

LOST İNCELEMESİ VE TAM ÇÖZÜMÜ / LEVEL OKUR ÖZEL

135 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

**DVD
+
CD**

**NİSAN 2008 » 6.50 YTL (KDV Dahil)
2008-04 | ISSN 1301-2134**

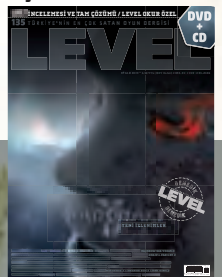


**İLK DEFA VE
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
SADECE LEVEL'DA**

YENİ EKLAN GÖRÜNTÜLERİ VE YENİ BİLGİLER

FALLOUT 3

**BU AY
ÇİFT KAPAKLIYIZ**



**TAM SÜRÜM OYUN ARX FATALİS 2. KAPAK KONUSU STARCRAFT II 3. KAPAK KONUSU RAINBOW SIX VEGAS 2
LEVEL DVD IMPERIUM ROMANUM > LOST EMPIRE: IMMORTALS > NFS PROSTREET İLK BAKIŞ GTAIV > FAR CRY 2
> JUST CAUSE 2 > FABLE 2 > KILLZONE 2 > LEGO İJ > AGE OF CONAN YAKIN PLAN RED ALERT 3
İNCELEME ASSASSIN'S CREED > LOST > FRONTLINES: FOW > TURNING POINT: FOL > WARHAMMER 40K: DOW:
SOULSTORM > CONDEMNED 2 > ARMY OF TWO > GOD OF WAR: COO DOSYA VİDEO OYUNLARININ ALTERNATİF
TARİHİ > ARCADE SALONU TAKİNTİLERİ REHBER LOST HABER BIOSHOCK 2 > ORANGE BOX 2 > THE SIMS 3
> GEARS OF WAR 2 DONANIM OYUNCU NOTEBOOK'LARI > NVIDIA GEFORCE 9 9600 GT VE FAZLASI**

<http://www.level.com.tr>
04
9 771301 213116
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

Gökhan 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 Uzbaşı deha@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr
Elif Namli Rışvanoğlu elifn@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Erdem Üygan erdemcenk@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kıvanç Güldürür kıvanç@level.com.tr
Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr
Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Nurettin Tan tan@level.com.tr
Ömür İklim Demir omure@level.com.tr
Ömür Topaç otopac@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Tunç Dindaş turbo@level.com.tr
Ufuk Özden ozden@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

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

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet 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 Kırmıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat:7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

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

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

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

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



Yaklaşık 11 yıl... Bu süreç içinde yüzlerce oyun oynadık, binlerce yazı yazdık ve milyonlarca harf harcadık. Zaman zaman küçük, zaman zamansa büyük puntolarla... Aynanın diğer tarafındaki sizler ise bize eşlik ettiniz, attığınız e-mail'ler, mektuplar ve ettiğiniz telefonlar ile. Yazdıklarımıza, yazdıklarınıza karşılık verdiniz. Ve belki de en çok sorduğunuz soru şu oldu: "Ben de LEVEL'da yazabilir miyim?"

Bu soruya olumlu yanıt alanlar oldu tabii ki, bizle çalışