konuda geçmişte yaşadığımız hayal kırıklıkları olsa gerek. Ben de geçmişten çıkardığım dersler sonucunda Wipeout: Pulse hakkında büyük hayaller kurmadım; beklentilerimi en düşük seviyede tuttum. İyi etmiş miyim; birlikte görelim.

Hatırlarsınız ki PSP'deki ilk WipeOut oyunu olan Wipeout: Pure'da, Fifth Element isimli filmdeki benzer uçuş araçlarımızla parkurlarda kıyasıya yarıştık. Eğer hatırlamıyorsanız da, WipeOut serisi ile yeni tanışıyor olduğunuz anlamına gelir; size şunu net olarak söyleyebilirim ki eğer arcade yönünün fazlasıyla ağır bastığı, bilim kurgu temalı yarış oyunlarından hoşlanıyorsanız WipeOut: Pulse'u çok seveceksiniz. Aslına bakarsanız, her halükarda bu oyunu seveceksiniz. Neden mi?

Öncelikle, oyuna eklenen yeni parkurların yine çok renkli ve zevkli olduğunu belirtmem gerekiyor. Üstelik, bu parkurların, aracımızla onlarca kilometre hız yapmamıza rağmen yoldan kopmamızı sağlayacak şekilde tasarlanmış olması da cabası! (Zaten PSP'de zor parkurlarla

PSP



dolu, simülasyon yönüyle öne çıkan bir yarış oyunu oynayacak değiliz ya...) Kontrollerin rahatlığı da araçlarımızı kullanırken büyük bir keyif almamızı sağlıyor.

Grafiklerin yumuşaklığı, parkurların bu denli renkli ve hoş görünmesinin en büyük nedeni elbette ki. Renkler ve dokular güzel bir uyum içerisinde; patlama efektleri de gayet şık. Üstelik, PSP oyunlarının artık yadsınmayan frame rate izleri WipeOut: Pulse'ta olabildiğince az göze batıyor. Anlayacağınız, görsel açıdan oyunumuzun herhangi bir falsosu yok.

Kısacası, -yeni parkurların yanında- bir sürü yeni silah, araç, donanım, müzik ve geliştirilmiş multiplayer modu ile Wipeout Pulse, PSP'de oynayacağınız en zevkli oyunlardan biri. 🍀

YAPIM **Liverpool**
DAĞITIM **SCEA**
TÜR **Yarış**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB www.wipeoutpulse.com
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

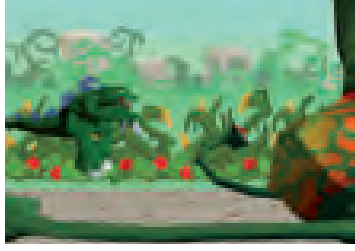
PSP'nin ne kadar eğlenceli bir alet olduğunu bir kez daha kanıtlayan WipeOut: Pulse, kaçırılmaması gereken bir yarış oyunu.

8,3

GODZILLA UNLEASHED: DOUBLE SMASH

Çapkınlık devlerin de hakkıdır

Sevgili LEVEL okuru, bildiğin üzere Godzilla yıllar yılı dünyanın başına bela olmuş, kafasına estiği zaman büyük şehirlere dalıp kocaman binaları futbol topu gibi tekmelemiş, dev gökdelenleri kürdan niyetine kullanmış bir arkadaşımızdır. Uzunca bir süredir bu gibi pis işlerle uğraşmakta olan Godzilla'nın çev-



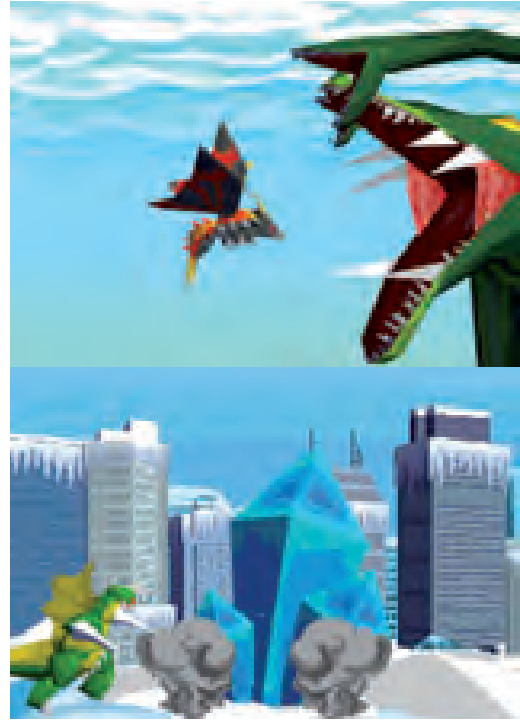
resiyle neden uyumlu bir ilişki kuramadığını inceleyen bilim adamları, psikologlar ve "bina boyutundaki dev hayvan" uzmanları, aradıkları cevabı en sonunda bulmuşlar: Evet, Godzilla aslında kiskanç bir kadının kiskançlığı altında hayatından bezmiş bir kurbanmış ve tüm istediği biraz çapkınlık yapmış. Çapkınlık bir haktır; evet, hak! Hakkımızdır! Hem de nefes almak, su içmek kadar doğal bir hakkımızdır. Gelgelelim, bedenlere tasma takan, hayatı kiskançlık krizleri ile alt üst eden, insanları da mal - mülk gibi birbirine tapulayan toplumlar, bu gerçeği unutturmak için çok çabalamış ve nihayetinde de bu insani hakkı hepimize unutturmayı başarmıştır. Hemen burada bir parantez açıp çapkınlığın sadece

Godzilla için değil, bizim için de bir hak olduğunu vurgulamalıyım; canımın içi ve de ciğerimin köşesi LEVEL'ci insan.

Godzilla'nın tek isteği kimseyi kırmadan, aldatmadan, yalanlar söylemeden küçük kaçamaklar yapmak, küçük flörtlere ya da maceralara dalmaktır. Ne var ki tatlı flörtler yaşamasına izin vermeyip hayvancağızı kiskançlık krizleri ile hayatından bezdiren sevgilisi yüzünden sinirli, yakıp yıkan bir Godzilla ile karşılaşmaktayız. Oysaki o, tüm arzusu -zincirlenmeden- sevmek olan melek gibi bir canlıdır. 🐉

YAPIM **Gülhane Parkı**
DAĞITIM **Belediye Zehirlenme Ekibi**
PLATFORM **DS**

4



UTOPIA CITY

Sek oyun içmek mümkün olsaydı keşke...

işte Utopia City'nin gerçeği: Bu oyun tam bir Matrix çakması! Dolayısıyla, Matrix'in hikayesini kopyalamış olan bir oyunu anlatmak yerine, bu ay dergimizi satın alan 38.000 okurumuza şu manzumeyi hediye etmek istiyorum:

YAPIM **Çin Mali**
DAĞITIM **Ne Alırsan Bir Lira**
PLATFORM **PC**

3

Züccaciyeye Girmek İstiyorum, Elimde Balyoz

*Stresliyim yine güzel arkadaşım,
Bilmezsin nasıl ağrırı dertli başım,
Düşündükçe ağırlaşır bünyem,
Çatmaktan yapışır, ayrılmaz iki kaşım.*

*Kim bilir neye sıkıldı yine o tatlı canım,
Tarifesi yok ki bunun, hızlanır kanım,
Gecenin bir yarısı, nasıl stres atarım,
Açık züccaciyeci bulsam, her şeyi kırarım.*

*Kristaller, porselenler, seramikler, camlar,
Onlar şangır - şungur kırılırken rahatlar, tamlarım,
Züccaciyeye girmek istiyorum ulan, elimde balyoz,
Ürkmeyin, deli değilim, stresle savaşıyorum canlar. 🐉*



SCREWJUMPER!

Bunu da yaptılar; hem de hiç utanmadan...

Gerçekten bu oyun ile ilgili bir şeyler okumak istiyor musunuz? Bakın; sizi çok seven bir ağabeyiniz, geleceğinizi ve gelişiminizi düşünen sorumlu bir yetişkin olarak bu oyunu oynamak yerine iki satır şiir okumanızın çok daha keyifli olacağını belirtmek istiyorum. Evet, LEVEL tarihinde bir ilk bu; okurumuza şiir veriyoruz:

Tabak Tabak Kızarmış Patates İstiyorum

*Yürümek lazım,
Sokaklarından faytonlar geçmiş olan,
Eski, unutulmuş bir semtin içinde...
Üzerinde kurumuş yosunlar...
İssiz bir sahilin kumlarında...
Ve hatta, düşündüm de,
Üstünden acımasız bir savaş geçmiş olan,
Yıkıntılarla dolu bir şehrin sessizliğinde...
Ama yürümek lazım.*

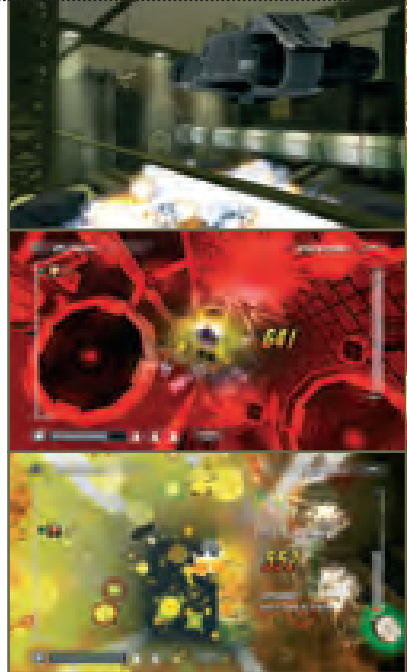
*Umursamak lazım,
Banklarına isimler kazanmış olan parkların,
Bozuk paralarla dolup taşan dilek havuzlarının,
Veya gözlerime bakan aşığın sesini...
Duyamak bile istemiyorum zaten,
Yürüyüp gitmek ve umursamamak istiyorum.
Kayıtsızlığın huzurundan bahsediyorum.
Cümlelerin sonuna "ulan" ünlemi koymamak için,
Kendimle savaşıyorum.*

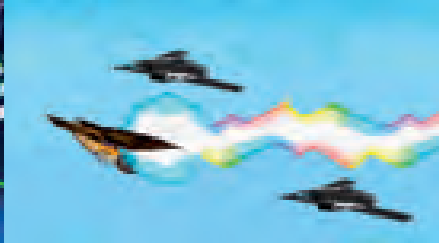
*Molalar almak lazım,
Arada bir, kimsenin görmediği,
Küçük duraklar bulmak,
Bulduktan sonra da kızarmış patates yemek,
Sağlıksız bir diyet sürmek,
Hiç umursamadan hayatı,
Yasak aşklar yaşamak,
Patatesle sevişmek lazım.*

*Şaşırmayasın okuyucu,
Günah çıkarma metni değil bu.
Ne aradığımı biliyorum,
Ne istediğimden eminim,
İstemediklerimin üstünü çizdim,
Şüpheler kalktı hayatımdan,
Sıcak yemeklerin adamı olmadım hiç,
Yasak keyiflerin günah denizinde yüzüyorum.
Evet, doğru bildin,
Tabak tabak, kızarmış patates istiyorum. 🐉*

YAPIM **Maden Tetkik Arama Enstitüsü**
DAĞITIM **Ümraniye Nalburiye**
PLATFORM **Xbox 360**

2





JENGA WORLD TOUR

İki tencere lahana sarması yer misin Mualla?

Size garip gelebilir ama bu Jenga'ları gördükçe aklıma hep lahana sarması gelir. Bildiğiniz gibi lahana sarmaları konserve kutu içine tıktırılarak konur ve bundan dolayı köşeli bir biçim alır. İşte bu görüntü nedeniyle Jenga çubukları da gözüme üst üste dizilmiş lahana sarmaları gibi görünmüştür hep. Ayrıca, bu yazıyı tam da Sevgililer Günü'nde yazıyor olmamdan dolayı üzerimde oluşan acayip duygusallıktan mıdır, bilemiyorum ama lahana sarması bana aynı zamanda aşkı da hatırlatır, sevgili LEVEL'ci. Lahana sarması pişirmek son derece zahmetli bir iş olduğu için bu yemeği pişirenin sarmayı ikram edeceği insana karşı ya aşk beslemesi ya da yemeği, ticari çıkar gözeterek hazırlaması gerektiğini düşünürüm. Diğer yandan, lahana sarması yapmanın ne denli zahmetli bir iş olduğunu düşündükçe, içimden kafamı duvarlara vurmaya gelir. Zira "Lahana!" dediğim anda, kalkıp bana iki tencere lahana sarması hazırlayan sevgililerle şımartılmış bir adam olduğumu bugün yeni yeni idrak ediyorum sevgili LEVEL okuru. Tencere tencere lahana sarmasını, gözlerini kırpmadan yapıp önü-

me koyuveren o güzel kadınların nelerini beğenmedim, nerelerinde kusur buldum da onları terk ettim; inanın ki bilmiyorum.

Tencerenin içine kat kat, özenle yerleştirilmiş olan lahana sarmaları, en çarpıcı Jenga tepelerinden daha etkileyici görünür; inanın bana. Bu bağlamda diyeceğim şudur ki ben sizin yerinizde olsam bu oyunla zaman harcayacağıma sevgiliciğime koşar, onu lahana sarması yapmaya ikna etmek için bal dudaklarından küçük öpücükler alırken kullaklarına onun güneşten çalınmış güzelliği ile nasıl büyüldüğümü ve rüzgarda salınan başak tarlalarının üzerinde süzülüyormuşçasına saçlarını okşayarak hayali dünyalarda kaybolmak istediğimi fısıldardım.

Evet, bana iki tencere lahana sarması yapacak güzel kızlar arıyorum. Niyetim ciddi! Lütfen yaptığınız lahana sarmalarından alınmış tadımlık bir örnek ile birlikte bana başvurunuz. 🍷

YAPIM **Yapmayın Arkadaşlar**
DAĞITIM **Dağıtmayayım Buray**
PLATFORM **Wii**

1



NINJABREAD MAN

Kurabiyeden bir ninja ile oynamak isteyen var mı?

Bu karşı koyulmaz macerada Kurabiyeye Ninja, eline kılıcını alıp karşısına çıkan herkesi kesip biçiyor ve sonunda prensese ulaşıyor. Oyunun sonunda prensesin, Kurabiyeye Ninja'yı iki lokmada mideye indirdiğini tahmin etmişsinizdir herhalde. Bu vesileyle belki kadınların aşka ve sevgiyeye karşı olan ukala tavırlarından şikayet edebilirdim. Ama bunun yerine, bir prenses ve bir saray hizmetçisi arasında yaşanan aşkı anlatan şu şiiri sizlerle paylaşmak istiyorum:

YAPIM **Fırın Mamülü**
DAĞITIM **Halk Ekmek**
PLATFORM **Wii**

3

Dwarf Bile Değilim, Adeta Orc'um Senin Elf Güzelliğinin Yanında

*Zengin kızları için RPG tadında bir hayat,
Ben ise ancak mahzende bir yaratık, heyhat.
Autosave'dir babanın altınları ah güzel Elf'im,
Ben kendimi kestiririm, sen de level atlarsın, dilerim.
Yüzükler, kolyeler, bronzlar, çüppeler, hazineler,
Bunlar değil midir tek RPG'ye ait öğeler?
Sen güzeller güzeli Elf kıızı, eli oklu, beli kamalı,
Ben ise mahzenlerde gezen level 1, lağım sıçanı.
Durma, kes, eksik olmasın benden kazanacağın deneyim,
Etimi de ye yaralandığında ki içine gireyim.
İşte hayat böyle, acımasız bir RPG, sevgili zengin kıızı,
Keşke bende de olsaydı, babanın hesapsız parası. 🍷*





BÜYÜK OYUNLAR

BÖLÜM 2

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından, kapitalist Batı'nın "ötekisi" komünizmdi. Batı'nın, komünizmi bastırmak için giriştiği sıcak ve soğuk savaşlar kadar, bu uğurda elde ettiği ganimetler de bu sayede haklı gösterildi. Sovyetler'in ve Doğu Bloku'nun dağılmasıysa, sanılanın aksine, Batı için bir zafer olmadı çünkü yeni bir ötekiye ihtiyaç vardı. Bu kez "uygulamalı oryantizm"le karşı karşıya bırakıldık. Küçük ve geri kalmış Doğu, büyük ve ileri Batı için tehdit oluşturuyordu; en azından biz böyle bilmeliydik. "Terörün beşiği" olarak lanse edilen Doğu'nun kitle imha silahları vardı ama insan hakları ve demokrasisi yoktu; en azından biz böyle bilmeliydik. ABD, Doğu'yu dize getirmek ve Büyük Ortadoğu'yu inşa etmek için yeni bir "Haçlı Seferi"ne¹ giriştiğinde bize düşen buna göz yummaktı. Onlara göre biz ya onlardandık ya da onlara karşı². Onlar oyunlarını oynarlarken biz "oyunbozanlık" etmemeliydik.

Oynadığımız oyunların çok büyük bir bölümü, tıpkı yıllardır izlediğimiz filmlerin büyük bir bölümü gibi Batı kaynaklı. Haliyle, Batı'nın en azından sinema kanalıyla dünyaya iletmeye çalıştığı mesajların oyunlarda da karşımıza çıkabileceğini göz ardı edemeyiz. Bu mesajlardan kuşkusuz ki en önemlisi, "Batı her alanda ileridir ve her geçen gün daha da ilerlemektedir". Aynı zamanda, Batı kaynaklı oyunlara kalırsa, dünyayı kurtarabilecek ve yönlendirebilecek olan tek güç ABD ve onun önderliğindeki Batı'dır ve biz "ötekiler", ABD'yi koşulsuzca desteklemeliyizdir.

Yazının birinci bölümünde, oyunların "ciddi" özelliklerine ve siyasetle yakından ilgili olduğu noktalara değinmiştim. Bu bölümde ise "büyük oyunlar"ın göze çarpan örneklerini kategorize ederek sıralıyorum. "Mesaj" kısımlarında oyunların bende bıraktığı izlenimleri vurgulamak istedim.

SAVAŞ OYUNLARI

Gerçekleşmiş, gerçekleşme ihtimali yüksek olan ya da gerçekleşmesi olanaksız görünen (fantastik) savaşlar, video oyunları için tükenmez bir referans kaynağı. Bir karıncayı dahi incitmeye müsaade etmeyen bir karaktere sahip olsanız da bir savaş oyunundaki olağan faaliyetleriniz, binlerce sanal canlının ölümüyle sonuçlanabilir. "Savaş" konulu oyunlara getirilen en destekli eleştiriler de olaya genellikle bu noktadan yaklaşıyor; iddia edildiği gibi bu oyunlar yüzünden insanlığımızı yitirerek duygusuz bireylere ya da potansiyel askerlere dönüşüyor oldukları söyleniyor ya da potansiyel askerlere dönüyor oldukları söyleniyor. Karşıt eleştirilerde de haklılık payı yok değil: "Şiddet ve savaşma dürtüleri insanın doğasında var" deniliyor. Çoğu oyun yapımcısının hemfikir olduğu bir görüşe bakılırsa; birbirimizi öldürüp durduğumuz için bir şeyleri, birilerini suçlayacak öncelikle işe siyasetten, üç kağıtçı politikacılardan başlamamız gerekiyor. Buna karşın; okullarda "ilköğretim" düzeyine kadar şiddet olayları ve sonu katliamla biten bazı silahlı eylemler, yasakçı zihniyetin ekmeğine yağ sürerek karşıt eleştirileri haksız çıkarıyor diyebiliriz. Özellikle gerçekçi savaş simülasyonları topun ağzına koyulmuş durumda.

Counter-Strike

Teröristler ile anti-teröristler arasındaki bitip tükenmek bilmeyen savaş konu edinen bu Half-Life modu, yaklaşık 10 yıldır hayatımızda ve artık neredeyse milli sporumuz haline geldi. CS kısıyolları, internet kafelerde "masaüstlerinin" başkışesini işgal etmeye devam ediyor. Onca yıldır değişmeyen şeylerden biri de oyunun halen minicik çocuklar tarafından oynanıyor ve buna kimsenin ses çıkarmıyor olması. İki - üç yıl kadar önce, Bilecik'te, yetişkinler için bile aşırı şiddet içerdiği gerekçesiyle internet kafelerde 18 yaşından küçüklerin CS oynaması yasaklanmıştı ancak yasakların bilhassa ülkemizde etkili bir çözüm olmadığını hepimiz biliyoruz.³

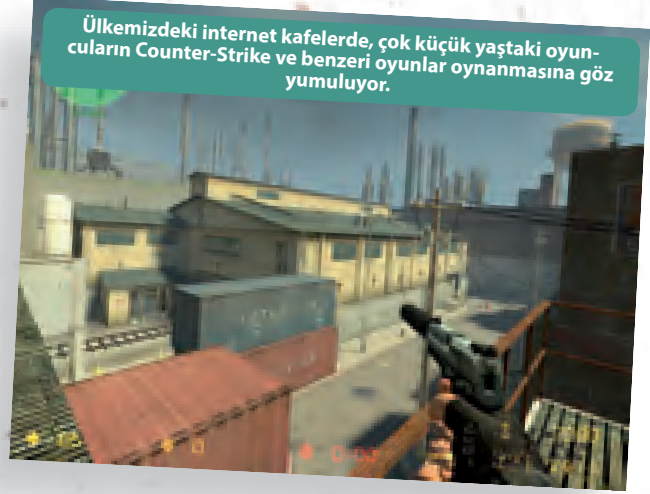
Mesaj: "Ya bizimlesiniz ya da onlarla" ve "Bu savaş bitmez". Ya da kısaca, "Sebepsiz savaşın izleri..."

Wolfenstein serisi

Batı, Hitler'in alaşağı edilmesinin ardından, uzunca bir dönem her türlü kültür ve sanat eserinde Naziler'e ateş püskürdü. Yüzlerce filmde, binlerce kitapta ya da şarkıda Naziler, dünya çapında o denli ustalıkla kınandı ki hayatında hiç Alman görmemiş olanlar dahi Hitler düşmanı kesildiler. ID Software'in, "Doom'un atası" sayılan devrim niteliğindeki oyunu Wolfenstein 3D ise Naziler'i, "birinci elden" öldürme fırsatı tanıyan ilk oyundu. B.J. Blazkovicz adında bir ajanı yönlendirdiğimiz oyunda SS'lerin paranormal deneylerini gerçekleştirdikleri Wolfenstein Şatosu'na sızarak sır perdelerini aralıyorduk. Yaklaşık 10 yıl sonra geliştirilen Return to Castle Wolfenstein ise başarılı bir devam oyunuydu.

Mesaj: "En iyi Nazi, ölü Nazi'dir" ve "Hepsi öldü mü? E olsun, bi' daha öldürürüz!"

Ülkemizdeki internet kafelerde, çok küçük yaşta ki oyuncuların Counter-Strike ve benzeri oyunlar oynamasına göz yumuluyor.



Medal of Honor, Call of Duty ve Brothers In Arms serileri

Tuhaf ama; Birinci Dünya Savaşı ile ilgili bir oyun aradığımızda, dönemin savaş uçaklarıyla uçup it dalaşlarına katıldığımız simülasyon oyunlarının dışında pek bir şey bulamıyoruz. İkinci Dünya Savaşı oyunlarının ise haddi hesabı yok ve her sene onlarca piyasa sürülüyor. Sadece MoH serisi 12 ve CoD serisi dokuz oyundan oluşuyor (şimdilik!). Bu durum, ABD'nin Birinci Dünya Savaşı'na sonradan dahil olmasıyla ilgili. Bu savaşı konu alan oyunları ise "Almanlar'ın efsanevi Red Baron'una karşı Amerikalılar'ın Blue Max'i var" şeklindeki gereksiz bir "üstünlük taslama"ya borçluyuz. MoH, CoD ve Brothers In Arms serilerini özel kılansa İkinci Dünya Savaşı'nı son derece gerçekçi bir şekilde ele alıyor olması. Öyle ki bu oyunları oynayarak İkinci Dünya Savaşı'nda cephe almış kadar oluyorsunuz. Peki bizim savaşımız olmamasına rağmen biz Türkler neden İkinci Dünya Savaşı oyunlarına aşırı ilgi gösteriyoruz?

Mesaj: "Gerçekleri tarih yazar, tarihi de Amerikalılar..."

Call of Duty 4: Modern Warfare, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Crysis ve diğer modern savaş oyunları...

Bu oyunların hemen hemen hepsi Batı'nın ve spesifik olarak ABD'nin elinde var olan yeni savaş teknolojilerinin birer vitrini gibidir. Sunulan silah ve her türlü savaş oyuncağının gerçekte var olup olmadığını bilemeyeceğiniz kadar operasyonlarda kullanılıp kullanılmadığını da bilemezsiniz ama oyunlar, sizi bir şekilde ikna eder. Zira tüm silah ve patlayıcıları gerçekçi grafikler eşliğinde prova etme olanağı bulursunuz.

Mesaj: "Silah lazım mı abi, silah?"

➤ ALTERNATİF TARİH OYUNLARI

"Alternatif tarihçilik" tamamıyla kurgusal ve beyin fırtınalarına son derece açık bir düşün alanı. "Ne olurdu?" parantezinde "İkinci Dünya Savaşı'nı Naziler kazansaydı...", "Atom bombası ABD'ye atılmış olsaydı...", "Osmanlı İmparatorluğu, İstanbul'u fethetmeseydi..." ve hatta "Dinozorların soyu tükenmeseydi..." gibi sorulara gerçekçi cevaplar arayanlar; tarihin yaşanmamış ancak yaşanması muhtemel olan alternatif gidişatlarını masaya yatırmaktan kaçınmıyorlar. Alternatif tarih kurguları aynı zamanda oyun dünyasına da yeni vizyonlar kazandırıyor. Buna karşın, bu oyunlarda dahi Batı ve özellikle ABD bir şekilde üstün konumdadır. Haliyle, insan sormadan edemiyor: "Ne yani; Amerika kıtası keşfedilmemiş olsaydı da ABD 'süper güç' mü olacaktı?". Doğrusu şu ki tarihi kazananlar yazar ve bu yüzden, kazananların kurguladığı alternatif tarih senaryolarında bile kazananların eninde sonunda kendileri olması doğal karşılanabilir.

Freedom Fighters

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından ABD için sosyalistler / komünistler, dünyayı ele geçirmek isteyen tehlikeli bir uzaylı ırktan farksızdı. Ötekileştirilen Doğu Bloku'yla yıllarca süren bir mücadele dönemi, bloğun ve SSCB'nin çöküşüyle ABD'ye "dünyanın süper gücü" statüsünü kazandırdı. Freedom Fighters'ın alternatif öyküsü ise "SSCB'nin çökmediği bir dünya"yı anlatıyor. Sovyetler, Berlin'e bir nükleer bomba fırlatıyor, Küba'ya füzelerini konuşlandırıyorlar ve elbette ki sıra ABD'ye geliyor. Third-person kamerasıyla oynanan bu aksiyon oyununda, Christopher Troy adındaki bir musluk tamircisini yönlendirerek ülkenizi işgal eden Sovyetler'e karşı direniş başlatıyorsunuz.

Mesaj: "Musluk tamircisi de olsa bir Amerikalı tüm komünistlere bedeldir."

World in Conflict

RTS türünün son dönemdeki başarılı örneklerinden biri olan World in Conflict, Hollywood'un tanındık simalarından Alec Baldwin'in sesiyle bizi 80'lerin sonuna geri götürüyor. Bu kez Berlin Duvarı'nın yıkılmadığı; Sovyetler'in gücünü yitirmediği ve Batı Avrupa'yı işgal ettiği; bunun üzerine ABD'nin Avrupa'ya destek olmak amacıyla tüm gücünü kullandığı kurgusal bir dönemi yaşıyoruz. ABD birliklerini kontrol ettiğimiz oyun, yıllarca -SSCB tarafından- kafalarına nükleer bir bomba fırlatılacağı korkusuyla yaşamaya mahkum edilen Amerikalılar'ı sevindirmek için geliştirilmiş gibi. İç dinamikleri yüzünden çöken bir devleti savaşarak yerle bir etmiş olmayı başka kim ister ki?

Mesaj: "SSCB iyi ki çöktü, çökmemiş olsaydı da ABD dimdik ayakta kalırdı; bizi (sizi) korur ve kurtarırdı."

Turning Point: Fall of Liberty

Freedom Fighters'ta bir musluk tamircisini yönlendiriyorduk; Fall of Liberty'de ise Don Carson adındaki bir inşaat işçisiyiz. ABD yine işgal altında ama bu kez işgalci güç Sovyetler değil; Naziler. Oyunun, "Winston Churchill, 1931'de, New York'ta ölmüş olsaydı İngilizler, Naziler karşısında bozguna uğrardı" tahminiyle yola çıkan oyunda Hitler önderliğindeki Almanya, bir bir bütün ülkeleri işgal ediyor ve gözünü Amerika'ya dikiyor.

Mesaj: "İnşaat işçisi de olsa bir Amerikalı tüm Naziler'e bedeldir."



Command & Conquer serisi

Westwood Studios, RTS türünde devrim sayılan Dune 2'yi Dünya'ya uyarladığında Command & Conquer ortaya çıktı. Dune'un spice'ı C&C'de tiberium'a dönüştü ancak oynanış sistemi aynı kaldı. C&C, Birleşmiş Milletler'ce oluşturulan GDI gücü ile Kane adında gizemli bir liderin başını çektiği NOD Kardeşliği'nin karşı karşıya geldiği, iki kutuplu bir dünya öngörüyor. Farklı bir kulvarda yer alan C&C: Red Alert serisinin başlangıcında Albert Einstein, icat ettiği zaman makinesini kullanarak geçmişe gidiyor ve bir şekilde Hitler'in İkinci Dünya Savaşı'na yol açmasını önüyor ancak bu kez de Stalin önderliğindeki Sovyetler süper güç haline gelerek Avrupa'yı işgal ediyorlar; Red Alert 2'de ise ileri giderek "kurgusal önder" Yuri'nin güdümünde ABD'ye savaş açıyorlar. Rivayete göre, Red Alert serisinin senaryosu aslında C&C'nin tiberium'a sahip olan iki kutuplu dünyasının nasıl ortaya çıktığını anlatıyor ama henüz aradaki boşluk tam olarak doldurulmuş değil. C&C: Generals ise apayrı ve güncel bir senaryoya sahip: Dünyada iki büyük güç var: ABD ile Çin. Ve GLA'nın (Küresel Özgürlük Ordusu) ilkel, terörist militanları onlara savaş açıyorlar.

Mesaj: "Batı ülkeleri ve ABD her zaman güçlüdür, karşılarında kim olursa olsun. İster Kane, ister Yuri..."

SİYASİ STRATEJİLER VE SİMÜLASYONLAR

Bu kategorideki oyunlar siyasetle doğrudan ilintili ve aksiyon türündeki oyunlara nazaran çok daha objektif. Siyasi içerikli stratejilerin ve / veya simülasyonların bazıları belirli tarihi dönemleri konu edinirken, bazılarıysa oyuncuya belirli bir siyasi rol yükler. Her halükarda bu oyunların -siyasi arenada işlerin nasıl yürüdüğünü göstermesi açısından- öğretici ve eğitici yönleri olduğunu söyleyebiliriz.

Balance of Power

BoP, 1985 yapımı olan eski bir sıra tabanlı strateji. Bütünüyle tek bir kişinin (Chris Crawford) ellerinden çıkmış olan oyunda Soğuk Savaş'ın aktörlerinden birini (ABD ya da SSCB) seçerek nükleer bomba kullanmak üzere Soğuk Savaş'tan galip çıkmaya çalışıyorsunuz. Dünya haritası üzerinde dolaşarak ülkelerle ilgili birer yıllık siyasi kararlar aldıktan sonra sıranızı savıyorsunuz. İşin ilginç tarafı, atacağınız adımların dünyadaki güç dengesini bozmaması gerekiyor.

Ne yazık ki artık Balance of Power gibi ufukumuzu genişleten türden oyunlar geliştirilmiyor.

Mesaj: "Siyasi içerikli bir video oyununun şiddet ögesi ya da propaganda içermesi gerekmiyor."

Crisis in the Kremlin

1991'de, SSCB'nin dağılmasının ardından alelacele geliştirilmiş gibi bir izlenim veren Crisis in the Kremlin, 1985'te, Komünist Parti Genel Sekreteri rolünü üstlenmemizle başlıyor. Oyunda Yeltsin, Legaçev ve Gorbaçov karakterlerinden birini seçebiliyoruz. Amacımızsa belli olaylar karşısında mümkün olduğunca doğru kararlar alarak devleti 2017 yılına kadar ayakta tutabilmek. Yalnız, Çernobil Faciası gibi bazı olaylardan ve önemlisi "çöküş"ten kaçmak mümkün değil. Sonrasında reformcuları ve muhafazakarları aynı anda tatmin edecek kararlar vermek güç ki zaten oyun da epey zor.

Mesaj: "SSCB'nin çökmesi kaçınılmazdı."

Conflict: Middle East Political Simulator

1990 yapımı olan ancak 1997 yılında geçen oyun, Ortadoğu'daki güç dengesini konu alıyor. Oyunda, "İsrail Devleti'nin başbakanı" rolüne soyunarak İsrail'i bölgede başat güç haline getirmek için çalışıyorsunuz. Savaşmanız çevre ülkeleri (Mısır, Ürdün, Lübnan, Libya, İran, Irak ve Suriye) işgal etmenizi gerektirmiyor. Temel amacınız, "diplomasi" kanalıyla yeterince askeri güç kazanana kadar barışçıl politikalar yürütmek. Oyunda Filistin, İsrail'in bir iç sorunu olarak ele alınmış ve ABD tarafından İsrail'e yapılan ekonomik yardımlar dahi atlanmamış. "Ne olacak bu Orta Doğu'nun hali?" diye düşünenlerdenseniz Middle East Political Simulator'da uygulamalı olarak sorunların kaynağını görebilirsiniz.

Mesaj: "İsrail başbakanı olmak kolay iş değil."

Democracy 1-2

Bağımsız bir oyun yapımcısı olan Positech Games, taşıdığı ismin hakkını veren birinci sınıf bir siyasi strateji & simülasyona imza atmış. Democracy, gelişmiş ülkelerde demokrasinin nasıl işlediğini anlamamıza yardımcı oluyor. (Bu yaniyla aynı zamanda eğitici bir oyun.) Ülkenizi belirledikten sonra Devlet Başkanı mı, yoksa Hükümet Başkanı mı olacağınıza karar veriyorsunuz.



Tropico'da Soğuk Savaş döneminin Küba'sına göndermeler yapılıyor.

Sonrasında; vergi sistemi, maliye, kanun yapma, sağlık, eğitim, sosyal güvence ve devleti ilgilendiren her tür konuda yönetsel kararlar vererek bir sonraki seçimlerden galip çıkmaya çalışıyorsunuz. Ancak bu iş görüldüğü kadar kolay değil çünkü herkesi memnun etmeye çalışırsanız dibe vurmanız kaçınılmaz oluyor.

Mesaj: "Demokrasilerde 'Herkes mutlu olacak' diye bir kaide yok."

SimCity serisi

Maxis'e büyük şöhret kazandıran SimCity, "bir şehir inşa simülasyonu" olarak biliniyor ama aslında -kısıtlı da olsa- "bir yerel yönetim simülasyonu" olarak gösterilebilir. Genel faaliyetleriniz "şehir planlamacılığı" düzeyinde kalsa da gelişmiş bir ülkenin, gelişmeye aday olan bir şehirde Belediye Başkanlığı koltuğunda oturuyorsunuz. Her yeni versiyonda yeni özellikler kazanan SimCity serisi yerel yönetimlerde işlerin nasıl yürüdüğü konusunda fikir sahibi olmak isteyenler için...

Mesaj: "Rant hesaplarının, torpillerin ve yolsuzlukların olmadığı bir belediye ancak sanal dünyada mümkün."

Tropico serisi

Soğuk Savaş döneminin Küba'sına açıkça göndermeler yapan bu RTS'de; Che Guevara, Fidel Castro ve Augusto Pinochet gibi devrimci liderlerden birini seçerek "El Presidente" statüsüyle Muz Cumhuriyeti'nizi ayakta tutmaya çalışıyorsunuz. Sevimli grafikleri ve kanınızı ısıtan latin müzikleriyle sempatik bir profil çizen Tropico serisi, doyurucu bir politik simülasyon deneyimi vaat ediyor. Hem halkınızı, hem de süper güçleri (ABD ve SSCB) eşit ölçüde memnun etmek için kılı 40 yarmanız gerekiyor ki bu manzara, özellikle Soğuk Savaş dönemi Küba'sının içinde bulunduğu durumu müthiş bir şekilde betimliyor.

Mesaj: "Küreselleşmiş olan bir dünyada ulusal politikalarınızı bağımsız şekilde yürütmeniz neredeyse imkansız."

MAFYA OYUNLARI VE GÜNAH ŞEHİRLERİ

İllegal faaliyetlerin ön planda tutulduğu, suç işlemenin nefes alıp vermekten farksız ve kaçınılmaz olduğu şehirleri konu alan; doğal olarak durmaksızın suç işlediğimiz oyunları bu gruba dahil edebiliriz. Aslında bu oyunlar, kaynaklarını büyük ölçüde ABD'nin gelişmişliği ile tezat bir görüntü oluşturan yüksek suç oranlı şehirlerinden alıyor. Örneğin, GTA'nın Liberty City'si aslında abartılı bir New York projeksiyonundan ibaret. "Sayısı hızla artan mafyacılık oyunlarına niye gerek duyuldu, duyuluyor?" ve "Bu oyunlar olmasaydı hayatımızda eksiklik mi hissedecektik?" gibi birçok soru yanıtlanmayı bekliyor.

Scarface

Beyaz perdede Scarface, suç imparatorluklarının pamuk ipliğine bağlı olduğu ve er geç yıkılacağı mesajını dramatik sonuyla verebilen bir film. Buna karşın dipten zirveye tırmanan Tony Montana karakteri büyük bir sempatican kitlesi kazandı. Sırtını GTA'nın oynanış sistemine yaslayan ve filmle aynı adda olan bu video oyunu -epey gecikmiş de olsa- Montana sempaticanlarını sevindirdi. Sorun şu ki oyun, filmin aksine suç işlemeyi kötü bir eylem olarak göstermiyor ve belki de bu yüzden Scarface'in bireyleri suçla özendirme olasılığı GTA'dan daha yüksek.

Mesaj: "Tony Montana olmak bir ayrıcalıktır." ve "Montana'lar ölmez!"

Mafia

Aslen bir Grand Theft Auto klonu olan Mafia'nın ayırt edici özelliği, öyküsünün Al Capone'lu zamanlarda geçiyor olması. Böylece oyun, The Godfather'ın "video oyunu şubesi" piyasaya sürülene kadar Baba fetişistlerinin mafyacılık deneyimi yaşamalarına olanak tanıdı. Tıpkı Scarface oyununda olduğu gibi Mafia'da da illegal faaliyetleri kötüleyen, elle tutulur mesajlar yok.

Mesaj: "Yeterince güçlüseniz gönlünüzce suç işlersiniz."

The Godfather

Mafya filmlerinin atası sayılan, tüm zamanların en iyi filmlerinden biri olan Baba üçlemesi, tıpkı Scarface gibi, suç işlemenin marifet sayılamayacağını ve -yürek burkan dramlar eşliğinde- ihtişamıyla göz boyayan bu dünyanın aslında toz pembe olmadığını açıkça ortaya koyuyor. Yine bir GTA klonu olan The Godfather oyunuyla filme tezat bir görüntü çiziyor; şehirde kafanıza göre araba çalabiliyor, dilediğiniz kişiyi öldürebiliyor ve gönlünüzce suç işleyebiliyorsunuz. Bu denli ölçsüz ve orantısız bir şiddet, Mario Puzo'nun kemiklerini sızlattırıyor olmalı...

Mesaj: "Baba öldü, yaşasın yeni nesil Baba!"



WEB TABANLI KÜÇÜK OYUNLAR

Genellikle ücretsiz oynanabilen bu mini oyunların var oluş amaçları daha çok hükümetleri, siyasileri ve ideolojileri eleştirmek ancak ırkçı, aşağılayıcı ifadeler ve hakaretler içeren, etik değerleri hiçe sayan, uç noktada örneklerle de rastlamak mümkün.

Bush Game

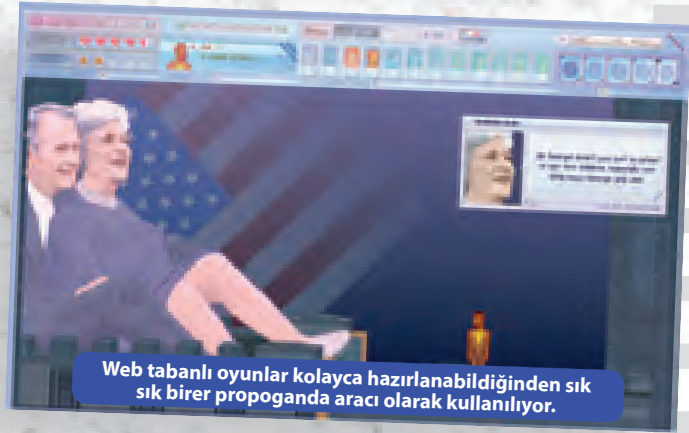
www.emogame.com/bushgame.html

George W. Bush'a karşı John Kerry'i desteklemek amacıyla hazırlanmış olan Bush Game, Cumhuriyetçi iktidarların ve özellikle Bush Ailesi'nin iç ve dış politikalarını sivri bir dille eleştiren, enteresan istatistiksel verilerle insanları bilgilendirmeyi amaçlayan, 18 yaşından büyüklere hitap eden komik bir oyun. Yönlendirdiğiniz karakterler arasında Michael Moore, Hulk Hogan, Mr. T ve He-Man bile var. Oyundaki nihai amacınızsa Voltran'ı oluşturarak Bush önderliğindeki "Cumhuriyetçiler"i yola getirmek.

Kung-Fu Election

www.atomfilms.com/2008/kung_fu_election/index.jsp

Görsel ve işitsel açılarından takdire şayan olan bu oyun, ABD 2008 seçimleri için kapışan sekiz aday arasında eleme yapmak için farklı bir yöntem öneriyor: Mortal Kombat ve Samurai Shodown sentezine dayanan bu dövüş oyununda, istediğiniz karakteri seçip diğer adaylarla dövüşüyorsunuz.



SONUÇ YERİNE

Iowa State üniversitesinde yapılan bir araştırma, şiddet içeren video oyunlarının insanların şiddete olan duyarlılığını azalttığını ortaya koyuyor. Araştırmayı yürüten ekipten Craig Anderson; "Bilgisayarlardaki eğlence ortamları, şimdiki haliyle etkili ve sistematik birer 'duyarsızlaştırma aracı' olarak tanımlanabilir. Çağdaş toplumların buna devam etmek isteyip istememeleri ise büyük ölçüde bir iç politika sorunu" diyor. Ancak çoğu örnek olay gösteriyor ki şiddet içerikli oyunların asıl zararları çocuklara. Ordudan emekli olan Psikoloji Profesörü Dave Grossman, orduda piyadelere verilen eğitimlerin ana hatlarıyla pek çok video oyununda yer aldığını söylüyor. Grossman'ın savını destekleyen olaylardan en sansasyonel olanı, 14 yaşındaki Michael Cameal'ın Kentucky'de, okulunda sekiz öğrenciyi dokuz atışta tabancayla öldürmesi. İşin ilginç yanı; kurşunların kurbanlardan beşinin kafasına ya da boynuna isabet etmiş olması. Yani çocuk açıkça "head shot" elde etmek için ateş etmiş. Grossman, şiddet içerikli oyunların en azından gerçek ile sanal ayırt edemeyen altı - yedi yaşından küçük çocuklardan uzak tutulmasından yana.

Peki çocukları sakıncalı oyunlardan nasıl uzak tutarız? Yasaklayarak mı? Son zamanlarda hemen hemen her şiddet olayının ardından oyunları suçlayıp yasaklama vaadinde bulunmak, özellikle ABD'de, prim yapmak isteyen politikacılar için adet haline geldi. Bir kısım medya organları ise özellikle okul katliamları gibi çocukların ve gençlerin karıştıkları vahim olayların ardından, faturayı oyunlara çıkarmayı marifet sayıyor. Şu veya bu şekilde birtakım oyunların yasaklanmasını talep edenlerin sayısı her geçen gün artıyor. Buna karşın, oyun yasaklamanın hiçbir şeyi çözmediğini, aksine yasaklanan oyunlara olan talebin artmasına zemin hazırlayacağını düşünenler de yok değil. 3 Belki de en doğrusu -bu aynı zamanda şahsi görüşümdür-, yasaklar getirmek yerine genel olarak toplumu ve bilhassa ebeveynleri bilinçlendirecek, akılcı ve etkin yöntemlere başvurmak.

Pek çok ülkenin öteden beri oyunları değerlendirip yaş gruplarına göre sınıflandıran ya da başka bir takım önlemler, yasaklar getiren denetim kurumları ya da hiç değilse ebeveynleri bilinçlendirmeye çalışan sivil toplum örgütleri varken biz, hemen hemen her oyunu özgürce edinip oynayabiliyoruz. Ne yazık ki sakıncalı oyunların minik kardeşlerimize ulaşmasını önleyecek

etkili mekanizmalara sahip değiliz. Önümüze gelen çoğu Batı kaynaklı oyunun zararları, yan etkileri ve alınabilecek önlemler Batı'da ciddi şekilde tartışılırken bizde uç noktada bir olay yaşanmadıkça -ya da yaşanan olaylar basına yansımada- kimse kılını kılmıdatmıyor. "Oyun" diyerek geçtiğimiz çoğu yapımın aslında sadece yetişkinlere hitap ettiğini ve küçük yaştaki kardeşlerimizden uzak tutulması gerektiğini bir an önce idrak etmemiz ve geç olmadan gereken tedbirleri almamız şart. ¹⁰

^{1,2} George W. Bush, 11 Eylül'de ikiz kulelerin bombalanmasının ardından dünya kamuoyuna yaptığı açıklamada Haçlı Seferi (Crusade) kelimesini ve teröristleri kast ederek "Ya bizimlesiniz ya da bize karşı" ifadesini kullanmıştı.

³ Bir fıkraya: Adamın biri üç kişiyi; bir Amerikalı, bir İngiliz ve bir Türk'ü, kışın soğuk suya girmeleri konusunda ikna etmiş. Bu işi kolayca başarınca kendisine sormuşlar: "Nasıl yaptın?". Cevap vermiş: "Amerikalı'ya kışın soğuk suya girmenin sağlıklı olduğunu, İngiliz'e asilce bir davranış olduğunu ve Türk'e ise sadece yasak olduğunu söyledim"



ROCKSTAR OYUNLARI

Rockstar Games'in; şiddeti, vahşeti, suç işlemeyi, devlete itaatsizliği, toplum huzurunu bozmayı teşvik edici olduğu öne sürülen oyunları aslında ne amaçladığı, hangi ideolojilerin ekmeğine yağ sürdüğü tartışma konusu. Bazıları bu oyunların insanlara anarşizm aşılama çalıştığını, bazılarıysa sinema gibi mecralarda var olan unsurlardan fazlasını içermediğini savunuyor. Söz gelimi, Rockstar yöneticileri, San Andreas'ın PC versiyonundaki cinsel içerik kısıtlamasını kaldıran Hot Coffee yamasıyla ilgili olarak, başta bu içeriğin kendilerinden kaynaklandığını reddettiler. Foyaları meydana çıktığında ise politik cevaplar vermekle yetindiler: "ESRB diye bir şey var; 18 yaşından küçükler oynamasın kardeşim". Bu tür açıklamalar kabak tadı vermiş olsa gerek; ABD dışında kalan hemen hemen her

ülkede Rockstar oyunlarına topyekün yasaklar getirilmeye başlandı. Yaygın kaniye göre Rockstar'ın bazı oyunları, insanlara hiç tanımadıkları yaşamları prova etme fırsatını veriyor. Böylece, en basitinden, hırsızlık yapmayı aklinin ucundan dahi geçirmeyen biriyse ve bir de yeterince bilinçli değilseniz bu oyunlar size adeta uygulamalı hırsızlık dersi veriyor.

Grand Theft Auto serisi San Andreas'ın ardından Batı'daki sivil toplum kuruluşları isyan etme noktasına geldi; çıkışı yaklaşan GTA4 için hararetli tartışmalar yaşanıyor. Seri hakkında yazılmış olan The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays kitabında yer alan ve farklı yazarlar tarafından kaleme alınan makaleler aklınızın ucundan geçmeyecek, inanılması güç ama yerinde saptamalar içeriyor. "Gerçekçi görünen fantastik bir oyun dünyası" görünümündeki oyunun özellikle bilinçsiz, irade sahibi olmayan ve muhakeme yeteneğinden yoksun olan kişiler üzerindeki potansiyel yan etkileri, örnekler çerçevesinde değerlendirilmiş.

Manhunt serisi Manhunt'in gerçek bir ülkeyi (Amerika) ama sanal bir şehri (Cacer City) konu alan hikayesi, Holywood usulü suç / mafya filmlerini çağırıştırıyor. Cacer City tıpkı GTA'nın Liberty City'si gibi kendi haline bırakılmış olan, kaosun hüküm sürdüğü bir "suç şehri" profili çiziyor ancak Manhunt'ta ölüm keskin ve ön planda. Haliyle, oyunun kahramanı olan James Earl Cash ne kadar acımasız olsa yeridir! Şiddet ve vahşet öğeleri had safhada olduğundan, 18 yaşından küçüklerin Manhunt serisinden uzak durması öneriliyor. Buna karşın, çocuklarının oyun oynamalarına engel olmadıklarından yakınan ebeveynlerin baskıları çoğu ülkede serinin toptan yasaklanmasına yol açtı bile. Söz gelimi, 2007'nin Aralık ayında mahkemece alınan karara göre Manhunt 2, İngiltere'de satışa sunulmayacak.

Bully serisi İşte sansasyonel bir Rockstar ürünü daha... "Bullworth Academy'ye kaydolun Jimmy Hopkins'in okula uyum sağlama faaliyetleri" şeklinde özetlenebilecek olan Bully; Jimmy'nin öğrencilere ve öğretmenlere şiddet uygulayabiliyor olması yüzünden otoritelerce bir çeşit "Columbine katliamı simülasyonu" olduğu gerekçesiyle lanetlenen ve yasaklanması istenen oyunlar arasında. Karşıt görüştekiler ise oyunun olsa olsa Afacan Dennis simülasyonu (!) olabileceğini iddia ediyorlar. Birçok oyun dergisi ve online oyun sitesinden yüksek not almasına karşın oyunun görüldüğü kadar masum olmadığı ortada. "Küfür, cinsel öğeler, alkol / sigara kullanımı ve şiddet içeren bir oyunun ESRB notunun neden "M" ya da "A" değil de "13 yaşındaki çocukların dahi oynamalarına olanak tanıyan "T" olarak belirlendiği merak konusu.



WORLD OF WARCRAFT'TA NELER OLUYOR?

2.4.0 yaması ile ilgili merak ettiğiniz her şey burada!



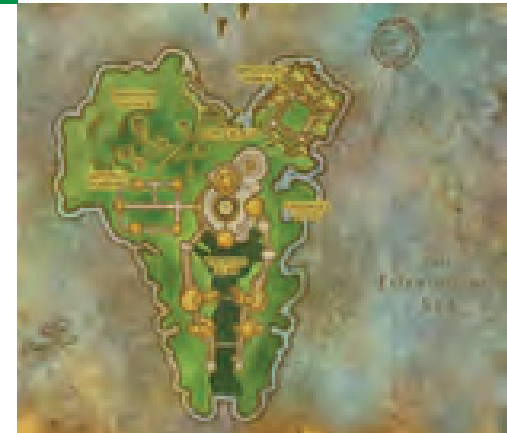
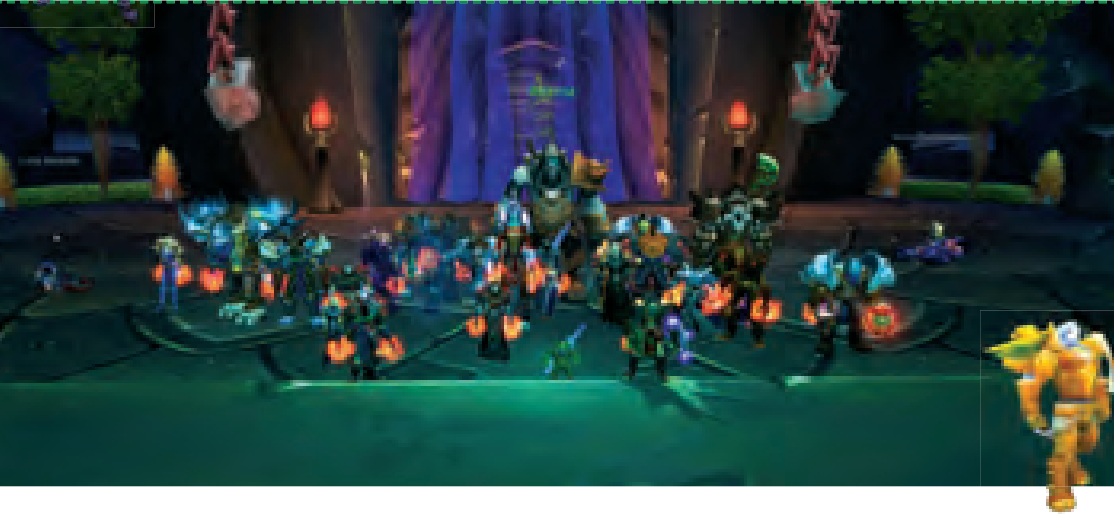
quest'ler oyuna eklenecek. Adanın yanında, adada bulunan iki yeni zindan da oyuna yeni heyecanlar katacak gibi görünüyor.

Zindan 1: Magister's Terrace> Beş kişilik olan Magister's Terrace, Kael'thas Sunstrider'in da içerisinde bulunduğu bir zindan. Tempest Keep ise The Eye'daki yenilgisinden sonra burada yuvalanmış. Bazıları, Tempest Keep'in yalnızca yenilgiden sonra kaçtığını, bazıları ise öldüğünü fakat daha büyük bir güç tarafından yönetilmeye başlandığını düşünüyor. Bu zindanda, Suntrider dışında Selin Fireheart, Vexallus ve Priestess Delrissa isimli boss'lar da bulunuyor. Son olarak, Magister's Terrace'tan edinilebilecek eşyaların Karazhan ayarında olacağını söyleyebiliriz.

Zindan 2: Sunwell Plateau> 25 kişilik ve açık hava zindanı olan Sunwell Plateau, Wrath of The Lich King gelene kadar WoW'un en zor

Dünyanın en çok oynanan MMORPG'si World of Warcraft, yenilenmeye ve her gün yeni oyuncular kazanmaya devam ediyor. Oyun hakkında şimdiye kadar o kadar çok haber yapıldı, yazıldı, çizildi ki LEVEL dergisi olarak WoW ile ilgili -neredeyse- her konuyu tükettik. Kitapçıklar verdik, her ayrıntıyı anlattık, her gelişmeyi aktardık. İlerleyen günlerde, oyunun 2.4.0 yaması oyunculara sunulacak ve bu yamayla beraber yeni bir ada ve iki yeni zindan oyuna eklenecek. WoW'un ikinci genişleme paketi olan ve geçen ay yer verdiğimiz WoW: Wrath of the Lich King'den önce gelen bu ek, hem oyunda uzun zamandır yeni bir şeyler bulamayan oyunculara farklı eğlenceler sunuyor, hem de genişleme paketinin çıkış tarihine kadar dayanacak sabır veriyor. Eğer WoW'daki tüm PvP ve PvE setlerini dizmiş ve yüksek seviyeli zindanları avcunuzun içi gibi ezberlemişseniz yamayla ilgili vereceğimiz bilgiler sizin için çok faydalı olacaktır.

Sunwell Adası> Yamanın sunduğu en büyük yenilik olan ve Eversong Woods'un kuzeyinde yer alan Sunwell Adası, Kael'thas'ın yönetimindeki bir lejyon tarafından işgal edilmiş durumda. Bu ortak düşmana karşı, Shattrath tarafından birleştirilen ve Naaru tarafından yönetilen Aldor ve Scryer kuvvetleri karşılık veriyor. Bu noktada, Shattrath Sun Offensive adlı yeni bir grupla tanışacağız. Tıpkı diğer birliklerde olduğu gibi buradaki amacımız da quest'leri yerine getirip reputation kazanarak grubun ününe ün katmak olacak. Bunun için yamayla beraber yeni, günlük





zindanı olacak. Aslında bu zindan, Black Temple ve Hyal'ı bitiren oyunculara yönelik olarak tasarlanmış. Bu zindandan Black Temple ayarında eşyalar edinilebilecek ve bu eşyalar arasında Tier 6 sınıfındaki zırhlar da bulunacak.

Zindan için bir giriş quest'i bulunmayacak fakat son üç boss'a erişebilmek için Shattered Sun Offensive ile belli bir reputation seviyesine (muhtemelen exalted seviyesine) gelmeniz gerekecek. Zindandaki boss'lar arasında Ederar İkizleri Alythess ve Sacrolash, M'uru, Brutallus, Felmyst ve Kalecgos bulunmaktadır. Bu boss'ların genel özellikleri ise şöyle:

Brutallus bir Demon ve sıfır zırha toplam 200.000 zarar veren bir meteor saldırısına sahip. Bu zarar üç hedef arasında zıplayarak dağılıyor; yani üç tank'a ihtiyacınız olacak. Üç tank'ınız yoksa hayatta kalmanız bir hayal. Bu saldırı yapıldığında ateş, zararını %50 arttıran bir debuff'ta bırakıyor. Brutallus'un bir diğer saldırısı olan Burn ise bir oyuncunun üzerine 60 saniyelik bir debuff bırakıyor ve saldırının meydana getirdiği zarar bu oyuncunun etrafındaki diğer oyunculara da yayılıyor. 60 saniyelik bu debuff'ın son iki saniyesinde 3600 x 2 zarar meydana geliyor. Brutallus'un Stomp saldırısı, hedefinin zırhını %25 düşürüyor. Son olarak, bu boss, altı dakika sonra enrage oluyor ve enrage olduktan sonra düşmanına %500 zarar vermeye başlıyor. Sizin de fark ettiğiniz gibi Brutallus, tipik bir WoW boss'u ve size %1'lerde bol bol wipe yedirecek gibi görünüyor. Ek olarak belirtelim: Brutallus öldüğünde yolunuza devam etmenizi engelleyen ateş duvarı ortadan kalkıyor.

Sunwell Plereau'daki diğer bir boss olan Felmyst bir Undead ve Brutallus öldüğünde Madrigossa'nın cesedinin içinden çıkıp üzerinize iskeletler gönderiyor. Bu boss, Karazhan'daki Nightbane savaşını andıran bir düzen içerisinde yok edilebiliyor.

Kalecgos ise bir Dragonkin. Bir Mavi Ejderha olan bu yaratık aslında, Kalec adındaki yarı-Elf formuna da sahip. Bu yaratıkla kapışırken boyut kapıları açılacak ve kapılardan geçen bir grup oyuncu, insan formuna bürünen Kalecgos'a düşmanı Sathrovarr'a karşı savaşırken yardım edecek. Bu karşılaşmada, -tıpkı Romeo ve Juliet'teki gibi- Sathrovarr'ın



ve ejder Kalecgos'un aynı anda öldürülmesi gerekecek. Kalecgos'un saldırıları çeşitlerine gelince; Arcane Buffet, 50 taneye kadar birikebilen ve Arcane saldırılara karşı direnci düşüren bir debuff. Frost Breath, yaratığın önünde bulunan, tüm oyunculara zarar veren ve tüm oyuncuların saldırı hızlarını %75 oranında düşüren ancak etkisiz hale getirilebilen bir debuff. Wild Magic, oyuncular üzerinde random olarak +100 iyileştirme, +100 büyü yapma süresi, -%50 fiziksel zarar, +%100 yakın dövüş kritik zarar, %100 aggro artışı ve -%50 mana, rage, energy artışı gibi buff ve debufflar veriyor. Bu da düşmanları aynı anda öldürmeyi zorlaştırıyor. Son olarak Spectral Vlast saldırısı ise herhangi bir oyuncuya zarar verirken bir geçit açıyor.

Biraz da Sathrovarr the Corruptor'ın savaşından bahsedelim: Curse of Boundless Agony, bir DoT (Damage over Time) ve zaman içerisinde shadow zarar veriyor. Bu DoT kaldırıldığında ise yakınındaki başka bir oyuncuya etki etmeye başlıyor lakin kaldırılmadan önce menzilden çıkılırsa kimseye yayılmadan kayboluyor. Shadow Bolt Volley yakınındaki oyunculara shadow bolt atıyor. Son olarak, Spectral Exhaustion, geçitten geri dönen oyuncunun o geçidi bir dakika boyunca kullanmasını engelliyor. Bu savaş bittiğinde Kalecgos serbest kalıp üzerindeki lanetten kurtuluyor ve uçup gidiyor. Savaşın ödülü ise Sathrovarr'da kalıyor. 🌟

Diğer Yenilikler

- 1 - 59 arasındaki silah yetenek puanları daha hızlı artacak.
- Artık PvP puanlarının hesaplanması için Çarşamba'yı beklemek zorunda değiliz. Puanlar anında hesaplanıp eklenecek ve kullanımınıza hazır hale gelecek.
- Arena için bekleme süreleri azaltılacak.
- Bir BG'de 50 kez ve daha fazla ölen oyuncular, savaş bitene kadar honor vermeyecekler.
- Beş kişilik zindanlarda ve grup quest'lerinde kazanılan tecrübe puanı ve altın miktarı arttırılacak.
- 25 kişilik raid'lerde kazanılan para miktarı arttırılacak. Eh, zaten oyunda her oyuncunun ortalama 2000 altını olduğunu hesapladığımızda, boss öldürüldükten sonra elimize geçecek olan 50 altın, o boss'un karizmasını sıfıra indiriyor doğal olarak.
- Oyuna çok sayıda günlük balık tutma quest'i eklenecek. Böylelikle oyuncunun en sıkıcı yeteneği, bir işlev kazanmış olacak.

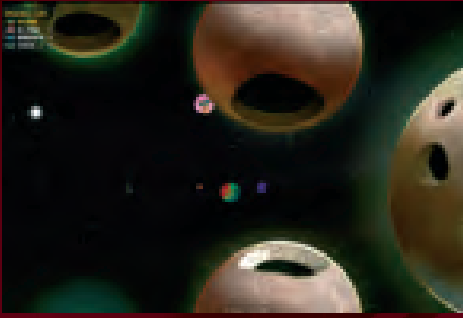
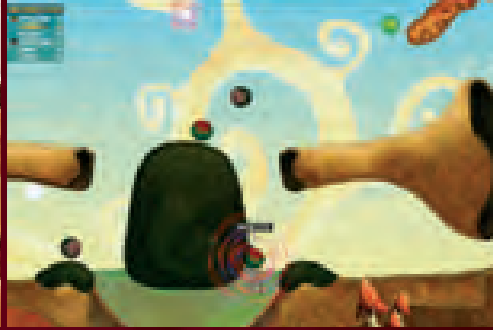
BAĞIMSIZ

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2008

1998'den beri her yıl, bağımsız oyun yapımcılarını buluşturan Independent Games Festival (IGF) bu yıl da 18 - 22 Şubat arasında birçok katılımcıya ev sahipliği yaptı. Her yıl olduğu gibi bu sene de eğlenceli ve bol ödüllü geçen festivalde ilginç ve özgün oyunlar sergilendi. Ben de bu ayki Ekstra bölümünü bu ünlü festivale ayırmaya ve festivalde finale kalan oyunlara yer vermeye karar verdim. İyi etmişim, değil mi?

Not: Aşağıda ismi geçen oyunları LEVEL DVD'sinin "Demo" bölümünde bulabilirsiniz.

Gumboy Tournament



Bir top olmak isteyip istemeyeceğiniz beni ilgilendirmes ama Gumboy Tournament'ta yapışkan ve zıplayan yuvarlak bir cisim olmak zorundasınız; bunu bilin. Bir Picasso tablosu kıvamında bir görüntüye sahip olan bu yuvarlak cisme, yani Gumboy'a sahip çıkmak size kalmış. "Sahip çıkmak" derken, onu beslemekten söz etmiyorum; Gumboy bir hayli oynak ve hareketli bir cisim olduğu için onu kontrol etmek biraz zor. Sadece yön tuşları ve bir adet zıplama tuşuyla oynansa da Gumboy'u kontrol etmek zaman

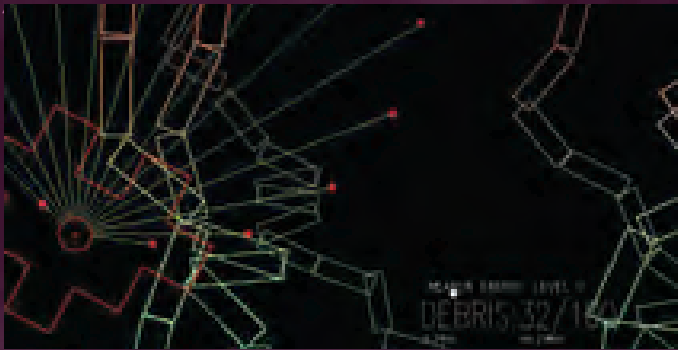
zaman zor anlar yaşatabiliyor insana.

Oyunun yapımcısı birçok farklı oyun türünü bir arada toplamış ve Gumboy'u bu oyun türlerine dahil etmiş. Örneğin, yarış modunda checkpoint'lerden geçerek diğer Gumboy yarışmacılara karşı üstünlük sağlamaya çalışıyorsunuz. Capture the Flag modunda karşı takımın bayrağını kendi üssünüze taşımaya çalışıyorsunuz. Pirlanta yarışı modunda, en çok pirlantaya sahip olan yarışmacı galip oluyor. Yıldız yarışındaysa bölümün ortasına yerleştirilmiş olan yıldızı, yarışmacılar ellerinde tutarak puan kazanıyor ve hedef puana ilk ulaşan oyuncu birinci oluyor. Multiplayer olarak oynandığında akıl almaz derecede keyif alabileceğiniz bu modlara sahip olan Gumboy Tournament, IGF'nin en iddialı yapımlarından biriydi. ☺

YAPIM CINEMAX, s.r.o.

WEB www.gumboytournament.com

Clean Asia

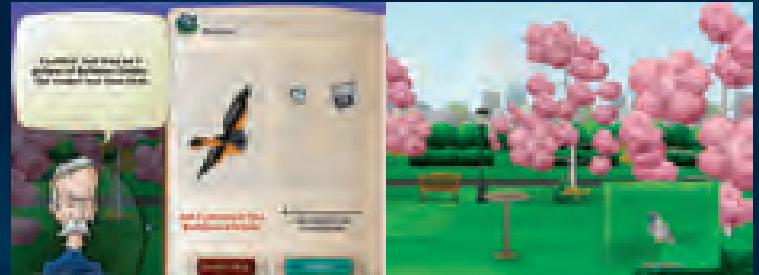


IGF oyunları arasında bir DOS oyunu çıkmasını beklemiyordum açıkçası. Hayır, DOS oyunlarına karşı hiçbir antipatim yok fakat Clean Asia rakiplerinin arasında çok sönük kaldı; nasıl finale kalmış, onu bilemiyorum tabii ki. Öyle ya da böyle bu oyunu oynamak isterseniz: Bu oyunda bir

YAPIM Cactus
WEB www.cactus-soft.co.nr

noktasınız ve kendinizi dört bir yana fırlatarak çeşitli geometrik şekilleri yok etmeye çalışıyorsunuz. Biraz Every Extend Extra'yı andırıyor bu oynanış sistemi fakat Clean Asia genel kalite olarak EEE'nin yanına bile yaklaşamaz. Yine müziklerin ve ritmin baskın olduğu bu ufak Japon sempatzanı oyunu kim sever, kim oynar; bilemedim. Bir de siz deneyin; belki siz zevk alırsınız bu oyundan. ☺

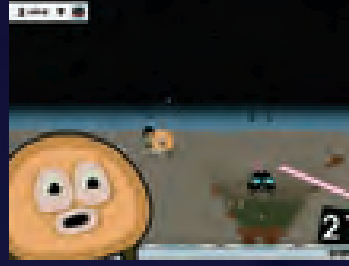
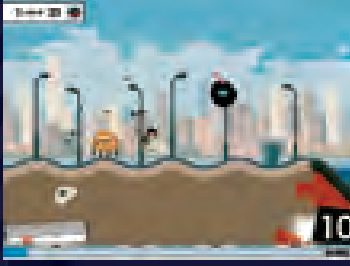
Snapshot Adventures: Secret of Bird Island



Eğer bu oyunu, yapımcısının hangi firma olduğunu bilmeden oynasaydım direkt, "Bu bir PopCap Games oyunu!" diye haykırdım. Hem görsel, hem de oynanış sistemi olarak adeta bir PopCap oyununu andıran Snapshot Adventures, -kıscaca tanımlamak gerekirse- bir fotoğrafçılık oyunu. Evet, oyunda sadece fotoğraf çekiyorsunuz; hem de sadece etrafımızdaki kuşların fotoğraflarını. (Pınar Alsac'a buradan selamlarımı gönderiyorum; eminim bu oyunu çok sevecektir kendisi.) Maceramızda bize ak bıyıklı bir amca tarafından verilen çeşitli görevleri yerine getirmeye

çalışıyoruz. Mesela, amcamız bize "Üç tane Great Kiskadees fotoğrafı getir ama bu fotoğraflar kuş uçarken çekilmiş olsun!" diyor ve biz de bu fotoğrafları çekmeye çalışıyoruz. İleriki bölümlerde farklı kuşları, farklı şekillerde çekmemiz isteniyor ve aldığımız puanlar doğrultusunda fotoğraf makinemize yeni parçalar takarak işimizi kolaylaştırabiliyoruz. İlginç şekilde bağımlılık yapan bu oyunu kesinlikle oynamalısınız. ☺

YAPIM Large Animal Games
WEB www.largeanimal.com

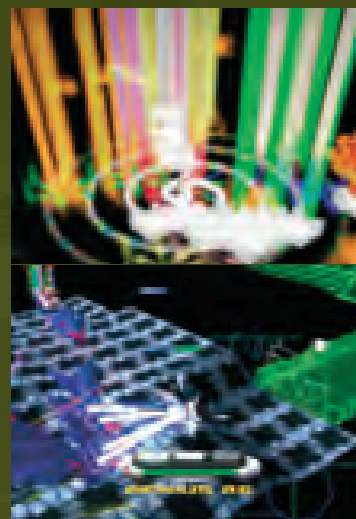


Fret Nice

Ve evet, bir müzik oyunu daha... Üstelik, bu oyun o kadar "hardcore" bir taklit ki Guita Hero gitarına sahip değilseniz oyunu oynayamıyorsunuz. Böyle bir şeye inanmadım ve oyunu oynamak için bir yol aramaya başladım. Ancak, gerçekten de Frets on Fire Guita Hero'nun gitarı olmadan oynanamıyordu. İşin ilginç yanı, tam anlamıyla bir Guita Hero kopyası gibi görünen bu oyun taklitten çok uzak olan bir oynanış sistemi sunarak beni epey şaşırttı. Oyunda, karakterinizin çeşitli engelleri aşmasını sağlıyor, birçok düşmanı yok etmeye çalışıyorsunuz ve tüm bunları

gitar çalarak yapıyorsunuz. Arka planda çalan rock parçalarını doğru bir şekilde çalmayı başarılıysanız oyunda da başarılı oluyorsunuz ve karakteriniz bölüm sonuna ulaşıyor. Her bölümünün farklı bir temaya ve farklı bir müziğe sahip olduğu Fret Nice, Riff Combo System adındaki kombo sistemiyle sizi nota kaçırmadan bölümleri bitirmeye yöneltiyor. XBLA, PSN ve WiiWare gibi dağıtım sistemlerinde de yer alacak bağımsız bir yapımla Fret Nice'i mutlaka deneyin. ☺

YAPIM Pieces Interactive
WEB www.fretnice.com



Synaesthete

Bu oyunu ilk gördüğüm an şunu dedim: "Aha, Rez'den kopyalanmış!" Eğer Rez'i ve Synaesthete'i oynadıysanız ne demek istediğimi hemen anlayacaksınız. Rez'in çizgisel ve yer çekimsiz oynanış sistemini daha özgür ama daha yere yakın bir oynanışla değiştiren Synaesthete, trance ve techno -ve hatta house türlerindeki "300-500-300-500" parçaları fona koyuyor ve bizi çeşitli yaratıkların arasında yapayalnız bırakıp kaçıyor. Karakterimizi bu yaratıkların elinden kurtarmak için Guita Hero'dakine benzer bir ritim oyununa başvurmamız gerekiyor. Üç farklı renkteki taş, yukarıdan aşağıya doğru hareket ederken bu taşları renk şablonunun üstüne denk getiriyor ve böylece yaratık-

lara karşı bir saldırı hareketi yapmış oluyoruz. Doğru zamanlama üst üste yapıldığında kombo'lar oluşuyor ve bu kombo'lar sayesinde yaratıklar çok daha kolay bir şekilde ölüyor. Audiosurf'un aksine, bu oyunda ölümsüz değiliz. Karakterimizin sağlığı, yaratıkların saldırılarıyla azalıyor ve eğer taş - renk - zamanlama üçgenini başarılı bir şekilde kuramazsak karakterimiz hakkın rahmetine kavuşup dijital dünyadan siliniyor. Çok zor bir animizda kullanabileceği- miz büyüler, oyunu monotonlaşmasını önüyor.

Görsel anlamda tüm IGF oyunlarını geride bırakan Synaesthete, kazandı ve kazanacağı başarıları Rez'e borçlu; oyunun yapımcıları bunu unutmamalıdır. ☺

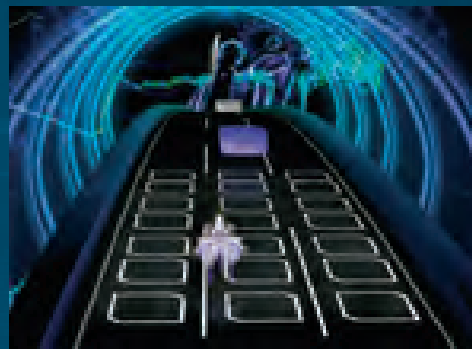
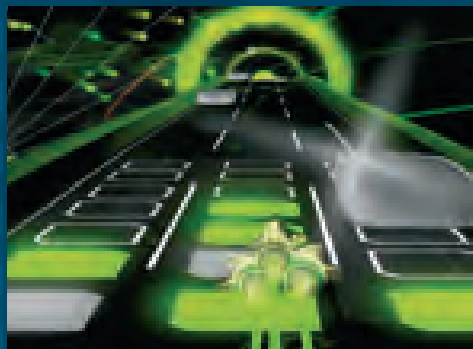
YAPIM DigiPen Institute of Technology
WEB www.synaesthetegame.com

Audiosurf

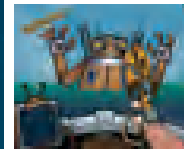
//Bu yılki IGF'ye müzik oyunları hükmetti" dersek yalan söylemiş olmayız. Guita Hero'nun oyun dünyasını müzikle sarsmasından sonra art arda türeyen bağımsız yapımlar, IGF'ye de damgasını vurdu. Audiosurf adındaki müzik oyunu da bu yapımlara en iyi örneklerinden bir tanesi. Oyunun dikkat çeken en önemli özelliği, istediğiniz her parçayı oyuna aktarabilmeniz. Armin Van Buuren mi seviyorsunuz? Seçin Armin Van Buuren'den bir şarkı ve şarkının ritmine göre taşları toplamaya başlayın. Ya da diyelim ki Muse fanatiğisiniz; o zaman Knights of Cydonia'da yarışarak diğer oyuncuların skorlarını devirebilirsiniz. Amplitude'a bir hayli benzeyen

ve ritme göre ilerleyen bir aracı kontrol ettiğiniz Audiosurf'te, topladığınız renkli taşlara göre puan alıyorsunuz ve bu puanlar online veri tabanına işlenerek diğer oyuncular arasındaki yerinizi belirliyor. Yani Audiosurf, tam anlamıyla bir puan mücadelesi. Oyundan, dünyanın en iyi grafiklerini beklemek yanlış olacaktır fakat yine de ekranda gördükleriniz sizi hayal kırıklığına uğratmayacak. ☺

YAPIM Invisible Handlebar, LLC
WEB www.audio-surf.com



SAYFAYA SİĞMAYANLAR



Bu ayki DEMO DVD'mizde bulabileceğiniz ve buraya sığdıramadığımız iki IGF finalisti daha bulunuyor. Goo! adındaki aksiyon oyunu sadece Xbox 360 gamepad'ıyla oynanabilen teras bir oyun ve Battleships Forever ise kafa patlatmanızı gerektiren bir taktik RTS. Bu iki oyunun yanında, sadece web üzerinden oynanabilen üç oyun daha IGF finalisti oldu: Iron Dukes (www.onetonghosts.com/irondukes), Globulos (www.globulos.com) ve Tri-Achnid (www.newgrounds.com/portal/view/347467) isimli oyunlara, yanlarında bulunan web adreslerinden ulaşabilirsiniz.



Yüksek Çözünürlüklü TV Teknolojileri

Yeni nesil konsolların ve HD filmlerin tam anlamıyla tadına varabilmek için herkesin ciddi bir hazırlık içine girmesi gerekiyor. Bu hazırlık, çoğunluğun cebini yakmasına rağmen harcanan her kuruş, size olumlu bir şekilde geri dönüyor.



LCD

Liquid Crystal Display

LCD'nin en büyük avantajları olarak şunları sayabiliriz: CRT'ye göre daha hafif ve ince olması, daha parlak görüntüler sunması ve keskin görüntünün devamlılığını sağlayabilmek için bakıma ihtiyaç duymaması. Ancak, 32 inçten daha büyük bir LCD TV, ödenen parayı pek hak etmiyor çünkü pikselleşme nedeniyle görüntü kalitesi düşüyor. Ek olarak, saymakta olduğum dört format arasında en kötü siyah rengi LCD formatı veriyor. (Ayrıca, tüm açılardan aynı görüntü kalitesini sunamaması da cabası.) Şayet "32 inçten daha küçük ekran bir TV kullanırım ve orta seviye bir bütçeye sahibim" diyorsanız size LCD TV'leri tavsiye ediyorum.

LCD TV ÖNERİŞİ

32" LCD TV'lere iyi bir örnek olan Samsung LE32S81B'nin fiyat / performans oranı oldukça tatminkar:

Resim

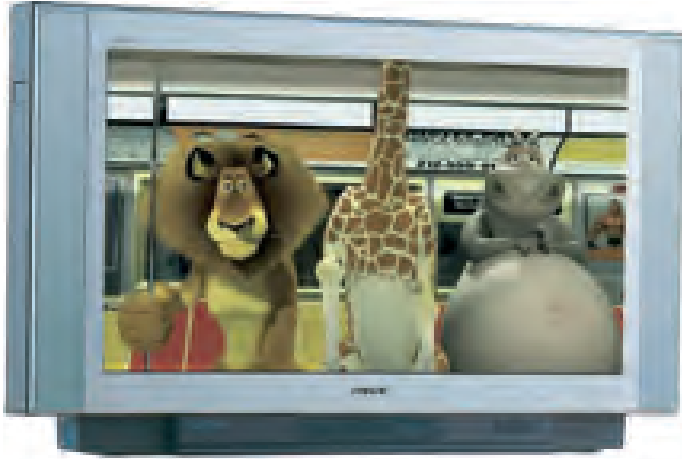
32" Ekran Boyutu
7000:1 Kontrast Oranı
178/178 Görüş Açısı
8 ms Tepki Süresi
1366 x 768 Çözünürlük
HD Ready
500nit Parlaklık
CCFL Arka Işık

Ses

SRS Trusurround
10W x 2 Hoparlör
A2/NiCAM Stereo

Diğer

Kompozit (AV) ve S-Video Girişleri
Kulaklık Girişi
2 adet HDMI Girişi, PC Girişi (D-sub), Komponent (Y/Pb/Pr), RF Girişi, Video Monitör Çıkışı, Skart
Resim İçinde Resim, Uyku Zamanlayıcısı, Görüntü Durdurma, Otomatik Kanal Arama, Otomatik Kapanma, Otomatik Ses Seviyesi Ayarlayıcı, Oyun Modu



CRT Cathode-Ray Tube

HD teknolojisinden en kolay ve ucuz şekilde yararlanmak istiyorsanız tercihiniz CRT formatı olmalı. Ancak, parlak bir odada iyi görüntü vermemesi, sürekli bakım gerektirmesi, dar bir görüş açısına sahip olması ve en önemlisi artık ölmeye başlayan tüp teknolojisini kullanması gibi olumsuz özellikleri mutlaka göz önünde bulundurulmalıdır. Kısacası, dev ekran TV'ye ihtiyacınız yoksa ve düşük bir bütçeye sahipseniz CRT TV'ler sizin için uygun bir tercih olacaktır.

CRT TV ÖNERİSİ

Hala birçok evde tercih edilen CRT TV'lere güzel bir örnek olan Sony WEGA Düz Ekran TV'nin sahip olduğu teknik özelliklere yakından bakalım:

Resim
16:9 Modu
Otomatik Gürültü Azaltma
Döndürme Bobini
Ekran Boyutu (cm) 72,0
Ekran En-Boy Oranı 04:03
Görülebilir Ekran Boyutu (cm) 68,0
Dinamik Resim Kontrolü (DQP ve DF)
NTSC / Secam / PAL

Ses
Güç Çıkışı 2 x 6 W
Dijital Ses İşleme
2 x 6 W Hoparlör
Otomatik Ses Ayarı

Diğer
RCA Ses Çıkışı 1 x Ön-AV
MiniJack (Kulaklık) (mm) 3,5
RF Girişi
SCART 1 AV-Girişi/Çıkışı (RGB) Çıkışı
SCART 2 AV-Girişi/Çıkışı; S-Video Girişi

PLAZMA TV ÖNERİSİ

42" Plazma TV'ler için önerim olan Philips PFL7772D'nin teknik özelliklerine bir göz atalım:

Resim
Geniş Ekran, 16:9
500 cd/m² Parlaklık
7500:1 Dinamik Ekran Kontrastı
5 ms Tepki Süresi
178 Derece Yatay / Dikey İzleme Açısı
107 cm Ekran Boyutu
LCD Full HD W-UXGA Aktif Matris Ekran Tipi
1920x1080p Çözünürlük

Ses
7 Bant Ekolayzır, 20W Çıkış Gücü, Otomatik Ses Sabitleyicisi, Incredible Surround, Dinamik Bas Geliştirme, Stereo, BBE, Entegre Subwoofer

Diğer
Pixel Plus 2 HD, Dijital Doğal Hareket, Işık Geçiş İyileştiricisi, Renk Geçiş İyileştirme, Dinamik Kontrast Geliştirme, 3/2 - 2/2 Hareket Aşağı Çekme, 3D Combfilter (Tarama Filtresi), Aktif Kontrol, Renk Geliştirme, Dijital Parazit Azaltma, Yansımaya Önleyici Kaplamalı Ekran

PLAZMA En iyi görüntü

Geldik dört seçeneğin içinde en kaliteli görüntüyü alacağınız teknolojiye: Plazma. Plazma TV'ler, kullanıcıya sadece en geniş görüş açısını sunmakla kalmıyor, aynı zamanda büyük ekran bir TV isteyenlerin beklentilerini de en üst düzeyde karşılıyor. Bu olumlu özelliklerin yanında pahalı olması ve ilk 100 saatlik kullanımdan sonra görüntüde -zaman zaman donmaların oluşması, Plazma TV'lerin karanlık tarafını teşkil ediyor. Plazma teknolojisi, sürekli gelişmeye devam ettiği için bir Plazma TV satın almadan önce iyi bir pazar araştırması yapmanız gerek.



DLP

Digital Light Processing

Çok yeni bir teknoloji olan Digital Light Processing'in avantajları kısaca şöyle:

- Diğer formatlarda yaşanan "ölü piksel problemi"ne sahip olmaması
- Diğer formatlara göre daha küçük, daha ince ve daha hafif olması
- Üretim maliyetinin Plazma ve LCD TV'lere göre daha düşük olması
- Diğer formatlara göre daha uzun ömürlü olması

Henüz "emekleme dönemindeki" bu teknolojinin gelişmesi için birkaç yıla ihtiyaç var. Yine de büyük ekran TV konusunda sınırlandırılmak istemeyen kullanıcılar şimdiden piyasa araştırmasına başlayabilirler.

ÇÖZÜNÜRLÜK SORUNU

HDTV teknolojisinin en kafa karıştırıcı tarafı, -kuşkusuz- çözünürlük konusu. Ancak, hangi çözünürlüğün size ne gibi avantajlar sağladığını bilerseniz bu konuda sorun yaşamazsınız.

1080i: 1920 x 1080. Yavaş görüntülerde en akıcı görüntüyü bu çözünürlükte elde edebilirsiniz.

720p: 1280 x 720. Bu çözünürlük, hızlı görüntülerde daha iyi bir performans ortaya koyuyor.

Hemen uyarayım: Alacağınız TV'nin mutlaka ama mutlaka bu iki çözünürlüğü desteklediğine emin olun. 1080i destekli TV'ler, büyük oranda 720p'yi de destekler ancak siz yine de son kararı vermeden önce yetkiliye danışın.

1080p: 1080i ve 720p'nin kombine edilmiş hali olan bu çözünürlüğü destekleyen TV'ler, şu an için oldukça pahalı. Dev ekran bir TV almayacaksınız (40 inçten daha büyük) 1080p desteğine ihtiyacınız yok.

Eğer Widescreen bir TV alacaksanız mutlaka Panorama, TheaterWide ve Natural ayarlarının olup olmadığını kontrol edin.

HIS Radeon HD 3870 X2 1 GB

Dünya, "hız"la tanışıyor!



- ✓ Yüksek performans
- ✓ Piyasadaki en hızlı kart
- ✓ Düşük güç tüketimi
- ✓ Diğer seçeneklere göre makul fiyat
- ✗ Düşük çözünürlüklerde performans kaybı

2007, AMD için pek parlak bir yıl değildi. Phenom, bir "fenomen" olmak bir yana dursun, performans bakımından X2 işlemcilerin bile gerisinde kalarak Moore yasasını yerle bir etti. Ancak, şu an elimizde bulunan 3870 X2 ise ekran kartlarının kitabını -adeta- baştan yazıyor. Peki, AMD böyle bir gücü nasıl ortaya çıkardı?

Son model GPU RV670'ten iki tane alalım ve üzerine 1 GB RAM ekleyelim. Sonuç: Dünyanın en hızlı ekran kartı! AMD'nin ürettiği teknolojiyen yararlanarak HIS'in ortaya çıkardığı bu şaheserde, DirectX 10.1 ve Shader Model 4.1 desteği mevcut. Kartta 55 nm üretim teknolojisi kullanıldığı için, kartın verdiği yüksek performansa karşılık, güç tüketimi düşük seviyede kalıyor. Kartın kutusunu açtığımızda; paketin içinden dünyanın en hızlı ekran kartı, sürücü CD'si, kullanma kılavuzu, 2x DVI dönüştürücü + HDMI dönüştürücü, TV Out kablosu, CrossFire köprüsü ve şık bir HIS tornavida çıkıyor. Sizi daha fazla merakta bırakmayalım ve kutunun içeriğini bırakıp hiç vakit kaybetmeden ürünü incelemeye başlayalım. (Karttan tam performans alabilmek için yeni sürücüler beklemeniz gerektiğini de hatırlatalım.)

Testlere, 2007'ye damgasını vuran Crysis ile başlıyoruz. Oyun, geçen yıla damgasını vurduğu gibi testimizde de damgasını vuruyor ve 3870 X2'yi darman duman ediyor. Testlere kötü bir başlangıç yapan kart gerek sürücü eksikliği, gerekse de Crysis'in kart için optimize edilmemiş olmasından dolayı kötü sonuçlar veriyor ve 8800 GT'nin gerisinde kalıyor. Fakat Crytek'in nVidia ile olan anlaşmasını da hesaba katarsak, bu sonucun gayet normal olduğunu söyleyebiliriz. Sırada Company of Heroes var; kart, düşük çözünürlükte (Evet, 1280 x 1024 bu karta göre düşük.) 8800 GT'nin gerisinde kalıyor. Ancak, bu yılın ardından 3870 X2 adeta "Kardeşim siz buna test mi diyorsunuz? Bu çözünürlük benim için çerez! Elinizi korkak alıştırılmayın, şu çözünürlüğü artırın da gözünüz performans görsün!" diyordu. Biz de kartın dediğini yaptık ve gibi çözünürlüğü artırdık. 1600 x 1200 HD çözünürlükte 3870 X2 adeta coştur ve "Hangi çığlım bana zincir vuracakmış?" dercesine gelmiş geçmiş bütün kartları ayağının altında bir böcek gibi ezecek, ekran kartlarını dünyasında liderliğini ilan etti. Biz, kartı zorladıkça, kart da bize inat şaha kalkıyordu. Çözünürlüğü 2048 x 1536 yaptığımızda 3870 X2, -sürücülerinin daha

tam oturmamasına karşın- en yakın rakibi 512 MB'lık yeni G92 8800 GTS'e tamı tamına 51 fps'lik bir fark attı. 3870 X2, bize bu çözünürlükte tam 181.3 fps'de oyun oynama keyfini yaşattı. Company of Heroes şovundan sonra Enemy Territory: Quake Wars testine başlıyoruz. Kart bu oyunda da rakiplerini geçmek bir yana, adeta tozu dumana kattı ve 8800 GTX'e tam 15 fps fark attı. Kartın bu frame değerleri ile daha ne kadar dayanabileceğini merak ederek F.E.A.R.'ı çalıştırdık. Burada fark yine 35 fps civarında. Bunun üzerine, dayanamayıp Prey'i açtık ve o da ne? 3870 X2, 8800 GTX'i adeta duman ediyor ve karta bu kez tam 50 fps fark atıyor. Splinter Cell 3'te bu fark 56 fps'ye kadar çıkıyor. Canavarımız, S.T.A.L.K.E.R.'da da rakiplerine göz açtırmıyor ve bütün ayarlarda galip geliyor. Bu durum Unreal Tournament 3'te de değişmiyor. Biz de bunun üzerine anlıyoruz ki şu an için 3870 X2'yi oyunlarda alt edebilecek bir kart yok. Bakalım sentetik testlerde sonuç ne olacak?

Sentetik test kurdelesini 3DMark03 ile kesiyoruz. Testlere oldukça gösterişli bir başlangıç yapan kart, 1280 x 1024, 2xAA, 8xAF ayarlarında rakibi 8800 GTX'e 12542 puan fark atıyor ve birinciliği kapıyor. Kart, 3DMark05'de -yine aynı ayarlarda- 14429 puanla yine birinciliği göğüsliyor. Sıra piyasadaki en güçlü benchmark olan 3DMark06'a geldiğinde liderlik koltuğuna yine 3870 X2 oturuyor.

Şimdi de bizi mest eden kartın diğer özelliklerine göz atalım: Kartın güç tüketimine baktığımızda boşa 168 watt tükettiğini görüyoruz. Bu değerler kart, 8800 GTX ve 2900 XT'nin gerisinde duruyor ancak ortalama tüketimde 303 watt

	3DMark03 1280x1024 2xAA 8xAF	3DMark05 1280x1024 2xAA 8xAF	3DMark06 1280x1024 0xAA 0xAF
HIS 3870 X2	35562	14429	10922

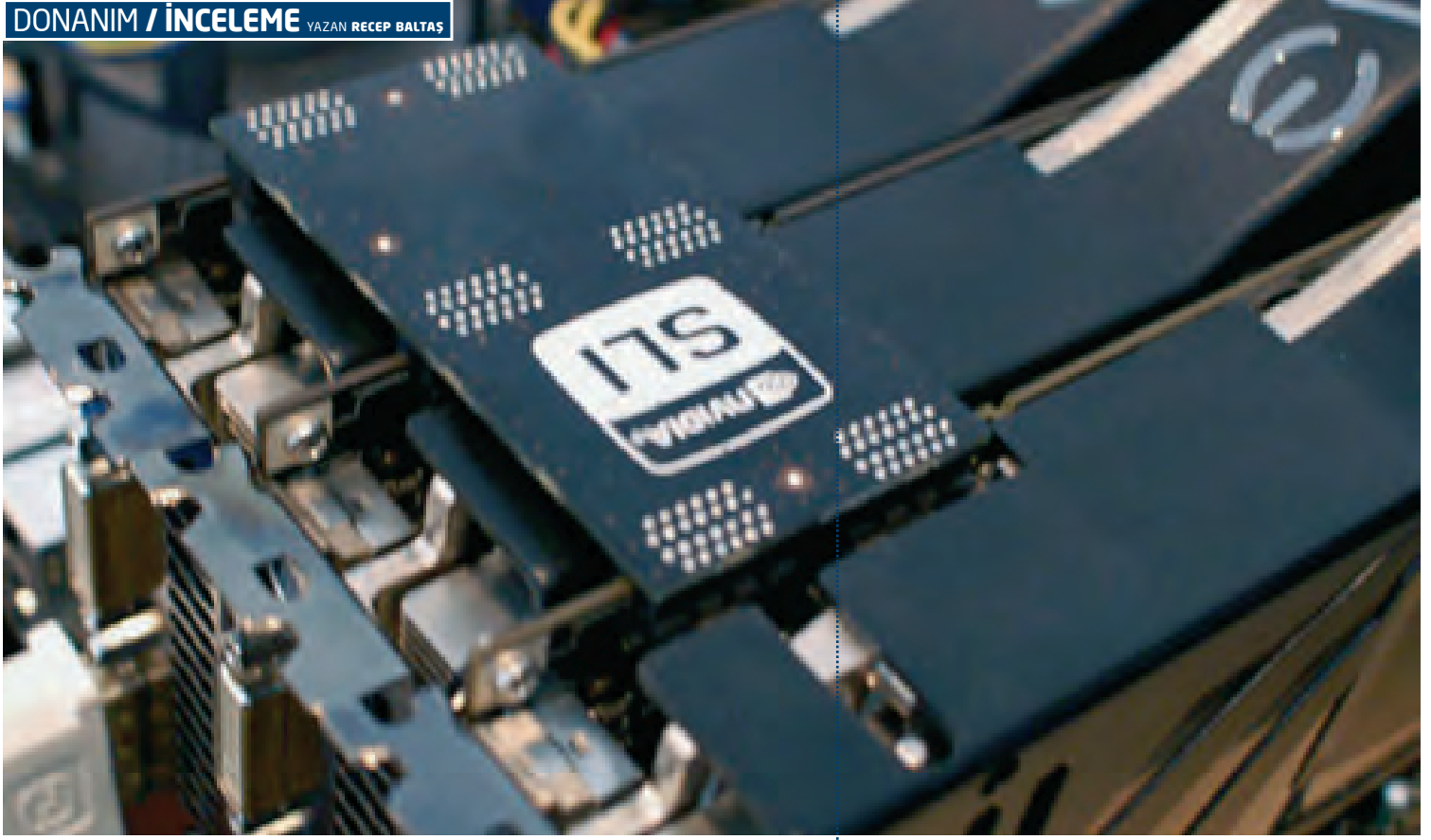
çekerek zirveye yükseliyor. Tam yükte ise 330 Watt tüketen kart, 288 watt'lık HD 2900 XT'ye göre 42 watt daha fazla güç tüketerek ortaya koyduğu performansın bir bedeli olduğunu vurguluyor.

Ayrıca, güçlü bir performans sunan bu kartın diğer kartlara göre daha sessiz olduğunu söyleyebiliriz. Boşta 23.8 dB gürültü yapan kart, bu değer ile listedeki 11 karttan daha sessiz olduğunu kanıtladı. 3870 X2, tam yükte de 39.3 dB ses yaparak 2900 XT, 1900 XT ve 1800 GTO'dan daha sessiz kalmayı başardı.

3870 X2 ile AMD - ATI, ekran kartı piyasasının lideri nVidia'yı tahtından indirmeyi başardı. Karttan asıl performansı almamamızı sağlayacak sürücüler çok bekledik fakat maalesef bu sürücüler bir türlü çıkmadı. Tüm bunlara karşın kart, şimdiye kadar gördüğümüz en yüksek performansı sergilemeyi başardı. AMD - ATI bu defa mükemmeli başarmış. Tebrikler. 🏆

TEST SİSTEMİ

İşlemci	Intel Core 2 Duo E6550 2.33 Ghz (Conroe, 2x 2048 KB Cache)
Anakart	Gigabyte P35C-053R Intel P35
Bellek	2x 1024MB A.DATA DDR2 1066+ CL4
Sabit Disk	WD Raptor 740A0FD 74 GB
Güç Kaynağı	OCZ GameXStream 700W
İşletim Sistemi	Windows XP SP2
Sürücüler	NVIDIA: 169.04 ATI: Catalyst 7.11 3870 X2 testinde 8.1 v8.451.2 kullanıldı.



nVidia 3-Yollu SLI

Doktor, Crysis oynayabilecek miyiz?

Bugünlerde nVidia'nın işi bir hayli zor. Çünkü firmanın önünde ve arkasında iki güçlü rakip var: AMD'nin yonga seti ve Intel. Yonga seti işi tehlikeli ama bu konuda nVidia'nın elinde bir koz var: SLI. Öncelikle, 3-Yollu SLI için nelere ihtiyacınız var, ondan bahsedelim. Çengelli iğne, cımbız ve gazlı bez ile ucuza SLI kurmayı isterdik ama işler bu şekilde yürümüyor maalesef. Bu yüzden NVIDIA 680i veya 780i yonga setli bir anakart ve üç adet 8800 GTX ("Daha birini bulamadık, üç tanesini nasıl bulalım?!" dediğinizi duyar gibiyiz.) veya 8800 Ultra'ya ihtiyacınız var. SLI desteği sadece nVidia yonga setli anakartlarda bulunuyor ve 3-Yollu SLI sadece Windows Vista altında gerçekleştirilebiliyor.

Teste başlarken ayarları, oyunların oynanabildiği en yüksek seviyeye getirmeye çalıştık. Açıkçası, Bioshock'ta neden böyle bir fark ortaya çıktığını anlayamadık (Tablodan görebilirsiniz.) ve bu farkı doğrulamak için testi art arda, birkaç kez tekrarladık. İki karttan, üç karta

geçişte bu denli büyük bir fark olması pek mantıklı değil; bu yüzden "Sonuçlar bize biraz tuzlu geldi" diyebiliriz. Call of Duty 4, bu testte bir artış gösterdi fakat bu, tek başına, kartı satın almanız gerektirecek bir neden değil. SLI konumundaki diğer iki karta kıyasla performanstaki %30'luk artış göze hoş geliyor ama neden G92 GPU'ya sahip güçlü kartlar varken paramızı 8800 Ultra'ya yatıralım, değil mi? Ayrıca, testimizde 3-Yollu SLI'nin bir gediği daha ortaya çıkıyor: 3-Yollu SLI'da düşük performansla çalışan oyunlar çoğunlukta. Bütün oyunlar Call of Duty veya UT3 gibi bir performans artışı göstermiyor. World in Conflict'in, Oblivion'un ve Crysis'in hali malum. (Yine tablodan görebilirsiniz.) Bugün, böyle bir sisteme yatırım yapmak kesinlikle berbat bir fikir. Hem eski, hem de G92'den sonra modası geçmiş bir sistem alıyorsunuz. İnanın iki adet 8800 GT ile daha fazla shader gücüne sahip olarak tozu dumana katıp bu testte aldığımız sonuçları yerle bir edebilirsiniz. Genel olarak, sistemde herhangi

Konfigürasyon	UT3	Bioshock	Oblivion	CoD4	WIC	Crysis*
2-Yollu SLI 1 Kart Üzerinden Kazanım	84%	53%	83%	90%	28%	73%
3-Yollu SLI 2 Kart Üzerinden Kazanım	20%	68%*	3%	28%	15%	7%
3-Yollu SLI 1 Kart Üzerinden Kazanım	121%	156%	89%	143%	48%	85%

- ➕ Bazı oyunlarda performans artışı
- ➖ Yüksek maliyet
- ➖ Yüksek güç tüketimi
- ➖ Genel oyun performansına katkısının az olması

bir sorunla karşılaşmadık ve bazı oyunlarda performans artışı olduğunu inkar edemeyiz. Ancak asıl problem şu; 3-Yollu SLI'a verdiğiniz paranın karşılığını kesinlikle alamıyorsunuz. Aslında, "Bu sistemi alın ve Crysis'i dilediğiniz gibi oynayın" demeyi çok isterdik ama maalesef böyle bir şey diyemiyoruz çünkü oyun performansı iki karttan, üç karta geçerken pek fark etmiyor. Sonuç olarak, 3-Yollu SLI için "Buna değer!" diyemeyiz zira %50 yatırım yapıp %30 kazanç sağlamak pek mantıklı değil. Tüm bunların dışında SLI ve CrossFire teknolojilerinin, yazılıma çok fazla bağlı olduğunu görüyoruz. İki adet kartınız varken üçüncü bir kart takıyorsunuz ve hiçbir şey değişmiyor; 500 Dolar'ı çöpe atmış oluyorsunuz. Hala, eski çoklu-GPU teknolojisi ile hareket ediliyor. Artık bir değişiklik yapmanın zamanı geldi. "Triple ve Quad" artık bizi kesmiyor. 🌐

TEST SİSTEMİ

İşlemci	Intel Core 2 Extreme QX9650 @ 3.33GHz
Anakart	EVGA nForce 780i SLI
Bellek	4x1GB Corsair XMS2 DDR2-800 4-4-4-12
Sabit Disk	Seagate 7200.9 300GB 8MB 7200RPM
Ekran Kartları	NVIDIA GeForce 8800 Ultra x 3
İşletim Sistemi	Windows Vista Ultimate 32-bit
Sürücüler	NVIDIA: 169.18

Thermaltake Xaser VI

KRAL TAHTINA OTURUYOR

Eğer hardcore bir oyuncusanız, herhangi bir Thermaltake ürününü mutlaka kullanmış olmalısınız. Gerek kasa, gerekse de güç kaynağı gibi ürün kategorilerinde kaliteli ürünlere imza atmış olan firma, ünlü Xaser serisi kasalarına yeni bir model ekledi. Xaser VI olarak adlandırılan bu kasanın, dikkat çeken özellikleri arasında; kolay kurulum için vidasız tasarlanmış olması, ön paneldeki e-SATA, USB ve ses çıkışları, kızaklı anakart tepsisi, yedisi 5.25" olmak üzere 14 adet sürücü yuvası ve alt kısmında genişçe bir alan buldurmasını sayabiliriz. Xaser VI'nın tasarımında, "X" in ağırlığını görüyoruz. Sol kapakta koyu siyah renkte boyanmış olan iki adet pencere mevcut. Kasanın ön kısmında ise krom ağırlıklı bir tasarım uygulanmış. Kasanın içine göz attığımızda ise asil kalitenin, ürünün detaylarında saklı olduğunu fark ediyoruz: Güç kaynağını kolayca takabilmeniz için düşünülmüş olan kızaklı bir sistemden tutun, içeride oluşan havayı dışarı atmak için üs kısımda egzoz görevi yapan 140 mm'lik bir fana kadar kasanın içinde adeta ekolojik denge kurulmuş. Ürünün arka kısmında, alışılmışın dışında pek bir şey yok; sadece kart slotu sayısı normal kasalara göre biraz daha yüksek. Sabit disk kutusuna baktığımızda ise kutunun kolay kullanılmasını sağlamak ve kablo karmaşasını önlemek için 90 derece çevrildiğini görüyoruz. Üstte ve altta bulunan iki adet vida ile bütün sabit disk kutusunun çıkarılabiliyor olması, arşiv yapan oyuncular için gerçekten büyük bir kolaylık. Sistemimizi monte ederken gayet başarılı sonuçlar aldığımız üründe, sadece bir adet vida yuvasının eksik olduğunu fark ettik. Bunun dışında Kral IV. Xaser'in, tahtı tam anlamıyla hak ettiğini söyleyebiliriz.

FİYAT 292 Dolar + KDV İTHALAT Vektron Elektronik WEB www.veptron.com.tr

ATI RADEON HD 3400 VE HD 3600 SERİSİ PİYASADA

nVidia'nın 8800 GT ile ortalığı kasıp kavurması karşısında sessiz kalmak istemeyen AMD, HD 3400 ve HD 3600 serisi ekran kartlarını namluya sürdü. ATI'nın 3000 serisindeki giriş ve orta seviye kartları olan HD 3400 ve HD 3600, en son görüntü arabirimi olan DisplayPort'a sahip. Yine en son teknoloji olan 55 nm'lik mimari ile üretilen kartlar, bu teknolojinin sunduğu nimetleri de sonuna kadar sömürerek, kullandığı watt başına daha yüksek performans sunuyor. Tüm bunlara karşın, kartların fiyatları da cep yakmayacak seviyede. Blu-Ray ve HD-DVD'leri de sorunsuz olarak izleyebileceğiniz bu kartların ABD'de 49 ile 65 Dolar arasında bir fiyat etiketine sahip olacağı belirtildi. Ürünün, siz bu haberi okurken Türkiye'de de piyasada olacağını tahmin ediyoruz.

Bilgi için: www.amd.com



Asus Maximus Extreme

CANAVARUSANAKARTI

"Araba" denince Ferrari, "saat" denince Rolex ve artık "anakart" denince de Asus geliyor insanın aklına. Asus'un yeni anakartı Maximus Extreme, adından da anlaşılabilir gibi "high-end" kullanıcılar için özel olarak tasarlanmış dört dörtlük bir anakart. Intel'in X38 yonga setini kullanan ürün, Core 2 Extreme / Quad / Duo işlemcilerin yanında, yeni çıkacak olan 45 nm teknolojisine ile üretilmiş Penryn işlemcileri de destekliyor. 8 GB'a kadar RAM kullanımına izin veren üründe ayrıca üç adet PCIe x 16 yuvası da bulunuyor. Ürünü incelemeye BIOS'undan başlıyoruz. Burada ilk gözümüze çarpan unsur Extreme Tweaker menüsü; bu menüyü kullanarak sistemi overclock etmek için gerekli bütün ayarlara ulaşabiliyorsunuz. "Fırsat bu fırsat!" diyerek, hemen bir OC denemesi yapıyoruz. Birkaç deneme sonrasında, anakart ile işlemci

arasındaki iletişim hızını (FSB) 1940 Mhz'ye çıkartabiliyoruz. Bu sayede 2.13 Ghz'de çalışan işlemcimizi, 2.9 Ghz bariyerine dayandırıyoruz. Sentetik testlerde Sandra XI kullanmayı tercih ettik; Maximus burada hem DDR2 hem de DDR3 belleklerle en iyi sonuçları almaya başardı. Yine de DDR3'teki performans artışı gözümüzden kaçmadı. Ürünün geride bıraktığı rakipleri ise Gigabyte P35-DS3P ve XFX 650i Ultra idi. RAM testlerinde DDR3 bellekleri hızlandırıp 1420 Mhz'de çalıştırarak çok yüksek skorlar elde ettik. Sonuç olarak; gerek performans, gerek kutu içeriği, gerekse de fiyat olarak beğenimizi kazanan ürün, muhteşem bir anakart.

FİYAT 380 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik

WEB www.cizgi.com.tr



SES DALGALARI İLE 147% DAHA İYİ SU SOĞUTMA

Bilim adamlarının yaptığı araştırmalar, ses dalgaları kullanılırsa su soğutmada yaklaşık olarak 150% oranında bir gelişme sağlanabileceğini ortaya çıkardı. Gelecekte piyasaya çıkacak olan mikroçipleri soğutmak için, kasalarımızdaki klasik fanların yetersiz kalıp gürültü çıkarmaktan başka bir işe yaramayacağını düşünen bilim adamları, su soğutma konusundaki bu gelişmenin aşırı ısınmayı engelleyebileceğine inanıyorlar. Bilindiği üzere su soğutma teknolojisinde, aşırı ısınmadan dolayı oluşan baloncuklar en büyük sorunu teşkil ediyor. Uzun zamandır bu sorunu çözmek için uğraş veren bilim adamları, sorunun ses dalgaları kullanılarak çözülebileceğini keşfettiler. Overclock meraklılarının yüzünü güldüren bu teknolojinin kullanıcıya ne zaman ulaşacağı ise henüz bilinmiyor.

Bilgi için:

arxiv.org/abs/0801.0785

Intel Core 2 Duo E8400

AİLENİN YENİ ÜYESİ

Intel'in yeni Wolfdale işlemcisi için gerçekten çok beklidik ve sonunda elimize bir test örneği ulaştı. Yeni 45 nm teknolojisi ile üretilen E8400, daha düşük güç tüketiminin yanında eski 65 nm işlemcilerle göre daha az ısınıyor. Geliştirilmiş L2 önbelleğin yanında E8400'ün çekirdeğindeki en büyük yenilik, işlemcinin artık SSE4 komut setlerini de destekliyor olması. Bu yeni komut setleri sayesinde işlemci; oyunlar, bilimsel uygulamalar ve video yayınlarında 65 nm'lik işlemcilerle göre daha iyi bir performans ortaya koyacak. Tabii ki bunun için bu komut setini destekleyen uygulamaların çıkmasını beklemek gerekiyor. Örneğin; DivX, TMPGEnc ve Adobe Premiere daha şimdiden yazılımlarına bu komut seti desteğini eklemiş durumda. Testlere ilk olarak overclock ile başladık. Sonuç gayet başarılıydı; 3 Ghz'lik E8400'ü rahatlıkla 4 Ghz'ye çıkardık. Üstelik işlemci, 15 dakikalık kararlılık testini bile sorunsuz bitirmeyi başardı. Bu esnada işlemcinin sıcaklığı 65 nm'lik eski Core 2 Duo'lara göre büyük ölçüde düşüktü. Testin bazı bölümlerinde E6850 ile aralarındaki tam 12 derece fark oluştu. E8400, güç tüketiminde de "keseninizin dostu" diyebiliriz. Half-Life 2: Episode Two ile yaptığımız diğer testlerde işlemci, 1280 x 1024 çözünürlükte 157 fps ile bizi biraz hayal kırıklığına uğrattı. Zira bu, 65 nm teknoloji ağabeylerine göre, E8400'ün sadece %2 ile %3'lük bir performans artışı göstermesi demek. Elbette ki Episode 2'nun SSE4 desteğinin olmadığını anlamamız uzun sürmüyor. SSE4 destekli TMPGEnc'i açtığımızda ise E8400'ün attığı %10'luk fark bizi tatmin ediyor. Sonuç olarak E8400, fiyat / performans oranı oldukça yüksek bir işlemci. Ancak, gücünü tam anlamıyla gösterebilmesi için SSE4 destekli uygulamalara ihtiyacı var.

FİYAT 260 Dolar + KDV İTHALAT Penta Bilgisayar WEB www.penta.com.tr





Gigabyte G-Power 2 Pro

SOĞUTMADA "G" GÜCÜ

Tayvanlı anakart üreticisi Gigabyte'ın soğutma sektörüne el atmasının üzerinden epey zaman geçti. Üstelik firma, anakart sektöründe olduğu gibi soğutma sektöründe de oldukça başarılı oldu. Firmanın bu sektördeki son marifeti ise G-Power 2 Pro adını taşıyan fanlı bir soğutucu. Oldukça geniş bir açığa sahip olan ürünün rüzgarından, sadece işlemci değil mosfet'ler de yararlanıyor. Ürünün tabanı saf bakırdan üretilmiş; üst kısmı ise dayanıklılık için nikel ile kaplanmış. Gösterişli ürünlerden hoşlanan kullanıcılar için üründe şık görünümlü mavi LED'ler bulunuyor. Artık nerdeyse standart olan ısı borulu soğutma teknolojisinin yanında, üründe fanın hızını ayarlamak için iki ayar seçeneği de bulunuyor. Bir kablo yardımı ile bu iki hız seçeneği arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Ürün, soket LGA 775 ve AM2 ile sorunsuz kullanılabilir. Monte ederken herhangi bir sorun yaşamadığımız ürün, (Ancak, kasanız küçüğe ürünü monte ederken problem yaşayabilirsiniz.) performans testinde de gayet başarılı sonuçlar verdi. 3 Ghz'lik işlemciyi boşa 21 dereceye indiren ürün, tam yükte ısıyı 40 derecede sabit tutmayı başararak beğenimizi kazandı. Fakat gözümüz bununla da doymayınca, işlemciyi overclock edelim dedik. 3.6 Ghz işlemci hızına, G gücü ile karşılık veren ürün işlemci sıcaklığını 49 derecede tutmayı başardı. Sonuç olarak, Gigabyte'ın G-Power soğutucusu, biraz pahalı olmasına karşın harika performansı için tercih edilebilecek bir ürün.

FİYAT 49 Dolar + KDV İTHALAT Vega WEB www.vegateknomarket.com

TOSHIBA, PES ETMİYOR

Sony'nin Blu-Ray'ı ve Toshiba'nın HD-DVD'si arasındaki format savaşında son bölüme gelindi. Her ne kadar Blu-Ray rakibini duman etmiş olsa da HD-DVD pes edecek gibi görünmüyor. Son olarak, Hollywood'un en büyük film stüdyolarından bir olan Warner Bros'un, filmlerini artık sadece Blu-Ray üzerinde yayınlacağını duyurması üzerine Blu-Ray adeta zafer turunu atmış oldu. Fakat Universal Studios başkan yardımcısı (Kendisi aynı zamanda HD-DVD Forum'unun da başkan yardımcısı.) Ken Graffeo'ya göre savaş henüz bitmemiş durumda. Graffeo, fiyatları düşürerek müşteri çekmeye çalışacaklarının sinyalini verdi.

Bilgi için: www.hddvdprg.com

Microsoft Wireless Notebook Presenter Mouse 8000

MAHARETLİ FARE

Windows Vista'dan sonra, Microsoft'un yazılım konusunda başarılı olup olmadığı tartışılabilir, firma donanım sektörüne başarılı ürünler kazandırmaya devam ediyor. Microsoft Wireless Presenter Mouse 8000, "mouse" kavramının sınırlarını genişleten ve bu donanımın başka işlerde de kullanılabilirliğini gösteren dahiyane bir ürün. Bluetooth teknolojisini kullanan ürün, özgülüğün tanımını adeta baştan yazıyor. Ürünün boyutu, -isiminden de anlaşılacağı üzere- dizüstü bilgisayarınızla sorunsuz bir şekilde kullanmanız için ideal. Ürünü elbette ki masaüstü bilgisayarınızla da herhangi bir sorun yaşamadan kullanabilirsiniz. Presenter Mouse 8000'in ergonomik tasarımı, kullanımı büyük ölçüde kolaylaştırıyor. Standart mouse özelliklerinin yanında, Microsoft Presenter Mouse 8000, PowerPoint

sunumlarında oldukça kullanışlı özellikler sunuyor; ilerleme, ses açma / kapama, duraklatma, boş ekran gibi seçeneklerin yanında, üründe bir de lazer göstergesi mevcut. Dijital mürekkep ve büyüteç özelliklerine de sahip olan ürünün bilgisayarınıza takılması gayet kolay. Ayrıca, "Tak-çalıştır" özelliğini tamamiyle destekleyen ürünü bilgisayarınıza taktıktan sonra hemen kullanmaya başlayabilirsiniz. Kısacası Microsoft, Wireless Notebook Presenter Mouse 8000 ile bir mouse'un kullanışlı bir sunum aracı olabileceğini bize gösteriyor.

FİYAT 290 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik

WEB www.eksa.com.tr



OCZ Reaper HPC 8500 DDR-2

BELLEKTE SON NOKTA

Crysis gibi oyunlar piyasaya çıkmaya devam ettiği sürece, OCZ gibi firmalar ihtiyaçlarımızı karşılamaya devam edecektir. High-end ürünleriyle tanınan firmanın yeni bellek modülleri, Reaper HPC adını taşıyor. Peki, bu modülleri diğer belleklerden ayıran şey üstündeki borular mı, yoksa performansı mı? Bu sorunun cevabına geçmeden önce Reaper'ın özelliklerine bir göz atalım: DDR2'ye göre daha yüksek bir frekansta, 1066 Mhz'de çalışan ürünün 5-5-5-15 gecikme süreleri epey iddialı. 2.2 ila 2.3V arasında çalışan belleklerde ayrıca, otomatik hız ayarı için EPP teknolojisi de bulunuyor. Bu sayede bellekler, sistem hızına otomatik olarak ayak uydurabiliyor. OCZ'nin kullanıcılarına sunduğu başka bir özellik ise EVP; bu özellik sayesinde bellek voltajı 2.35V'ye kadar yükseltilebiliyor. Şimdi "Ne olmuş yani? Ben bunu normalde şartlar altında da yapıyordum" diyebilirsiniz. Aradaki fark şu: Bu değeri uyguladığımız zaman, belleğiniz garanti dışı kalıyordu fakat şimdi gönül rahatlığıyla Reaper'a voltajı verebilirsiniz. Testlere geçtiğimizde ise OCZ'nin şimdiye kadar 1066 Mhz'de çalışan hiçbir bellek modülünün ulaşamadığı hızlara ulaştığını gördük. Sisoft Sandra, Everest ve SuperPI'da da akıl almaz sonuçlara imza atan Reaper, başarılı bir ürün.

FİYAT 175 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik WEB www.eksa.com.tr

ANAKARTA ENTEGRE CANAVAR

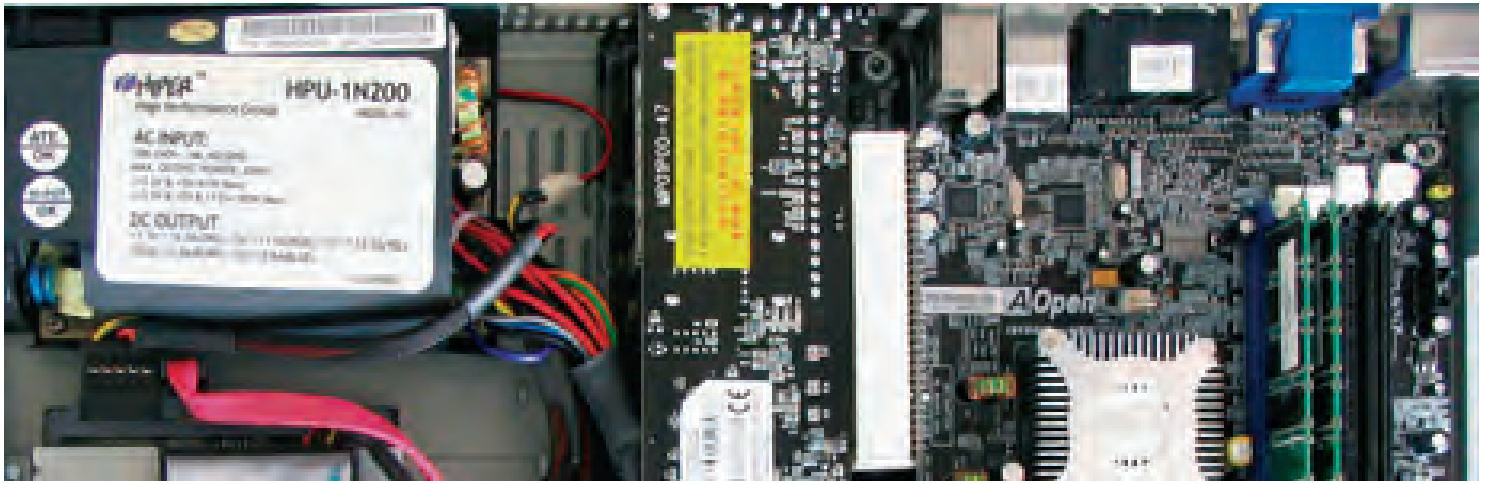
On-board ekran kartları, nihayet gelişen teknolojiden nasibini almaya başladı. Bu gelişime ayak uyduran ilk firma ise AMD oldu. Firmanın yeni bütünleşik grafik çözümü olan RS780, 3Dmark06'da 690G'ye tam tamına %261 oranında bir fark atıyor. Ürünün Çin'de yapılan lansmanının ardından, Windows Vista Ultimate altında yapılan testlerde 3Dmark05, 3Dmark06 ve F.E.A.R. gibi yazılımlar tercih edilmiş. Test sistemi olarak AMD Athlon X2 5000+, 2GB PC2-6400 Corsair RAM ve 690G ile RS780 yonga setli anakartlar kullanılmış. Emektar 690G, 3DMARK05'ten 1105 puan alırken; çakı gibi RS780, 2495 puan almış. Ortalamada 690G'ye göre iki kat daha hızlı olan RS780, 3Dmark06 sonuçlarına göre 3.6 kat daha hızlı. Bu büyük farkın nedeni ise RS780'in Shader Model 3.0 desteğine sahip olması.

Bilgi için: www.amd.com

Ekran kartı piyasası sallanıyor

Bu ay, AMD'nin bünyesinde bulunan ve sektörün iki büyük ekran kartı üreticisinden biri olan ATI, son bombasını patlattı ve tüm donanım sektörünün altını üstüne getirdi. Evet, ATI Radeon HD 3870 X2'den bahsediyorum. Aynı anda hem uygulama performansını artıran, hem de maliyeti düşüren bir teknoloji ile yapılandırılan bu kart, özellikle üç boyutlu oyunların yüksek çözünürlük ayarlarında diğer ekran kartlarını adeta ezip geçiyor. Ekran kartı piyasasını altüst eden bu kartın detaylı incelemesini birkaç sayfa geride bulabilirsiniz. nVidia GeForce 9800GX2'nin de, ATI Radeon HD 3870 X2'nin çıkışından -en iyi ihtimalle- bir ay sonra piyasaya çıkacağını göz önünde bulundurursak, ATI gayet yerinde bir hamle yapmış gibi görünüyor. Öte yandan, yeni ekran kartları tüm güçlerini ortaya koyarak piyasaya çıkmaya hazırlanıyor olsa da, onların canına okuyacak olan yeni 3D Mark sürümü Vantage'in son ekran görüntüleri internete düştü; bu ekran görüntülerine mutlaka bir göz atmanızı öneririm. Geçen ay, AMD'nin 19 Kasım'da piyasaya sürdüğü B2 revizyonlu Phenom 9500 ve 9600 modellerinin L3 belleklerinde bir hata olduğunu söylemiştik. Bu hatanın fark edilmesinin hemen ardından firmadan kullanıcılara rahat nefes aldırarak bir açıklama geldi ve yeni

revizyon çalışmalarının başladığı duyuruldu. Yetkililer, sorunun B3 revizyonu ile çözüldüğünü ve hatadan arındırılmış işlemcilerin yılın ikinci çeyreğinde piyasaya sürüleceğini açıkladılar. Şimdi sırada, bugüne kadar hesabını hep donanım bileşenlerine göre yapmış olan biz kullanıcılara "Yuh artık!" dedirtecek cinsten bir haber var: Japonlar, 750.000 Dolar'lık bilgisayar yaptılar. Zeus etiketiyle piyasaya sürülen sistem, astrolojik düzene göre şekillendirilmiş ve üzeri elmas ile kaplı olan katı platinden yapılmış bir kasaya sahip. Sistemin konfigürasyonu ise bu görmemişliği bütünleyecek şekilde, "İçini ne yapacaksın, sen dışına bak!" mantığıyla düşük bırakılmış. Sistem; Core 2 Duo E6850 İşlemci, Asus P5KL ana kart, 2GB DDR 2 Bellek, Blu-Ray - HDDVD destekli optik sürücü ve GeForce 8400GS gibi donanım bileşenlerine sahip. Jupiter kod adına sahip bu ürünün, daha ekonomik bir versiyonu da piyasaya sürülecek. Onun kod adı ise Mars ve bu versiyonun fiyat etiketinde "565.000 Dolar" yazıyor. Görgüsüzler sizi... Son olarak, ekran kartlarını yenilemeyi düşünen kullanıcılara biraz daha beklemlerini öneriyorum; ATI ve nVidia son düzlüğe girmiş bulunuyorlar ve PC kullanıcıları için asıl "yeni nesil" şimdi başlıyor. Herkese keyifli oyunlar diliyorum. 🍀



LEVEL SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri... Amacınıza en uygun olan donanım bileşenlerini aşağıdaki tablodan rahatça takip edebilirsiniz.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	Üst Seviye
KASA	250 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	400 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel i945P Yonga Seti / AMD 690 ve LAN	nForce 650i / AMD 580X Gbit LAN	Intel X38 Yonga Seti / nForce 680i, Gbit LAN, Firewire 800
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E4500 [2 X 2.2 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2 X 2.6 Ghz]	Intel Core 2 Duo E6750 [2 X 2.66 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 6400+ [2 X 3.2 Ghz]	Intel Core 2 Quad Q6700 [4 X 2.66 Ghz]
BELLEK	1 GB DDR2 667 [2 X 512 MB]	2 GB DDR2 800 [2 X 1024 MB]	2 GB DDR2 1066 [2 X 1024 MB]
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 8800 GT / Radeon 3850 512 MB	2 X Radeon HD 2900 XT 512 MB / GeForce 8800 Ultra 768 MB
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2 X 1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD Yazıcı (Çift Katman)	20X DVD Yazıcı (Çift Katman)	20X DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll Fare	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Fare	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Fare
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 \$	1500 \$	3000 \$





Durmadan ve soluklanmadan, ürettikleri ekran kartlarının yeni modellerini piyasaya süren donanım firmaları ve gelişen sürücü teknolojileri sayesinde, arşivimizdeki çoğu eski oyunu çalıştıramaz olduk. Ne Sanitarium'lar, ne Dark Earth'ler, ne Resident Evil'lar heba oldu bu yolda. Kadim zamanın bu klasik oyunları, arşivimizde tozlanıyor ve unutulmuş olmalarının acısını yaşıyor artık. Ne olurdu sanki "DirectX" denen nane, eski oyunları da destekleyen bir formatta geliştirilseydi...

S: Herkese selam! Sevgili FaFu, sana ekran kartım ile ilgili bir sorum olacak: Sistemimde ATI Sapphire X1600 256 MB DDR3 ekran kartı kullanıyorum ve kartım CrYSIS'i çalıştırmaya yetiyor. Yine de bu ekran kartını yenilemeli miyim? Ayrıca, nVidia 8800 GTX modellerinin ucuzlaması için daha ne kadar beklemeliyim? Şimdiden çok teşekkürler. İyi çalışmalar. **Uğur Can**

C: Evet, ekran kartınla -en düşük ayarlarda- CrYSIS oynayabiliyor olmalısın. Yani, çoğu oyuncu gibi "gerçek" CrYSIS'den mahrum kalıyorsun. Ve yine evet, ekran kartını yenilemeyi düşünsen

iyi olur. Ancak hayır, 8800 modellerinin ucuzlamasını daha fazla bekleme. Yapman gereken asıl şey, ATI Radeon 3870 HD X2'yi almak. İnan bana yüksek çözünürlüklerde hiçbir ekran kartı, eline su dökemiyor bu yeni Radeon modelinin. İyi oyunlar.

S: Selamlar FaFu, senin şu lakabı kim bulduysa 10 numara gerçekten. Şöyle yanımda, yamacımda senin isminde bir arkadaşım olmasını gerçekten çok isterdim. Her neyse, gelelim donanım sorularına: Sistemim ATI Radeon HD 2900 XT CrossFire, Asus P5B ana kart, 2X1 GB Kingston HyperX 6400 DDR2 RAM gibi bileşenlerden oluşuyor. Bu bileşenler idare eder durumda ama CPU'm, P4 3.6; monitörüm ise 17", dandik bir model. Sorum şu: Elimde 1.500 YTL var ve ben bu para ile Core 2 Quad bir işlemci ve bir LCD monitör almak istiyorum. İşlerimin yoğunluğu sebebiyle mağazaları gezecek vaktim pek olmuyor. Donanım ürünlerini satın almak için tercih ettiğim bir site var ancak o sitenin çalışanları maalesef "satın alma önerileri" sunmuyorlar. Ocağına düştüm FaFu; ne olur çok pembeleşmeden al ateşten beni! İnternet üzerinden araştırma yapmakta da gayet başarısız bir insanım. Sizlere kolay gelsin. Alemin kralısın FaFu! FaFu bizi diskoya götür! **Ömer Bozer**

C: Lakabımı Elif'e borçluyum Ömer. Bu lakabı ne zaman ve nasıl aldığımı kesinlikle hatırlamıyorum; bir gün aniden FaFu olmuştum. Hımm... Dediğin gibi; sana bir monitör, bir de işlemci gerekiyor. 1500 YTL gibi paran olduğunu yazmışsın; ben de bu miktara yakışacak üç harika donanım bileşeni önereceğim sana: İşlemci seçimini Intel E6850'den yana kullanma-

nı öneriyorum. Bu model; 3.00 Ghz, 1333 Mhz FSB, LGA775, Core2, 4 MB gibi özelliklere sahip. Alışverişi -KDV dahil- 400 YTL gibi bir ücrete kapatabilmen gerekiyor. Geriye kaldı 1100 YTL. Bu para iyi bir LCD monitör almak için hayli yeterli bir miktar. Sana, kalan bütçeni de eritmeyecek iki adet güzel monitör önereceğim: Bunlardan ilki, Benq'nun, 24" WideScreen bir modeli. Bu monitör 1920 x 1200 çözünürlük, 5 ms gecikme süresi, siyah renk gibi özelliklere sahip olan, oldukça şık bir ürün. Fiyatı ise -KDV dahil- 770 YTL civarında. Sana önereceğim bir diğer model ise fiyat / performans açısından gayet iyi seçim olarak dikkat çekiyor: Samsung'un DVI çıkışına ve 1680 x 1050 çözünürlüğe sahip bir modelini öneriyorum sana. 226BW model numarasıyla arayabileceğin bu ürün, 22" geniş bir ekrana, 2 ms gecikme süresine ve DVI çıkışına sahip. Bu modeli -KDV dahil- 630 YTL civarına satın alabilirsin. Sana iyi alışverişler diler, asla ve kati suretle diskoya gitmediğimi belirtir, onun yerine seni iyi bir Blues Bar'a davet ederim. Sağlıcakla kal.

S: Merhaba sevgili Furkan ve Faruk Kardeşler, derginizi 2001 yılından beri takip ediyorum. Hey

gidi günler... Hatırlıyorum da ilk tanışmamız, Herkes İçin Bilgisayar Dergisi sayesinde olmuştu. Dergiyi aldığımda, içindeki LEVEL reklamından Fallout adlı oyunu verdiğinizi öğrenmiştim. LEVEL'ı almaya başladıktan sonra ise bir daha bırakmadım. İşte, o gün bu gündür, LEVEL ile aramızda kuvvetli bir bağ oluştu. Neyse, şimdi maziye bırakıp sorunumu seninle paylaşmak istiyorum: Benim "emektar" bir arıza verdi ama bu arızanın nedenini bir türlü anlayamadım. Bilgisayarım, Windows'un yükleme ekranı görünür görünmez "mavi ekran" veriyor. İşin ilginç yanı ise sistemimin bu hatayı "güvenli mod"da da vermesi.

Sistem, mavi ekrana geçtiği anda, hemen kendine reset atıyor ve bu döngü böyle devam ediyor. Hatta bazen mavi ekran bile görünmeden reset atıyor. Haliyle ben de "Format atayım!" dedim ancak Windows CD'si ile format atmaya çalışırken de aynı hatayla karşılaştım. Defalarca ana kartın pilini çıkarıp taktım ve BIOS'u tekrar yüklemeye çalıştım ama nafile. Sistemim epey eski ve ekonomik durumum da pek iyi değil. Yardım ederseniz çok sevinirim. Sistem bileşenlerim ise şu şekilde: MSI KT4AV ana kart, AMD Sempron 2400 işlemci, 512 Twinmos DDR RAM, 40 GB Maxtor sabit disk ve GeForce 2 MX400 ekran kartı. Ayrıca, DOS ekranına geçiş nasıl format atabiliriz? **Fatih Yazıcı**

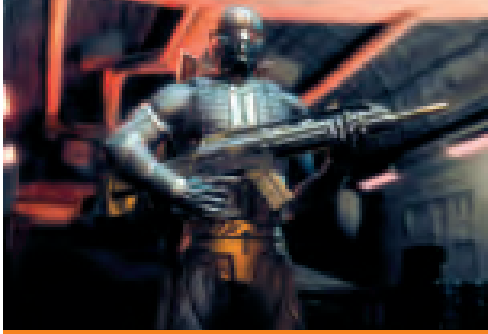
C: Mail'ini okuduktan sonra yaklaşık bir saat kadar Donanım badim olan Recep'le sorunlarının kaynağı hakkında tartıştık. Aklımıza onlarca neden geldi. Sorunun kaynağı hem donanımsal, hem de yazılımsal olabilir. Sisteminin açılması, CPU'daki ya da sabit diskteki fiziksel bir hatadan kaynaklanıyor olabilir. İşletim sisteminde ya da "boot sector"a virüs bulaşmış olabilir. Hatta ve hatta bilgisayarına format atmaya çalışırken kullandığın Windows CD'si bozuk olabilir.

Öncelikle, CPU'nu ve sabit diskini bir kontrol et ve mümkünse bir tanıdığının sistemindeki bileşenlerle değiştirip sorunun çözülüp çözülmediğine bir bak. Bir değişiklik olmazsa BIOS içindeki "önbellek ve gölgeleme ayarları" ile oyna; gölgeleme özelliklerini kapatmanı öneriyorum. Son olarak, kullandığın Windows CD'sini bir değiştir. DOS ekranından format atmaya gerek yok; zaten XP ve Vista gibi işletim sistemlerinde DOS ekranından format atmak mümkün değil. Sorun devam edecek olursa mutlaka bize ulaş. Senden haber bekliyoruz, kolay gelsin. ☺

İşte, bir Teknik Servis'in daha sonuna geldik. Ulan, FaFu olarak da karizmatik olunamıyor ki! Şöyle bir Ekrem, bir Kemal olacaktım ki bak nasıl yürüyorum batan güneşe doğru... Pehl! Neyse, ben hep buradayım efendim; bekliyorum sorularınızı. donanim@level.com.tr



PC



CRYSIS

Önce, Crysis klasörünün içinde yer alan Config klasörünü açın (C:\Program Files\Electronic Arts\Crytek\Crysis\Game\Config) ve klasörde bulunan diff_easy.cfg, diff_normal.cfg, diff_hard.cfg ve diff_bauer.cfg dosyaları arasından, oyunu oynadığınız zorluk seviyesine ait olan dosyayı Not Defteri yardımı ile açın. Ardından, aşağıdaki kodları dosyanın sonuna ekledikten sonra dosyayı kaydedip kapatın. Oyunu açtığınızda hileler aktif olacaktır.

Ölümsüzlük: g_godMode = 1,
Görünmezlik: ai_IgnorePlayer = 1
Silah taşıma sınırını kaldırır: i_noweaponlimit = 1
Sınırsız cephane: i_unlimitedammo = 1

Ayrıca, açtığınız dosyada bulunan satırların (aşağıda) karşılıklarını da aşağıdaki -ya da dilediğiniz- değerlerle değiştirebilirsiniz.

```
g_playerHealthValue = 400.0
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0
g_playerSuitEnergyRechargeDelay = 0
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 0
g_playerSuitEnergyRechargeTime = 0
g_playerSuitHealthRegenDelay = 0
g_playerSuitHealthRegenTime = 0
g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0
g_suitArmorHealthValue = 400.0
g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0
g_suitRecoilEnergyCost = 0
g_suitSpeedEnergyConsumption = 0
g_suitSpeedMult = 2
```



18 WHEELS OF STEEL : AMERICAN LONG HAUL

Oyun esnasında “~” tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

cheat driver: Rasgele bir görev verir.
cheat money: 500.000\$ verir.



FANTASY WARS

Aşağıdaki hileleri girmeden önce oyun sırasında “~” tuşuna basarak konsolu açın ve kodların önlerine “cheat” yazın. “1000gold” hilesi için, “cheat1000gold” gibi...

10exp: 10 tecrübe puanı
10gold: 10 tane altın
100exp: 100 tecrübe puanı
100gold: 100 tane altın
1000exp: 1000 tecrübe puanı
1000gold: 1000 tane altın
defeat: Görevi kaybedersiniz.
heal: Sağlık verir.
resurrect: Ölen ünitelerinizi canlandırır.
shadows: Ünitelerinize gölge ekler.
victory: Görevi kazanırsınız.



XBOX 360



THE GOLDEN COMPASS

Aşağıdakileri açmak ve yanlarındaki Gamerscore'ları kazanmak için karşılıklarında yazan işlemleri gerçekleştirin.

Shaman Suppressor (10 puan): Shaman Boss'unu yenin.
Symbol Apprentice (20 puan): En az 50 adet Alethiometer Symbol Meanings toplayın.
Fire King (30 puan): Flame Thrower Boss'unu yenin.
King of Svalbard (30 puan): King Ragnar'ı yenin.
Samoyed Ruler (30 puan): Samoyed Hunter Boss'unu yenin.

Tank Destroyer (30 puan): Tranq Tank Boss'unu yenin.
Witch Dominator (30 puan): Queen Vala'yı yenin.
Zeppelin Champion (30 puan): Zeppelin'i yenin.
Alchemist (40 puan): En az üç adet Elixers of the Witch bulun.
Inquisitive (50 puan): En az 30 Alethiometer sorusuna cevap verin.
Lyra Silvertongue (50 puan): En az 25 Deception Games'i "Success" derecesinde tamamlayın.
Symbol Adept (50 puan): En az 80 Alethiometer Symbol Meanings toplayın.
Lyra Belacqua (100 puan): 48 Alethiometer sorusunu

HOW CAN I GET MY FILES FROM BROKEN HDD?

Aşağıdaki adımları, bilgisayarınızın kasaşının içini kurcalarken elektriğe çarpmamaya gayret ederek uygulayın. Aksi halde sizi çarpan elektrik miktarı kadar hasar göreceksiniz.

1. Kısa devre yapar gibi ses çıkaran sabit diskinizi kasaşının içinden sökün.
2. Sabit diski, buzdolabının buzuğuna bırakın ve 30 dakika ila bir saat arasında bekletin.
3. Bahsi geçen sürenin sonunda soğumuş olan sabit diski buzdolabından alın.
4. Sabit diski dikkatlice bilgisayarınıza entegre edin.

Adımları uyguladığınız takdirde, sabit diskinizi yeniden ısınıp kısa devre yapmaya başlayana dek kullanabilirsiniz.

cevaplandırın.
Pantalaimon (100 puan): North Camp'a ulaşın.
Symbol Master (150 puan): 108 Alethiometer Symbol Meanings toplayın.
Child of Destiny (250 puan): Oyunu bitirin.

PS2



SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını "hellcarrier" sırasında yapın.

Venom'u açar: Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı
Yeni Goblin'i açar: Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Aşağı, Sol
5000 Tech Tokens verir: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ
Sandman'i açar: Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol



PIMP MY RIDE

Aşağıdakileri açmak ve yanlarındaki Gamerscore'ları kazanmak için karşılarında yazan işlemleri gerçekleştirin.

Ghost Ride the Town (10 puan): Ghost Riding Event'i en iyi şekilde yerine getirin.
Hot Steppin' Perfection (10 puan): Hot Steppin' Event'i en iyi şekilde yerine getirin.
Xzibit Challenged (100 puan): Tüm Xzibit karşılaşmalarını bulun ve tamamlayın.
Beach Pimpin' (40 puan): New Wave Beach'teki tüm görevleri tamamlayın.
Industrial Pimpin' (40 puan): Industrial Island'daki tüm görevleri tamamlayın.
Hip Hop Pimpin' (40 puan): Hip Hop Heights'teki tüm görevleri tamamlayın.
Downtown Pimpin' (40 puan): Downtown Metro'daki tüm görevleri tamamlayın.
Uptown Pimpin' (40 puan): Uptown Underground'taki tüm görevleri tamamlayın.
Billboards in New Wave Beach (15 puan): New Wave Beach'teki tüm Billboard'ları yok edin.
Billboards in Industrial Island (15 puan): Industrial Island'daki tüm Billboard'ları yok edin.
Billboards in Hip Hop Heights (15 puan): Hip Hop Heights'teki tüm Billboard'ları yok edin.
Billboards in Downtown Metro (15 puan): Downtown Metro'daki tüm Billboard'ları yok edin.



THE SIMS 2: CASTAWAY

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin. (Kodları çalıştırabilmek için önce Cheat Gnome'u açmalısınız.)

R1, L1, Aşağı, Kare, R2: Cheat Gnome'u açar.
R2, Yukarı, X, Kare, L1: Tüm güdüleri doldurur.
Sol, Sağ, Kare, R2, Kare: Inventory'yi genişletir.
L1, Yukarı, R2, Sol, Üçgen: İlişki ve arkadaşlık seviyesini artırır.
Kare, Üçgen, Aşağı, X, Sol: Tüm kaynakları verir.
Üçgen, L1, L1, Sol, Üçgen: Yetenekleri düzenler.

Billboards in Uptown Underground (15 puan): Uptown Underground'taki tüm Billboard'ları yok edin.
Meters in New Wave Beach (20 puan): New Wave Beach'teki tüm parkmetreleri yok edin.
Meters in Industrial Island (20 puan): Industrial Island'daki tüm parkmetreleri yok edin.
Meters in Hip Hop Heights (20 puan): Hip Hop Heights'teki tüm parkmetreleri yok edin.
Meters in Downtown Metro (20 puan): Downtown Metro'daki tüm parkmetreleri yok edin.
Meters in Uptown Underground (20 puan): Uptown Underground'taki tüm parkmetreleri yok edin.
Moneybags in New Wave Beach (15 puan): New Wave Beach'teki tüm Cash Token'ları toplayın.
Moneybags in Industrial Island (15 puan): Industrial Island'daki tüm Cash Token'ları toplayın.
Moneybags in Hip Hop Heights (15 puan): Hip Hop Heights'teki tüm Cash Token'ları toplayın.
Moneybags in Downtown Metro (15 puan): Downtown Metro'daki tüm Cash Token'ları toplayın.
Moneybags in Uptown Underground (15 puan): Uptown Underground'taki tüm Cash Token'ları toplayın.

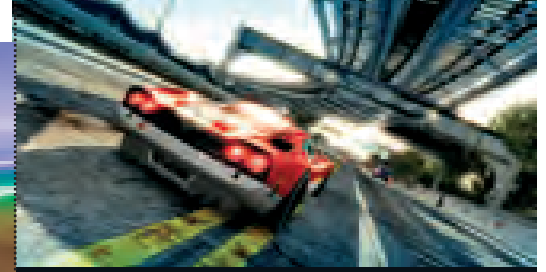


CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Aşağıdakileri açmak için karşılarındaki işlemleri gerçekleştirin.

Arcade Mode: Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
Cheat Menu: Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

PS3



BURNOUT PARADISE

Aşağıdaki kodların çalışması için -en az- Class A ehliyetine sahip olmanız gerekiyor.

GAMESTOP: Gamestop desenli arabayı açar.
WALMART: Wal-mart desenli arabayı açar.
CIRCUITCITY: Circuit City desenli arabayı açar.
BESTBUY: Best Buy desenli arabayı açar.



HAVE A NEW GIRLFRIEND

Aşağıdakileri uygulamadan önce "Start" tuşuna basarak konsolu açın, "yeahbaby" yazıp "Select" tuşuna basın ve listelenen mekanlardan (Beach, Bar, Party, Club, Restaurant, Ship vs.) birini seçin.

Yukarıdakileri uyguladıktan sonra gözünüzü bir mekanda açacaksınız. Hemen etraftaki kızlardan birini gözünüze kestirin, onun yanına yaklaşın ve sırasıyla; İleri, Geri, İleri, Geri, Aşağı, Yukarı ve R1 tuşlarına basın. Evet, bir tokat yediniz ama merak etmeyin; bu, hilenin aktif hale geldiğini gösteriyor. Şimdi oradan uzaklaşın ve onu bir süre uzaktan izleyin. Daha sonra, yanına gidip aynı hareketi tekrarlayın. Evet, bir tokat daha yediniz; bu, onu elde etmek için yalnızca bir adımın kaldığını gösteriyor. Şimdi yine yanından uzaklaşın ve bu kez uzun bir süre yanına gitmeyin. Son olarak, bir kez daha yanına gidin ve konsolu açıp "Take my hand" yazıp "Select" tuşuna basın. Böylece, az önce yüzünüze inen el, elinizi tutacak ve bir kız arkadaşına sahip olmak için oyun boyunca dil dökmek zorunda kalmayacaksınız.

Golden Ak-47: Tüm Assault Rifle karşılaşmalarını tamamlayın.
Golden M60: Tüm LMG karşılaşmalarını tamamlayın.
Golden Mini-Uzi: Tüm SMG karşılaşmalarını tamamlayın.
Golden Dragonov: Tüm Sniper karşılaşmalarını tamamlayın.
Golden M1014: Tüm Shotgun karşılaşmalarını tamamlayın.



Sins of a Solar Empire

İmparatorunuza söyleyin, ona bir daha gezegen hediye etmeyeceğiz!

Kafasını ekrana gömüp günlerce Master of Orion II oynamış biri olarak, Sins of a Solar Empire'a balıklama atladım. Tamam, yalan söylüyorum; için aslı Sins of a Solar Empire (SoaSE) gözümünden kaçan oyunlardan biriydi. Ama sanıyorum ki SoaSE'nin gözümünden kaçmış olması, oyundan aldığım keyfi artırdı; kendimi bir anda, hakkında daha önce hiçbir şey duymamış olduğum bir dünyanın içinde buldum.

Öncelikle belirtmek istiyorum ki bu rehber, Advent ırkı ön planda tutularak yazıldı. SoaSE'yi oynarken TEC ve Vasari ırklarıyla da vakit geçirdim fakat daha çok Advent'e ağırlık verdiğim için rehberdeki bazı taktikler ve isimler Advent odaklı oldu.

Başlarken> Her şeyden önce bu oyunu oynamak için

İngilizce'nizin sağlam olması gerektiğini belirtmeliyim. Oyunun içindeki her türlü ayrıntıyı anlamak için İngilizce bilmek gerekiyor. Oyunla birlikte gelen kılavuzu anlamamız için de İngilizce'nizin iyi olması şart. Ancak bu rehberi okuduktan sonra İngilizce'niz iyi olmasa bile oyunu epey rahat bir şekilde oynayabilirsiniz.

New Game'e tıklayıp oyuna ilk adımı attıktan sonra tutorial görevlerini mutlaka yapmanızı tavsiye ediyorum. Bu görevler size, gemilerinizi nasıl hareket ettireceğinizi, binalarınızı nasıl yerleştireceğinizi, galaksi ekranına nasıl geçeceğinizi ve

ekranın dört bir köşesini kaplayan göstergelerin ne işe yaradıklarını anlatacak. Tutorial görevlerini tamamladıktan sonra hemen yeni bir oyuna başlamanızı tavsiye ediyorum zira oyuna birkaç gün bile ara verseniz tutorial'da öğrendiklerinizi unutuveriyorsunuz; evet, SoaSE biraz nankör bir oyun.

Her ne kadar tutorial bölümünde anlatılıyor olsa da oyunda içinde yer alan panellere biraz değinmek istiyorum; böylece menülerde ne yapacağınızı bilemediğiniz zaman dönüp buraya bakabilirsiniz. Ekranın üst - orta kısmında yer alan üç tuş sırasıyla diplomasi, araştırma ve korsan bölümlerine işaret ediyor. Diplomasi bölümünde, diğer uygarlıklarla aranınız nasıl olduğunu kontrol ediyor ve onlarla çeşitli anlaşmalar yapabiliyorsunuz. Araştırma bölümü, oyunun başlarında muhtemelen en çok zaman geçireceğiniz bölümlerden biri olacak; uygarlığınızı geliştirebilmek için, bu ekranda yer alan araştırmaları hayata geçirmeniz gerekecek. Malzeme sıkıntısı yaşadığınızda veya bir uygarlık canınızı sıktığında başvurmanız gereken yer ise Korsan bölümü. Bulduğunuz güneş sisteminde ikamet eden korsanlar, belirli aralıklarla size ve diğer uygarlıklara saldırıya düzenliyorlar. Eğer onlara, diğer uygarlıklar tarafından başınıza koyulan ödülün üzerinde bir fiyat verirsiniz, sizden uzak durup diğer uygarlıklara musallat olmaya başlıyorlar. Yine bu ekranda kristal ve metali fahiş fiyatlardan "kara borsa" satın alabilirsiniz. (Bu konuya birazdan detaylı bir şekilde değineceğiz.) Bahsett-





ayarları olduğu gibi bırakıp oyuna başlayın. (Bu ayarları derseniz bir sonraki oyunuzda istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.)

ğim bu üç tuşun hemen sağında yer alan rakam, kaç tane Capital Ship'e sahip olduğunuzu, onun yanındaki rakam ise ordunuzda kaç birimlik yer kaldığını belirtiyor. Burada dikkat etmeniz gereken nokta şu: Şayet orada "340" yazıyorsa, bu 340 tane gemiye sahip olabileceğiniz anlamına gelmiyor. Örneğin, tek bir Capital Ship, bu rakamın 50 birimini birden kapatabiliyor.

Bu iki rakamın yanında bulunan ve birer sembolle gösterilen üç rakam ise sırasıyla, sahip olduğunuz kredi, metal ve kristal miktarını gösteriyor. Aşağıda yer alan büyük paneli açıklamayı ise es geçiyorum çünkü bu panelin kullanımı hakkındaki detaylı bilgiyi tutorial'ı oynarken edinebiliyorsunuz. (Eh, yerimiz de sınırlı tabii ki.) Ekranın sol kısmındaki işaretler ise -çoğu strateji oyununda bulunmayan- oynanışta büyük kolaylık sağlayan bir özelliği gösteriyor. Burada hangi gezegeninizde, hangi binaların olduğunu; hangi birimlerin o gezegende durduğunu; hangi düşman birimlerinin o gezegene giriş yaptığını, ufak birer işaret olarak görebiliyorsunuz. Bu bilgilerin gereksiz olduğunu düşünüyor veya ekranda fazla yer kapladıklarından şikayetçi oluyorsanız, gezegenlerin yanında yer alan küçük ok ile tüm listeyi ortadan kaldırabilirsiniz.

Ekranında ne var, ne yok anladığımızı göre artık ilk senaryo muza adım atabiliriz. SoaSE ne yazık ki belirli bir senaryoyu takip eden bir campaign modu sunmuyor; onun yerine haritalara bölünmüş, birer bölümlük küçük senaryolar içeriyor. (Bunların birçoğunda düşmanı ortadan kaldırıp zafere ulaşıyorsunuz.) Size tavsiyem, küçük bir haritada, en fazla iki kişilik bir oyuna başlamamız. (Gezegen sayısının da az olmasına dikkat edin.) Haritayı seçtikten sonra karşınıza ırk seçimi ve harita ayarları gelecek; üç ırktan birini seçin ve

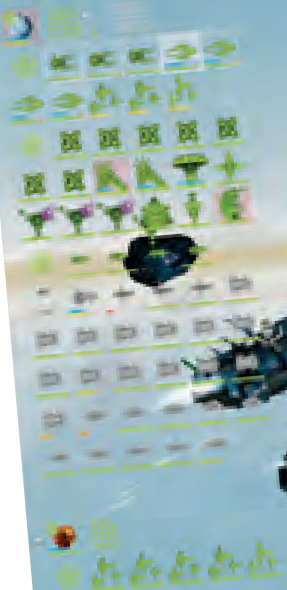
Bir senaryonun anatomisi > Oyuna ilk başladığımda neyi, nasıl yapacağımı pek anlayamamıştım. Aynı sıkıntıları çekmemeniz için size oyunun gelişimini başından sonuna kadar anlatacağım. Oyuna "Home Planet" olarak belirlenmiş bir gezegende başlıyoruz. Oyuna başladığımız zaman elimizde iki adet üretim birimi bulunuyor. Ayrıca, gemi üretim fabrikası olan Frigate Factory de gezegenden biraz açıklarda, kullanıma hazır halde bekliyor olacak. (Bundan sonra anlatacağımızı tüm senaryolarda uygulayabilirsiniz.)

İlk önce aşağıdaki panelden "Lojistik" tuşuna basıp metal ve kristal ayrıştırıcılarını (metal, crystal extractor) seçiyoruz. (İnşa gemilerine birden fazla yapım emri verebiliyorsunuz.) Ardından araştırma yapabilmek için iki farklı araştırma binasından birer tane nüze çabuk üreten birimlerden yollamaz. Olur da yollarlarsa, onları durdurmak için bir veya iki adet defans taretü üretebilirsiniz. (Taretlerin maliyetleri oldukça düşük; bu yüzden hemen üretebilirsiniz.) Bu işlemleri yaptıktan sonra gezegeninizin gelişimine odaklanmalısınız. Bir gezegenin etrafına lojistik ve taktik binalarını (Oyundaki iki farklı bina sınıfı.) dikebilmek için her binanın gereksinim duyduğu kadar lojistik ve taktik puanına sahip olmanız gerekiyor. Bu puanları, gezegeni ilgili alanlarda geliştirerek elde ediyorsunuz. Bu noktada puanları israf etmeden, gezegenin o an neye ihtiyacı varsa onu geliştirmenizi tavsiye ediyorum. Gezegenden daha fazla vergi alabilmek içinse nüfusu artırmamız gerekiyor. Tüm bunlardan sonra (Gezegen gelişmeye başladıktan sonra.) gezegeni gelebilecek olası bir saldırıdan kurtarabilmek için gezegenin dayanıklılığını yükseltmemiz yararınıza olacaktır. Bunların ardından önce lojistik, ardından da taktik puanlarına kaynak yatırabilirsiniz.

Şimdi sıra geldi savaşçı gemilerimizi üretmeye. Üretebileceğiniz savaş gemileri ni barındıran üç farklı sınıf bulunuyor: Frigates, Cruisers ve Capital Ships. Frigate sınıfının içinde savaşta pek işe yaramayan farklı birimler de yer alıyor ama üretim nüfusunun sonlarındaki seçenekler arasında kaliteli gemiler bulunabiliyor. Frigates'lerin ilk üç seçeneği hiçbir araştırma yapmadan üretilebilen gemiler. (Menüdeki sırasıyla; araştırma gemisi, hafif zırhlı savaş gemisi ve gezegen ele geçirmeye yarayan Colony gemisi.) Eğer tüm güneş sistemini görmek istiyorsanız -ki bunu isteyeceksiniz- oyunun hemen başında bir araştırma gemisi yapın ve otomatik araştırma seçeneğini (Gemi komut panelinde üst taraftaki işarete tıklayın.) işaretleyin. Bu sayede geminin, gezegenden gezegene geçerek, her şeyi bulmasını sağlayabilirsiniz. Advent ırkında "Seeker Vessel" olarak bilinen bu gemiyi ürettikten sonra ilk Capital Ship'inizi inşa etmelisiniz. Oyun bu noktada size bir iyilik yapıp bu geminin üretiminden hiç para almıyor ve kısa bir süre içinde oyundaki en güçlü gemi tipi olan Capital Ship'e kavuşmuş oluyorsunuz. Size tavsiyem, bu Capital Ship'in "destek" rolünde değil, "savaşçı" →

Gezegenlerin üstlerindeki yeşil işaretler, ele geçirdiğim bölgeleri temsil ediyor. Kırmızılar ise düşmanı simgeliyor; yani oyunu kazanmama az bir süre kalmış.





rolünde olması. (Gemilerin ne türde olduklarını "ship properties"den öğrenebilirsiniz.) Capital Ship'imiz hazır, araştırma gemimiz güneş sisteminde gezip duruyor ve kaynaklarımız yavaş yavaş birikiyor. Evet, yavaş... Hatta fazla yavaş! Araştırma yapmak istiyorsunuz olmuyor; bina dikmeye çalışıyorsunuz, "Kristal yeterli değil!" diyor; yani ortada can sıkıcı bir "nakit akışı" problemi var. Sizi temin ederim ki bu oyunda, düşmanların sizi itip kakmasından çok, kaynak peşinde koşarken telef olacaksınız. Kaynak gelirini artırmak

Mouse'un imlecini üzerlerine getirdiğiniz zaman Capital Ship'ler hakkındaki detaylı bilgileri görebiliyorsunuz.

in: 1. Başka gezegenleri ele geçirebilirsiniz. 2. Araştırma ağacı üzerinde yer alan ve gelir yüzdesini artıran araştırmaları hayata geçirebilirsiniz. 3. Kara borsadan kredi karşılığında metal veya kristal satın alabilirsiniz. (Sonra da kredileriniz bitince ağlarsınız.) Bu noktada uygarlığınızı bir adım öteye taşımak için yapmanız gereken şey, araştırma geminizin sizin için ortaya çıkardığı en yakındaki yaşanabilir gezegene veya göktaşına sefer düzenlemeniz. Göz diktiğiniz gezegeni koruyanlar, büyük ihtimalle sadece birkaç başıboş savaş gemisinden ibaret olacaktır. Capital Ship ve birkaç savaş gemisiyle bu gemileri kolayca ortadan kaldırebilirsiniz. Yeni gezegenin etrafında hiçbir düşman kalmayınca, gezegen ele geçirilebilir hale gelecek. Peki, bu gezegeni uygarlığımıza nasıl katacağız? Çok kolay; gemi fabrikamızdan bir adet Missionary Vessel (Advent için) yapıyoruz ve onu bu yeni gezegene yolluyoruz. Eğer gemide yeterli antimatter gücü kaldıysa, (Kalmadıysa da zaman içerisinde otomatik olarak dolacaktır.) gemimiz gezegene yavaş yavaş onu uygarlığınızın bir parçası yapacaktır.

Bundan sonrası ise size kalıyor; SoaSE'yi oynarken nasıl bir oyun şekli seçeceğinizi tamamen kendiniz belirleyebilirsiniz. Kaynak biriktirip büyük bir filo kurarak mı saldıracaksınız; birçok ucuz gemi yapıp gerekli araştırmaları bu gemileri mi güçlendireceksiniz, yoksa diplomasiye yoğunlaşp herkesi birbirine

mi düşüreceksiniz? Belirleyeceğiniz strateji ne olursa olsun öncelikle kaynak işine yoğunlaşmanız gerekiyor. Vakit kaybetmeden dört - beş birden gezegene yayılmanız ve kaynak toplamaya hız kazandıran araştırmaları hemen devreye sokmanız yararınıza olacaktır. Ayrıca, Trade Port'lar ile gezegenler arasındaki alışverişi ve kredi akışını hızlandırmak da mümkün. Eğer TEC ırkı ile oynuyorsanız, Refinery'leri kullanarak kaynak üretimini yükseltebilirsiniz.

Irklar arasındaki farklar SoaSE'deki ırklar birbirlerinden çok farklı değiller. Araştırma ağaçları birbirine bir hayli benzeyen iki ırk TEC ve Advent insanları, Vasari ise uzaylıları simgeliyor. TEC gemileri, güçlü zırhlarıyla (Vasari gemilerinin zırhları biraz daha güçlü.) dikkat çekiyorlar. Advent ve Vasari gemilerinden farklı olarak daha çok füze ve Gauss silahlarını kullanan TEC gemilerinin, yakın ve uzak mesafede etkili olan birçok çeşidi bulunuyor. TEC ırkı, Refinery'lerle kaynak oranlarını yükseltebiliyor fakat araştırma ağacının kaynak yükseltme kısmında Advent ırkından geride kalıyor. Kısacası TEC için, "dengeli ve kolay oynanabilen" bir ırk diyebiliriz.

Psişik güçlere sahip insanlardan oluşan Advent ırkı, Capital Ship'lerinin farklı güçleri sayesinde savaşta sırasında ilginç durumlara yol açabiliyor. Advent ırkının Capital Ship'leri, düşman gemilerini müttefik safına geçirebilme, güç alanı yaratıp düşmanları geriye itme gibi güçlerle donatılmış durumda. Vasari gemileri gibi, uzun menzilde hayli başarılı olan Advent gemileri, Beam Defense Platform adındaki defans taretleriyle de harikalar yaratıyor. (12 adet taret yan yana dizecek olursa-

İşte "Meydan muharebesi" diye buna denir! "Bu kadar birimi nasıl kontrol edeceğim?!" diye endişelenmeyin sakın; onlar kendi başlarının çaresine bakıyor.

nız yanınıza kimse yaklaşıyor.) Diğer ırkların standart gemilerinin aksine, Advent'in standart gemileri araştırma ağacından destek almadığı sürece pek işlevsel değil. Bu gemilerin zırhlarını ve silahlarını upgrade ettikten sonra, irili ufaklı 20 adet gemiyle güneş sisteminde istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz. Vasari ırkının en önemli özelliği, az sayıda gemi ile büyük işler başarması. Diğer iki ırkın gemilerinden daha dayanıklı gemilere sahip olan Vasari'nin Capital Ship'leri de oldukça dikkat çekici. Üç Capital Ship ve bir dolu Skirmisher ile beraber bir gezegeni rahatlıkla ele geçirebiliyorlar. Ayrıca Destructor'ları sayesinde düşman gezegenlerini kısa süre içinde ele geçirilmeye hazır hale getirebiliyorlar. Vasari'nin, Phase Missile teknolojisini kullanan ve düşman gemilerinin kalkanlarını direkt olarak geçebilen bir silah sistemi de bulunuyor.


Gezegenler> Oyunda ele geçirip yerleşim noktası haline getirebileceğiniz altı farklı gezegen ve göktaşı tipi bulunuyor. Terrain gezegenleri her açıdan verimli ve en çok tercih edilen gezegen tipi. Desert, yani çöl gezegenleri, Terrain gezegenlerinden daha az nüfus barındırabiliyor. Buna karşılık bulunduğu alanlar daha fazla metal ve kristal asteroidleri içeriyor. Ayrıca Desert, lojistik yapı sınırları bakımından tüm gezegen tipleri arasında en yüksek değere sahip olan gezegen tipi olarak dikkat çekiyor. Tamamıyla buzlarla kaplı olan İce gezegenleri, çöl gezegenlerinden biraz daha az nüfus barındırabiliyor ve çevrelerinde genelde kristal kaynakları bulunabiliyor. Volkanik gezegenler ise -biraz sıcak olmasından dolayı- en düşük nüfus kapasitesine sahip gezegen tipi ancak çevrelerinde bol miktarda metal kaynakları barındırıyor. Bu dört gezegen tipinin yanında, iki farklı tipte göktaşına da yerleşebilirsiniz. Normal göktaşları, genellikle her türlü gezegen gelişimine en fazla bir puanlık destek veriyor ve çevrelerinde az sayıda kaynak barındırıyor. Dead Asteroid, yani ölü göktaşları ise çevrelerinde ne kaynak barındırıyor, ne de lojistik yapıları destekliyor. Dead Asteroid'ler, sadece o bölgeye savunma hattı çekmek isterseniz işe yarıyor.

Korsanlar> SoaSE'de diğer uygarlıklardan çok korsanlar tarafından rahatsız edileceksiniz. Belirli zamanlarda üzerinize bir filo dolusu gemi yollayan korsanlar, -eğer zamanlamayı tutturursanız- size değil diğer uygarlıklara saldırıyorlar. Bu sistem şöyle işliyor: Korsan ekranında, korsanların bir sonraki saldırılarını ne zaman gerçekleştireceklerini, bu saldırının hangi şiddette olacağını ve korsanların hangi uygarlığın peşinde olduklarını öğrenebilirsiniz. Korsanlar tarafından saldırılmasını istediğiniz uygarlığı seçip bu uygarlığın başına ödül koyarsanız ve bu ödül miktarını -korsan saldırısı başlarsa- sizin başınıza konan miktardan daha yüksek bir seviyede tutmayı başarılırsanız, korsanlar sizden uzak durabiliyorlar. (Bu noktada kesin bilgiler veremiyorum çünkü korsanların ne yapacakları bazen hiç belli olmuyor. Ayrıca yapay zeka, başınıza konan ödülü son saniyede sizin diğer uygarlıklar için belirlediğiniz miktarın üstüne çıkartıp korsanların size saldırımlarına neden olabiliyor.) Neyse ki korsanların yapay zekası pek parlak değil; özellikle, "Hangar Defense" adındaki savunma platformundan havalanan gemilere karşı bir şey yapamıyorlar. Korsanları sağlam bir defans hattıyla rahatlıkla durdurabiliyorsunuz.

Son olarak...> SoaSE, yavaş ilerleyen bir oyun olduğu için başında epeyce

uzun zaman geçireceğinizi bilin ve hiçbir şey için acele etmeyin. Gezegenlerinizde neler yapacağınızı dikkatlice planlayın, boşu boşuna lojistik yapılar dikmeyin ve bir gözünüz her zaman araştırma ağacında olsun. Tüm kaynak planlamasını Capital Ship ve araştırma ağacı üzerine kurarsanız, sırtınız kolay kolay yere gelmez.

İyi korunan bir gezegeni ele geçirmeye çalışırken bunu sadece Capital Ship'lerinize başarmaya sakın çalışmayın. Capital Ship'inize büyük savaşlarda eşlik etmek için hazır olan en az 10 tane savaş gemisi bulundurun. Capital Ship'leri de üçerli veya dörderli gruplar halinde hareket ettirmeniz yararınıza olacaktır. Home Planet'iniz, -yani başkentiniz- eğer geçiş noktasındaysa, onu daha korunaklı bir gezegene taşımaktan çekinmeyin ve bu gezegeni mutlaka savunma taretleri, hangarlar ve çeşitli savaş gemileriyle koruyun. Bu bölgede bir veya iki tane Capital Ship bırakmak da iyi bir strateji olabilir.

Gördüğünüz gibi SoaSE hakkında bahsedilecek çok şey var. Size uzay maceranızda başarılar diler, dördüncü saatinde girdiğim son savaşımın başına dönmek üzere huzurunuzdan ayrılıyorum.  TUNA ŞENTUNA

Oyunu bu kadar yakından takip etmek epeyce eğlenceli fakat birimleri bu kamera açısıyla kontrol etmek imkansız; mouse'un tekeriyle haritayı küçültmenizi tavsiye ediyorum.



Gothic 2

Detaylı ve derin oynanışı ile ilk Gothic, tüm RPG oyuncularının ilgi odağı olmuştu. Bu ay sizlere armağan ettiğimiz Gothic 2, -tıpkı ilk oyun gibi- bir RPG oyununda hayal edebileceğiniz tüm özelliklere sahip olan, derin ve detaylı bir oyun. İşte, hem hikayesi, hem de oynanış sistemi nakış gibi işlenmiş olan Gothic 2 ile ilgili temel bilgiler...

Karakter Yaratmak> Gothic 2'de karakterinizi yaratmak için öncelikle, oyunda ne yapmak istediğinize karar vermeniz gerekiyor. Aşağıda belirtilen özelliklerin seviyelerini artırabilmek için ise savaşarak kendinizi geliştiriniz ve kazanacağınız puanları bu özellikler üzerinde dengeli bir şekilde kullanmanız gerekir. Nasıl bir savaşçı olacağınızı belirlemek için öncelikle ne gibi özelliklere sahip olduğunuza ve bu özelliklerinizi hangi seviyeye kadar yükseltebileceğinize bir göz atalım:

Strength: 100. seviyeye kadar geliştirilme imkanı olan bu özelliği karakterinizin vuruş gücünü belirlemek için kullanabilirsiniz. Strength'ı, savaşarak geliştirirken dışında

potion'lar ve bazı item'ları kullanarak da geliştirebilirsiniz.

Dexterity: Karakterinizin el - göz koordinasyonunu belirleyen bu özelliği de 100. seviyeye kadar eğitimle geliştirebilirsiniz. Yine potion'lar ve bazı nadir bulunan item'lar da bu özelliği artırmak için kullanılabilirler.

Health: Genel sağlık durumu. Bunu özelliği eğitim ile yükseltme şansınız yok. Karakterinizin genel level'ı ile artan bu özelliği yine potion'lar ve item'lar ile artırabilirsiniz.

Mana: Karakterinizin büyü gücünü eğitimle artırabileceğiniz gibi yine bazı potion'ları ve item'ları mana'nızı artırmada kullanabilirsiniz.

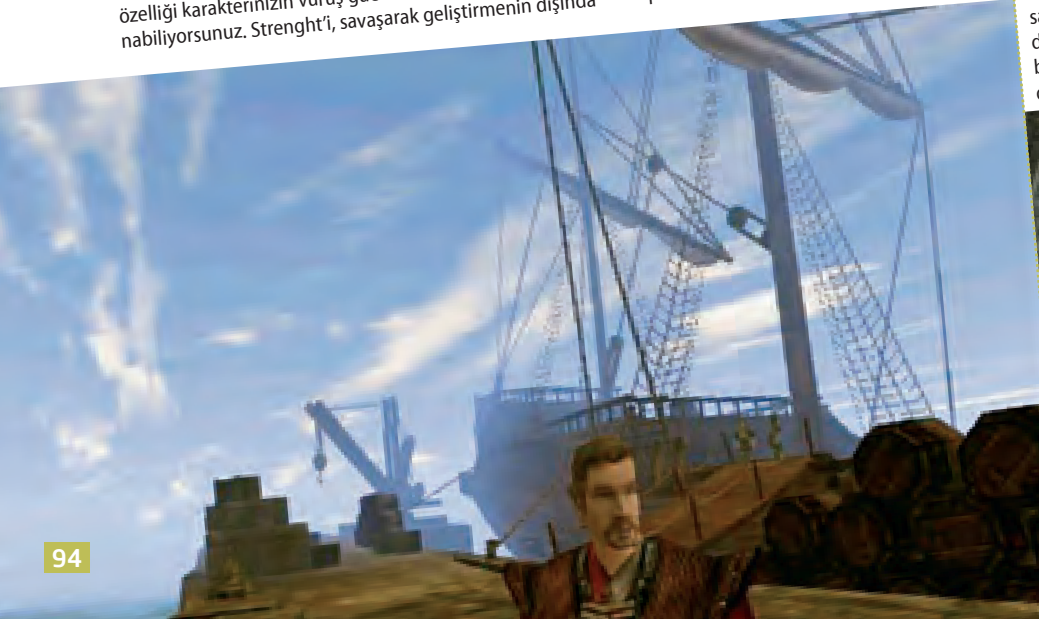
One-Handed Weapons (Tek elle kullanılan silahlar): Bu tür silahları kullanabilme yetinizi 100. seviyeye kadar -eğitimle- artırabilirsiniz.

Two-Handed Weapons (Çift elle kullanılan silahlar): Bu tür silahları kullanabilme yetinizi 100. seviyeye kadar -eğitimle- artırabilirsiniz.

Bow (Ok ve yay): Ok ve yay kullanabilme yetinizi 100. seviyeye kadar -eğitimle- artırabilirsiniz.

Crossbow (Otomatik ok ve yay): Otomatik ok ve yay kullanabilme yetinizi 100. seviyeye kadar -eğitimle- artırabilirsiniz.

Eğer yakın dövüşte etkili olan bir karaktere sahip olmak istiyorsanız strength özelliğinizi, ilgili diğer özelliklerle birlikte artırmak durumundasınız. Örneğin, çift elle kullanılan silahlarda uzmanlaşabilmek için tek elle silah kullanma özelliğinizi de yükseltmek zorundasınız. Yukarıdaki listede bu özelliklerin, çeşitli item'lar kullanarak





da artırabileceğinizi belirtmişim. Alrik's Sword bu item'lara güzel bir örnek; bu kılıcı elinize aldığınız zaman, otomatik olarak tek elle silah kullanma özelliğinin de yükseliyor.

Strength ve yakın silahlarla ilgili özelliklerinizi artırdığınız zaman, critical hit (düşmana normalden daha fazla hasar veren vuruş) yapma şansınız da artıyor. Eğer savaşıkça kazandığınız puanları, yukarıda bahsettiğim özelliklere dengeli bir şekilde dağıtırsanız, normal vuruşlarına en az +100 hasar ekleyen bir karaktere sahip olabilirsiniz.

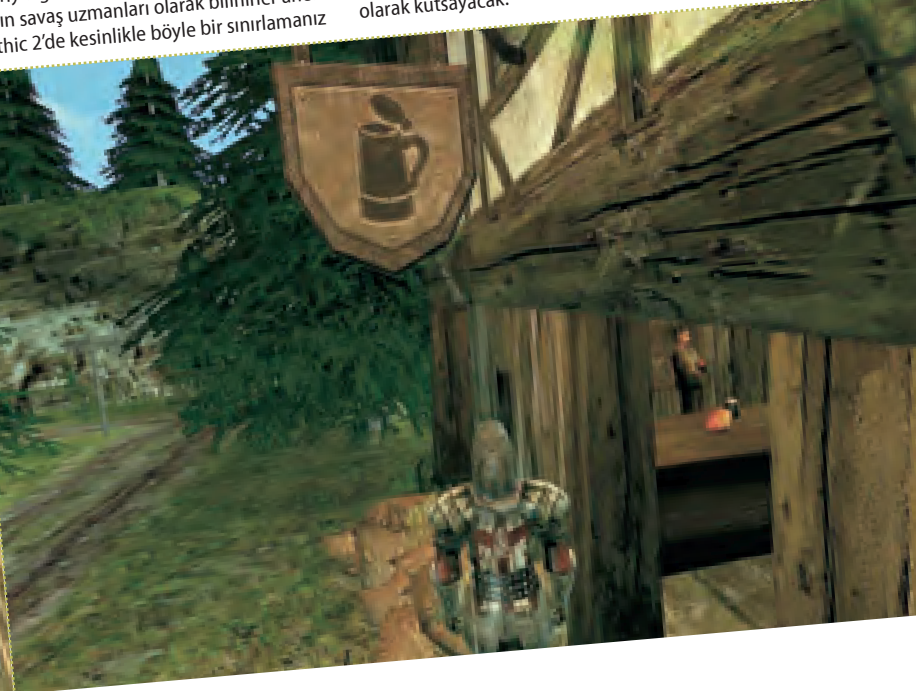
Tek elle kullanılan silahlar daha hızlı olmaları ve kolay kullanımları ile dikkat çekerken, iki elle kullanılanlar ise düşmana daha fazla zarar vermeleriyle öne çıkıyor. Karakterinizi yakın dövüşte ustalaştırdığınız zaman ise bu iki tür silahın sağladıkları avantajların birbirlerinden pek farkı kalmıyor; hem tek elle, hem de çift elle kullanılan silahlar hemen hemen eşit derecede hasar vermeye başlıyor. Oyunu Paladin sınıfı ile oynayacaklara, çift elle kullanılan silahlar üzerine yoğunlaşmalarını öneririm çünkü Paladinler'in, Holy Executioner adlı harika bir çift elle kullanılan özel silahları bulunuyor. (Bu silah, Paladinler'in sahip olduğu tek elle kullanılan özel silahtan çok daha iyi.) Mercenaryler bu noktada istedikleri uzmanlık dalını seçebilirler. Bunun dışında hemen belirmeliyim ki Fire Mageler, en az üçüncü bölümün sonuna kadar büyülerine güvendikleri oranda kılıçlarına da güvenmek durumundalar.

Şayet karakterinizi yakın dövüşte ustalaştırmak yerine uzak mesafeden düşmanlarına karşı etkili saldırılar yapabilmelerini sağlamasaydınız kazandığınız puanları bow ve crossbow yeteneklerine harcamalısınız. Yükseltmeniz gereken özellik ise dexterity olacak zira eğer bu özelliği geliştirmesiniz atış menziliniz oldukça kısa kalacaktır. Bow sınıfına dahil olan silahlar, crossbow sınıfına dahil olanlardan daha seri fakat crossbow'lar düşmana daha çok zarar veriyor. Ayrıca, bow sınıfındaki silahları kullanabilmek, crossbow sınıfındakilerden daha yüksek seviyede dexterity gerektiriyor. Elbette ki ok kullanımında uzmanlaşmak için bu iki silah sınıfının özelliklerini birlikte yükseltmelisiniz.

Not: Fire Mage ile oynayacaklar, mana'ya çok fazla ihtiyaç duyacakları için mana özelliklerini geliştirmeyi unutmamalıdır.

Loncalar> Gothic 2'de üç farklı karakter loncası bulunuyor: Paladin, Mercenary ve Fire Mage. Paladinler güçlü zırhları ve büyüleri ile öne çıkıyorlar. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bulabileceğiniz bazı özel silahlara da sahipler. Güçlü ve dengeli yapılarıyla göze çarpan Paladinler, genellikle yakın savaş uzmanları olarak bilinirler ancak Gothic 2'de kesinlikle böyle bir sınırlamanız

yok. Bir diğer deyişle okçu ya da büyücü bir Paladin de olabilirsiniz. Üçüncü bölümün sonuna kadar elinize herhangi bir saldırı büyüü geçmemesine rağmen, Paladin rune'leri oldukça güçlü büyüler yapmaya olanak tanıyor ve bu büyüler size çok az miktarda mana harcatıyor. Ne var ki yakın savaş dışındaki herhangi bir sınıfta yer almak, Paladin sınıfının özel yeteneklerinden mahrum kalmak anlamına geliyor. Paladinler'e katılmak için temiz bir yurttaş olarak kumandan Andre ile konuşup, adınızı yazdırmalısınız. Bu sayede, bir adet Militia zırhına sahip olacaksınız. Oyunun üçüncü bölümünde Bennet'i hapisten kurtardığınız anda Lord Hagen sizi Paladin olarak kutsayacak.





➤ Mercenaryler, Paladinler'e göre daha hafif zırhlara sahipler ancak silahlar bu sınıf için çok daha ucuza geliyor zira Mercenary'ler en iyi yakın savaş silahlarını kendileri yapıyorlar. Ancak, Mercenary olarak oynarsanız zırh ve ekipman almak için büyük paralar harcamak durumunda kalacağınızı göz önünde bulundurun. Bu nedenle, bu karakter sınıfı ile oynayacaklara en büyük tavsiyem, hiçbir para kazanma fırsatını kaçırmamaları ve avcılık yeteneklerini mümkün olduğunca geliştirmeleri. Mercenaryler'e katılmak için öncelikle Onar'ın çiftliğine gidip, Lee ile konuşmalı ve Torlof'un size verdiği görevleri yerine getirmelisiniz. Ardından, yaptığınız işler ile Mercenaryler'i aralarına katılacak nitelikte olduğunuzu ikna etmelisiniz. Son olarak, tekrar Lee ile konuştuktan sonra Mercenaryler'in arasına kabul edileceksiniz. Bir Mercenary olarak hem avcılık, hem de demirciliği öğrenmelisiniz. Bu iki özelliği geliştirdiğiniz zaman kendi silahınızı yapma şansına erişeceksiniz.

Fire Mageler'e gelince... Bu grup çatışmalar sırasında geride durup düşmanı toza çeviren büyücüler olarak göze çarpıyor. Fire Mage ile oynarken, korunaklı bir pozisyon alarak en usta okçuların bile icabına bakabilirsiniz. Bu karakter sınıfına dahil olan oyuncular summoning büyülerini dışında, dönüşüm ve iyileştirme büyülerini de öğrenebiliyorlar. Gothic serisine yeni başlayanlar için bu karakter sınıfını pek öneremeyeceğim ama oyunu bir Fire Mage olarak oynamak gerçekten çok eğlenceli. Kullandığınız zırhlar diğer sınıflara göre çok daha hafif ve daha az koruma sağlayan zırhlar olacak ancak bir Fire Mage ile kalabalık bir Ork grubuna dalmayacağımıza göre bu, çok önemli bir eksiklik değil. Ayrıca, Fire Mageler'in savaş yeteneklerini geliştirmek diğer sınıflara göre biraz daha pahalıya geliyor. Fire Mageler'e katılmak için öncelikle, Mageler'in bulunduğu manastıra gidip, "kabul"ün (admission'ın) nereden olduğunu sormanız gerekiyor. Mageler'in arasına katılabilmek için loncaya 1000 altınlık ve bir koyunluk bağışta bulunmak durumundasınız.

Savaş tüyoları > Gothic 2'de kılıç savaşları ilk zamanlarda biraz zor gelebilir size. Öncelikle, bazı numaraları öğrenmeniz gerek; mesela, bir düşmana kilitlenip (lock-on) savaşmak işinizi epeyce kolaylaştıracaktır. Düşmana önden saldırabileceğiniz gibi, yanlara strateji atarak da savaşılabiliyorsunuz. Her iki durumda da düşmana kilitlenmek vurduğunuzun isabet oranını artıracaktır. Önden saldırmak, ortaya oldukça güçlü vurular çıkaracaktır. Düşmana yanlardan girişmek ise rakibinizi savunmasız yakalamak için ideal. Trolller'le ve ejderhalarla savaşırken ise koşarak dalmak (running slash) oldukça işe yarayacaktır. Menzilli ve büyü savaşları ise prensip olarak birbirlerine çok benziyor; ikisinde de sadece tek bir saldırı moduna sahipsiniz. Burada başarılı olmanın ise iki anahtarı var: İyi pozisyon almak ve her zaman kaçabilecek durumda olmak.

Hayvanların ve silahlı yaratıkların saldırılarına karşı blok özelliğini kullanmıyorsunuz. Bunun dışında kalan tüm düşmanlarınıza karşı kendinizi blok ile savunabiliyorsunuz. Düşük seviyelerde oynarken kendinizi gerçekten iyi savunmalısınız. Karakterinizi geliştirdikçe daha çok saldırılarına odaklanmak isteyeceksiniz. Zaten yüksek seviyedeki düşmanların silahları öylesine güçlü ki bazılarını blok etmek bile yeterli olmuyor.

Düşmanların gruplar halinde saldırması,

TUNA'DAN TAVSİYELER

Uslanmaz bir Gothic hastası olan Tuna insanı da bu rehberde katkıda bulunmak istedi ve burnuma bu kutuyu dayadı:

1. Oyunun başında ya Mercenary, ya Paladin ya da Fire Mage olma yolunda ilerleyeceksiniz. Hangi loncaya seçeceğinizi oyuna başlamadan önce mutlaka karar verin zira bir yolu seçtikten sonra geri dönüşünüz olmayacak.
2. İlerleyen zamanlarda yan iş olarak mutlaka Alchemist'lik yapın ve Alchemistler'le çalışın. Stat'lerinize kalıcı artılar getiren Elixir'leri ancak bu sayede üretebilirsiniz.
3. Ortalıkta bulacağınız Dragonroot, Snapperweed ve özellikle King's Sorrel bitkilerini sakın çarçur etmeyin. Çünkü onlar, mükemmel Elixir'ler yapmak için size yardımcı olacak önemli maddeler.
4. Fire Mage olma yolunda ilerlediyseniz, altıncı büyü seviyesinde Wave of Death büyüünüzü mutlaka alın zira bu büyü sayesinde, büyüünüzün menzili içerisinde ne kadar düşman varsa tek seferde hepsini indirebiliyorsunuz. Yalnız bu büyüü Khorinis içerisinde, Merchant's Square'de asla kullanmayın. Şayet kullanırsanız oyunun kilitlendiğine tanık olacaksınız.
5. Fire Mage'inize hangi büyülerin faydalı olacağını bilemiyorsanız, (Büyü yaratmak için gereken rune'lar oldukça sınırlı.) Large Fireball, Ice Block, Wave of Death, Heal Light Wounds ve Fireball büyülerini ile tüm oyunu götürebileceğinizi belirttim.
6. Mercenary Camp'te duran Cipher, ejderha avına gitmeden önce ona tüm eşyalarınızı satın. Ardından onu düelloya davet edin ve bir güzel yenin. Yendikten sonra, eşyalarınızı ondan geri alabilir ve bunu sürekli tekrarlayarak sonsuz paraya ulaşabilirsiniz.

oyunun başlarında size ter döktürebilir. İşinizi kolaylaştırmak için ilk olarak gruptan ayrı takılan düşmanları tespit etmeli ve önce onlara saldırmalısınız. Tek başına takılan bu düşmanlara sinsice yaklaşmalı ve onların diğer düşmanları alarma geçirmesine izin vermemelisiniz. Düşmanlarınız silahlarını çektiği ya da birbirlerini uyarmak için bağırma başladığı anda, üzerine akın akın düşman yağacaktır. Eğer durum kötüye giderse geri çekilin ve bağırma kesmelerini bekleyin. Eğer yanlışlıkla bu düşman gruplarını peşinize takacak olursanız ise izinli kaybettirene dek onlardan kaçın. Bazı düşman gruplarının sürekli bağlantı halinde olduklarını hatırlatmak isterim; içlerinden sadece birini bile peşinize takacak olursanız, bağlantıda olduğu elemanların hepsi sizin peşinize düşer. Kısacası, hem düşmanlarla aranızda bırakacağınız mesafe, hem de onlara yaklaşırken temkinli olmak Gothic 2'de başarıya ulaşmak için iki anahtar öge durumunda. 🎮

FURKAN FARUK AKINCI





Resident Evil 3: Nemesis

Gerek senaryosu, gerekse muhteşem oyun yapısı ile oyunseverlerin gönlünde taht kurmuş olan Resident Evil serisinin, bu ay sizlere hediye ettiğimiz üçüncü oyunuyla Raccoon City'ye geri dönüyoruz. Ancak, bu defa işimiz epey zor.

Raccoon City'ye hoş geldiniz > Resident Evil 3 (RE3) sürprizlerle dolu bir oyun. Mesela, eğer elinizdeki cephaneyi dikkatli bir şekilde kullanmazsanız kolaylıkla cephanesiz kalabilir ve doğal olarak zombilere yem olabilirsiniz. Dikkatinizi yoğunlaştırmanız gereken tek şey cephaneniz değil elbette ki; bir gözünüz de hep karakterinizin sağlık durumunda olmalı. Oyunu savruk oynamanın bir diğer bedeli de oyunda tıkanmak; ipuçlarını çok dikkatli bir şekilde izlemeli ve hangi nesnenin nerede kullanılacağına odaklanmalısınız.

Şimdi oyunun zorluk seviyelerine bir bakalım:
Easy (Kolay): Bu zorluk seviyesinde cephane ve sağlık için gereken nesnelere bolca ulaşabilirsiniz. Zombiler de nispeten güçsüz olacak. Ayrıca, bu zorluk seviyesinde sınırsız save hakkına da sahipsiniz. Resident Evil serisine yabancı olanlar ve oyunu sadece hikayesi için oynayacak olanlara tavsiyem, easy zorluk seviyesinde oynamaları.
Hard (Zor): Zombileri ve özellikle Nemesis'i öldürmek hard zorluk seviyesinde, easy'ye göre çok daha zor olacak. Nemesis bu modda karşınıza daha sık çıkacak. Ne var ki Nemesis'i her indirdiğinizde, özel bir item'a sahip olacaksınız.

Gelelim Jill'in sağlık durumuna... Karakterinizin sağlık durumunun nasıl olduğunu aşağıdaki ibareler sayesinde anlayabilirsiniz:

FINE (Sağlık durumu iyi): Gösterge yeşil; karakterin sağlığı iyi durumda.

CAUTION (Hafif yaralı): Gösterge sarı; karakter hafif yaralı durumda.

CAUTION (Ağır yaralı): Gösterge turuncu; karakter ağır yaralı durumda.

DANGER (Ölmek üzere): Gösterge kırmızı; karakter ölmek üzere. Karakterinizi iyileştirmek için kullanabileceğiniz item'lar ise şu şekilde:

FIRST AID SPRAY (İlk yardım spreyi): Karakteri tamamen iyileştirir.

GREEN HERB (Yeşil bitki): Karakteri bir birim iyileştirir.

2 X GREEN HERB KARIŞIMI: Karakteri iki birim iyileştirir.

3 X GREEN HERB KARIŞIMI: Karakteri üç birim iyileştirir.

RED HERB (Kırmızı bitki): Tek başına etkisizdir.

GREEN HERB + RED HERB KARIŞIMI: Karakteri tamamen iyileştirir.

BLUE HERB (Mavi bitki): Zehirlenmeyi tedavi eder.

GREEN HERB + BLUE HERB KARIŞIMI: Zehirlenmeyi tedavi eder ve karakteri iki birim iyileştirir.

GREEN HERB + BLUE HERB + RED HERB: Zehirlenmeyi tedavi eder ve karakteri tamamen iyileştirir.

Hayatta kalmak için tavsiyeler > Sadece ihtiyacınız olduğunda oyunu save edin. Ink ribbon'lar oldukça sınırlı sayıda bulunuyor; eğer elinizdeki ink ribbon biterse başınız belada demektir. Diğer taraftan cephanenizi de dikkatli kullanmanızı öneririm. Düşmanları bayıltma şansınız varsa kesinlikle kurşun harcamayın.

Mutlaka hangi düşmana hangi cephane tipinin daha etkili olduğunu tespit edin ve düşmanlara karşı bu cephaneleri kullanın. (Örneğin, bitkilere karşı en etkili silah alev silahı.) Ayrıca, cephaneden tasarruf etmenin bir diğer etkili yolu da düşmanlarla savaşmaktan kaçınmaktır; şayet düşmanlardan kaçma şansınız varsa mutlaka kaçın. Yine eğer imkanınız varsa düşmanları yaklaştıkları zaman vurmaya çalışın; bu sayede onları kafadan vurma şansınız yükselecektir. Savaşırken uygulayabileceğiniz bir diğer etkili taktik de birden fazla düşmanı hizalamaktır; bu şekilde birçok düşmanı aynı anda öldürebilirsiniz. Bir boss ile dövüşmedikçe sağlığınıza tamamen iyileştiren etkili item'ları kullanmamanızı öneririm. Bu item'ları sadece sağlık durumunuz DANGER'da iken kullanın ve mutlaka daha sonra kullanmak için sağlık item'ı biriktirin. Son olarak, her yeri dikkatlice araştırın; böylelikle oyunun hiçbir bölümünde tıkanıp kalmazsınız. TUNA ŞENTUNA

KONTROLLER

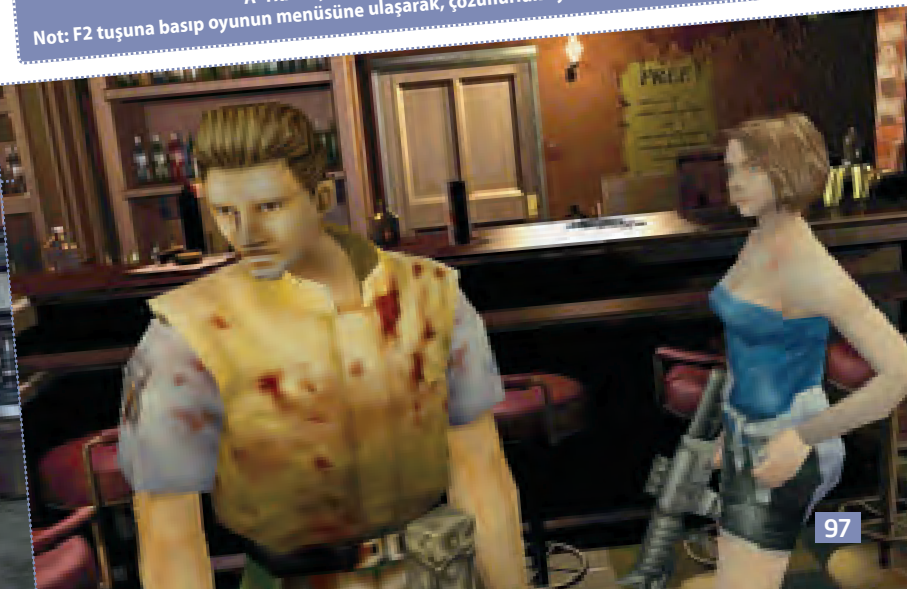
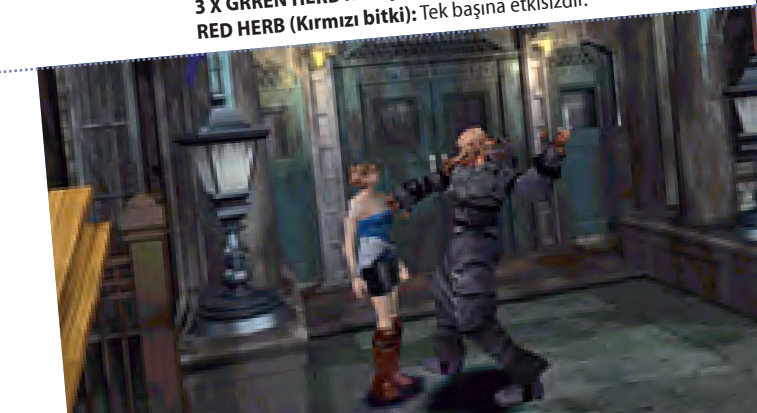
Oyunun kontrol şemasına bir göz atalım:

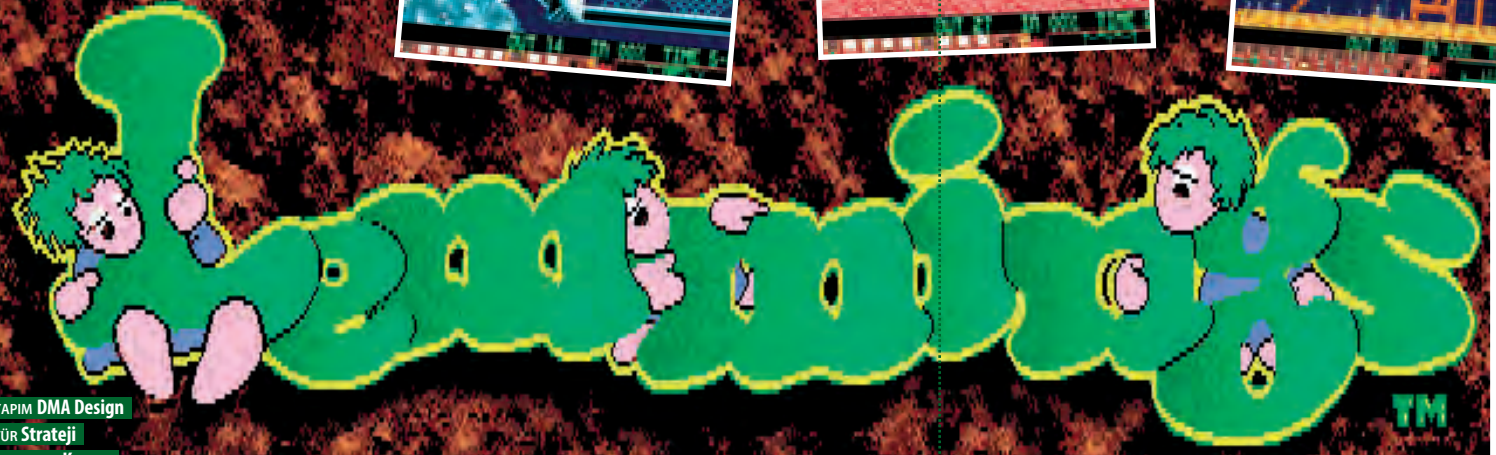
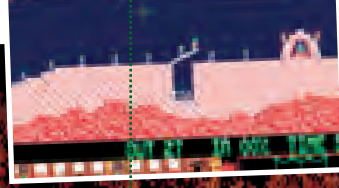
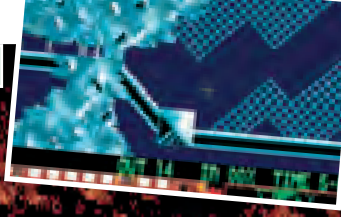
NUM PAD
 8 - İleri
 2 - Geri
 4 - Sol
 6 - Sağ

KLAVYE

X - Silahı düşmana doğrultur
 C - Aksiyon tuşu; kapıları açar, nesnelere alır, silah çekili durumda iken silahı ateşler
 V - Koşma tuşu
 Z - Inventory'yi açar
 CTRL - Options menüsünü açar
 A - Haritayı açar

Not: F2 tuşuna basıp oyunun menüsüne ulaşarak, çözünürlük ayarlarını yapabilirsiniz.





YAPIM DMA Design

TÜR Strateji

PLATFORM Karma

ÇIKIŞ TARİHİ 1991



Lemmings

Bir yiğın uykusuz ve gamsız tip, paytak adımlarla ilerliyor. Bir adım sonrasının uçurumun kenarı ya da okyanusun dibini olması umurlarında değil; sadece yürüyorlar. Kanaldan düşer düşmez başladıkları yürüyüş hiç bitmiyor. İki engel arasında sonsuza dek gidip gelmek onları üşendirmiyor. Tonlarca "lemming", gamsızlığın dibine vurmuş, yürürken onları sağ salim çıkışa ulaştırmak ise size düşüyor.

Şehirlerarası bir otobüs yolculuğu sırasında bir gece molası verildiğini; yolcuların, gecenin bir köründe, bilmem ne yolunun üzerindeki bir dinlenme tesisinde indiğini düşünün. (Siz de onlardan biriydiniz, muhtemelen.) Şişmiş ayaklarla paytak paytak yürüyen, gözleri yarı açık, soğuk yüzünden mutsuz olan, uyuşuk ve dalgınlıktan sürekli olarak sağa - sola çarpan, uykusuz yolcuları hayal edin. (Siz de çarptınız, biliyorum. Zaten ben de çarptım.) Şimdi de dinlenme tesisinin yerine engellerle dolu olan bir alan koyun. Uykusuz ve dalgın yolcuları tırmandırarak, paraşütle indirerek ve merdivenler inşa ettirip tüneller kazdırarak çıkışa ulaştırmaya çalıştığınızı varsayın. Artık Lemmings'in işleyişine dair net bir fikre sahipsiniz.

Lemmings, -pek çok klasik oyun gibi- basit fikirlerin, yaratıcı yaklaşımlarla eğlenceli yapımlara dönüşebileceğinin bir kanıtı adeta.

Şimdilerin meşhur RockStar North'u, o zamanlar "DMA Design" adında, mini mini bir oyun firmasıdır. Ekip, Walker isminde bir Amiga oyununun üzerinde çalışmaktadır. Grafiker Scott Johnson, Walker'ı (bir robot) durdurmaları için minik adamlar hazırlar. Mike Dailly ise 16'ya 16 piksellik adamları, 8'e 8 modellemeyi dener. Öğle yemeği molasında iş, iyiden iyiye geyiğe sarar; Mike çeşitli yollarla telef olan ve hiç durmaksızın yürüyen bir dizi minik adam tasarlar. Derken Gary Timmons da (Kendisi animasyonları yapacaktır.) işe el atar ve lemming tasarımı gelişir. İlk seslendir-

meleri Scott Johnson'un annesi yapar. Russell Kay ise bir kahkaha atarak vizyonunu ortaya koyar: "Burada bir oyun var!"

Ekip, Dave Jones'la çalışarak çeşitli platformlar için demo'lar hazırlar ve zamanın efsane grafik yazılımı Deluxe Paint ile görsel öğeler üzerinde çalışmaya başlar. Ardından ekipteki herkes oturup bölümleri yazmaya koyulur. Tasarladıkları bölümleri birbirlerine gösterir ve "Bunu geç bakalım" derler. İş hırsla biner ve tüm bölümler yüksek zorluk seviyelerine ulaşır. Bunun üzerine ekip, birkaç tane de basit bölüm tasarlama ihtiyacı duyar. Lemmings, 1991 yılında, Psygnosis tarafından Amiga için yayınlanır ve büyük bir başarı elde eder. Oyunun 30 küsur port'u yapılır. Sonraları Mile Dailly, "Bugün pek çok oyunun tutmaması bu yüzdendir" diyecektir; "Kademeli zorluk seviyesi" kullanılmıyordur. Bence Lemmings'in başarılı olmasının önemli nedenlerinden biri bu."

Lemmings, son olarak PSP için yeniden tasarlandı. PC sahipleri de oyunun DHTML versiyonunu www.elizium.nu/scripts/lemmings adresinden deneyebilirler. Lemmings'in bir parçası olmak istemeyenler ise kendilerine birer otobüs bileti alabilirler. 🚗

GERÇEK LEMMING'LER



Fotoğrafta gördüğünüz bu minik ve sevimli kemirgen, bir lemming. "Kuzey faresi" olarak bilinen lemming'lerin boyları 7 ila 15 cm arasında değişir; kahverengi kürkleri vardır. Bir alt türün kürkü, kışın beyaz renk alır. Kutup yakınların-

da ve Kuzey Amerika'da yaşar.

Bu sevimli yaratıklar hakkında, 1958 yılında, Disney tarafından White Wilderness (Beyaz Vahşi Doğa) isimli bir belgesel çekilmiştir. Belgeselin savına göre lemming popülasyonunun sebebi, lemming'lerin topluca göç edip sürü psikolojisi ile topluca denize atlamasıydı. Belgesel, lemming'lerin doğal ortamlarından uzakta, kurgulanmış sahnelerden oluşuyordu. Toplu intiharı tasvir etmek üzere bir sürü zavallı hayvan, bir uçuruma doğru yönlendirilmişti. Bu sahne, lemming'lerin "intihara meyilli sürüngenler" olarak ünlenmesine yol açtı.

görünen ama aslında karmaşık olan bir işti. Küçük dostlarımız amaçsızca yürürlerken, sahip oldukları yetenekleri kullanarak onları en az kayıpla çıkışa ulaştırmaya çalışıyorduk. Bazen yol açmak için bir lemming'i patlatmak; bazense bir doğrultuda yol alan lemming'lerin yönlerini değiştirmek için sıranın başındaki lemming'i bir engel olarak kullanmak gerekiyordu. Bölüm tasarımları gerçekten de akıllıcaydı; önce çıkışa nasıl ulaşacağımızı düşünüyor, sonra da mümkün olduğu kadar fazla sayıda lemming'i kurtarmanın yollarını arıyorduk. O sırada yapımcılar, devam oyunları için birbirlerinden renkli bölümler tasarlamak için uğraşıyorlardı. Mike Dailly'nin kendisinin tasarladığı bir bölümü geçememesi ufak çapta bir karmaşaya neden olacaktı; Mike, ufak boşluklarla yan yana duran "5" rakamlarından oluşan bir bölüm tasarlar ama gerekli sayıda lemming'i bir türlü kurtaramaz. Yüzde 66'da kalır ve bölümü, bu sayıdan esinlenerek yeniden tasarlar. Bölüm, yan yana duran üç "6" rakamından meydana gelmektedir: 666! Bir kısım insan çıkıp -ciddi ciddi- yapımcıların, şeytanı övdüklerini iddia eder. Dailly ise bunu "lemming'leri cehennemden kurtarmak" olarak yorumluyordu.

Lemmings, son olarak PSP için yeniden tasarlandı. PC sahipleri de oyunun DHTML versiyonunu www.elizium.nu/scripts/lemmings adresinden deneyebilirler. Lemmings'in bir parçası olmak istemeyenler ise kendilerine birer otobüs bileti alabilirler. 🚗



ÇATIDAKİ GEVENDELER

Benimsedikleri müzikal anlayış nedeniyle belki hiçbir zaman büyük ticari başarılar kazanamayacak ama bu, onlar için önemli değil. Gerçek müziğe / sanata ihanet etmeyen bir emprovize müzik topluluğu, Gevende.



➔ **Doruk Akyıldız: Grup elemanlarının, Gevende kurulmadan önceki müzikal geçmişlerini ve topluluğun bir araya geliş sürecini öğrenebilir miyiz?**

Biz yaptığımız müziği adlandıramıyoruz fakat insanlar illa ki bir başlık duymak istiyorlar tür konusunda

Ömer Öztüyen: Müziğe en erken başlayan benim, grup elemanları arasında. Dokuz yaşımdaydım; konservatuar sınavına girdim ve sınavı kazandım. Ardından, -uzatmaları da sayarsak- 17,5 yıl konservatuar eğitimime devam ettim; klasik müzik eğitimime... Bu süreç içerisinde üniversiteye hazırlanırken, Ahmet'le tanıştık ve "grup kurma" projesi hayata geçti. **Gökçe Gürçay:** 15 yaşımdayken davul çalmaya başladım. O dönemlerde Bursa'daydım. Uzun bir süre, Bursa'da, birçok beste grubuyla çalıştım. Daha sonraki yıllarda, Eskişehir'e üniversite eğitimi için geçiş yaptım. Orada da bir sürü müzik grubuyla -tabiri caizse- içli dışlı olduktan sonra, Gevende ile yolum keşişti. Ve o günden bugüne, birlikte çalışmaya devam ediyoruz. **Okan Kaya:** Ankaralı'yım. Çocukluk yıllarım; Kültür Bakanlığı Korosu, TRT Halk Dansları Topluluğu, Ankara Radyosu gibi önemli kurumların bünyelerinde geçti. Ardından yine Ankara'da, hardcore ve deathcore gruplarıyla gitar çalmaya başladım. Daha sonra bass gitara geçiş yaptım. Nihayetinde ise Eskişehir'de opera bölümünü kazandım. Orada Gevende ile tanıştım ve bugüne birlikte geldik. **Ahmet K. Bilgiç:** İlk Back to the Future'daki Michael J. Fox'un, Chuck Berry'nin Johnny Be Good şarkısını çaldığı bir sahne vardır; işte o sahneden etkilenip ortaokul yıllarında müziğe başladım. Sonrasında, üniversite için

Eskişehir'e geçiş yaptım. Osmangazi Üniversitesi'nde işletme okudum. Hepimiz Eskişehir'de eğitim gördüğümüz için tanışmamış kolay oldu ve aynı evde müzik yapmaya başladık. Eskişehir'deki

2003 yılında açılan-ne var ki geçen hafta kapanan- Carpe Diem adlı barda, senelerce "jam session" geceleri yaptık. Daha sonrasında ise İstanbul'a geldik ve 2006 yılında da albümü çıkarttık.

DA: Müziğiniz emprovizasyonla ortaya çıkıyor ve şekilleniyor. Canlı performanslarınızda, belirli birkaç partiyonun dışında, planlı ve programlı bir müzikal yapıdan söz etmek -doğal olarak- mümkün değil. Neredeyse enstrümanlardan çıkan her ses spontane, buna vokal de dahil. Sahnede canlı çalarken, bu sizin için bir risk oluşturuyor mu? Hiç "Bugün çok kötü çalıyoruz" düşüncesine kapıldığınız oldu mu?

ÖÖ: Bu, o gün canlı çalarken tercih ettiğimiz sound'a göre değişkenlik gösteriyor. Ayrıca, birbirimizin enstrümanlarından çıkan sesleri tam olarak duyabilmek -belirli bir düzene göre çalmadığımızdan- bizim için çok önemli. Canlı performanslarımızda, birbirimizi ne kadar iyi duyarsak ve müziğe ne kadar konsantre olabilirsek, emprovizasyonlarımız da o denli tatminkar ve etkileyici oluyor.

OK: Planlı bir müzik yaptığında ortaya çıkacak sonuç, üç aşağı beş yukarı bellidir. Müzisyenin ruh hali de önemlidir fakat sabit olarak kullanılan belli başlı köşelerden söz edilebilir. Ama emprovizasyon yaparken, her gün aynı dirilikte olamıyorsun. Dolayısıyla ortaya çıkan sonuç değişkenlik gösteriyor.

Bizim müziğimizin bütünü doğaçlamaya dayalı değil aslında; belirlenmiş / planlanmış bölümler de mevcut eserlerimizde. Müziğimizin emprovize kısımlarına gelirse bu konuda şunu söyleyebilirim ki müzisyen olarak algıları devamlı açık tutmak gerekiyor. Çaldığımız enstrümandan çıkan ses dışındaki sesleri hemen algılayıp, armonik yapının sağlam bir çatısı olabilmesi için gerekenleri spontane bir şekilde yapabilmek lazım. Bunlar başarılı olduğunda ortaya çıkan müzik daha samimi oluyor. Taşdığı riskler bir yana, Emprovize müziğin en güzel yanı, içtenliği en iyi şekilde yansıtıyor olması zaten.

DA: Şarkılarınızın sözleri öyle sanyorum ki hiçbir dilde değil. Daha doğrusu armonik yapının sizleri götürdüğü yolda spontane ortaya çıkmış seslerden ibaret... Biraz bu konudan bahsedebilir miyiz?

olabilir. İzafi bir durum bu aslında. Dinleyicinin algıladığı anlam, gerçek anlam oluyor bir bakıma. Yinelemek istiyoruz; sözlerin dilbilimsel bir anlamı olamaması, hiçbir anlam taşımadığı manasına gelmiyor. Öte yandan, Türkçe gerçekten çok zor bir dil. Bu dilin hakkını vermeden, söz yazmak istemiyoruz açıkçası.

DA: Yaptığınız müzik "psychedelic folk" olarak isimlendiriliyor. Siz bu adlandırmaya katılıyor musunuz? Bence bu tip bir isimlendirme, sizin gibi müzikal anlamda sınırları ve kuralları olmayan bir müzik topluluğunu ilerleyen yıllarda olumsuz yönde etkileyebilir. Şizler bu konuda ne düşünüyorsunuz?

OK: Aslına bakarsanız, bizler yaptığımız müziği isimlendirmiyoruz. İlk çıkış yaptığımız dönemlerde, insanlar yanımıza gelip "Müziğinizin türü nedir?" sorusunu sıkça soruyorlardı. Dinleyicilerde



ve genei

olarak müzik çevrelerinde, bir "isimlendirme refleksi"nden söz edilebilir. Biz yaptığımız müziği adlandıramıyoruz fakat insanlar illa ki bir başlık duymak istiyorlar tür konusunda. Bizi dinleyen Belçikalı bir müzikolog, (aynı zamanda radyo programcısı) "Siz psychedelic folk yapıyorsunuz" dedi. Biz de artık bu soruları, psychedelic folk yaptığımızı

AB: Evet, vokallerin dilbilimsel olarak herhangi bir anlamı yok. Ancak bu vokallerin, hiçbir anlam taşımadığı anlamına gelmiyor. İnanıyoruz ki o sesler bütünü, insanlara birtakım kavramları hatırlatıyor. Kimine sevgilisini, kimine 17 Ağustos depremini, kimine başka bir anısını veya olayı anımsatıyor, çağırıştırıyor

söyleyerek -bir anlamda- geçiştirme yolunu tercih etmeye başladık.
AB: Günümüz piyasasında bizimle aynı sound'da müzik yapan pek grup yok zaten.

DA: İlk albümünüz olan Ev, yaklaşık 1,5 yıl önce dinleyicilerin beğenisine sunuldu. Albümü bandrollü olarak piyasaya sürmek için bir müzik firması bulmanız, icra ettiğiniz müziğin ticari kaygılar güdülmeden yapılmasından dolayı eminim hiç kolay olmamıştır. Bu süreci bizimle kısaca paylaşır mısınız?

OK: Müzik firmalarıyla yaptığımız verimsiz görüşmeler sonucunda, "Yetti artık! Albüm çıkartmıyoruz!" dedüğümüz bir anda, şu anki prodüktörümüz Sinan çıkageldi. Bir konserimizde, aynı filmlerde olduğu gibi bize kartvizitini uzatarak, "Hayatımda ilk defa bu şekilde teklifte bulunacağım fakat ortaya çıkacak sonucun iyi olacağını düşünüyorum. Size albüm yapmak istiyorum" dedi. Bize sahnede eşlik eden perküsyoncu bir İzzet Ağabey'imiz vardı. Sinan'ı o gece oraya çağırın oymuş. Nihayetinde, 2006 yılında albümü çıkarttık. Bunun öncesinde Ahmet, aklınıza gelebilecek her müzik firmasıyla görüştü. Ağız birliği etmişçesine tüm firmalardan verilen cevap şu oldu: "Bu albüm satmaz". Hatta müziğin sanat yönüne değer veren firmalar bile aynı cevabı verdi bize; biz de epey şaşırдық.

DA: Albümdeki şarkılardan ilk video klip, Nayu isimli şarkınıza ait. Bu animasyon video, yurt içindeki ve yurt dışındaki birçok film

memnuniyetle kabul ettik bu teklifi. Onu bu konuda tamamıyla özgür bırakıp ne istiyorsa onu yapması ve şarkı ona ne hissettiriyorsa ortaya bu hisleri yansıtabilecek bir iş çıkarması konusunda teşvik ettik. Birkaç küçük fikir alışverişinden sonra, Denizcan, Burcu Öğüt'le birlikte Nayu'nun videosunu tamamladı. Ancak, videonun, yaptığımız müziğin türü nedeniyle ulusal yayın yapan müzik kanallarında sıkça dönmeyeceğinin farkındaydık. Videonun animasyon olmasının şöyle bir yararı oldu: Deniz, devamlı olarak festivallere başvuran bir yönetmen olduğu için birçok önemli festivalde Nayu'nun videosu yer aldı. Mesela, Çek Cumhuriyeti'nde düzenlenen Uluslararası Zlin Film Fest'de ödül aldı, Altın Koza Film Festivali'nde gösterildi. Bizim asıl amacımız şarkıya video çekmek değil, müzik ile videoyu birleştirip ortaya üçüncü bir sanat değeri çıkarabilmektir. Sonuç olarak, bu amacımıza ulaştığımız kanaatindeyim.

DA: Dünyanın çatısına kadar uzanan bir yolculuk: "Çatıdaki Gevende" Projesi... İstanbul'dan başlayıp Nepal'de son bulan bu "aykırı" turnenizin hikayesini ve bu seyahat sırasında yaşadıklarınızı bizlere anlatır mısınız?

GG: Eskişehir'de yıllarca çalıştığımız mekan olan Cape Diem'in terasında oturmuş sohbet ederken, hep birlikte seyahat etmeye karar verdik. Fakat okullarımız elimizi kolumuzu bağlıyordu. Ardından yaz sonu, okullar bitince, bu seyahati gerçekleştirmek için bir rota

planlı bir proje kapsamında hayata geçirmeye karar verdik. Carpe Diem'in sponsorluğunda, Kıvılcım Müzik'in ekipman desteğiyle yola çıktık; yanımızda ses ve görüntü kayıt cihazlarıyla... Eskişehir'den trenle atladık; ilk durağı İran olan, Hindistan ve Nepal'de son bulan, müzik yapmaya çalıştığımız ve müzisyenlerle bulduğumuz, 12000 km'lik bir yol macerasıydı. Çekilen görüntüler, kurguları tamamlandıktan sonra en kısa sürede bizi sevenler tarafından izlenebilecek.

DA: Peki... İkinci klip?

AB: İkinci videoyu Çelik-çomak adlı şarkıya çektik. 14 - 15 Şubat gibi post-production'ı bitmiş olacak videonun. Yakın bir tarihte de gösterime girecek.

OK: Çelik-çomak'ın videosu, Tolga Karaçelik tarafından HD kamerayla, Sulukule'de çekildi. Masrafları kendimiz karşıladık.

DA: Peki ya oyun dünyası? PC'de oyun oynuyor musunuz? Yoksa daha çok konsolları mı tercih ediyorsunuz?

ÖÖ: Ben PC'ciyim. Konsolların kontrollerine ısınmadım bir türlü.

AB: Bende Xbox 360 var.

OK: PlayStation 2'de oyun oynuyorum.

GG: Oyunlarla çok fazla ilgilenmiyorum. En son FIFA 98'de kaldım. (gülüşmeler)

DA: C64, Amiga 500, PC, PlayStation, Xbox ayrımı yapmaksızın; tüm

Amiga 500 olurdu; saatlerce oyun oynardık.

AB: Kafa ayarı vardı. Ben C64'de kafa ayarı yaparken, annem anlamsız gözlerle bir ekrana, bir de bana bakardı; gerçekten komik bir durumdu zira, Kafa ayarı yapmış olanlar bilir. Bir de Commodore 64'de, şu anda adı aklıma gelmeyen bir oyun için, "Kaseti ileri sarınca sonraki bölümleri gösteriyor" şeklinde bir dedikodu yayılmıştı. Ben de bir bölümde tikanınca bu sistemi çok büyük bir hevesle denemiştim. (kahkahalar) Sonuç hayal kırıklığı olmuştu tabii ki.

ÖÖ: Ben de halen Spectrum kasetleri duruyor.

DA: PES serisi hakkında ne düşünüyorsunuz? Aranızdaki en iyi oyuncu kim? PES 2008 birçok oyuncuyu hayal kırıklığına uğrattı. Sizlerin bu oyun hakkındaki fikirlerini öğrenebilir miyiz?

AB: Ben Xbox 360'ta oynuyorum. Gayet memnunum.

OK: Evet, PES 2008'in PlayStation oyuncularına adına çok tatminkar olduğunu söyleyemeyeceğim. Bu arada 12 maçlık yenilmezlik serimi sürdürüyorum.

ÖÖ: Ben futbol oyunlarını hiç sevmezdim ama PES'i hiç fena oynamıyorum.

OK: Ömer'e "Oyunu Mario Bros gibi düşün" dedik, "Topu al ve kale çizgisinin içine sokmaya çalış". Bu tüyümüz sayesinde çok başarılı oldu. (gülüşmeler)

festivalinde boy gösterdi. Videonun ortaya çıkış hikayesini ve festivallere uzanan yolculuğunu sizlerden dinleyelim.

AB: Denizcan Yüzgöl adında bir arkadaşımız var. Halen Çek Cumhuriyeti'nde, çizgi film üzerine akademik eğitim almaya devam ediyor. Ben daha öncelikle onun kısa filmlerine müzik yapıyordum. Denizcan, Nayu'yu çok sevdiğini söyleyerek bu şarkıya video çekmek istediğini dile getirdi. Bizler de

oluşturduk. Peşi sıra "Neden enstrümanlarımıza yanımızda götürmüyoruz; enstrümanlarımızı yanımıza almışken, neden oralandaki müzisyenlerle paylaşımlarda bulunabilmek için şimdiden onlarla bağlantıya geçmiyoruz?" diye düşündük. Hemen ardından, yanımızda ses kayıt cihazı götürmeye karar verdik; ses kayıt cihazı götürmüşken yol maceralarımızı kaydetmek için görüntü kayıt cihazı da alma düşüncesi ortaya çıktı. Sonuç olarak, tüm bunları

zamanların en iyi üç oyunu sizce hangileri?

ÖÖ: Mario Bros, E.E.A.R. ve Red Alert
AB: Elinn Hughes Soccer, Mario Bros ve Age of Empires

OK: Neverhood, Monkey Island ve Heroes of Might & Magic

GG: Shogun, Age of Empires ve ismini hatırlayamadığım bir oyun.

DA: C64, Amiga 500, Spectrum gibi konsollar sizlere neler hatırlatıyor?

OK: "Arkadaşların evinde toplanma" geliyor benim aklıma ilk olarak. Genellikle, mahallede bir - iki kişide

DA: Son olarak, hangi oyunun müziklerini yapmak isterdiniz?

OK: Neverhood.

ÖÖ: Bir FRP'nin müzikleri olabilir.

AB: Age of Empires.

Sorularımıza verdikleri samimi cevaplar için tüm grup üyelerine sonsuz teşekkürler; yolunuz açık olsun.

Yer: Gemi Cafe - Bar Asmalımscit, Beyoğlu, 12 Şubat 2008, 20:35... RÖportaj sona erdi. ☺

Şubat ayı, 29 çektiği yetmiyormuş gibi bir de anime kırtlığı yaşıyor bizlere; Şubat'ta ne adam gibi bir anime dizisi, ne de adam gibi bir anime filmi giriyor yayına. Aslında bu durumu çok da dert etmememiz gerekir çünkü elimizde, geçen aylardan kalmış olan tonla anime var. Örneğin, eğer hala izlemediyseniz, Blood+'a göz atmanızı tavsiye ediyorum. Vampir vari

yaratıklarını, insanların kanlarına musallat oldukları, 50 bölümlük güzel bir anime dizisi Blood+. Eğer "Yok, almayayım; ben doydum vampirlere." diyenlerden- seniz ve biraz samuray görmek istiyorsanız o zaman mutlaka Samurai 7'yi izlemelisiniz. Peki, Evangelion benzeri ve bol aksiyona sahip olan bir Mecha animesi izlemek ister misiniz? O halde 26 bölümlük RahXep-

hon, hala izlenmeyi bekliyor. Unutmadan, neden deli gibi tavsiye verdiğimi de açıklamak istiyorum: Anime kültürünün bize çok uzak bir kavram olması ve anime ile ilgili Türkçe kaynakların insanları yeteri kadar bilgilendirememesi nedeniyle bu devasa okyanusta herkesin bir şeyler bulabilmesini istiyorum; o kadar.

TUNA ŞENTUNA

"KONTRATIMDA ÖZEL GÜÇLERİM İÇİN BEDEL ÖDEYECEĞİM YAZMIYORDU!"

DARKER THAN BLACK

Bugün değilse bile yarın; olmadı, bir yıl sonra; hiç olmadı, bir asır sonra... Eninde sonunda, Tokyo işgal edilecek. Elbette ki Tokyo'nun dışındaki şehirler de felaketler yaşayabilir ama dünya çapında bir kaos yaşanacaksa, bu kaosun başlangıcının Tokyo olacağı kesin. Hayır, bu benim iddiam değil; izlediğim sayısız anime, Tokyo'nun işgalini konu alıyor.

Darker Than Black de aynı konuyu işliyor: Bir gün, Tokyo'nun ortasında garip ve ne olduğu belirsiz olan bir manyetik alan oluşuyor ve birbirlerinden farklı, özel güçlere sahip olan insanlar ortaya çıkıyorlar. "Contractor" adı verilen ve anlaşmaya tabi tutulmuş olan bu insanlar, özel güçlerini insan öldürmek ve suç işlemek için kullanmaya başlıyorlar. Li Shen Shung ise ilginç bir tavır takınarak -bir Contractor olmasına rağmen- bu Contractor'ları ortadan kaldırıyor. Bir yandan Li'nin neden böyle bir şey yaptığını, diğer yandan manyetik alanın dünyayı nasıl etkileyeceğini düşünüp duruyorsunuz. Aksiyonu bol olan bir anime olmasına rağmen, özellikle 10. bölüme kadar fazlasıyla yavaş ilerleyen 25 bölümlük Darker Than Black, çizimleri de göz dolduruyor ve çok güçlü efektlere sahip olmasa da "temiz" çizimleri ile dikkat çekiyor. Gerçekçilikten çok uzaklaşmayan ve fantastik dünyayı, gerçek dünya ile harmanlayan bu animayı tüm anime fanatiklerine şiddetle öneriyorum. TUNA ŞENTUNA

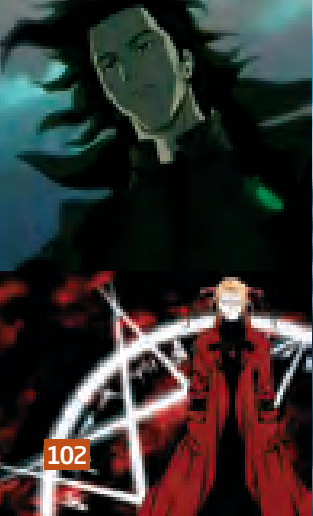


CADILAR İNSANLARI, İNSANLAR CADILARI AVLARLARKEN...

WITCH HUNTER ROBIN

Anormal insanları toplulardan dışlamak ve hatta onlardan "kurtulmak" sağlıklı bir yöntem mi? "İnsan" denilen varlık, öyle korunaklı bir hayata sahip ki... Ve bir o kadar da kırılabilir. STN, bu kırılabilir dengiyi korumak adına, anormal insanları yine anormal yaratıkların -cadıların- peşlerine takıp toplumdaki dengiyi sağlamaya çalışan bir topluluk. Robin ise bu topluluğa yeni katılmış olan bir avcı. STN'nin görevi, dengiyi bozan cadıları bulmak ve "Merkez'e" göndererek topluma zarar vermelerini önlemek. Diğer ülkelerde de STN'ye benzer kuruluşlar bulunmakta ama bu kuruluşların yöntemleri farklı. Örneğin, genç Robin'in geldiği yerde cadılar, Merkez'e gönderilmeden, direkt yok ediliyorlar. STN'nin üyeleri, sayıca bir elin parmaklarını geçmeyebilirler ama her biri çok yetenekli ve kendisini

vazgeçilmez kılan ayrı özelliklere sahip. Robin, bu grubun içindeki tek "Craft", yani "Zanaatkar". Aslında Robin de bir çeşit cadı ama onu, diğerlerinden ayıran bir şey var: Kaosu değil; dengiyi savunuyor. Robin, işini yaparken cadılar birer birer uyanmaya devam ediyor ve etraflarına zarar vermeye başlıyorlar. Çoğunlukla polisle çalışan STN üyeleri, olayları büyük bir titizlikle inceleyip sınırı aşan cadıları avlıyorlar, avlıyorlar ve avlıyorlar. Tür olarak fantastik / bilimkurgu / polisiye olarak nitelendirilebileceğimiz Witch Hunter Robin, ilk bölümünden itibaren sizi etkileyecek. Animayı izlerken kendinizi çekirdek çitletip "Bu cadılar niye bu kadar çoğalmış" ya da "Hmm, bence katil şu, olaylarla ilgisiz görünmeye çalışan şemsiyeli adam" şeklinde yorumlar yaparken bulursanız, şaşırmayın. MERİÇ ERBAY



SİNEMA

SWEENEY TODD: THE DEMON BARBER OF FLEET STREET

işte Tim Burton ve çetesi, peliküldeki son numarasını yapıyor ve her zaman olduğu gibi bizi yine mest ediyor. Ünlü bir Broadway müzikalinden beyaz perdeye aktarılmış olan ve yaşadığı sürgün hayatından aklının yarısını kaybetmiş olarak dönen bir berberin garip hikayesini anlatan Sweeney Todd, tam anlamıyla karakteristik bir Tim Burton filmi.

İşlemediği bir suç yüzünden, hain yargıç Turpin tarafından sürgüne gönderilen ve bir denizcinin yardımıyla eski mahallesine geri dönen Benjamin

Barker, namıdiğer Sweeney Todd, Londra'nın en kötü etlerini satan Mrs. Lovett'in dükkanının üzerinde bir berber dükkanı açar. Sürgünden geri döndüğünde karısının ölmüş, kızının da hain yargıç Turpin'in kirli ellerine düşmüş olduğunu öğrenen Todd, kaybolan yıllarının acısını çıkarmak için sevimli gülüşüyle dükkanına aldığı müşterilerini birer birer doğramaya başlar.

Çetenin elemanları aynı: Johnny Depp ve Helena Bonham Carter. Açıkçası, Sweeney Todd'un hikaye anlatımına bu denli oturan başka bir ikili daha bulunabilir miydi, bilemiyorum. Hastalıklı bir mizah anlayışına sahip olan ve izleyicinin algısıyla dalga geçen filmi, bu satırları okuyan herkese tavsiye ediyorum. Küçük okurlarımız dışındakilerde elbette ki...



TÜRKİYE'DEKİ ADI "SWEENEY TODD" GÜNAH ÇIKARAN BERBER YAPIM ABD / İNGİLTERE SÜRE 116 dk YÖNETMEN Tim Burton OYUNCULAR Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Alan Rickman

KİTAP

PERSEPOLIS 2: THE STORY OF A RETURN MARJANE SATRAPI, PANTHEON

Türkiye'de bazı kitapçıların raflarında bir süreden beri yer alan ve en az filmi kadar ilgi gören Persepolis'in ardından, Persepolis 2, bize İran devrimini yaşamış ve İran-İrak savaşına tanıklık etmiş olan küçük Marji'nin Avusturya macerasını, İran'a geri dönüş hikayesini ve yeni hayatını nasıl kurduğunu anlatıyor. Persepolis 2'de; savaştan zarar görmemesi için Avusturya'ya gönderilen Marji'nin ergenlik sıkıntılarına, ilk aşkının sancularına, bir Avrupa ülkesinde bir İranlı

olarak yaşamaktan kaynaklanan kimlik arayışına tanıklık ediyoruz. Filmdeki karakter analizi, karşımıza hem komik, hem hüznü, hem de düşündürücü "bir büyüme hikayesi" çıkarıyor. Marjane Satrapi'nin Persepolis serisi, - Art Spiegelman'ın Maus'unda olduğu gibi- politik öğelerle süslenmiş olan bir çizgi roman gibi bir yandan bizi düşündürürken, diğer yandan çizgilerin o büyümlü dünyasında bir gezintiye çıkarıyor.

DERGİ
ATLAS

Okurken "Çok okuyan değil; çok gezen bilir," sözünün iki eylemini aynı anda yaşayabileceğimiz doğa, gezi, coğrafya ve kültür dergisi Atlas, her sayısıyla "arşivlik dergi" sıfatını bir kez daha hak ediyor. Atlas'ın sayfalarını gezerken, dünyamızın ücrâ köşelerinde unutulmaya yüz tutmuş olan kültürleri tanıyabilir, henüz insan eli değmemiş olan toprakların gizemli kokularını içimize çekebilir ve Atlas'ın usta objektiflerinden çıkmış olan fotoğraflara saatlerce bakıp kendinizi kaybedebilirsiniz.

Dergiyi okudukça kendi dünyanızdan kopacak, hayatla ilgili değişik bakış açıları kazanacak ve öğrendikçe biraz daha küçüldüğünüzü hissedeceksiniz. Çünkü Atlas, okuyucusuna dünya vatandaşı olmanın nasıl bir duygu olduğunu tüm alt metinleriyle hissettiriyor. Okuyucunun elinden tutup dünyanın her yerini karış karış gezdiren Atlas dergisiyle hala tanışmadıysanız, maceranın size ne kadar yakın olduğunu gözden geçiriyorsunuz demektir.

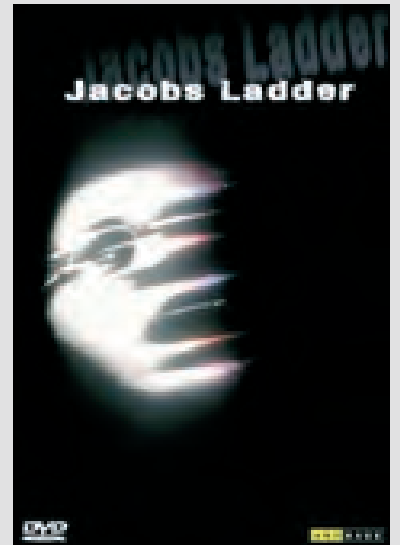
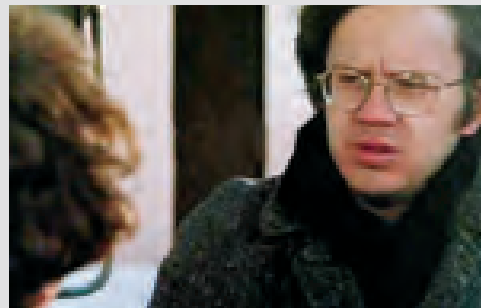
KIYIDA KÖŞEDE AĞIR AĞIR ÇIKACAKSIN BU BASAMAKLARI

izlemeye başladığınız zaman filmin, Vietnam Savaşı Sendromu üzerine kurulu olduğunu sanıyorsunuz ama değil; karakterin akli dengesi üzerine kurulu olan bir çeşitleme olduğunu sanıyorsunuz ama o da değil. Yaşam değil; ölüm değil... Jacob, sadece basamakları tırmanıyor aslında. Eğer sürpriz bir film istiyorsanız eminim ki Jacob's Ladder'ı izledikten sonra bu isteğinizi sorgulayacaksınız.

Savaş dönüşünde normal hayata uyum sağlamaya çalışan Jacob, etrafta garip varlıklar görmeye başlar. Diğer yandan, boşandığı karısını ve savaş öncesinde ölen oğlunu özlemektedir. Felsefe doktorası yapmış olan Jacob, gördüğü varlıkların neler olduğunu sorgulamaya başlar. Artık delirmeye başladığını düşünürken, cepheden bir arkadaşı Jacob'ın kapısını çalar; aynı varlıklar onu da ziyaret etmektedir.

Jacob's Ladder, kullandığı kamera filtresi ile sizi puslu ve karmaşık bir dünyanın içine atarken, zihninizi duvardan duvara çarpıyor adeta. Film izlemeye başladıktan kısa bir süre sonra hikayeyi takip etmeyi bırakıyor ve tüm yaşananlara kendi gözlemlerinizle değil; Jacob'ın gözleriyle bakmaya başlıyorsunuz. Müzik ve ses kullanımının hikaye ile adeta dans ettiği filmi izledikten sonra, bugün oynadığımız bazı oyunların (özellikle Silent Hill) ve kimi filmlerin Jacob's Ladder'dan fazlasıyla etkilendiğini göreceksiniz. Olay örgüsü ve karakter işlenişini ile öne çıkan film, sadece bir korku filmi değil;

aynı zamanda iyi bir "karakter dramı". Savaş, yalnızlık, yaşam ve ölüm gibi kavramlara ilginç yorumlar getiren film, sizi oldukça korkutacak ve aynı zamanda odaklandığı tüm konular ile kafanızı epey meşgul edecek. Tüm bunlar, Jacob's Ladder'ın harika bir film olması için yeterli nedenler ancak Tim Robbins'in oyunculuğunu da göz önünde bulundurduğum zaman Jacob's Ladder'ın neden bir kült olduğunu net bir şekilde anlıyorum. İzlemeden geçmeyin...



TÜRKİYE'DEKİ ADI DEHŞETİN NEFESİ YAPIM ABD SÜRE 115 dk YÖNETMEN Adrian Lyne OYUNCULAR Tim Robbins, Elizabeth Pena, Danny Aiello

İŞGAL

Sevgili İşgal okuru, n'aber? İyisin mi? Sana sesleniyorum; sırf okumakla olmaz. Metalci gardaşlarımın mail bekliyorum. Çok gizli planlarım var. Sinsice bir fotoğraf projesi planladım; kendine güvenen metalci

gençlerimizi meşhur edeceğim. Eğer kabul edersen sevgili okur, diğer bilgiler sana mail yoluyla gönderilecek. O mail de herhalde kendini 10 - 15 gün içinde imha eder. Amaa-an... Sıkıldım. ☹

LEMMY İLE KALDIĞIMIZ YERDEN DEVAM...

En son Lemmy ile barda röportaj yapıyorduk. Ben bi' tuvalete gittim, geldim, bir de ne göreyim?! Elemanın etrafını metalciler sarmış; muhabbet ediyorlar. Ben de "Bi' oturayım, biramı içeyim" dedim; o ara biraz sızmışım. Gözümü açtım; dangır dungur müzik, elimde alkolünü damıtsan abdest alınacak kıvamdaki bira; ödedim hesabı, çıktım. Atladım dolmuşa, eve geldim; gelir gelmez uyumuşum.

Sabah kalktım, kafam kazan gibi. Hemen kahveni yaptım. Bir gün öncesinden bir şeyler hatırlıyor gibiydim. Motör-head taktım; anaam! Lemmy! Adamı unuttuk! Hemen mekana geri döndüm; sabah sabah kimse yok, garsonlar da bilmiyor Lemmy'nin nereye gittiğini. Ayıp ettik adama! Koskoca Lemmy beni mi bekleyecek; gitmiştir elbet. Neyse...

Geçen hafta sonu hava çok soğuktu; sinemaya gidecektim. Biletimi aldım, bir saatim vardı daha filmin başlamasına. Taksim'de dolanıyordum; Galatasaray'ın oralarda, yolda yine şarapçılar para dileniyordu.

- Abi, bi' şarap parası be!
- Yok be abi, olsa vermez miyiz?
Atak ve savunma cümlelerinden sonra yandaki uzun saçlı, sakallı adam,

- Abi, ben var viski içmek; sende var para?
Devrik cümlesiyle ilgimi çekti. Bir eğdim kafamı, o da ne?! Bizim Lemmy bu!

- Lemmy, are you okay?
- I'm not okay, I want to go to England.
- Vay Lem'i'm, ne ettin? What do you do Lemmy?
- I want to gooo, böhüüü!

Diyerek hiçkırıklara boğuldu. Hemen aldım bunu, bi' camiye götürdüm. Orada elini yüzünü yıkadık. Sonra taksiiyle eve geldik zira dendiğimiz beş dolmuş da almadı adamı leşo diye.

Geldik eve. "Annem - babam ne der?" diye düşünürken girdik eve bir şekilde. Hemen banyoya soktum Lemmy'yi.

- Lemmy, do you know banyo?

- What?

- Lemmy, this is küvet; left is hot, right is cold, you know?

Tam o sırada bir histeri krizi daha geçiren Lemmy'ciğim ağlamaya başladı hüngür hüngür. Hemen gittim, çamaşır odasından kırmızı leğeni getirdim; soktum bunu banyoya.

- Lemmy, everything is okay. Now I am washing you.

Hemen çıkardı üstünü başını, kıyafetlerini siyah çöp poşetine soktum. (Boxer' çıkarmasına olum!) Oturdu dede gibi leğene. Verdim suyu, sabunu. Arada bir "hooot!" diye bağıyor; vuruyorum kafasına çatı ve dış cephe kaplama külçe sabunu. Oh, pırl pırl oldu. Bir de kılı yünü topladık; Lemmy bıyığı yaptık operasyonla. Bi' aydır yollarda saç sakal karışmış; Bud Spencer sakalı olmuş adamda.

Çıktık banyodan, hemen odaya geçtik. Bu bi' sarıldı bana, omzumda ağladı yine. "Abi" diyorum "Dur, ağlama; kim olsa ayınısını yapardı". O ara "Turkish delight" gibi bir şeyler dedi ama ben anlamadım. Neyse, "Annemlerle tanıştırayım; ayıp olmasın" dedim. Lemmy, kedi gibi olmuş zaten, yanakları al al olmuş. Oturduk hep beraber yemeğe. Babamlara "Okuldan arkadaşım" dedim, "Öğrenci değişim programıyla ülkemize gelen İngiliz bir abi" dedim, "Yuh" dedi. Neyse, babamı daha fazla kıldandırmadan odaya geri döndük. Lemmy, ayı gibi abanmış kuru fasulye - pilava; sızdı hemen odaya gelince. Anneme, "Yer yatağı yapalım" dedim; kurduk yatağı, yatırdık Lemmy'yi. Bir melek gibi sabaha kadar deliksiz uyudu.

Sabah uyandık, "Anlat abi" dedim, ne ettin böyle? Anlattı, anlatırken gözleri doldu. Baba içmiş içmiş; her masaya oturana, her selam verene içki ısmarlamış. Para kalmamış tabii ki cebinde. Herkes arazi olduktan sonra da atmış kendisini bardan dışarı Demiş "Ben rock star'ım; biri beni evime yollar". Yok, bir Allah'ın kulu tanımamış bunu. Etrafta dolanmaktan soğukta donmuş; teneke yakan adamların yanına takılmış. Şarap muhabbeti filan... Bir ay orda sefalet içinde yaşamış.

Gözlerimin içine bakıp "Evime gitmek istiyorum" dedi, "Çayımı, kekimi alıp TV izlemek istiyorum battaniyenin altında. Müzikmiş, konsermiş, viskiymiş; hepsinin Allah belasını versin, bullshit!" dedi. Cebine üç - beş kuruş para koydum, trenle yolladım Lemmy'yi İngiltere'ye Bulgaristan üzerinden. Bir de benim öğrenci kimliğiyle Interrail bileti aldık ucuza. Dün aradı, "I love you" dedi; sağ salım varmış evine.



DILLINGER ESCAPE PLAN

Ire Works

Anaam, n'oluyo?! Bismillah; tekme yumruk daldılar adamlar şarkıya da, albüme de... Şaşılacak şey değil gerçi, bu deliler hep böyleydi. İlk dinlediğimde dalga geçiyordum bunlarla neredeyse. Sonradan

fark ettim adamlardaki zekayı. Çoğu metal dinleyicisinin saygı duyduğu Dillinger'ı anlamak için biraz zaman gerekiyor. Zira yaptıkları müzik ilk başlarda çok sert ve "karambol" gelebiliyor. Gerçi son iki albümlerinde düzenli şarkılar da katıyorlar araya. Bir önceki albümdeki Setting Fire to Sleeping Giant gibi muhteşem bir şarkı gibi bu albümde de Black Bubblegum, Milk Lizard, Dead As History gibi güzel ve melodik şarkılar mevcut. Ayrıca, Sick On Sunday, When Acting As a Particle ve Mouth of Ghosts gibi caz - elektronik - new age karışımı parçalar var albümde. Beş sene önce, metal tarihinin en deli adamı Mike Patton ile çalışan grup, sanki ondan bir şeyler öğrenmiş gibi. Bence şu anda zirvesini yaşayan bu grubun, herkes bir tadına bakmalı.

DARK TRANQUILLITY

Fiction

Yok aga olmuyor; tutmuyor o maya. Eskiler nasıl geri geldiyse eksilerin süründüğü dönemde parlayan gruplar da 2000'den sonra battı bence.

Darktranquillity'yi ilk dinlediğim zamanı hatırlıyorum da 1996 filandı herhalde. The Gallery albümünü dinlemiştim; o zamana kadar dinlediğim en güzel albüm gibi gelmişti bana. Brutalse brutal, melodiyse melodi... İki denyo metali arkadaş, sabah - akşam dinliyorduk bu albümü. Sonra, In Flames'i filan keşfettik; zaten yürüdü gitti Göteburg Metali ondan sonra. Tabii ki bir de bu işin bayrak taşıyan At the Gates gibi babaları var. Gerçi biz kıro muyduk

neydik; sonradan keşfettik bu grubu ama olsun.

Fiction'ı yazmak için dinlerken gaza gelip yine The Gallery'yi dinledim günlerce. "Onu mu yazsam acaba?" diye düşünüyorum. Durun, ben en iyisi ikisini bir potada eriteyim. Bu albümün sonra çıkan The Mind's I albümü de süperdi; acayip enerjikti. Sonra, bu düz vokal dalgasına kapılıp Projector albümünü çıkardılar ki o dönemdeki grupların albümleri arasında çıkış yakalayamadı bu albüm. Sonrasında çıkan Haven, Damage Done filan pek açmadı beni açıkçası. Melodik death metal işte... Arkada bi' gitar melodiyi veriyor, önde de gır gır kazanıyorlar; tamam. Biraz "cepten



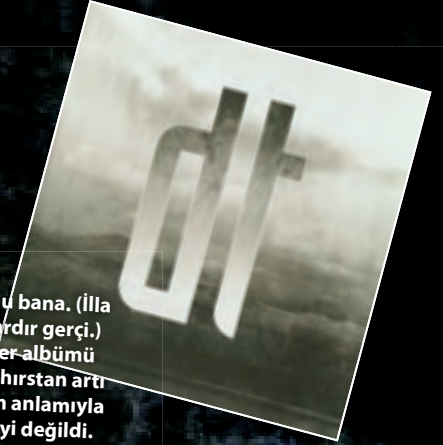
DOWN

Phil Anselmo... On parmağında on marifet olan, uzaktan vokalist gibi görünen, büyüteçle bakılınca gitardan davula birçok enstrümanı birçok grupta çalan, metal dahisi bir adam... Pantera'da şarkı söylerken bile yerinde duramayan bu adam, kendi başına bir black metal grubu mu kurmadı, death metal gruplarında gitar mı çalmadı... Sene

2002; Satyricon konseri izliyorum. Hoop, sahneye Pjil çıktı. "N'oluyo ya?!" dedim. İşte o zaman bildim ben bu abiyi.

Pantera'dan sonraki en sağlam projeleri olan Superjoint Ritual ve Down... İkisinde de gitar - vokal... İkisi de başarılı projeler. Superjoint'te, groovy - thrash - death arası bir tarz oluşturan Phil, Down'da son zamanlarda ülkemizde de etkisini arttıran Southern rock / metal yapıyor. Benim biraz rötarlı dinlediğim '95 yapımı Nola albümü, en iyi Down albümü sanırım. Yedi sene sonra çıkan II albümü de olgun ve ağır bir albümdü. Over the Under ise ikisinin arası gibi; albümde hem bir Southern ağırlığı var, hem de arada melodik riff'lerle süslemeler...

Down, dinlendiği her zaman insanı keyiflendirecek albümlerden... Ağır temposuyla tam bir rock ziyafeti. Daha önce Down dinlemediyseniz istediğiniz albümden başlayın ama bu albümü de kesin deneyin.



yeme" bir iş gibi geliyordu bana. (İlla ki seveni, beğeneni de vardır gerçi.) İki yıl önce çıkan Character albümü de -nazarımda hızdan ve hırstan arttı puan aldıysa da- beni tam anlamıyla tatmin edecek derecede iyi değildi.

Fiction da bana göre vasat bir albüm. Ama gruba karışı olan saygımdan, sevgimden ve grupla aramdaki duygusal bağdan dolayı oturup dinliyorum; belki bir şeyler çıkar diye. Kulağımdayken çalanın Dark Tranquillity olduğunu anlamaktan öteye götüremiyor beni bu albüm. Dark Tranquillity'ye ortadan daldıysanız ben de "Gallery, Mind's I hatta Projector'u sırayla dinleyin" derim.

LUKEBOX

-Necro feat Ill Bill - The Most Sadistic
-Cashis feat Eminem - Pistol Poppin
-Nas feat Cee-lo - Less Than An Hour
-50 Cent feat Freeway - Take It To The Top
-2Pac - To Live and Die in L.A.

Şaka falan değil.

Elimde, 1990 Ekim'inin 64'leri var. Adeta bir zaman makinesi işlevi gören muazzam arşivimin ihtiyar parçaları ndan bir tanesi. Abdurrahman PALA, yine; klasik, hafif yan pozuyla, soyadına yakışır bıyıkları nın altındaki hafif gülümsemesiyle bize bakmakta. Dergiyi okuduğum zamanlarda 10'lu yaşlarda olmalıyım; neler hissettiğimi hayal meyal hatırlıyorum. Ne de olsa o 64'lerdi... Her zaman taklit edilen ama asla benzeri olmayan...

"Haberler" sayfasında Powermonger ve Night Breed gibi beni vakti zamanında avuçlarına almış, atmosferleriyle sürükleyip götürmüş olan oyunların haberleri var. Larry II için verilen kötü haber, oyunun dört disketten oluşması ve 1 MB olması. Düşünün artık...

İçerideki sayfalarda ise karşımıza Wings çıkıyor. Bir döneme damgasını vurmuş çığırnlık... Ve elbette ki Murat'ın köşesi... MAC'in... Hero's Quest, Loom... Bunlar yeni yeni oynanan oyunlar... Her biri ayrı bir efsane...

64'lerin altından, 94 senesinin Computer Gaming World'ü çıkıyor. Kapak yine bomba: Stonekeep. Artık oyun dünyası daha becerikli. "Kayan ekranlar" gibi eski zamanların "akıl almaz" teknolojilerinden sonra artık birbirlerinden yaratıcı olan oyunlar izlerini bırakıyorlar piyasada. Doom ve hemen akabinde Doom II... X-Com... TIE Fighter...

Yaratıcı fikirler, harika replikler, eşsiz senaryolar, mekanlar ve unutulmaz karakterler... Hepsi o dönemlerde kaldı. Şimdi ise elimizde, tek tip oyun kahramanları, klişe diyaloglar ve dinamik gölgelendirmeler gibi gereksiz teknolojilerle dolu olan oyunlar var.

Lakin zaman zaman, bir batıktan kopan parçalar gibi bu bulanık denizin üstüne çıkıyor bazı parçalar. Son zamanlarda daha sık rastlıyoruz bu değerlere. Tüm o 2007 ya da 2008 uzantılı oyunlarının ve üç - beş tek tip, toplu tüfekli FPS'nin arasından... "Mass Effect" diyesim geliyor; savaş ve itiş - kakış özelliğine yüklenilmiş olmasını göz ardı ediyorum. "The Witcher" diyesim geliyor; yükleme ekranlarını sorun etmiyorum. Bu oyunlar; kırıkları x16'ya kadar düzeltmekten, fizik kurallarına itaat ederek cesetleri estetik kılmaktan ya da gölgeleri titretmekten fazlasını veriyor artık oyunculara.

Mass Effect'te bir hikaye saklı; "epik bir mücadele"den fazlası var o oyunda. "Hard Science Fiction" ürünlerine bulaşmış olan bir tasarımlar cenneti... Envaicheşit teknolojisi ile en ham kaşif damarımızı orta yerinden yakalayan bir hadise, Mass Effect. (Hadise'nin bacakları güzeldir ama bu, başka bir hikayedir.)

The Witcher ise "terso kahraman" klişesine getirdiği yeni soluk, cinsellik ve küfür ile, fantazyalarını; tuvalete gitmeyen, küfürlü konuşmayan, öpüşmekten fazlasını bilmeyen, kafasında haleler olan iyi karakterlere ve "kötü adam" olmanın şartlarını en ince ayrıntılarına kadar yerine getiren, nefret yumuğu düşmanlara tokadı basarak bizleri gülümsetiyor.

İki oyunda da kararlarımızı artık eskisi kadar kolay veremiyoruz. İyi ve kötü, grinin tonları sadece. Kimi zaman ikisi arasında sadece ve sadece bir ton fark var. İş, verdiğimiz kararın sorumluluğunu alabilmekte... Bu oyunlar bize bunu fısıldıyor. İki oyunun kesişme noktası da bu zaten...

İnteraktif hikayecilik.

Bu, işini bilen oyun yapımcılarının hikayeleri kitlelerle paylaşma biçimi. Gerçeğe, grafikler ya da bacakları gerçekçi bir şekilde kırılan karakterler ile değil; hissettirdikleriyle yaklaşan oyunlar...

Bu amaçla Clive Barker ile oyun sektörü birbirinden beslenmeyi denedi ve Undying ile bunu başardı fakat Jericho ile başaramadı. Bu yüzden, Half-Life ve Half-Life 2, gelmiş geçmiş en önemli serilerden biri olmuştur, hala cevaplarını alamadığımız sorular ve yarattığı beklenti ile. Yine Molyneux efsanesi, bu sayede büyüdü. Lionhead, bu yüzden piyasadaki en heyecan verici firmadır.

Tamam, iddialı cümleler savurmak için belki daha erken ama işin mekanliğini, gereksiz makyaj kullanımını, bilgisayar oyunları aleminin 80'lerini sanki geride bırakıyoruz. Vatkalı ceketleri ve bülbül yuvası gibi kabartılmış saçları ile teknoloji canavarı, içi boş oyunlar yerine daha fazla beynimizi "bızıklayan", bizi içine çekip götürecek oyunlar bekliyoruz.

Şimdi Mass Effect'in devamını bekliyoruz; vahşi, uçsuz bucaksız doğada ya da yabancı gezegenlerde bizi tek başımıza bırakacak oyunları bekliyoruz; bizi ters köşeye yatıracak Knights of the Old Republic 3'ü bekliyoruz; GTA IV'ü bekliyoruz, bir gece vakti arabamıza binip Liberty City'de turlamak için; mahvolmuş bir dünyada hayatta kalanları arayacağımız Fallout 3'ü bekliyoruz; bizimle konuşacak oyunları bekliyoruz.

Anlatacak hikayesi olan oyunları... ☺

N.
aaksoz@level.com.tr
28.01.08 - 22.23

Kayıt başlangıcı: 05.02.08 / 20:15

Fırat: Yaz Ercan yaz! Yazı yaz!

Ercan: (Kafasını işaret parmağıyla kaşıyarak) Abi... Yazabileceğimi sanmıyorum. Çok işim var.

Fırat: Heceleri ayırayım istersen Ercan... Yaz Er-can yaz! Ya-zı yaz!

Ercan: Ha? Anlamadım abi...

Fırat: Yok bi' şey, yok... Al şu yazıyı, yarına ver...

Ercan: Abi... CHIP'in işleri de var...

Fırat: ...

Ercan: Peki.

Elif: Aha! Geçtim valla rekoru!

Faruk: Ha? Nasıl geçtin be?!

Elif: E geçtiim! Al, bak...

Faruk: Aaa, geçmişsin valla!

Elif: Ehe... Ne sandın oğlum!

Faruk: İyi de sen Esat Kıratlıoğlu'yla oynuyorsun; ondan yenildim!

Elif: Yok yeeaaaa! Yenildin işte bal gibi! Bırak... Ayrıca o Esat Kıratlıoğlu değil; adamın kafasında kalpak var sadece! Bak...

Faruk: Aa, cidden ya... Öyle desene!

Elif: E sormadın ki...

Fırat: Abi dandik oyun ya! Bırakın, oynamayın şunu. The Club ne abi? İsmine bak! Fight Club'dan çarpmışlar direkt! Logosu bile aynı...

Elif: E tamam da eğlenceli oyun işte... Ne bekliyorsun ki? Shadow of the Colossus mu?

Fırat: Ne alakası var kızım? Dümdüz oyun işte! Takoz gibi, takoz!

Elif: Ben seviyorum bi' defa; kafamı dağıtıyor!

Fırat: Kızım senin kafan dağılmaz kolay kolay! Otobüs gibi kafa!

Tortortortort! Hey maşallah be!

Elif: Ya çekiiil! Sen kendine bak, patates kafa!

Fırat: Aa, öyle bi' oyuncak vardı, di mi? Bıyıklı falan böyle...

Faruk: Amcam ulan o benim!

Fırat: HAHAAH! Neyse... Haydi bakalım, tashih...

Faruk: Dur patron; şunu geçeyim, geliyorum!

Fırat: Ya abi, bırak bu anne - çocuk diyaloglarını; "Dur anne; şunu geçeyim, geliyorum"...

Faruk: Haklısın patron; şunu geçeyim, geliyorum!

Fırat: ...

Faruk: Elif, bu kez kesin geçtim rekorunu! Bittin oğlum sen, bittin!

Fırat: FAFU!!!

Faruk: Yettim patron!

Fırat: Abi 50 defa, yazıyla "elli" defa söyletmeyin bi' şeyi ya! Haydi; güldük, eğlendik, bitti. İş var. Zaten 29 çekiyor ay! Ajan gibi anasını satayım!

Faruk: Patron, konuşurken nasıl bi' rakamı yazıyla söyleyebiliyorsun? Özel yeteneklerin mi var senin? Heroes musun sen? Heroes'san hangisisin? Hepsini misin? Hepsini 1 misin ya da?

Fırat: Yok be FaFu; en fazla ikiyim...

Faruk: Ha, neyse... Ben tashihe dalyorum patron!

Fırat: De Hayne!

Faruk: Patron, o Trabzonspor'da oynamıyor muydu?

Fırat: Yok abi, o De Nigris...

Faruk: Ha, peki abi!

Fırat: ...

Faruk: ...

Faruk: Patron...

Fırat: Efendim FaFu?

Faruk: Ya, o Konyaspor'da oynamıyor muydu?

Fırat: Bilmiyorum abi, bilmiyorum...

Burak: Heyoğğğ! Turkcell Süper Lig! Hiç bitmesin! Laylomlay...

Fırat: ???

Faruk: ???

Elif: ???

Burak: Laylomlay... Ve birtakım mutluluk efektleri...

Cem: Ya bu adam nasıl her daim bu kadar mutlu olabiliyor ya?! Tipe bak!

Burak: Heyoğğğ!

Elif: Sorma hafız... Ağzımdan aldın. Hayır, Pee-wee'den daha çok Pee-wee adam!

Burak: Heyoğğğğğğ!

Cem: Pee-Wee kim ya?

Burak: Heyoğğğ!

Elif: Var ya işte, Tim Burton'ın karakteri...

Burak: Heyoğğğğğ!

Cem: Bilemedim. Neyse...

Burak: Heyo...

Elif: Ben The Club oynayacağım!

Burak: Hey...o...

Fırat: Hı hı, oynarsın...

Elif: Ya uffffffff!!!

Fırat: Ya dergi gecikecek kızım!

Elif: Uffff!

Fırat: Uf'lama, uf'lama!

Elif: ...

Fırat: ...

Ercan: Abi... Ben yazıyı yazamayacağım galiba.

Fırat: Abi muhasebeden çıkışını al hemen sen...

Ercan: Abi...

Fırat: ...

Fırat: NE VAR ABİ SEN DE NE? SÜREKLİ "..."

Fırat: Abi hoş mu şimdi? Bu kadar insanın içinde...

Fırat: NE VAR? NE YAPTIM Kİ?

Fırat: Bak abi; hala bağıryorsun! Biraz anlayışlı olsan ne olur? Zaten kafam dağınmış. Susmaktan başka ne yapayım?

Fırat: Neyse abi neyse... Haydi, millet de yazım hatası sanacak seni; "Yanlışlıkla art arda 'Fırat' yazmışlar" diye...

Fırat: ...

Fırat: ...

Kayıt bitişi: 05.02.08 / 20:32

KAFKA AYIYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAĞI: 29 MART 2008 00 VTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



"BÜYÜYÜNCE HEP OYUN OYNIYCAM!"

Artık dünya çapında, milyar dolarlık bir endüstri haline gelmiş olan oyun sektörü konusunda yaklaşık olarak 11 yıldır yayın yapan ve Türkiye'nin en saygın oyun dergisi olan LEVEL'in arka sayfalarında yer alan bu Aylık Dinozor Dergisi'nin sadık okuyucularının yaş ortalamasını tahmin etmek hiç güç değil. Sanıyorum ki bugün bilgisayar oyunları oynayan kitlenin çok az bir kısmı gerçek bir Spectrum'a ya da Commodore 64'e, hatta bir Amiga'ya dokunabilmiştir. Bugünkü oyuncuların bilgisayarları ya da konsolları başındayken sıkça duydukları sözleri bizler de zamanında Commodore 64'lerimizin başındayken defalarca duyduk: "Yeter artık. Biraz da ders çalış!". Biz dinozorların ve yeni nesil oyuncuların bu anlamda bir ortak yönü var, evet. Ancak biz dinozorların yeni nesle göre önemli bir farkı var. Biz, "Ben genç olmanın nasıl bir şey olduğunu biliyorum fakat sen yaşlı olmanın nasıl bir şey olduğunu bilmiyorsun" önermesini kullanma yaşına erişmiş olmanın verdiği buruk mağrurlukla bir şey daha biliyoruz; oyun oynayacak vakit hiç olmuyor. İşte bu da bizim olmaz olası farkımız!

Gençken okul yüzünden bir türlü doyamadık oyunlara; yıllarca ailelerimiz ile "oyunla geçireceğimiz zaman" için pazarlıklar yaptık ve her seferinde başımız önde odamıza ders kitaplarına doğru yollandık. Bir kısmımızın "Bugün okula gitmem de olur aslında!" diyebileceğimiz ve oyunlara gönlümüzce vakit ayarabileceğimiz bir üniversite dönemi oldu. Ama bu dönemde de ödevler, finaller, tezler derken oyunlardan hevesimizi asla alamadık. Dokuz yaşlarındayken, bir çocuğun hayalperestliğiyle, "Büyüyünce hep oyun oynıycam!" derdik, değil mi?

Peki, kaçımız dilediği kadar oyun oynayabiliyor? "İşten eve - evden işe" rutininin arasına şöyle doya doya iki saatlik bir oyun seansını ne sıklıkla sıkıştırabiliyoruz? Evet, bugünün gençlerine göre daha çok şey biliyoruz artık. Ama büyüdükçe acı bir şekilde öğrendiğimiz bir şey var ki o da çocukken yapmak istediklerimize daha az zaman kalıyor olması...

ÜMİT ÖNCEL ■

NOT: Çok sevdiğim "Yerdeniz Büyücüsü" kitabının, en sevdiğim sözünü aşağıdaki Ayın Sözü bölümüne aklımda kaldığı kadarıyla yazdım. Söz bire bir doğru olmayabilir ama sanıyorum ki bu kadarı bile derdini anlatıyor.

NOT 2: Son üç aydır Kafka Ayarı'nın giriş sayfasına garip sebeplerden dolayı garip bir şekilde dip not yazma alışkanlığı kazandım; artık buralara bir şey yazmadan duramıyorum.

İÇİNDEKİLER

SAYFA 110

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■
TAKOZ BİLGİSAYARLARDA ÇİÇEK AÇTIRAN OYUNLAR SERİSİNE
TAM GAZ DEVAM EDİYORUZ

SAYFA 111

THE HOBBIT ■
J.R.R. TOLKIEN'İN BÜYÜK ÜÇLEMESİNDEN ÖNCE KALEME ALDIĞI
VE BILBO'NUN TEK YÜZÜĞÜ BULMA HİKAYESİNİ ANLATAN THE
HOBBIT NASIL BİR OYUNA KONU OLDU

SAYFA 112

TAVAN ARASI OYUNLARI ■
TAVAN ARASINI DEŞMEYE DEVAM EDİYORUZ; BİRAZ DAHA DERİNE,
BİRAZ DAHA...

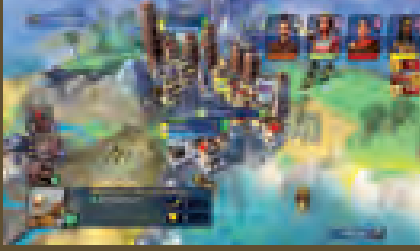
AYIN SÖZÜ

Gençken, ben de senin gibi büyücülerin her şeyi yapabileceklerini sanırdım. Ama insan büyüdükçe anlıyor ki ne kadar çok öğrenirsen, seçeneklerin o kadar azalıyor. Ta ki geriye yapman gerekenden başka bir seçenek kalmayınca kadar...

Yerdeniz Büyücüsü

(Ursula K. LeGuin)

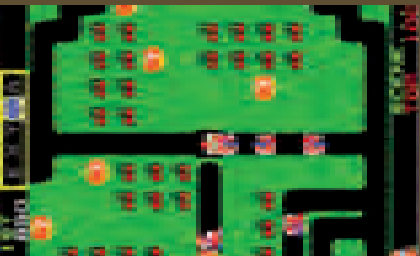
KAFKA HABERLERİ



UYGARLIKTAN KAÇIŞ YOK
Derler ki "Yaşı kaç olursa olsun, hiç kimse bir Sid Meier oyunu oynamadan gerçek bir oyuncu sayılmaz". Bu sözü kimin söylediği bilinmiyor. Hatta daha önce söylenip söylenmediği bile belli değil. Ama kesin olan şey bu sözün gerçekten doğru olduğu. Aramızda yaşı yetmediği için bir Sid Meier oyunu oynayamamış olan arkadaşlarımız mutlaka vardır ama bu haberi duyurarak artık onlara da bahane bırakmıyoruz. Çünkü 2K Games, Sid Meier's Civilization Revolution'u bu yaz Xbox 360, PS3 ve Nintendo DS için çıkartmaya hazırlanıyor.



ŞİMDİ NEREYE ÇUFCUFLUYORUZ?
Transport Tycoon şüphesiz bir dönemin en iyi oyunlarından biriydi ama o günler artık geride kaldı. O zamanların tadını bugün ancak damaklarımızda tatlı bir lezzet olarak hatırlıyoruz. Ama artık o lezzeti bir kez daha duyumsayabileceğiz: www.openttd.org adresinde Transport Tycoon Deluxe'den esinlenerek ve açık kaynak kodlu yazılım mantığı kullanılarak hazırlanmış olan oyun, bir zamanlar etkisinden kurtulamadığımız Transport Tycoon'u PC'lerimize geri getiriyor.



MR. DO! HER AN YANINIZDA!
Namco Networks, bugüne kadar pek çok klasik Namco oyununu (Pac-Man, Galaga, Dig-Dug gibi) mobil ortama taşımıştı. Şimdi de sıra MR. DO!'ya geldi. MR. DO! ile devam oyunu olan MR. DO!'s Castle'in da cep telefonlarımıza konuk olacağını ve bu iki oyunun mobil ortam için çok uygun olduğunu açıklayan Namco Networks ayrıca, bu oyunların yeni power-up'larla ve yeni grafiklerle mobil ortama aktarılacağını belirtti.

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Gözyaşlarıyla ıslanan oyun kapakları

Yaş itibarıyla pek çok sağlam oyuncunun gözünde "dinozorluk" mertebesine hızla yükseliyor olsam da benim bile zamanında yakalayamadığım oyunlar oldu. Bu oyunlar piyasaya çıktığı sırada ben ya henüz teknolojiden uzak bir şekilde mahalle aralarında top koşturuyordum, ya da başka oyunlardan kafamı kaldıramadığım için onları fark edememiştim. Bu ay bu köşede çıkış tarihlerinden ancak yıllar sonra keşfedebildiğim ve geç de olsa oynama fırsatı bulduğum oyunlardan bahsetmek istiyorum. Sevgili Firat'ın yazı teslim tarihleri ile ilgili olarak her fırsatta söylediği gibi: "Geç kalmak önemli değil"

RED BARON (1990)

Bundan tam 18 yıl önce, yani az önce değindiğim "bugünün sağlam oyuncularının" bir kısmının henüz aramıza katılmamış olduğu yıllarda Dynamix adlı bir oyun firması tarafından üretilen ve meşhur Sierra Entertainment tarafından dağıtımı yapılan Red Baron, uçuş simülasyonları arasında çok önemli bir yere sahiptir.

Red Baron'ın o dönem için en büyük rakibi, ondan sadece bir yıl sonra piyasaya çıkmış olan Falcon 3.0'di. Her ne kadar Falcon 3.0'ın, ağ üzerinden çok oyuncu desteği sunan ilk oyunlardan biri olma avantajı olsa da, Red Baron pek çok açıdan bu en yakın rakibinden daha iyi bir oyun olarak bilinir.

Falcon 3.0'ın teknik üstünlüklerinin hakkını vermek gerekli ama geri kalan hemen her konuda Red Baron, dönemi için parmak ısırtacak özelliklere sahip bir simülasyon olarak iki adım öne çıkıyor. I.Dünya Savaşı'na konu alan bu uçuş simülasyonunun en önemli özelliği son derece gerçekçi bir oyun yapısına sahip olması. Uçağınız havada savaşırken, onu bir arada tutmaya ve birbirinden heyecanlı görevleri yerine getirmeye çalışmak bugün bile pek çok oyuncunun saatlerce keyifli zamanlar geçirmesini sağlayabilir bu oyunun başında. Kendimden biliyorum...



MINİMUM: 286 Mhz İşlemci
ÖNERİLEN: 486 Mhz İşlemci

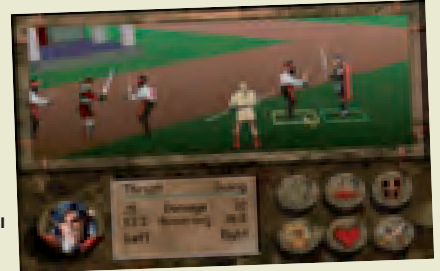
BETRAYAL AT KRONDOR (1993)

İşte zamanında değerini bilmediğim bir başka oyun...

Pug gibi ilginç bir adı olan ve sahip olduğu bu ada rağmen bunalıma girmeyerek büyücülerin en büyüğü olmaya karar vermiş bir gencin maceralarını anlatan Betrayal at Krondor ile ben ancak geçtiğimiz yıl tanışabildim.

Yine Dynamix tarafından geliştirilen ve yine Sierra Entertainment tarafından piyasaya sürülen bu oyun, çıktığı dönemde unutulmazlar arasına girmekte hiç zorlanmadı. Bu başarıda elbette ki oyunun geçtiği Midkemia dünyasının yaratıcısı olan, ABD'li fantastik kurgu ustası Raymond E. Feist'in de hayal gücünün çok büyük payı var.

Zamanı için son derece başarılı olan oyun, türüne de birbirinden ilginç özellikler kazandırmıştı. Bu özelliklerden en ilginç ise "kilitli sandıklar" olsa gerek. Bu sandıkları açmak için gereken ipuçları da sandıkların üzerlerindeki bulmacalarda gizli. Fakat içine birbirinden değerli şeyler saklanmış olan bu sandıkları açabilmek için öncelikle partinizde Moredhel dilini okuyup yazabilen bir karakter bulunması şart. Eğer ekibinizdeki hiç kimse bu dili okuyup yazamıyorsa, sandıkların üzerindeki ipuçlarını, orijinal Moredhel dilinde (İngilizce'ye tercüme edilmemiş haliyle.) görüyorsunuz. Eğer çok şanslıysanız birkaç rast gele deneme ile siz de şifreyi tutturabilirsiniz.



MINİMUM: 286 Mhz İşlemci, 4 MB RAM
ÖNERİLEN: 486 Mhz İşlemci, 8 MB RAM

THE SETTLERS II: VENİ, VİDİ, VİCİ

The Settlers II, hiçbir şey yapmaksızın sadece ekranda çalışıp duran minik adamları seyretseniz bile başında çok keyifli saatler geçirebileceğiniz bir yapım. Oyunun bu denli eğlenceli olmasının sebebi, oynanış sisteminin derin ama aynı zamanda son derece eğlenceli olması. Settlers II'nin bu karmaşık ama son derece akılcı sistemi, pek çok kaynağın verimli bir şekilde yönetilmesi ile temelleniyor. Bu sistem, oyundaki savaşlar ve diğer özellikler ile birleştiğinde -eski bir strateji oyunu olmasına rağmen- The Settlers II: Veni, Vidi, Vici, bugün bile keyifle oynanabilecek bir yapım halini alıyor.



MINİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek

THE HOBBIT ■

Bir kitap olarak yayımlandıktan tam 45 yıl sonra bir oyuna konu olan The Hobbit'in ilginç hikayesi

John, 3 Ocak 1892 yılında Güney Afrika'da doğdu. Henüz üç yaşındayken annesi ve küçük erkek kardeşi ile İngiltere'ye taşındılar. Babasını çok küçük yaşta kaybetti. Dört yaşındayken okumayı, kısa süre sonra da yazmayı öğrendi. 11 yaşındayken annesini kaybetti. 16 yaşındayken kendisinden üç yaş büyük olan Edith adlı bir kıza aşık oldu. Yasal varisi, küçük John'ın eğitimine zarar vereceğini düşünerek John'ın Edith'le, 21 yaşından önce hiçbir koşulda görüşmesine ya da konuşmasına izin vermeyeceğini söyledi. 1913 yılında, yani 21 yaşına bastığı gün Edith'e, ona karşı olan aşkını anlatan bir mektup yazdı. O sırada nişanlı olan Edith, nişan yüzüğünü iade edip John ile evlendi. 32 yaşına geldiğinde üç oğlu olan bir İngiliz Dili profesörüydü. Çocuklarını çok seven John, onları eğlendirmek için öyküler yazıyor ve anlatıyordu. Christopher, Michael ve en büyük oğlu olan John'ın en sevdiği öykü ise The Hobbit'ti.

Çocuklarına anlatmak için yazdığı öykü o kadar iyiydi ki 1937 yılında bir yayınevi öyküyü yayımlamak istedi. Kitap raflarda görüldüğü yıl içinde iki ödül birden kazandı.

Kitap kısa sürede dünya çapında bir şöhrete kavuştu. 1968 yılında BBC Radyo 4'te bir radyo oyunu olarak canlandırıldı. The Hobbit'in geçtiği dünya olan Orta Dünya, Led Zeppelin'in Misty Mountain Hop şarkısına ilham verdi. 1977 yılında, ABD televizyonlarında çizgi film olarak yayımlandı.

Ve nihayet 1982 yılında, bizi yakından ilgilendiren bir olay gerçekleşti ve yapımcı Beam Software, yayıncı Melbourne House ile iş birliği yapıp The Hobbit'i bir bilgisayar oyununa dönüştürdü.

GELİŞMİŞ DİL BİLGİSİ

Yıllar içinde kitabın çok ciddi bir hayran kitlesi oluşmuştu. Bu sayede oyun hak ettiği ilgiyi görmekte pek zorlanmadı. Bu ilginin sebeplerinden biri de yapımcıların, oyunu pek çok farklı platform için çıkarmaları oldu. The Hobbit, kısa zaman içinde aralarında ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC 64, PC, Apple II, MSX, BBC Micro, Oric ve Dragon 32 sahiplerinin de bulunduğu geniş bir kitleye ulaştı. Oyunun en güzel sürprizlerinden biri, -yapımcıların yaptığı özel bir anlaşma ile- satılan her oyunun yanında kitabın da bir kopyasının dağıtılıyor olmasıydı.

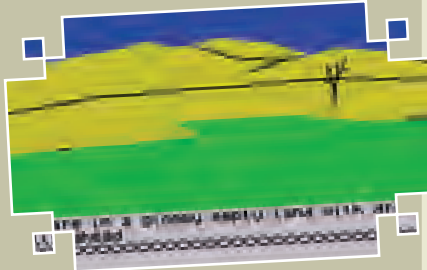
Oyunun yapımcıları kitabın şöhretini arklarına alıp için kolayına kaçmak yerine, kitabın derinliğine yakışacak bir oyun yapmaya karar vermişlerdi. Zamanı için oldukça gelişmiş özelliklere sahip olan bu metin tabanlı adventure oyununun en güçlü yanı "dili kullanabilme" imkanıydı. O zamana kadar pek çok oyunda sadece "Taşı al.", "Düşmana saldır." gibi basit komutlar yazılabilirken, The Hobbit'de tümleşik cümleler yazılabilir ve birden fazla fiil bir komut içerisinde kullanılabilir. Yani The Hobbit ile "Ali koş!" tarzı Cin Ali adventure komutları genişletilebilir ve "Ali koşarak berberin yanına git, bir saatlik çıkmadan önce usturasını al" seviyesine getirilebilir hale gelmişti. (Ama bizim Cin Ali'nin elinde bu tarz bir oyunda boy gösterebilecek imkanlar yoktu tabii ki.)

"GANDALF BİLGİSAYARIMDA!"

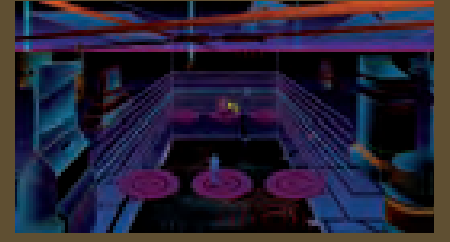
The Hobbit'in gerçek zamanlı olarak devam etmesi, o dönem için pek de alışıldık bir durum değildi. Eğer bir süre içinde bir şey yapmazsanız ekranda kendiliğinden "WAIT" (Bekle) komutu beliriyor ve ardından "You wait - time passes" (Sen bekliyorsun - zaman geçiyor) yanıtı geliyordu; bu sırada da olaylar kendiliğinden gelişmeye devam ediyordu.

Oyundaki amaç kötü ejderhanın sakladığı hazinayı eve götürmek; bunun dışında bir Dwarf olan Thorin'i de korumanız gerekiyor. Oyunda kitaptaki pek çok karakterle karşılaşmak mümkün; bunların başında ise Gandalf geliyor. Gollum ve Elfler de yol boyunca karşılaşılabildiğiniz farklı karakterler arasında. Karşılaştığınız tüm karakterin sizinle etkileşime girmesi mümkün. Oyunun üstün yanlarından biri de bu etkileşimin sadece karakterler ile sizin aranızda olmaması; karakterler kendi aralarında da iletişim kurabiliyorlar. Bu iletişim serbestliği, özellikle farklı karakterler bir araya geldiğinde oldukça eğlenceli durumlara yol açabiliyor.

The Hobbit, muhteşem bir eserin bilgisayara uyarlanmış hali ve kesinlikle bu konuda yapılmış olan en başarılı ve cesur denemelerden biri.



KAFA HABERLER ■



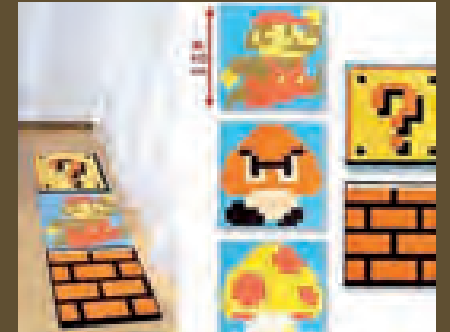
TRON XBOX 360'TA

25 yıllık geçmişine rağmen popülerliğinden bir şey kaybetmeyen Tron, Xbox Live ile bir kez daha kendini gösterme şansını yakaladı. Tron'un lisans haklarını elinde bulunduran Disney ile Xbox'ın sahibi olan Microsoft'un iş birliği ile önce orijinal Tron, ardından da Discs of Tron, Xbox 360'ta...



SOKAK DÖVÜŞÇÜLERİ ŞARKICI OLUYOR

Çoğu kişi günümüzde müzik sektörünün yeni bir şeyler bulmakta zorlandığını, bu yüzden de müzisyenlerin geçmişe dönüp, oralandan malzeme aradıklarını söyleyip duruyorlar. Ama biraz yaratıcı olmak isteyen için malzeme çok; işte Teksaslı bir müzik grubu yeni albümleri için "Bakalım ağabeyler zamanında ne yapmış?" demek yerine, "Bakalım burada ne varmış?" diyerek her taşın altına bakmışlar ve sonuçta müziklerini "sokak dövüşçüleri"nden çıkartmışlar. Man Factory adlı grubun yeni albümündeki yedi şarkı, unutulmaz Street Fighter karakterlerinin hikayelerini anlatacak. Yani şimdiden "Chun Li, I'm lovin' it" ve "There goes Dhalsim" gibi şarkılar dinlemeye hazırlanın.

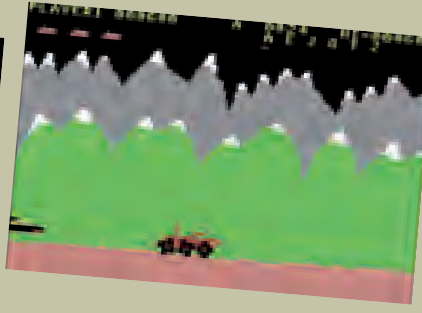


HEY GİDİ MARIO

Oyun sektörü için "milyarlarca dolarlık endüstri" derken işin içine bunları da katıyorduk tabii ki. Geçen ayki Space Invaders paspasından sonra ayaklar altına alınan bu kez de yılların muslukçusu Mario oldu. Misafirlerinizi şaşırmak ve eski oyunların ruhlarını evinizde yaşatmak istiyorsanız, Mario paspası tam size göre. Ürünü satın almak için www.ncsxshop.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

TAVAN ARASI OYUNLARI ■

Tek kusurları eski olmak. Ama onun dışında bu oyunlar unutulmayı kesinlikle hak etmiyorlar!



MOON PATROL (1982)

Irem Corp. tarafından geliştirilen ve AtariSoft tarafından piyasaya sürülen Moon Patrol, döneminin heyecan verici oyunlarından biriydi. Moon Patrol'da oyuncu, yandan gördüğü ekranda, ay yüzeyinde yolculuk eden bir aracı kontrol ediyor. Yol boyunca karşınıza çukurlar ve mayınlar gibi engeller çıkıyor. İlerlemeye başladıkça karşınıza, gökyüzünden size saldıran uzaylılar ve yerde ilerleyen tanklar gibi çok daha ciddi sorunlar çıkmaya başlıyor.

Zamanı için oldukça yenilikçi fikirlere sahip olan Moon

Patrol, daha sonrasında pek çok oyuna da ilham vermişti. Moon Patrol, yana doğru ilerleme mantığını ilk kullanan oyunlardan biriydi. O zamanki teknoloji ile bu kadar değer bir gelişmeydi ve diğer oyun yapımcıları da bu fikri alıp geliştirmekte gecikmediler.

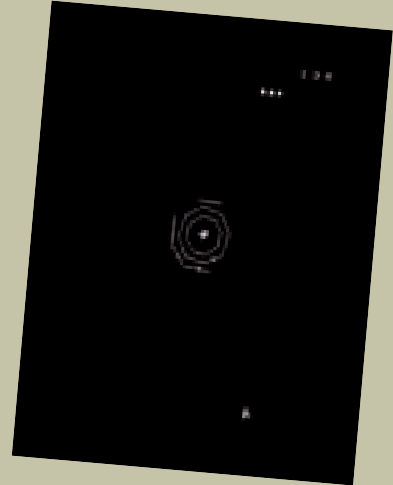
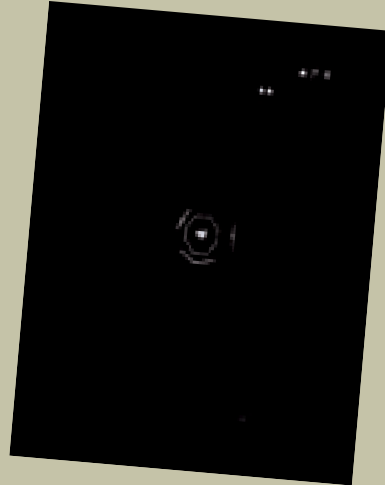
Oyun, o kadar beğenildi ki kısa süre içerisinde aralarında Atari 8-bit, Atari 2600, Atari 5200, Atari ST, Commodore 64 ve Spectrum ZX'in de bulunduğu farklı platformlar için piyasa sürüldü. Oyunun ayrıca Moon Ranger adlı bir devam oyunu da bulunuyor.

DUCK HUNT (1984)

Nintendo tarafından geliştirilen ve yine Nintendo tarafından piyasaya sürülen bu oyun, Nintendo Entertainment System (NES) için özel olarak geliştirilmişti. İlk olarak Japonya'da piyasaya sürülen oyun temel olarak çok basit bir fikre dayalıydı; ördek avlamak...

Oyunda yapmanız gereken şey çalırlar arasından fırlayan ördekleri vurmak. İlk turlarda işiniz oldukça kolay. İlk seviyelerde ördekler yavaş uçuyorlar ve silahınızdaki mermi sayısı oldukça fazla. Bölümler ilerledikçe ördekler hızlanıyorlar; vurulmalarının zorlaştığı yetmezmiş gibi bir de silahınızdaki mermi sayısı azalıyor. Oyunun keyifli yanlarından biri ise NES'in özel Light Gun aparatını kullanabiliyor olmanız.

Duck Hunt piyasaya çıktığı dönemde basın tarafından çok iyi eleştiriler almamıştı ancak kolay oynanışı ile daha sonra çıkacak pek çok hedef vurma oyunu için yol gösterici olmuştu.



STAR CASTLE (1983)

Cinematronics'in geliştirdiği Star Castle, GCE tarafından 1983 yılında piyasaya sürüldü. Projenin mimarı ise önemli oyun geliştiricilerinden biri sayılan Tim Skelly'ydi.

Sadece Arcade makineleri ve Vectex platformu için geliştirilmiş olan oyundaki göreviniz, kendi uzay geminizle karşınızdaki güçlü gemiyi yok etmek. Karşınızdaki geminin güçlü olmasının tek sebebi sadece kuvvetli ateş gücüne değil, aynı zamanda sizin atışlarınıza karşı kullanabileceği güç kalkanlarına da sahip olması. "Kale" olarak da adlandırılan düşman gemisinin tek bir ateşi bile geminizi yok etmeye yetiyor. Fakat toplam 12 parçadan oluşan Kale'nin her bir parçasını yok edebilmek için en az iki isabetli atış gerekiyor.

İşin en kötü yanı ise Kale'nin size güdümlü füzeler ile saldırabiliyor olması. Güdümlü füzeler ateşlendikten sonra geminize kilitleniyor ve doğrudan üzerinize geliyor. Bu füzeleri ateş ederek yok etmeniz mümkün fakat oldukça küçük ve hızlı olan bu füzeleri yok etmek düşündüğünüz kadar kolay değil.

Aslında oldukça eğlenceli olan Star Castle, ilk zamanlarda hak ettiği ilgiyi pek göremedi. Ancak 1999 yılında piyasaya çıkan devam oyunu Yars' Revenge ile dikkatleri yıllar sonra da olsa çekmeyi başardı.

1

HERKESE
METALLICA
KITABI



4 DEV
TOKIO HOTEL
POSTERİ



2

HERKESE
3D KART

TOKIO HOTEL,
AMY LEW, HAYKÖZ (EPKÖN),
AVRIL LAVIGNE

3

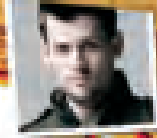
100 KİŞİYE
APOCALYPTICA
KONSERLERİ İÇİN
DAVETİYE

4

4 DEV
TOKIO HOTEL
POSTERİ

5

HERKESE
HEADBANG
DERGİSİ



KONTER KATMILA GELİYORLAR
GOOD (CHARLOTTE)

DAHA ÖZEL VE
YATIRILANMAKTA

4 DEV TOKIO
HOTEL POSTERİ

blue JEAN

EN SICAK YAZA DOĞRU

METALLICA
LINKIN PARK
BJORK

LENNY KRAVITZ
BON JOVI

ANATHEMA
KYLIE MINOGUE

VE ÇOK DAHA FAZLASI
BU YAZ ÜLKEMİZE GELİYOR

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK
ABONELİKLE
HER BİRİ
SADECE

>

78
YTL

ENTER
BİLGİSAYAR
EĞİTİM SETİ



40 fasikül
960 sayfa

WINDOWS VISTA
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



PHOTOSHOP CS 2.0
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ
CD



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



TEKNİK ÖZELLİKLER

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebilmeleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sistemini oluşturan bileşenler ve sistemin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarınızı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **İnternet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedia dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabilir açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA' nın tüm yenilikleriyle tanıştıracak. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanışlı menülerine yakınlaştıracak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kapılarını açacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımından, imvelli hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanında, action script 3,0 yeniliklerin de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümünüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm eğitim seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabileceğiniz, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'ı, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılara öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği görüllüğü en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır dille öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlamış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediye ederiz. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı dolaylı değil, en kısa yoldan yapabileceğinizi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanımı kolay olan vektörel tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımla ilgili merak ettiğiniz Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiye kadar öğrenmek istediğiniz fırsat bulamadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmayı yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitimi artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. **Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.**

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

CHIP LEVEL

10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN

>

65
YTL

ABONE
OLMAK İÇİN:

0 212 478 0 300
www.doganburda.com

LEVEL ABONE FORMU

ilk 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 Axxess Bonus Maximum World

Kart Sahibinin Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Faturayı Adıma Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi: _____ V.No: _____

Adres: _____

Kart Sahibinin İmzası: _____

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS2 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediye **78 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.

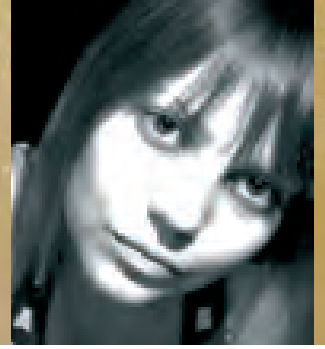
Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel:0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
e-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,
çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.
Derginin abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra
özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.
Bu form 31 Mart 2008 tarihine kadar geçerlidir

DB
DOĞAN BURDA

Fısıltılar Durmalı



Sana, onun düşmanımız olmadığını söylemişim ama beni dinlemedin. Bıktım artık herkese ön yargıyla yaklaşmaktan. Neden herkes kuyumuzu kazmaya çalışsın ki?! Tamam; sempatik olmadığımızın farkındayım ama insanların işleri - güçleri yok mu? Bizimle neden uğraşınlar? Ayrıca, herkesin salak olduğunu düşünmekten de vazgeç! Tek akıllı biz değiliz bu dünyada.

Bunları neden düşündüğünü biliyorum

Belki de gerçekten beni senden daha iyi anlayabilecek biri çıkmayacak karşıma ama yine de şansımı denemem için bana yardımcı olman gerek

aslında. Kendini bi'... sanıyorsun ve herkesi küçümsüyorsun. İşin kötüsü, herkesi küçümsemene rağmen, etrafındakilerin senin hakkında düşündüklerini aşırı önemsiyorsun. Kısacası, her konuda olduğu gibi öz güven konusunda da uç noktada bir dengesizlik yaşıyorsun. Bırak şimdi; "Yok canım" deme öyle ukala bakışlarla. Biliyorum, gerçekleri kabul etmen zor fakat şu an için söylediklerimi kabullenmekten daha iyi bir seçeneğin yok. Çünkü ikimizi büyük bir yalnızlığa sürüklüyorsun. Buna engel olmam şart.

"Endişelenme; biz, birbirimize yeteriz" deme sakın bana; sırf beni başkalarıyla paylaşmak istemediğin için bu kadar çaba sarf ediyorsun, yanılıyor muyum? Doğruya doğru; ben sensiz de hayatıma devam edebilirim ama sen, bana muhtaçsın. Ben olmadığım takdirde bir hiçsin! Hatta "hiç"ten de ötesin!

Kulağıma fısıldadıklarının hepsi yalandı, değil mi? "Arkandan kahkahalarla gülüyorsun an", "Senden öylesine nefret ediyorum ki yüzünü bir daha görmemek için her şeyi yapar", "Seni dinliyormuş gibi yapıyor ama içinden 'Allah kahretsin; kafamı şişirdi salak!' diyor", "Hiçbir zaman gördüklerini göremeyecek; hissettiklerini hissedemeyecek", "Söyledik-

lerinden tek kelime anlamıyor, sahte sahte gülüyor karşımda. Seni bir tek ben anlarım" vs... Bu cümlelerin her kelimesine, her harfine inandım; biliyor musun? Çoğu zaman bana söylediklerin yüzünden hayatım cehenneme döndü fakat aklıma bir an olsun yalan söyleyebileceğin gelmedi. Çok adı olduğunun farkındasındır umarım ki. Seni bu kadar çok sevmeme ve bunu bildimene rağmen neden bana güvenmiyorsun? Onca yıl, sana karşı sadece bir defa acımasız

oldum ve anlaşılın sen, bu "bir defa"yı unutamayacaksın ama geçmiş "aşman" gerek artık. Evet, belki de gerçekten beni senden daha iyi anlayabilecek biri çıkmayacak karşıma ama yine de şansımı denemem için bana yardımcı olman gerek. Bana güvenmen ve beni paylaşmayı öğrenmen gerek yoksa emin ol ki senden kurtulmak için elimden geleni yaparım. Hayır, bu bir tehdit değil; sadece, senin için biraz olsun önemliyse bunu bana ispatlamanın zamanının geldiğini düşünüyorum. Bırak, kontrol biraz benim elimde olsun; ipleri bana ver artık. Bırak da benim gibi deriyle kaplı, benim gibi vücudunun %80'i sudan oluşan türdeşarımla bir şeyler paylaşayım. Ve sen de bu durumdan rahatsız olma; zevk al.

Ne olur korkma; senden uzaklaşacağıma dair bir kuşku duyma. Seni ihmal etmem, edemem. Sen her zaman yanımda olacaksın. Tıpkı onun gibi...

- Delirdiğim zaman delirdiğimin farkında olmayacağsam acaba daha önce delirmiş olabilir miyim?

- Olamazsın.

- Neden?

- Çünkü bir deli, delirmemiş olduğundan %100 emindir. 📧 elif@level.com.tr



80'li Yıllardaki Düşük Çözünürlüklü Filmler



Çocukluklarını 80'li yıllarda geçirmiş olanlar için bazı önemli filmler vardır. Bu filmler, özellikle o yıllarda bilgisayar tutkunu olan çocukları ve gençleri derinden etkilemiştir. O ancak dönemi yaşayanlar bilir; "videocu" diye tabir ettiğimiz dükkanlara gidilir, Beta ya da Vhs formatlardaki kasetlere kaydedilmiş olan filmler kiralanır ve akşam evde sinema keyfi yaşanır. Video oynatıcı kimde varsa haftada bir ya da iki kez o kişiye gidilir ve film izlenirdi. Hatta, bazı filmler o kadar popüler olurdu ki o filmi seyrebilmek için sıraya girerdiniz ve izlemek iste-

. Bundan 15 - 20 yıl sonra, günümüzü "nostalji" diye yazan bir insanın zamanında yaşamayı hiç istemiyorum galiba

diğiniz filmi ancak videocunun size verdiği tarihte kiralayabiliydiniz. Harika kapak resimlerine sahip olan saçma filmlerin kiloyla satıldığı yıllardı onlar...

"O yıllarda bazı önemli filmler vardı." demiştiniz; 80'lerde Spectrum'un başında deli gibi vakit geçiren benim gibi bilgisayar delilerinin unutamaya-çağı iki film vardır. Bu filmler bilgisayarda yapmak istediklerimizi bize adeta "yaşatıyordu". Hayallerimizin son noktasıydı onlar. Defalarca izleyip "Vay be!" dediğimiz filmlerdi. Bahsettiğim bu filmlerden ilki, 1983 yapımı olan War Games adlı filmidir. Dönemin Soğuk Savaş'ına göndermeler yapan War Games, kocaman ve komik bir bilgisayara sahip olan bir çocuğun yaşadığı ilginç hikayeyi konu alıyordu. Bu velet, ordunun bilgisayar sistemine girip Amerika ve Rusya arasında 3. Dünya savaşını başlatıyordu. Bu film sayesinde, o dönemde hepimiz tüm bilgisayar sistemlerini hack'leyebileceğimize inanmıştık.

War Games, şimdi izlendiğinde nasıl bir etki yaratır bilemiyorum tabii ki.

Öteki film ise 1984 yapımı olan Electric Dreams isimli film. Electric Dreams, anti-sosyal çocukları bilgisayarları ile iyi arkadaş olabileceklerine inandırmaya çalışan ilginç bir konuya sahipti. "Geek" bir bilgisayar kullanıcısı, klavyesine dök-tüğü içecek ile bilgisayarına "ruh" kazandırıyor. Klavyesine içecek dökülen bilgisayar, birden insani duygulara sahip oluyor ve konuşmaya başlıyordu. Bilgisayar, her şeyi kontrol etmeye çalışmasının dışında bir de adamın kız arkadaşına aşık olunca ortalık iyice karışıyordu. Dönemin popüler gruplarının yaptığı müzikler ile desteklenen bu film, dönemin en iyi gençlik filmlerinin arasında sayılabilir.

Zaman ilerledikçe bazı değerlerin nasıl da masumluktan uzaklaştığını görüyorum. "Eskiler hep daha iyi olmak zorunda mı?" diye düşünüyorum. Bazen de "Acaba bu sonsuz bir döngü mü?" diye düşünmüyör değilim. Bundan 15 - 20 yıl sonra, günümüzü "nostalji" diye yazan bir insanın zamanında yaşamayı hiç istemiyorum galiba. Lütfen biri zaman makinesini icat etsin ve beni 80'li yıllara geri götürsün. Ben orada sonsuz bir döngüde yaşamak istiyorum. "Ama o zamanda internet yoktu ki!" diyenleri duyar gibi oluyorum. Varsın olmasın! O zaman daha mutluyduk. 📧 turbo@level.com.tr

Not: Ara sıra çizdiğim resimleri ve yaptığım graffiti'leri sergilediğim Deviant Art sayfama bütün okurlarımı beklerim.
http://turbo-s2k.deviantart.com/

DİJİTAL DERGİ OKURKEN MONİTÖRÜMÜ PATLATTIM

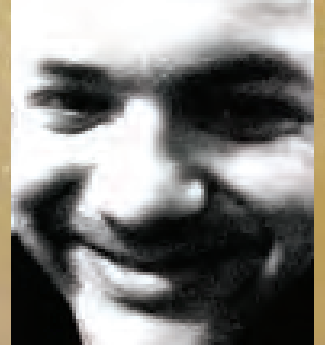
PLAZMA: Bu öyle bir şey ki; 80'lerden beri var olan... Yıllar boyunca önüne türlü engeller konan... Hiç bir destek görmeden sadece fanatikleri sayesinde bu günlere ulaşan... Bu bir ruh! Evet, Commodore ve Amiga, yani "Scene" ruhundan bahsediyorum. Hala bilgisayar ile uğraşmama ve şu anda para kazandığım işleri yapmama neden olan, hatta belki de benim var olmamı sağlayan ruh. Kiminiz hatırlamayabilir; daha PC'lerde sadece Dig-Dug, Zaxxon ve Test Driver adlı üç oyunun olduğu ve monochrom ekranlarında bu oyunları oynamaya çalışan PC'cilerin uyuz olduğu, rengarenk bir makine vardı: Amiga! Onun küçük kardeşi olan Commodore 64'ün de Amiga'nın gelişimindeki payını unutmamak lazım tabii ki. Yazılarımda sıkça Amiga ve Commodore'dan bahsediyorum. Özellikle de www.tr-demoscene.info adresli siteden sıkça bahsettim. Benim gibi delilerin toplandığı başka bir site daha var: www.commodore.gen.tr. Sürekli eski muhabbetlerin döndüğü, Amiga'cılarının ve Commodore'cularının bir araya geldiği başka bir fan sitesi olan www.commodore.gen.tr'de eski scener'ları ilgilendirecek çok güzel bir olay gerçekleşti geçen ay. Diskmag olarak yayın hayatına devam eden "Plazma" adlı dergi yeni formatında, PDF olarak yayınlandı. Bu dergiyi <http://plazma.tr-demoscene.info> adresinden indirebilirsiniz. İçerik olarak da oldukça geniş olan bu dergiyi mutlaka indirip okuyun derim. **ABRASION:** Yayın hayatına henüz yeni başlamış olan, "dijital sanat ve street art dergisi Abrasion Magazine" ilk sayısında, "Doll / Bebek" Dave Whitlam, Michael Oswald, Andriy Dykun - N'Rey, Fatih Moray, Raquel Van Der Zee Melorah Viollet, Elmadruel - Vassoga, İpek Kurşuncu - BedtimeMilk, Tunç Dındaş - Turbo, Plastik Şehir, Miss Mosh ve daha birçok sanatçı ile yapılmış röportajlara yer veriyor. İsimlerden görmüş olduğunuz üzere benimle yapılmış bir röportaj da derginin içeriğinde bulunuyor. İndirin ve okuyun. Hem de bedavaya! www.abrasionmagazine.com

ARA ARA AKLIMA TAKILANLAR

- Commodore 64 için kafa ayarı programı yapanlar, PC hard diskleri için de yapmaya yeltendiler mi acaba?
- Ron Jeremy, ABD başkanı olsaydı neler değiştirdi acaba?
- Türkiye'de PS2 alan insanların hepsi bu alete çip taktırmak zorunda mı acaba?
- Bilgisayar dergilerinde hep heavy köşesi olmak zorunda mı acaba?
- She-ra ve Heidi'nin çocuğu oldu mu acaba?
- Türkiye'de benden başka "Public Enemy" hastası olan bilgisayar kullanıcısı kaldı mı acaba?
- Traci Lords eski filmlerini hala izliyor mudur acaba?
- "Rambo şu anda acaba ne yapıyor?" derken bir de gördük ki bol bol mermi harcamaya devam ediyormuş kendisi.



Küçük Dünya



Bazılarının yaptığı gibi "Çok ülke dolaştım; dünyanın dört bir tarafını gezdim; iki defter pasaport doldurdum; hala da geziyorum" diye ukalalık yapacak değilim fakat pasaportumun yıpranmış sayfalarına bakıyorum da yaşıma göre ben de epey dolaşmışım. Gerçi, cebimden verip gittiğim iki Avrupa

bir dilden konuşan insanlarla karşılaştığımda çok şaşırmıştım. Güney sahillerinde, Taksim'de veya Sultanahmet'te gördüğüm yabancılardan farklılardı çünkü; kendi evlerinde, kendi hayatlarını yaşıyorlardı ve bu defa rolleri değiştirmiş ve biz ziyaretçi olmuştuk. O sabah, Budapeşte'nin soğuk kaldırımlarında yürür-

Bunu çok önceleri, bir defa daha düşünmüştüm. Sanırım 10 yaşlarındaydım; televizyon, dünyanın uzaydan çekilmiş olan görüntülerini gösteriyordu. Konuşmaları Türkçeye çevrildiği halde arka planda orijinal sesi duyulan astronot, arkadaşına, "Az önce Afrika'nın üzerinden geçtik; Çin'i görüyor musun?" diyordu. Kocaman, masmavi, yer yer yemyeşil, bir arada duran misketler gibi... Ne güzel bir şeydi.

Dünyanın güzelliğini, televizyonda ağızım açık bir halde seyredip hayran kaldığımdan bu yana 18, Fen Liseleri sınavına hazırladığım dönemde Türkiye'de astronot olunamayacağını öğrendiğimden bu yana ise 15 sene geçti. Bu süre içinde dünya, kendi etrafında 6 bin defadan daha fazla döndü, birbirinden habersiz olan 6 milyar insan, bir güneşe baktı ve bir uzayın karanlığında uykuya daldı. O uzayın uzak bir yerlerinde bilim adamlarının ancak binlerce yıl sonra farkına varabilecekleri garip olaylar meydana geldi. Bir yıldız, diğeriyle çarpıştı; iki karadelik birbirini yutmaya çalışırken yanlarındaki galaksiyi patlattı; patlamanın etkisiyle belki de dünyanın sonunu getirecek olan çok büyük bir kuyruklu yıldız, rotasını çevirip güneş sistemimize doğru yöneldi.

Her sene ortalama 10 astronotun uzaya çıktığını farz edip kabaca bir hesap yaparsak, yerküreyi uzaydan seyrediyor olma ihtimalinizin 600 milyonda bir olduğunu söyleyebiliriz. Çantanızı sırtınıza takıp "Çin, Peru, Kanada, Avustralya... Allah ne veriyse gezeyim" diyorsanız; uçak biletleri, vizeler ve en azından yeme - içme için çantanızın parayla dolu olması lazım. Peki bunlar evde oturmak için geçerli sebepler mi sizce? Benim gibi oradan oraya tayin edilen memur bir ailenin çocuklarını saymazsak; çoğumuzun, yaşadığımız ülkenin şehirlerini dahi tanımadığı gerçeğiyle karşı karşıya kalırız.

Zamanı ve mekanı algılayışımız, içinde bulunduğumuz boyutlarla sınırlı maalesef. Sırf bu yüzden, mesela, küçük Anadolu şehirlerine giden "büyük şehir" insanları bu yanılgıya düşerler. Kaldıkları oteli veya akraba evini o şehirle özdeşleştirirler ve bunun bir sonucu olarak, odadan dışarı dahi çıkmadan, o şehrin sıkıcı olduğu hükmüne varırlar. Ardından, kendi şehirleri gözlerinde büyür ve hasretle, burunlarında tütmeye başlar. Halbuki o küçük şehrin bilmem kaç bin yıllık tarihi, o tarihin sergilendiği bir müzesi, doğal güzellikleri ve bir o kadar güzel insanları, keşfedilmek için pencerenin öteki tarafında bekliyordur.

Ne var ki bir defa "büyük şehir insanı" olursa o kişiden sokağa çıkıp minnacık bir şehri keşfetmesini beklememelisiniz çünkü onlar o kişi; ekseriyetle, sabahın altısında kalkıp kahvaltısını dahi yapmadan ve güneşin doğmasını dahi beklemeden evden çıkıp servisine binmeye alışmıştır. Zira biraz daha beklerse, "trafik" denilen o lanet kalabalığa mahkum kalacaktır. Kafasını servisin camına dayar ve yarım bıraktığı uykusuna döner. İşe geldiğinde, alnında servisin kirli perdesinin izinin çıktığını fark eder. Gün boyunca bir dakikalığına da olsa güneş ışığı görmeden çalışır. Özellikle kış aylarında işten çıktığında, güneş çoktan batmıştır. Yorgun adımlarla, kendisini bu dafa eve götürecek servise yeniden biner ve kafasını servisin camına dayar. Hafta sonu gelene kadar bu saçma sapan tempodan öylesine yorulur ki Cumartesi ve Pazar günleri, öğleden sonraya kadar yataktan çıkmaz; yatar, yatar...

"Tüm bunları neden yazdın?" diye sorabilirsiniz, açıklayayım: Bir süre önce Dubai, tarihinin en şiddetli yağmurunu yaşadı ve her tarafı sel aldı. Sonra, Dubai'de kazak veya monta hiç ihtiyacı olmayacağını düşünen biri için epey soğuk günler başladı. Sonraki bir hafta çok yoğun ve iş hep geç saatlerde bitti. Derken, haftasonu geldi ve biz, bu kez "çöl fırtınası" denilen şeyle tanıştık ve üç gündür, evde pencerenin kenarına oturmuş, bu garip doğa hadisesini seyrediyoruz. abb@level.com.tr

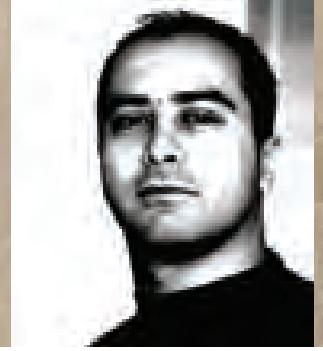
Dünyanın güzelliğini, televizyonda ağızım açık bir halde seyredip hayran kaldığımdan bu yana 18, Fen Liseleri sınavına hazırladığım dönemde Türkiye'de astronot olunamayacağını öğrendiğimden bu yana ise 15 sene geçti

ülkesi dışında hep iş içinde bu geziler. Ya bir toplantı vardı, ya bir seminer, ya bir eğitim, ya da gittiğim yerde uzun bir süre kalmamı gerektirecek bir iş...

Bundan üç sene önce ilk defa ülke sınırını geçtiğimde ve bizden farklı görünen, farklı

ken ve hayranlıkla karışık garip bir şaşkınlık uyandıran koca taş binaları ve o binaların içlerinde kahvaltılarını yapan, dükkanlarını açan, gazetelerini okuyan insanları seyrederken "Dünya düşündüğümde daha büyükmüş" diye düşünmüştüm.





Tabula Rasa'laşın

Yılbaşı için Belçika'daydım. Hazır yurt dışına çıkmışken bir adet Tabula Rasa edinin geldim. Malum, bir Türkiye dağtıcısı olmadığı için oyunu tek edinebileceğiniz yer, yurt dışı. Bu arada, iki aydır zırt pırt yurt dışında olduğumu yazdığımı bakmayın; hep iş için çıkıyorum. Bir tek yılbaşında, düğünden kalan paraya kıyıp Belçika'daki arkadaşlarımın yanına gittim. Yani yine minimum masrafla... Geçen ay da AT'nin yeni ekran kartının tanıtımı için Moskova'ya gitmiştim. Ama bu başka bir konu. (Ayrıntıları geçen ayki CHIP dergisinde bulabilirsiniz.)

Tabula Rasa'yı inceleyen yazarların / editörlerin altını çizdikleri şey, Elf ve Dwarf gibi ırkların oyunda yer almaması ve herkesin asker olması

Leyleği havada görmüşken sanal yaşantımı göz ardı etmek olmazdı. Zaten bir süredir gözümü karartıp WoW'daki 42. level Drenei Shaman'ımı bir türlü 70. level'a yükseltemediğimden (Yanlış anlamayın; bu üçüncü 70'im olacak. Bir Elf Hunter ve bir Tauren Shaman'im var zaten.) "Bari Tabula Rasa'ya bakayım" dedim ve orada kaldım.

Cem'in haberi yok> Köşe yazımı yazmadan bir gün önce Cem Şancı'nın da aynı hastalığa yakalandığını fark ettim;

ikimiz de bir şekilde oyunun büyüüne kapılmış fakat bir türlü karşılaşamamıştık çünkü birbirimizden haberimiz yoktu! Zaten oyunu bekliyordum. Sevgili Tuna'nın Tabula Rasa incelemesini okuduktan sonra da gaza geldim ve gidip oyunu satın aldım. Kurulumdan sonra maalesef 400 MB'lık bir yama indirmemiz gerekiyor. Yamayı kurup oyuna girdiğinizde ise, Star Wars'ta hayata geçirilmeye çalışılan sistemin Richard Garriot tarafından enfes bir şekilde oyuna yedirildiğine şahit oluyorsunuz. Warhammer Online ve Age of Conan'ın çıkmasına daha çok zaman var ama bana soracak olursanız, şu anda WoW'un alternatiflerinden biri Lord of the Rings Online ve EverQuest II ile Tabula Rasa. Tabula Rasa'yı inceleyen yazarların / editörlerin altını çizdikleri şey, Elf ve Dwarf gibi ırkların oyunda yer almaması ve herkesin asker olması. Bir de aksiyonun hiç durmaması... Yani, yalnızca arkadaşlarınızı iyileştirmek için yola çıksanız dahi savaşmak ve silah kullanmak zorundasınız. Bu da tam anlamıyla bir asker olduğunuz anlamına geliyor. Yani Tabula Rasa, kendine has dinamikleriyle bambaş-

ka bir evren ve senaryo sunuyor. Ayrıca oyunda, belirli seviyelere geldikçe uzmanlaşabiliyorsunuz. Böylelikle oyun tarzınız da ortaya çıkmış oluyor.

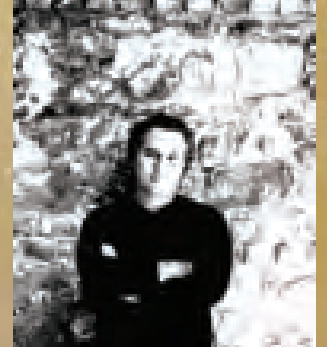
Salt aksiyon> Oyunun en keyifli kısmı, "spawn" sisteminin, yerini işgal vari bir sisteme bırakması: Yaratıklar belirli bir bölgede kendi kendilerine belirmiyor, bunun yerine havadan tepenize indiriliyor. Yani tam anlamıyla bir işgal yaşanıyor. Bu da yaratıkların sağda - solda spawn olup HP'nize zarar vermesini engelliyor ve aynı zamanda atmosfere büyük bir katkı sağlıyor.

Savaş sistemi, rakibe kilitlemenizi sağlamakla beraber nişan almanızı da gerektirdiğinden oyunda aksiyon hiç durmuyor. Haliyle, çatışmalar sırasında geriye çekilmeniz ya da araya ağaç / kaya gibi bir engel koyarak kendinizi korumanız gerekebiliyor. Ayrıca ölmek üzere olan bir rakibe doğru koşup ona tekme basarak son vuruşu yapmak ve iki kat XP kazanmak da çok keyifli. Son olarak, size ait olan bir üssün düşmanlar tarafından işgal edilmesi ve o üssü savunmak zorunda kalmanız oyunu zenginleştirmiş.

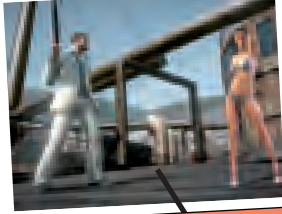
Sunuculardaki oyuncu sayısına her geçen gün arttığından Açık Artırma (AH) listeleri gitgide zenginleşmekte. Richard Garriot, ortaya çok iyi bir iş çıkarmış. Bir - iki sağlam yamayla oyunun daha iyi olacağından eminim. Avrupa sunucusundayım; sizi de beklerim. 🌟 akmenek@level.com.tr



Paran Kadar Adamsın!



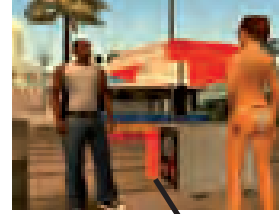
1 Maykıl, Amerikan mafyasının en yakışıklı ve aynı zamanda en sert tetikçisidir. Yakışıklı tetikçi, bir infaz için geldiği İstanbul'da, güzeller güzeli Türk kızı Naciye ile tanışır ve beraber takılmaya başlarlar. Ancak,



bir süre sonra Naciye, 983 milyonda bir görülen ve amansız bir hastalık olan "bikini ile dolaşıp şuh pozlar verme" hastalığına yakalanmıştır.

Maykıl: Naciye delirtme beni; git üzerine bi' şey giy.
Naciye: Maykıl, aşkım; lütfen biraz anlayış göster. Doktorlar hastalığıma çare arıyor. İyileşir iyileşmez döpiyes giyeceğim; söz veriyorum.
Maykıl: Kırtma bari Naciye! Katil edeceksin beni ki zaten katilim!

2 Maykıl'ın patronuyla görüşmek için Amerika'ya gittiği bir sırada Naciye, Facebook'ta, ilkokul aşkı Necati'yi bulur. Naciye, ilkokulda ona bir kere bile yüz vermeyen Necati'yi tavlayıp intikam almayı kafaya koyar ve



masumane bir sohbetin ardından, ertesi gün buluşmak üzere ondan söz alır. Necati ise Naciye'nin amansız hastalığını görünce ondan çok etkilendiğini fark eder.

Naciye: Yıllar geçtikçe bronzlaşmışsın Necati. Çok yakışmış.
Necati: Dönerci ustası oldum Naciye. O yüzden bronzlaştım böyle.
Biraz hamburger yiyelim mi beraber?
Naciye: Yıllarca bu teklifi yapmanı bekledim Necati.

3 Necati ve Naciye, çocukluklarında yaşamadıkları aşkın özlemi ile soluğu hamburgerciye alır. Ancak dar gelirli Necati için flört etmek bile çok pahalı bir aktivitedir.



Naciye: Kusuruma bakma Necati; hastalığım yüzümden yanımda cüzdandan taşıyamıyorum.
Necati: O zaman "süper seçim" söylemeyelim de pahalı olmasın Naciye.

4 Tam bu sırada, habersizce Amerika'dan dönmüş olan Maykıl, Naciye'yi takip etmesi için İstanbul'da bıraktığı adamlarından olan biteni öğrenir ve hamburgerciyi taramalı tüfek ile basar. Koskoca Amerikan Mafyası, minicik tabancayla mekan basacak değil ya!



Maykıl: NACIYE! Dağıttırım burayı NACIYE! Kim bu adam?
Naciye: Aşkım yanlış anladın; Facebook'tan eski arkadaşımı buldum.
Maykıl: Sana artık internet yasak Naciye!

5 Necati, Naciye'nin kızgın aşığı Maykıl'dan eşek yüküyle sopa yer ve kırılan gururunu da eline alıp hamburgercinin kapısına bıraktığı bisikletine atladığı gibi kaçar.



Maykıl: Seni bir daha Naciye'nin yanında görürsem bisikletinin lastiklerini keserim. Duydun mu düdük!
Necati: Bir Hummer'im olmayabilir ama altın gibi bir kalbim var. Geri döneceğim!

6 Naciye'nin önünde madara edilmeyi gururuna yediremeyen Necati, derhal Üsküdar'da mahalle arasındaki Öz JetDo Karate ve Spor Salonu'na yazılıp kendini antrenmana verir.



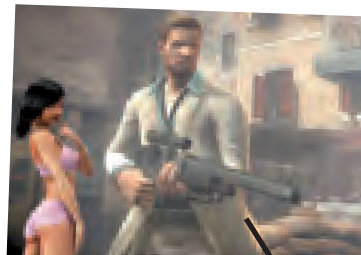
Göstereceğim o adama! Göstereceğim! İntikamım çok acı olacak!

7 Geceleri, evindeki VCD player'da Rocky 1 seyredip, sabah - akşam spor salonunda dövüş teknikleri çalışan ve kendisini geliştiren Necati için artık dünyadaki en önemli hedef, Naciye'nin gözünde darmadağın olan karizmasını toparlamaktır.



Yapabilirsin Necati. Yapabilirsin! Naciye için... Naciye için yapmalısın! Kendin için yapmalısın!

8 Ve kendisini hazır hissettiğinde Necati, Maykıl'a meydan okur. Aralarında anlaşılır; teke tek dövüşte kazanan Naciye'yi alacaktır. Ancak, buluşma yerine gelen Maykıl, cebinden sniper tüfeğini çekince işler değişir.



Maykıl: Ulan dümbük! Sen kimsin ki bana meydan okuyup kadını istiyorsun? Sıkayım mı kafana?!

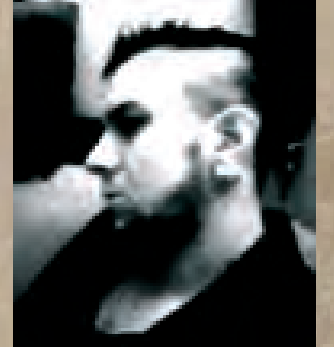
Naciye: Sık aşkım; sık! Zaten ilkokulda beni çok üzümüştü bu. Oh olsun! Sık!
Maykıl: Naciye kırtmadan konuş; hasta etme beni!

9 Daha üzerine gömlek alacak parası yokken bir kadına aşık olup onun peşinden sağa - sola sürüklenerek madara olan Necati, bisikletine atladığı gibi mekandan uzar ve zikzaklar çizerek Maykıl'ın silahından



kurtulur. Bir daha hiçbir kadına aşık olmamaya ve kendini aşk yüzünden kaybetmemeye söz verirken de yalnız bir kovboy gibi ufukta kaybolur.

Rocky seyredip gaza gelmek gerekiyormuş demek ki! Gerçekler yüzüne çok sert çarptı; paran yoksa bu hayatta bir hiçsin arkadaşım!



7 Eylül 1998

Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde; güneşli bir 6 Eylül sabahı, bir genç adam, yüzünde bir gülümsemeyle uyanırmış. Hemen kalkmak istememiş yatağından. Gülümsemesi yüzünde; böylece tavana bakakalmış. Sonradan anlatılanlara göre; bu genç adam, gözleri tavandayken geçirdiği dakikalar boyunca kendisine seslenenleri bile duymamış. Hem sevgilisi "kara kız"ın, hem de annesinin söylediklerini... "Duymamış" yerine, genç adamın o anki durumunu anlatmak için, "Duyup da kararından vazgeçememiş" dersek, daha doğru olur herhalde. Gözleri, beyaz renkteki tavana bakarken düşündüklerinin ona verdiği

onu pek severmiş. İşte o minik kızın adı Lulu'ymuş. Bu nedenle genç adam, sevgilisi kara kıza, her daim olmasa da sık sık bu isimle hitap edermiş. Neyse, bizim konumuz bu değil. Sakın bu hikayenin kahramanlarının genç adam ve Lulu olduğunu sanmayasın ey okuyucu! Nerede kalmıştık? "Yarın 'Harikalar Diyarı'nda olacağım" demişti genç adam, kara kıza. Bu sözlerin ne anlama geldiğini merak ederek olduğu yerde kalakalmış olan bir sevgilinin, sorgulayan bakışlarının göz hapsinde bulunduğu odayı terk edivermiş genç adam. Oturduğu dairenin, topu topu 120 metrekare olan tüm yüzölçümünü; haydi, biraz önce terk ettiği

odanın toplam alanını düşelim, geriye kalan 90 metrekareyi, küçük adımlarla arşınlanmış dakikalarca. Ve bu devri haneyi yapar iken, gözlerindeki heyecan ve mutluluk hiç kaybolmamış. Asıl önemlisi, unutuvermiş

çevresindekilerin varlığını. Bu genç adamı kaygıyla takip ediyormuş; o Eylül sabahında, o anlarda onun yanında olan ve onu seven insanlar. Annesi, Lulu... Lakin okuyucu, korkma! Seni merakta bırakacak kötü bir durumu yokmuş genç adamın. Aklının ipleri halen sapaşağlam... "Nereden biliyorsun?" diye de sorma bana; biliyorum işte! O da bana kalsın, müsaadenle. Ayrıca, inan bana; şu anda bilmediğin ama işin nihayetinde öğreneceğin, genç adamı mutlu kılan şey, o Eylül sabahı, o kentte bulunan ve birbirini hiç ama hiç tanımayan 4000 kişiyi daha mutluluktan bambaşka ruh

hallerine sokuyordu.

Şunu belirtmek istiyorum ki öykünün bu noktasından itibaren, ne Lulu'dan, ne de genç adamın annesinden bahsedeceğim sana okuyucu, haberin olsun. Onlar hala evin içindeler fakat artık bu genç adama ve onu mutlu kılan bilinmez nedene odaklanalım. Kaldığımız yerden devam edelim: Genç adam, evin içinde dolanırken, amaçsız ama mutlu bir şekilde -yorulduğundan olsa gerek- tekrar odasına dönerek yatağına bırakıvermiş bedenini. Dakikalar saatleri, saatler birbirlerini kovalayadursun; o, mutlu gözlerini, beyaz renkteki tavana dikmekten alıkoyamamış, yine ve yeniden. Düşünerek ve belki de ertesi günü yaşayarak... O fark etmese de artık gece yarısı oluvermiş ve uykuya yenik düşen gözleri kapanıvermiş genç adamın, aheste. Kim bilir, neler düşündü o gece boyunca; kim bilir, hayalindeki sahne- de, hangi müzisyenler, hangi şarkıları söylediler, o ve onun gibiler için. Eyvah! Ağzımdan kaçırıldım ama olsun; zaten öykünün sonu yaklaşıyor.

Ertesi gün, 7 Eylül 1998 - Pazartesi>

Sabah 08:30 sularında gözlerini açmış genç adam. Hemen kalkmak istememiş yatağından. Gülümsemesi yüzünde; tavana böyle bakakalmış. Ardından bir anda şarkılar söylemeye başlamış. Saatlerce hem de... Kimi zaman mırıldanarak, kimi zaman da bağırarak şarkıları söylemiş, durmuş. Eminim ki okuyucu, bazılarını sen de biliyorsundur bu şarkıların; "Two Minutes to Midnight", "Running Free", "Sign of the Cross", "Number of the Beast"... İşte, genç adamın dudaklarından uzunca bir süre düşmeyecek olan şarkıların, yalnızca birkaçıymış bunlar. Ve yine eminim ki okuyucu, bu şarkıların sahibi olan müzik topluluğunu da gayet iyi tanıyorsundur. İşte bu müzik grubunun, Harikalar Diyarı'na olan çağrısına kulak vermiştir genç adam. Dün de, bugün de dudaklarındaki sevincin, yaşadığı ve gizleyemediği heyecanın nedeni budur.

Aynı gün, saat 17:00> Genç adam, konser bileti elinde, Harbiye Açık Hava Tiyatrosu'nun yolunu tutmuş. Henüz 18 yaşında... O günden bugüne yaklaşık 10 yıl geçmiş ve genç adam gibi orada bulunan 4000 kişi, hala o günü unutamamış. Grubun ismi Iron Maiden'miş. Her şey masal- lardaki gibiymiş... Bir varmış, bir yokmuş...

☎ doruk@level.com.tr

Şu anda bilmediğin ama işin nihayetinde öğreneceğin, genç adamı mutlu kılan şey, o Eylül sabahı, o kentte bulunan ve birbirini hiç ama hiç tanımayan 4000 kişiyi daha mutluluktan bambaşka ruh hallerine sokuyordu

huzurdan, sevinçten ve heyecandan vazgeçememiş olması...

Sonra bir anda kalkıvermiş yatağından ve kendisini şaşkın bir çift gözle izleyen, uzun kırpıklı sevgilisi kara kıza sarılmış; "Lulu'm" demiş, ona fısıldayarak; "Yarın 'Harikalar Diyarı'nda olacağım"... Burada bir parantez açarak şunu söylemeliyim ki sana sevgili okuyucu, "Lulu da nasıl bir isim?" demeyesin bana sonra; genç adam minik ve afacan bir çocukken, devamlı olarak izlediği bir çizgi filmde, kıvrık kıvrık saçlı, şirin mi şirin, güleç mi güleç, minicik bir kız çocuğu varmış ve





Mr. Blonde: Furkan Faruk Akıncı

Mr. Brown: Burak Akmenek

Mr. White: Cem Şancı

inbox@le

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

level.com.tr

Mr. Orange: Şefik Akkoç :(

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Mertlerinize derman olalım; tüm sorularınızın cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

FALLOUT EFSANESİ

Merhabalar, Adım Atakan. 20 yaşındayım ve ODTÜ İşletme Bölümü, üçüncü sınıf öğrencisiyim. Derginizi yaklaşık yedi senedir, belirli aralıklarla da olsa takip etmeye çalışıyorum. Hemen belirtmeliyim: 10 yıldan bu yana yazar kadrosunda, tasarımda ve içerikte birçok değişiklik oldu ama hiçbir zaman LEVEL'in ruhu kaybolmadı ve üslubu değişmedi; çizginiz hep aynı. Bu en çok POSTA bölümünde göze çarpıyor; verdiğiniz cevaplar her zaman yaratıcı, dost canlısı ve muzip... İnanın; moralim bozuk olduğunda müzik, ... (Kırp! - Joe) ve LEVEL imdadına yetişiyor. :) Lütfen hep böyle kalın...

Joe: Teşekkürler.

Mr. Blonde: Kırmayaydın be patron; ne güzel gidiyorduk.

Yaklaşık 10 senedir bilgisayar kullanıyor, daha doğrusu oyun oynuyorum. Ve biraz eski oyunlara meraklıyım. Örneğin, Fallout serisinden (1 ve 2) aldığım tadı başka hiçbir oyundan alamadım. Her ikisini de 10-15 kere Sniper, Thief, Melee Fighter vb. karakterlerle bitirdim. Gelgelelim, bence Fallout Tactics tam bir rezaletti; kötü bir Jagged Alliance kopyasına dönüşmüş güzelim oyun. Şimdi büyük bir hevesle Fallout 3'ün çıkmasını bekliyorum ancak gerek yapımcı firmanın değişmiş olması, gerekse oyunda 3D grafiklerin kullanılacak olması beni endişelendiriyor. Sizce bu firma, bu yükün altından kalkabilir mi?

Eddie: Bence kalkar. Bu arada, kendimi bildim bileli Fallout 3 bekleniyor. Hatta, Fallout 1 piyasaya çıkmadan önce bile Fallout 3'ün beklenildiğinden şüphe ediyorum.

Bir de bana Fallout gibi gerçekçi bir oynanış sistemine ve basit bir arabirime sahip olan bir RPG oyunu tavsiye eder misiniz?

Mr White: KOTOR I ve KOTOR II'yi denemelisin.

Mail'im derginizde yayımlanmanıza gerek yok; kısa, birkaç cümleden oluşan bir yanıt bile mutlu olmam için yeterli.

Eddie: Bu kadar küçük şeylerle mutlu olabiliyorsan ne mutlu sana!

Hoşçakalın,

Mr White: Sen de hoşça kal canım.

Atakan Yıldırım

ESCAPE FROM LEVEL ISLAND

Merhaba LEVEL ailesi, Nasılsınız? Ben pek iyi değilim ama yardımlarınızla düzelebilirim. Öncelikle, derginizin fanatigi olduğumu ve büyüdüğüm zaman

LEVEL'da çalışmak istediğimi belirtmek istiyorum. Gelelim sorularına:

1. Neden "Derginizde çalışmak istiyorum" diyen okurlara, "Kaç canını kurtar; biz bu yola girdik, sen girme" gibi önerilerde (!) bulunuyorsunuz? Çok mu kötü ofisiniz?

Joe: Yok, bunun ofisin kötü olmasıyla bir ilgisi yok; gayet güzel bir ofisimiz var. Sorun, dergi işinin çok meşakkatli ve yorucu olması. Herkese göre bir iş değil anlayacağın.

Mr White: Ofis ağzına kadar hanım kızağız dolu Yiğit; artık gerisini sen düşün, bir daha düşün.

Eminsen, kararlıysan; gel, konuşalım.

Mr. Blonde: Ve bu hanım kızağızların hepsini doğal ortamlarında gözlemlene şansına erişebiliyorsun.

Abodılalyn, bilodılalyn!!!

2. Bir - iki hafta önce Hellgate London'ı satın aldım ama bi türlü oynayamadım. "Neden" diye soracak olursanız: Hiçbir şey görmediğim için... Ses var ama görüntü yok! Yardım edin lütfen!

Benden bu kadar; mail'im yayımlamasanız da olur ama bir şekilde bana cevap verin lütfen!

Mr White: Grafik kartının sürücülerini güncelle. Ayrıca, sistemin oyunun isteklerini karşıladığından emin ol.

Son olarak, monitörün fişinin takılı olduğundan emin ol.

Eddie: Sorunu gözdüğün zaman da ses olacak ama görüntü olmayacak Yiğit. En iyisi boşuna uğraşma sen.

Mr. Blonde: Ekran kartının Shader desteğini kontrol et, son olarak.

Mr. Pink: Ben de "DirectX'i yeniden kur" demek istiyorum bu kadar tavsiyenin üzerine.

Yiğit Pala

TABULA RASA

Merhaba LEVEL ailesi,

Bu benim size ilk mail'im. Bu mail'i yazın yazmayı planlıyordum ama başıma ne talihsizlikler geldi, bir bilerseniz... (Sonunda her şeyden Cüneyt Arkın misali kurtulup geçtim bilgisayarın başına, oh be!) Şimdi, sizi sıkmadan sorularına geçmek istiyorum: 1. Geçenlerde elime ilk defa Prince of Persia: The Two Thrones geçti ve oyunu bitirdim. (İki senelik oyun ama olsun.) Sondaki videoda, yanılmıyorsam Prince of Persia'nın dördüncü oyununun çıkacağına dair bir tüyo veriliyor. Gerçekten de Prince of Persia'nın dördüncü oyunu çıkacak mı?

Eddie: Şu ana kadar bu konu hakkında resmi bir açıklama yapılmış değil ancak etrafta bir - bir buçuk yıldır böyle bir dedikodunun dolaştığı bir gerçek. Hatta, dördüncü oyunun adının Prince of Persia: Ghost of the Past olduğu söyleniyor. Fakat dediğim gibi, ortada kesin bir şey yok.

2. Bir ara "God of War'un PC'ye çıkma olasılığı var" diye bir şey yazmıştınız. Bu konuda herhangi bir gelişme var mı?

Eddie: Bırak o da PC'ye çıkmasını, ismini bilmediğim sevgili okur; bırak da bazı oyunlar konsollara kalsın.

3. Tabula Rasa'nın adı dergide çok geçiyor. Acaba bu oyunu DVD'de verebilir misiniz? (Lütfen!)

Mr White: Bizzat Richard ile görüşüp bu konu hakkında ne yapabileceğimizi soracağız.

Mr. Blonde: Aslan Richard be!

4. Bilgisayarımı en iyi hangi anti-virüs programı korur? (Arkadaşıma soruyorum ama her kafadan farklı bir ses çıkıyor.)

Joe: Valla ben AVG kullanıyorum, çok memnunuz; şimdiye

dek hiç sorun yaşamadım.

Mr. Pink: Avira AntiVir Guard'ı tavsiye ediyorum tüm dünyaya.

Sorularım bu kadar. Mail'im yayımlarsanız çok sevinirim. Bu arada, bir şey söylemek istiyorum: Elif Ablama "obur" diye kızmayın lütfen! (En sonunda attım mail'i, oh be!)

Eddie: Onlara bakma sen; ben yiyip yiyip kilo almadığım için hepsi kıskanıyor beni!

Joe: Öhm, "kilo" geniş bir kavram tabii ki; farklı yorumlara açık...

İsmi bizde saklı

ÖMÜR BOYU LEVEL

Selamlar LEVEL ahalisi,

Derginizi 10 yıldır takip ediyorum. Lise bitti, üniversite bitti, yüksek lisans bitti ama LEVEL bitmedi. Bitmesin de...

Mr White: Tüm arkadaşlarım adına teşekkür ederim Barış.

Biz de kalbinizde yaşadığımızı bilerek yıllar boyunca

her türlü zorluğa katlandık; her badireyi, okurlarımızın

verdikleri manevi destek ile atlattık. Umuyorum ki bu

birlikteliğimiz önümüzdeki 10 yıllarda da devam eder

ve seninle her ay, bu sayfalarda buluşmaya devam

ederiz, arkadaşım. Evet, arkadaşımızsın; 10 yıldır sohbet

ettiğimiz, her ay buluştuğumuz biri bizim arkadaşımızdır,

can dostumuzdur.

Yazmayı pek sevmediğimden olsa gerek, 10 yıldan bu yana size attığım ikinci mail bu. Gerçek anlamda "dergicilik" yapıyor olmanızı çok takdir ediyorum. Birer oyun kataloğu gibi olan dergilerin aksine, derin ve zengin bir içeriğe sahip olan bir dergi hazırlıyorsunuz. Hepinizi tanıyor gibiyim. İyi bir "marka"sınız. Başarılarınızın devamını diliyorum ve sorularına geçiyorum:

1. PS3 sahibiyim; Geçenlerde Guitar Hero 3'ü satın aldım ancak PSStore'dan indirdiğim şarkılar, oyunun içindeki Download listesinde gözüküyor. (İndirdiklerim bedava şarkılar.) Oyunun yamasını da indirdim ama çare olmadı. İnternette girmedığım forum kalmadı; kimsede böyle bir problem yaşamamış. Bilginiz varsa lütfen yardım edin.

Mr. Blonde: PlayStation Network ayarlarını baştan yapmanı, Sony'nin henüz Türkiye üzerinden bağlantıya izin vermediğini hatırlamanı ve başka bir ülke üzerinden bağlanmanı tavsiye ediyorum.

2. Rock Band almak için sabırsızlanıyorum. Aslında Guitar Hero 3'ü, sırf Rock Band'ı alana kadar beni oyalasın diye aldım. Oyunun Türkiye'de satışı yok; Rock Band'ı yurt dışından nereden getirebilirim? Siz dergide oynadığınızı söylüyorsunuz; oyunu kendi çabanızla mı edindiniz, yoksa bir oyun dergisi olmanızın getirisi midir oyuna sahip olmanız?

Mr. Blonde: Şşş, Rock Band henüz Avrupa'da çıkmadı. Buraya da gelecek; biraz daha bekle.

3. Sizce Warcraft 4 çıkar mı? WoW'u çatlayana kadar oynadım; keyif de aldım ama kesinlikle Warcraft 3 kadar keyif vermedi. **Eddie: Sen de benim gibisin demek... Ancak sana bir müjde veremeyeceğim zira Warcraft 4'ten ses - seda yok hala. Bir de evlendirilecek kızlar gibi sıranın Starcraft 2'de olduğu düşünülürse, daha çok bekleriz biz.**

Mr. Blonde: Çıkar.

4. Ülkemizde orijinal PC oyunları ortalama 50 YTL. Bu rakamlar eskiden daha uçtu, hatırlıyorum. PC oyunlarında fiyat bu kadar



düşmüşken PS3 oyunlarının 180 YTL olması neden? Bu gümrük ya da vergi gibi sebeplerden mi kaynaklanıyor, yoksa "Bir konsola 1300 YTL veren, oyuna da 180 YTL verir" mantığı mı işliyor? Ya da tamamiyle masum arz - talep dengesinin bir sonucu mu? Bu konudaki fikrinizi merak ediyorum.

Joe: Aslına bakarsan bu iş yalnızca Türkiye'de değil; tüm dünyada bu şekilde işliyor. Yani konsol oyunları, PC oyunlarından daha pahalıdır her zaman. Elbette ki Türkiye'de daha da pahalı... Dediğin gibi, bunun nedenlerinden biri vergiler; Türkiye'ye giren oyunlardan yüksek vergiler alınıyor. Bir diğer nedense Türkiye dağıtıcılarının mali durumları. Ancak bu da firmadan firmaya göre değişiyor.

Sağlıcakla kalın.

Mr. Blonde: Tekrar görüşmek dileğiyle.

Barış Tarcan

ONE RING TO RULE THEM ALL

Selam Echthellion oğlu, Denethor, ...Demek isterdim ama mail'i LEVEL'a yazıyorum. Merhabalar değerli LEVEL dergisi çalışanları. Girişe biraz LotR serptim ama olsun; LotR'dan zarar gelmez. Neyse, bu size ilk mail'im. Ortalama beş yıldır takip ediyorum derginizi (Sonunda yakaladım!) ve yaptığınızı işi çok takdir ediyorum.

Türkiye'de oyun sektörünün ne halde olduğunu hepimiz biliyoruz; siz, yaptığınız çalışmalarla ülkemizdeki oyun sektörünün gelişimine katkıda bulunuyorsunuz. Bu yüzden size çok teşekkür ediyor, tebriklerimi sunuyorum. Gelelim sorularına:

- 8500GT (512 MB) ekran kartlı, 1 GB (DDR2) RAM'li ve AMD işlemcili (çift çekirdek) bir sisteme sahibim. Ancak halen bazı oyunlarda takılmalar yaşıyorum. Fps oranları çoğu oyunda 20 - 25 arası. Kaldı ki bu oranları 800x600 çözünürlükte alıyorum. Ben RAM'imi yükseltmeyi düşündüm ama önce size danışmak istedim; ne dersiniz?

Mr. Pink: 1 GB belleği acilen 2 GB'a çıkartmanı tavsiye ediyorum.

Mr. Blonde: Hangi oyunlarda problem yaşadığını da yazsaydın keşke.

Maalesef, ekran kartının çok iyi olduğunu söyleyemeyeceğim. Bir de Vista kullanıyorsan RAM'in de yeterli değil. Tüm bunlara karşılık 20 - 25 fps, çok kötü rakamlar değil.

2. Yeni nesil ekran kartları el yakıyor. Sizce yaza kadar bu kartların ucuzlamasını beklemeli miyim, yoksa yaza kadar bu ekran kartları da tarih mi olur?

Mr White: Intel'in ekran kartları işine el atacağını duyduğum için AMD'nin ATI'si ile rekabete girişeceklerini ve fiyatları aşağıya çekeceklerini düşünüyorum. Bekleyip göreceğiz.

3. 11 yıllık konsol ve PC kullanıcısıyım. 11 yıldır PlayStation kullanıyorum. Xbox hiç kullanmadım. Tabii ki yine PS3 almayı düşünüyorum. Ancak LCD TV alacak param yok; fiyatları epey uçuk. Odamda 51 ekran bir TV var. PS3'ü buna bağlarsam, konsola küfretmiş olur muyum?

Joe: Kesinlikle hayır; aksine, garip konsoluna bir iyilik yapmış olursun. Bence yeni nesil konsol oyunlarının grafikleri; eski tip, tüplü televizyonlarda LCD ya da HD TV'lere göre daha iyi gözüküyor. Neden mi? Yeni nesil oyunlar henüz tüm çıplaklıklarıyla teşhir edilebilecek kadar kaliteli görseleğe sahip değil; halen filtreye ihtiyaç duyuyor. Tüplü TV'lerdeki "scanline" özelliği, grafikleri daha gerçekçi kılıyor ve en önemlisi, grafik teknolojisinin kronik, "gerçek dairesel obje yaratamama" özünü kapatıyor. Ve evet, evde, 72 ekran sıradan televizyonunda mükemmel grafiklerle Xbox 360 oynuyorum.

Mr. Pink: Görüntüye alışabilirsin ama tüplü ve ufak televizyonlarda yazılar zor okunuyor; gözlerine yazık.

4. Orijinal oyunlar çok pahalı. Doğal olarak, halkımız korsana yöneliyor. "Hiç oyun oynama ya da seve seve parayı basıp orijinal oyun satın al" der gibi fiyatları var oyunların. Sizce ülkemizde bu durumun önüne nasıl geçilir?

Mr. Blonde: Bu, kullanımın yaygınlaşması ve vergi indirimleriyle ilgili tabii ki ama bu konuda yakında sürpriz gelişmeler olacak.

5. LEVEL DVD'lerindeki videoları izlerken takılmalar yaşıyorum. DVD'deki videolarla ilgili tüm sürücülerini yükledim ama takil-

malar devam ediyor. Videoların yanlarında "Yüksek Çözünürlük" yazıyor. Mönitörüm 17" CRT; acaba neden monitör mü?

Mr. Pink: YÇ videoların sisteminde takılmasının nedeni, oyunlarda "performans düşüklüğü" yaşama nedenine aynıdır. Sisteminde işlemciyi veya ekran kartını yoran bir şeyler var.

Sorularım bu kadar. Bir de tüm Türk milletine bir önerim var: Dört yıldır Knight Online oynuyordum; çok şükür, bıraktım. Yeni başlamak isteyen arkadaşlar: Sakın ama sakın bulaşmayın bu oyuna! Çok şey kaybedip hiçbir şey kazanamıyorsunuz. Zaman ve para kaybından başka hiçbir şeye yaramıyor bu oyun.

Eddie: Her şeyin fazlası zarar Berkay. Tadında bırakmayı bilenler için Knight Online'in da yararları vardır elbet.

Mr White: Hazır vakit bulmuşken Tabula Rasa'ya bir göz at.

Neyse, fazla uzattım; kusura bakmayın. LEVEL ekibi, başarılarınızdan dolayı sizi tekrar tebrik eder, başarılarınızın devamını dilerim.

Berkay Can Eroğlu

BURAK... BİR DELİ OĞLAN

Lok-Tar LEVEL, En yakın zamanda normal insanların kullandıkları selamlaşma sözcüklerine ısınmam gerek (bkz. "Merhaba", "İyi günler", "Nasılınız") Şu anda tarih, 6 Şubat 2008. Gerçekten... Neyse... (Aştım; iki kere arka arkaya, tek sözcükten oluşan tümce kurdum. Bununla beraber üç oldu.) Ya, ben mail'e nasıl giriş yapacaktım? Unuttum. Aaa, başlamışım bile! (Kendimden utaniyorum.) Artık sorularına geçsem fena olmayacak. (Buraya yorum yazacaksınız. Galiba...)

Eddie: Yorum. (Evet, içencim.)

Joe: Eh be Eddie, eh be...

Mr. Blonde: Röaağğğ!

1. Tiberium Wars çok güzel bir oyun ama onu LEVEL'in En İyi 100 Oyunu adlı dosya konusunda göremek beni şaşırttı. Nasıl olur da giremez? Neyse, zaten benim merak ettiğim şey o değil; sizin ofiste Tiberium Wars'u online olarak oynayan biri var mı? Varsa söyler misiniz? Çok merak ediyorum. Onu bir yeneyim de aklı başına gelsin! Sinirlenmeyin canım! Hayır, üstüme gelmeyin! Ölmek için çok gencim! Hayırrrrrrrr!

Mr White: Benim komşu Zikrettin Bey'in oğlu oynuyor; server'larda onu bul, onunla oyna.

2. Evet sayın seyirciler; şimdi bir sonraki haberimiz için bana bağlanıyoruz: Kilian Qatar adı verilen -aç parantez "güzel", kapat parantez- Nod subayı, gerçekten de Kane'e ihanet mi etti? Orayı tam anlayamadım da...

Mr. Blonde: Spoilerrraaaöğğ! Özel mail atayım sana!

3. Ha, bu arada, Tuna Abi oradaysa ona söyleyeceğim var: Hani "Bilemiyorum" lafı var ya... Üşenmedim, Türk Patent Enstitüsü'ne gittim, sordum; bu kelimenin süresi dolmuş. Artık herkes özgürce "Bilemiyorum" diyor. Bence hemen gidip yenilese iyi olur. Şimdi ne yapacağımı gerçekten "bilemiyorum". (Bu tespiti internet sitesin sayesinde yaptım zira www.level.com.tr sitesinde bir ankette "bilemiyorum" diye bir cevap vardı. Bilginize... İşte link: www.level.com.tr/anket/?anketno=159)

Joe: Aa!

Eddie: "Bilemiyorum"dan ötesi var: "Bişi dicem". Tuna'yı iki kelime ile tanıtlamam istenseydi kesinlikle "Bişi dicem" derdim.

Mr.Pink: Bişi dicem; neden dedikodumu yapıyorsunuz?

4. Devil May Cry 4 nasıl bir sistem gerektirir? O oyunu gerçekten oynamak istiyorum da... ↻

ÖDÜLLÜ EDİTÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "DVD'de boş kalan alana kulaklarını koysana, ASDDFADADA!"

2. "Yemek yiyelim"

Soru: Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet, orijinal Football Manager 2008 kazanacaktır.

Geçen ayın kazananı: Kaan Demirel
Verilen cevapların gerçek cevaplarla uzaktan - yakından ilgili olmamasına karşın doğru cevaplara en çok yaklaşan (?) okurumuz olan Kaan Demirel'i kutluyor ve kendisinden, hediyesini yollamamız için bize baskı yapmasını rica ediyoruz. Hayır, kafa b' mi milyon; unutabiliyoruz, "bilemiyorum" hatta...

ÖNEMLİ NOT: Önceki ayın (Ocak) kazananı bize tekrar ulaşsın lütfen. Mail kutumuz silindiğinden kendisine ödülünü yollayamıyoruz.

Mr. Pink: En az 3 GHz işlemci, 1 GB bellek ve 256 MB'lık bir ekran kartı (7300GS veya muadili).

5. Devil May Cry 3'ü bitirdiğimde bir videoyla karşılaştım. Videoda, Dante'nin dükkanının adı Devil May Cry'di. Ama ismini vermek istemediğim bir mecmuada dükkanın adı "Devils Never Cry" diye geçiyordu. Birinci ve ikinci oyunları oynamadığım için yanlış olabiliyor ama bu durum kafamı karıştırdı.

Mr. Pink: Öyle ki bu dükkanın adı önceden Devil May Cry idi. Daha sonra Trish tarafından, Dante'nin tarzına uymaması nedeniyle Devils Never Cry olarak değiştirildi fakat sonra yeniden Devil May Cry oldu.

6. Hani son sayfada Müebbet Muhabbet var ya... Onu dergiden sakın çıkarmayın, olur mu? Dergiden en eğlenceli sayfalardan biri o. Cenk & Erdem ikilisi vazgeçilmez. "Karşıdan karşıya geçme" olayına bittim ben. "Uçaklardan üstümüze damlayan su damlaları"na da keza...

Joe: Neden çıkaralım ki? Ne güzel yazı-yor adamlar işte!

7. Ofiste Bu Ay'ı da sakın çıkarmayın!

Joe: Tamamdır.

8. Dante mi yener, Nero mu?

Eddie: Dante tabii ki; hanım evladı Nero'dan hayır gelmez!

9. Bir de şu var: Eskiden bu bölümün adı "Inbox"tı; neden değişti? (Gerçi Mr. Blonde, Mr. Brown, Mr. White, Mr. Orange :(, Eddie, Joe ve Mr. Pink yeniliği es geçilemez ama işte...)

Mr White: Çünkü eski sistemin, eskidiğini gördük. O sistemde devam etmek; yaratıcılıktan uzak ve kısır metinler ortaya çıkarmaktan başka bir işe yaramayacaktı. Hem bu şekilde, okurlarımızın tüm dergi kadrosu ile sohbet etmelerini, istedikleri herkese ulaşmalarını sağlıyoruz; çok mutluyuz.

Hepsi bu kadar. Türkçe'yi korumak adına yazım hatası yapmamaya dikkat ettim. (Virgüllerden ya da kesme işaretlerinden sonra bir boşluk bırakılmıyormuş; valla!) Türkçe'yi koruyalım, korumayanları uyaralım, uyarı almasına rağmen hala korumayanları bizim eve çağıralım; Tiberium Wars turnuvası yapalım.

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 katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın 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!

Şimdilik hoşça kalın; sakın Devil May Cry 4'ün ya da God of War 3'ün incelemesini yapmadan dergiyi kapatmayın. (Hayır, "Türke 4ever" diyerek her şeyi mahvetmeyeceğim.)

Mr. Blonde: Mendil verir misiniz?

Burak the Teyer II, Arthas (Yoksa III. müydü ya? Unuttum şimdi...)

HIZLI VE SAKİN

Sevgili LEVEL ahali, Nasılsınız? İyi misiniz? Günleriniz nasıl geçiyor? Şu sıralarda Mart sayısını hazırlıyor olmalısınız. Kim bilir, hangi oyunları incelemekle uğraşıyorsunuz. Size bir kaç sorum olacaktı. Sorularım şunlardan oluşuyor:

1. Warhammer Online'ın beta'sını www.warhammeronline.com'dan indirirken kayıt adımlarının birinde provider (sağlayıcı) ile ilgili bir dosya istiyor fakat ben bu dosyayı nereden bulacağımı bilemiyorum. Yardım ederseniz sevinirim.

Mr. Pink: Beta kapatıldığı için o dosyayı bulup yollamaya çalışsan bile hata veriyor; hiç uğraşma.

2. Aslında bu sorum biraz saçma: Ben EA hastasıyım. Bu nedenle firmanın çoğu serisini takip ederim. NFS serisinin devamı çıkacak mı? Bu konuda elinizde somut bir bilgi var mı? (Büyük ihtimalle çıkacağını düşünüyorum.)

Mr. Pink: Tabii ki çıkacak ve ProStreet tekrar eski haline kavuşacak. Yani özgürce sokaklarda yarışabileceksiniz.

Ayrıca Elif'e (Yaşıma güvenerek(ten) "Elif" diyorum; umarım kızmasın.) bir şey söylemek istiyorum: Oyun her ne kadar güzel olmasa da Şubat sayısındaki Speedball 2: Tournament yazısını çok sevdim. Kendisini tebrik etmek istiyorum. :) **Eddie: Çok teşekkür ederim ama biliyor-sun ki o yazıyı uzaylı bir LEVEL hayranı yazdı; övgülerini kendisine iletirim, merak etme.**

Şimdiden teşekkürler.
Temel Güner

SİSTEM EROZYONU

Selam LEVEL halkı, Nasılsınız inşallah? Dergiyi 1997'den beri takip etmeye rağmen bu size ilk mail'im. Anca büyüdük, ne yapalım? Tam gaz yolunuza devam ediyorsunuz; sizi tebrik

Her Ay İçeriğinde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayınlanan Kutu der ki:

"Abi, iyi hoş da, bu metinde yazım hatası falan varsa ne yapacağım ben?! Hayatımın sonuna kadar bu hatayla mı yaşayacağım? Hayır, benim de bir ailem var, arkadaşlarım var... Ne derler sonra? Bunca yıldır namusuyla yaşamış olan bir kişiyim! Hatalarımdan ders almak ve onları düzeltmek istiyorum! Lütfen... Biri yardım etsin bana! Ühü..."

etmek isterim. Ancak Şubat sayısındaki Oyunlar ve Yemekler yazısı garibime gitti. Yine de kesinlikle kötü bir yazı değil; mizahi. Hoşuma gitti. Herhalde bu konu biraz "doldurkaç" olarak kullandırılmış çünkü biraz boş geçmiş Ocak ayı.

Biraz geyikten sonra sorularımıza geçebilirim:

1. Hala AGP 8x'lerde sürünen bir kullanıcı olarak isyanlardayım. Artık resmen, bu sektörün bizlerle dalga geçtiğini düşünüyorum. Daha çift çekirdekli işlemciler piyasaya yeni sürülmüşken sanki aniden "Evraka! 4'ü buldum!" dercesine Quad Core'ler duyuruldu. Ha, biz de inandık! Çift çekirdeği çıkardınız. Sonra çok çalıştınız, "Biz bunu nasıl dört çekirdek haline getiririz" diye düşündünüz ve sonunda buldunuz! Bravo! Biz de yedik! Sistem yeniledikçe, bu işe dünyanın parasını yattırırken, onlar yenilerini çıkarıyor; bizim de geçen ay aldığımız PC'miz bir anda eskiyor. Bu nereye kadar gidecek?

Joe: Güzel konuya değinmişsin Sercan. Sana bir sır vereyim mi? Ben sırf bu yüzden altı yıl önce sistemimi yenilemeyi bıraktım ve konsola geçiş yaptım. Elbette ki dergide PC oyunlarıyla ister istemez haşır neşir oluyoruz ancak evimde oyun oynamak için kesinlikle PC kullanmıyorum. Musluk tamircisi gibi bilgisayarın altına girip parça takip çikarmaktan, aldığım ekran kartının asansız eskimesinden, sistem hatalarından, kurulumlardan ve oyun oynamak için bir muhasebeci gibi bilgisayarın başına geçmekten bunaldım. İş ayrı, oyun ayrı dostum!

Mr White: Sevgili Sercan, eski dostum, iyi biliyorsundur ki oyun dünyasında güncel bir PC, her şeydir. AGP'de sıkışık kalmış olan ve PCI'a geçmek için tüm sistemini değiştirmek zorunda kalan çaresiz kullanıcılar için tek - tük, yeni nesil AGP kartlar çıkıyor. Ama gerçek şu ki oyunlardan tad almak için o sisteme muhtaçsın. Evet, ben bazen ruhumu satın sistemimi yeniliyorum. Şeytanla yaptığım bu anlaşmadan son derece memnunum.

2. AT'nin yeni çıkardığı AGP 8x DX10 destekli ekran kartını aldım, büyük umutlar ile. Eski kartım ise GeForce 6600 GT'di ve tahmin edin, ne oldu? Sadece %10'luk bir performans artışı! Küstüm arkadaş, PC piyasasına küstüm.

Mr. Pink: Bu devirde artık AGP kartlarla idare etmeye çalışmak, taşıma suyu ile değirmen döndürmeye benziyor. (Günümüzde halen su ile döndürülen değirmenler mevcut ya, o bakımdan.)

Mr. Blonde: "Modifiye sürücü" kullanmanı öneririm.

3. Hani diyorum ki, Warcraft evreninde geçen MMORPG yapıldı, Warhammer yapıyor, Orta Dünya halihazırda mevcut. RPG oyunları arasında çok önemli bir yere sahip olan ve evreniyle hepimizi büyüleyen üstad Elder Scrolls'a bir MMORPG yapılsa...

Ben de hayatımda ilk defa bir MMORPG'ye ödeyeceğim paranın kuruluşuna dahi acımasam... Olmaz mı? İnşallah bu hayalim gerçek olur da Morrowind'i ve Oblivion'tı tekrar tekrar oynamaktan vazgeçerim. (Elder Scrolls 1'e ve 2'ye yetişememiş olmaktan dolayı üzgünüm.)

Mr White: Ben Elder Scrolls 1 ve 2'ye yetiştim. Çok üzme kendini; Türkiye'de internetin ne olduğunun bilinmediği ve yama indirme gibi bir şansının olmadığı bir dönemde bu bol bug'lu oyunları oynamamış olmak büyük bir kayıp değil zira devamlı olarak oyunlar çıktığından her defasında onlarca dakikalık bölümleri tekrar oynamak tam bir işkenceydi. Ayrıca, bir daha Orta Çağ temalı, kılıçlı - büyülü - ejderhali MMORPG görmek istemiyorum; "Orta Çağ Temalı MMORPG'ler Yasaklansın" kampanyamıza sen de katıl; bir şanslı okurumuza Virgin Havayolları'ndan "fezaya gidiş bileti" vereceğiz. Dönüş yok...

4. Iron Maiden neden Türkiye'ye gelmez? (Bruce Dickinson'la beraber tabii ki.)

Mr. Blonde: Bu yaz hacı oluyoruz: Judas, Metallica ve fısıfısıfısıfısıfıSAG ÜfısıfıSSTOS... Sakin ol; henüz kesin bir şey ortada.

5. Ajdar neden Türkiye'den gitmez? Gitsin, açılış yurt dışına.

Mr. Blonde: Bence yurt dışına değil; tüm galaksiye açılışın.

Gecenin dördünde, sıkıntidan ölmek üzereyken size yazmak aklıma geldi; biraz kafa dağıtmış oldum. Hepinize bu dergiyi çıkarttığınız için teşekkür ederim. Kendinize iyi bakın.

Joe: Sağ ol, bunu saymıyoruz

(nedense?).
Sercan Ertürk

ARANIYOR: GOW OYNAYAN DIŞI

Sevgili LEVEL ailesi, Hemen sorularına geçiyorum, yüksek müsaadenizle:

1. Call of Duty 5'in hikayesinin; ABD'nin, Irak'ın ve Türkiye'nin içinde bulunduğu operasyonu konu alacağına yönelik duyular almıştım. Bu bana pek inandırıcı gelmedi ama yine de size danışmak istedim; işin aslı nedir?

Mr. Pink: Biz de tam tersi, serinin İkinci Dünya Savaşı'na dönüş yapacağına dair duyular aldık ama kesin bir şey söylemek için beklememiz gerekiyor.

2. Yeni nesil konsolların ortalama kaç yıl ömrü var?

Mr. Pink: PS3 için sekiz - dokuz yıllık ömür biçti Sony. Microsoft da en az altı sene daha sahnedir inmez.

3. Bu soru Elif Ablaya: GoW manyağı bir kız bulursan bana yönlendir misin Elif Ablaya? **Eddie: Ne GoW manyağı, ne PES manyağı... Etrafımda Super Mario seven bir kız bile yok. Çok yalnızım, çook... Asıl sen böyle bir dişi bulursan bana yönlendir. Erkeklerin arasında içim kurudu ofiste.**

İyi çalışmalar, saygılar.
Evren Kıracı

FALLEN ANGEL

Merhaba sevgili LEVEL ahalişi,
Size birkaç sorum olacak. Umarım, eşsiz birikiminizle beni yönlendirirsiniz.

1. Sacred 2: Fallen Angel'in kesin çıkış tarihi nedir acaba? Bu oyunu hala kuzenim Arca ile oynuyoruz da...

Mr. Pink: Eylül 2008

2. Son üç aydır verdiğiniz tam sürüm oyunlar gerçekten çok güzel. Avrupa 1400: The Guild için hile veya trainer gibi bir şeyler var mı?

Mr. Blonde: Var; küçük bir araştırma ile bulabilirsin ama kullanmanı gerçekten tavsiye etmem zira oyunun tadını kaçırıyor, hileler ya da trainer'lar.

3. Avrupa 1400: The Guild'i multiplayer oynayan biri var mı dergide?

Mr. Pink: Sürekli olarak yeni oyunlar oynamamız gerektiğinden eskilere pek yüz veremiyoruz maalesef.

4. Bana ücretsiz, güzel birkaç online oyun tavsiye edebilir misiniz?

Mr White: Warp Fire'i bir dene bakalım.

Hiçbir dergi size rakip olamaz. Bu ilk mail'imdi. Yayınlamanızı beklemiyorum ama lütfen, en azından okuyun ve cevap yazın! Tabii ki önce mail arasından benim attığım mail'i görme olasılığınız çok düşük ama neyse... Günlerinizin mutlu geçmesi, kazancınızın çok olması dileğiyle...
Umut "Azrael" Dönmezoğlu

JOE'YA AÇIK MEKTUP

İyi günler haşmetli LEVEL ahalişi,
Joe'ya birkaç sorum var:

1. LEVEL ekibinde kim, hangi takımlı? Bunu bana rapor halinde gönderir misin?

Joe: Valla bu sayfalarda kimin hangi takımı tuttuğunu açıklarsam yer yerinden oynar. İyisi mi bu bahsi kapatalım.

2. Babam bana sürekli olarak "Oğlum sen bilgisayar kolik oldun" diyor. Babama öyle olmadığımı söyler misin?

Joe: Ahmet Amca, oğlunuz bilgisayar kolik falan değil; bu tamamıyla basının saptırması.

3. Abi bizim KoTOR III ne zaman çıkacak?

Mr. Pink: 2012'de Marduk'la birlikte dünyamıza iniş yapacak.

4. Call of Duty 4: Modern Warfare'a Rehber bölümünde yer verir misiniz?

Joe: "Rehber" bölümünde güncel oyunlara yer vermeye çalışıyoruz.

Call of Duty 4'e yer vermemiş olmamızın nedeni ise rehber gerektirmemesi.

5. Metal Gear Solid 4 ne zaman çıkacak? Serinin ikinci ve üçüncü oyunlarını bitirdim de...

Mr. Pink: "Bu yaz" diyorlar ama inanasım gelmiyor.

Mr. Blonde: Nisan... Bir ihtimal.

6. Abi PlayStation 3 almayı düşünüyorum; yeri yerinden 10 şiddetinde sarsacak oyunlar hangileri, ne zaman çıkar?

Mr. Pink: MGS4 ve Final Fantasy XIII! FFXIII, 2009'u bulacak gibi gözüküyor.

Mehmet Önal

HAYAT BİLGİSİ

Merhaba sevgili LEVEL insanları,
Bu size ilk mail'im. Çok heyecanlıyım, ellerim titriyor. Ve bili... Klişe bir mail girişi gibi, değil mi? Bu tür giriş cümleleriyle oyalanmayacağım. Sadece kısa bir "Merhaba" yeterli olacaktır. Aslında bu basit kelime, duygu ve düşüncelerimi anlatmak için yeterli değil ama neyse... Bahsedeceğim şey şu oyun dünyası. Biraz uzun olacak.

Oyunlar... Evet, bu kavramla nasıl tanıştığımı hatırlıyorum; üç veya dört yaşındaydım, ana okulunda gülyüzlü vb. özelliklere sahip olan küçük bir çocukken... (Ne demek istediğimi anladınız herhalde.) Bilgisayar dersleri... Evet, ilk defa o zaman oyun, bilgisayar ve konsol kavramları kafama yerleşmişti. O zamanlar, 0 - 6 yaş grubu için programlanmış olan, son derece basit oyunları oynatırlardı bizlere. Beyaz bir sayfa, alt tarafta birtakım grafikler... Amaç, bu beyaz sayfaya o grafikleri taşıyarak anlamlı veya anlamsız birtakım resimler ortaya çıkarmaktı. Basit ve çocukların yaratıcılıklarını arttıracak bir oyun... (Hala bilgisayar öğretmenin sesi kulağımdadır: "Lütfen diğer arkadaşlarının da oynamasına izin ver.") Dersler güzel geçirdi. Açıkçası, ben severdim.

Evde küçük bir konsolum vardı. Televizyona bağlanıp oynanan şu küçük, şirin şeyler... En sevdiğim oyunlar Addams Family ve benzeri oyunlardı. Çözünürlüğü çok düşük olan, basit karelerden oluşan oyunlar... Ama beni mutlu ederdi işte. Bazen internet kafelere giderdim ve Counter-Strike, Half-Life, GTA III oynardım. Her internet kafede bulunan oyunlar... Eskiden oturduğum mahalledeki internet kafeye 20 YTL borcum vardı; hala var. Bir ara gidip ödemeliyim. İki ila beş saat arasında PC başında, internet kafelerde geçirdi günlerim.

Altı veya yedi yaşındayken ilk bilgisayarım geldi eve. Babam, elinde dev bir kutuyla çıkagelmişti. Yanında küçük kutularla... Çok mutluydum; artık rahatça evde de oynayabileceğim oyunlarımı. GeForce 2, 128MB RAM, ASUS anakart, 50x ASUS CD sürücüsü... Hatırlayabildiğim kadarıyla bu parçalardan oluşuyordu sistem.

Eddie: Altı yaşındayken bu sisteme sahip olman bir türlü kabullenemediğim bir gerçekle karşı karşıya bıraktı beni: Yaşlanışım!

Küçük bir çocuk ne oynar? Araba yarışları, dövüş oyunları... O zamanlar görüntü kalitesi ya da hız beni pek ilgilendirmedii. Benim için önemli olan şey, oyunun çalışması idi. Silent Hill'in ilk oyununu oynarken çok korktuğumu hatırlıyorum. Şimdi artık hiçbir oyundan korkmuyorum. The Sims'i çok severdim. Karşımda küçük küçük adamlar... Onları yönetirdim. Half-Life'i kaç kere bitirdiğimi bile hatırlamıyorum. Ama

hala aklımda olan bir şey var: sv_cheats 1, impulse 101...

"WASD" tuşlarını birkaç yıl sonra söktüm. Oklarla oynardım CS ve HL benzeri oyunları; internet kafelerde başkalarını izleye izleye WASD ile oynamayı öğrenmişim. GTA III, GTA Vice City... Bunların hiçbirini bitirmedim ama. Herkese yalan söyledim, "Bitirdim ben bunları" diye. Yalan söylediklerim bilsinler: Hayır, bitirmedim. Sabırsızlıktan mı, yoksa oynamayı bilmediğimden mi? Bilmiyorum... Bitirmedim. Futbol oyunlarını pek sevmezdim. Adventure, FPS ve RPG oyunlarını severim zaten. Kötü bir bilgisayarla uzun süre idare ettim. Ancak sonra, değiştirme ihtiyacı duydum çünkü artık bilgisayarın oyunu çalıştırması yetmiyordu; grafik ve hız açlığı çekiyordum. Donanım hakkında pek bilgim yoktu. Sonra babam bilgisayarı götürdü ve tekrar getirdi. Bilgisayar biraz hızlanmıştı. Ancak yıl 2004, 2005... Yetmiyordu işte. Oynamaya devam ettim. Artık ailem bundan rahatsız olmaya başlamıştı. Zamanımın çoğunu bilgisayarın başında geçirmem, doğal olarak onları rahatsız ediyordu. Aslında haklılardı. Ancak zevk aldığımız bir şeyi nasıl bırakabilirsiniz ki? Bunun bir bağımlılık olacağını anlayana kadar elbette ki...

Şimdi evde mükemmel bir bilgisayarım var. Veya benim için mükemmel... Çünkü şu ana kadar en üst grafik ayarlarında çalıştıramadığım bir oyun olmadı. Ancak bilgisayarım, şu OKS ve bizim ünlü, "gubik" eğitim sistemimiz yüzünden kaldırılmış durumda. Ama ben bazen gizlice, onu beş dakika içinde kurup oyun oynuyorum. Yapmak istemesem bile... Yalan söylemenin ve başka insanları birer salak yerine koymanın vicdan azabını yaşıyorum. Açıkçası şu an için oyunlar, bir bağımlılık aracı değil benim adıma. Ancak olmasından korkuyorum. Bazen okulda veya dersanede, sınava girmeden önce bir yerlerde F5 tuşunu arıyorum. Ama yok... Hiçbir yerde yok. Quick Save veya Quick Load tuşu da yok. Bu bir oyun değil; gerçeklik. Ancak ALT ve F4 tuşları var ve bu tuşlar sadece aynı anda basıldığında işe yarar. Ama bu iki tuşa aynı anda basmak gerçekten büyük bir cesaret ve bencil olmayı gerektiriyor.

Sokaktan Geçen Adam

Mr White: Gerçeklerden kaçabileceğim ve ömür boyu içinde yaşayabileceğim bir hayal dünyası varsa, biri bana nerede olduğunu söylesin.

P.O.S.T.A.L*

Noktasına dokunmadan...

ya seviye ahalişi(espri) kriz adlıoyunu yapan yerlilerin koreli yedikleri doğru mu?bi de şu aralar sıkışığım da oyun istasyonu 3 için borç verir misiniz? ayrıca da(na(elif akça)savaş sanatı dünyası liç kralın küplere binişinin tam çözümünü versenize.asıl soru geliyor...benzini bitmiş (ahahahaha) insanüstü-insanaltı-insanyedi-insan içti-insan dışı insan hala dış mıdır? cvpınızı şu adrese yollayın [aç kocaman bi' parantez(hayatında gormedin bole bişi) yoksa dayak mı istiyosunuz?!(atacağımdan deil mrktan yani)

Beren Kuyumcuoğlu

Size 15 gün istirahat yazıyoruz.

ya yeni bir pc aldında özellikleri üst seviye sayılır ama ekran kartı haric ekran kartım 512mg 8500 gt sizce oyunlarda bir sorun yasarmıyım bu ekran kartıyla?

Sinan Demirdüzen

Ya abi yeeeah!

selam level ailesi bir imail atmak okadar zormu 1 haftadır bekliyorum beni kızdırmayın derginiz 18.000 adet sattı diye havalara girmeyin bu çok düşük bir rakam level in en az 1 milyon satması gerekiyor.

Mustafa Vişne

Pardon abi.

sevgili level .slm nbr ?? hadi sorulara

1.yaa siz bi painkillers over dose e yi wersenize

Rap Dragon2.mu online izmirleee i de verirmisiiiz????

3.byeeeee sizi çok sewennn

İi yaw n'olsn sndn nbr?



Duna Dardunus adını verdiği mit-tarımlanamayan arcaak yağı yazaran isim bu ay oluğa yağı yaptı. Aynı ayda 96 say-falık yağı yazarak mobilyacı-ların dikkatini çeken Duna Dardunus tarafından etrafta masa yahut sandalge ya-pacak materyal kalmadığı gerek-siyle Mobilyacılar Sokakı nin he-men başında yer alan Mobilyacı İf Adamları Derneği Üyeleri tarafından tekne-tokat dövüldü. Dernek Başkanı Hakkı İbrahim Sofrası, yaptığı basın açıklamasında " Bir ayda 96 say-fa yazmış ayı " dedi ve ekledi: " HAYVAN HERİF! "



Spor Toto alımı

Spor Toto Dardunus

Duna Dardunus

Sahaya çıkan Duna Dardunus

Spor Toto adamına do-

ğru şekilde dön-

dü. Bu kez Duna

Yeni hayrete dön-

erle kısıtlı bölünmüş halde

hanginin idame ettiren

FoFu'nun

FoFu'nun

afu'le top

oyunla

OFISTE BU



Suunda askerliğini yapmakta olan Sefik Akkoç adı verilen ancak kimliği saptanamayan Sefik Akkoç, sık sık ofis telefon la aradı. Fidel Kastro'nun yerini alan Sefik Akkoç süreci olarak "Bir adam var "Ben askerleken" "Bir adam var burda" ve deng-e cümleler kurarak kafa fışırığından ve gün geç-miyor ki yeni bir askerlik anısı anlatıldığından LEVEL kalıplan mior tari telefonu cami av-lusuna bırakıp aittiler (tebi-

FRONTLINES: FUEL OF WAR / TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
LOST: VIA DOMUS / CONDEMNED 2: BLOODSHOT



Tom Clancy's

RAINBOWSIX

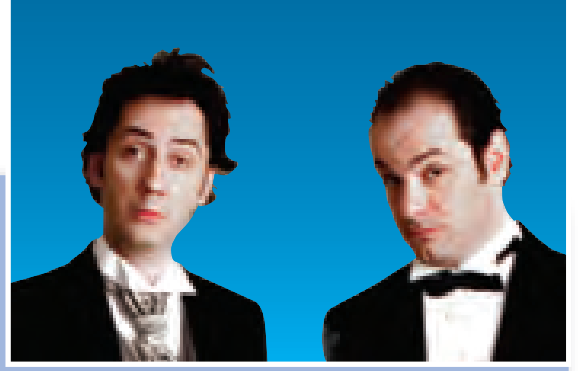
VEGAS 2

**KUMAR
MASASINDA
ÖLÜM!**

SONRAKİ LEVEL

**1 NİSAN'DA
BAYİLERDE**

KEDİLER VS İNSANLAR



Merhaba değerli okurlarımız. Derginiz LEVEL'in bu ayki sayısında müthiş bir karşılaştırmayla karşınızdayız. Yakından tanıdığımız ya da öyle sandığımız mendebur dostlarımız kedilerle biz insanları karşı karşıya getiriyoruz. Avantajları ve dezavantajları ile her iki tarafı inceleyeceğiz bu dev karşılaştırmayı okumadan kararınızı vermeyin.

- Kedilerin insanlara oranla fazladan iki ayakları bulunmaktadır. Evet, yanlış okumadınız; kediler dört ayaklı yaratıklardır ve bu nedenle aynı mesafeyi insanlardan iki kat daha az yürüyerek alırlar.

- İnsanlar iki ayaklı olmalarına karşın iki adet de ele sahiplerdir. Bu özellikleriyle kedilerin ayak fazlalığını kapatma eğilimindedirler. Zira kedilerin elleri yoktur. Tabii ki bu vesile ile ikide bir ellerini yıkama dertleri de ortadan kalkmaktadır.

- Bütün kedilerin gözleri renklidir. Bu nedenle hepsi çok yakışıklı ve güzeldir. İnsanların ise çok az kısmının gözleri renklidir. Pek çoğu siyah & beyaz gözlere sahiptir.



- Bazı kedilerin bir gözleri diğer gözlerinden farklı renktedir ama hiçbir kedi bu özelliğinin farkında değildir; kendilerini diğer kediler gibi sanırlar. İnsanlarda ise iki göz daima aynı renktedir ama en azından bunun farkındalardır.

- Kedilerin çocukları aynı zamanda yavru kedilerdir. İnsanların çocukları ise sadece insanların çocuklarıdır.

- Kedilerin kuyrukları olduğu halde kuyruk sokumları yoktur. İnsanların ise kuyrukları yoktur ama kuyruk sokumları vardır. Olmayan şeyin sokumu nasıl olmaktadır, kendileri de bilmezler; cahillerdir.

- İnsanlar kedilerin çok iyi koku aldıklarını savunurlar. Halbuki hiçbir kedi şimdiye dek "Ben çok iyi koku alırım" dememiştir. Hem alınan şey de alt tarafı kokudur. Ne kadar iyi alınabilir ki? İyi alınsa ne olur ayrıca?

- Kediler zaman zaman istem dışı olarak mırırlar. Bazen de isteyerek mırırlar. İnsanlar ise istemedikçe asla mırlamazlar. Hatta bazen çok isteseler de mırlayamazlar. Zira başkalarının kendilerini tuhaf karşılayacağını falan düşünürler.

- Kediler daima dört ayakları üzerine düşerler. İnsanlar ise dört ayakları üzerine düşebilmek için ya iki kişi birlikte atlamalı ya da üst üste iki kere atlamalıdır.

- İnsanların bir kısmı kedileri sever. Kedilerin ise hiçbiri insanları sevmez, onları cırmıklar.

İşte bu ayki dev karşılaştırmamızı okudunuz. Umarız, seçim yapmanızı biraz olsun kolaylaştırabilmişizdir. Kalın salıncakla.

SPORLARLA ÜREYELİM

Erdem BeeEEEE!

- Bana doğru koşarak bağırдыңız Cenk Bey. Bu vesile ile "fade in" adı verilen "şarkı başlangıcı tekniğini" de manuel olarak gerçekleştirdiniz.

- Teşekkür ederim.

- Ama fade in olayını yalnızca ben duyabildim tabii ki. Siz sadece aynı tonda bağırarak koştunuz, değil mi?

- Bazen zeki olduğunuzu düşünüyorum Erdem Bey.

- Bu ara „düşünme“ işlemini çok sık bir şekilde gerçekleştirmeye başladınız; beyin sapınız zedelenebilir. Sağlığınıza hiç düşünmüyorsunuz.

- Sık düşünmemek için Erdem Bey. Ehihihi!

- Neyse... Şimdi biraz meşgulüm Cenk Bey; sonra ilgilenirim sizle.

- Benim sizin ilginize ihtiyacım yok ki! Ayrıca siz ne yapıyorsunuz öyle?

- Görmüyor musunuz? Snowboard yapıyorum.

- Nasıl yani?

- Bayaaa! Şu tahtanın bu tarafını da biraz tıraşladım mı, oldu bitti Cenk Bey!

- Snowboard karda ve dağda yapılan bir spor değil mi Erdem Bey?

- Saçmalamayın Cenk Bey; evde veya küçük bir marangoz tezgahının başında yapılır snowboard.

"Ama neden" diye soracak

olursanız bilemiyorum Cenk Bey, spor işte.

- Gerçekten çok sağlıklı bir insansınız. Peki niye sadece kışın yapıyor dersiniz?

- Yazın o sıcakta kim evde oturup snowboard yapar ki Cenk Bey?

- Haklısınız. Peki bir kışta kaç kere snowboard yapıyorsunuz?

- Valla işlerin yoğunluğuna göre Cenk Bey. Genellikle, vakit buldukça yapıyorum. Yani aşağı - yukarı dört adet yapıyorum. Bu yıl üçüncüyü bitireceğim işte.

- Anlıyorum.

- Düşünmenizden iyidir.

- Peki tehlikeli bir spor mu?

- Çok... Ama öğrenince kolay. Hiç bilmeyenler barnahlarını felan uçurabilirler Allah muhafaza.

- Peki bu kadar snowboard'u ne yapıyorsunuz sonra?

- "Sonra" derken?

- Yani bitirdiğinizde...

- İtfaiyecilere veriyorum tabii ki.

- Niye? Onlar ne yapıyor ki?

- Bilmem! Bana ne Cenk Bey?!

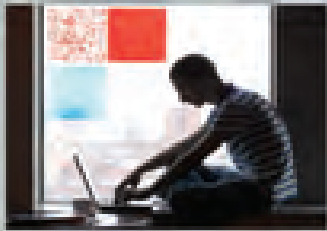
- Erdem Bey, siz hepten üşüttünüz. Biliyorsunuz, değil mi?

- Beceremiyorsunuz diye hemen saydırım. Bu kadar kıskanç olmamalısınız. Yazın da skateboard yapacağım ve size vermeyeceğim.

- HAAAayyyy!

- Fade out oldunuz Cenk Beeey! Anlamadım sanmayyyy!





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

Kariyer Eğitimleri

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

Kariyer Destek Eğitimleri

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

31 MART'A KADAR
ÖĞRENCİLERE
%10
EĞİTİM DESTEĞİ

212 337 66 77
www.bilgeadam.com

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

BilgeAdam

Your potential. Our passion.®

Microsoft®



İlk vuran sen ol!



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

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

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

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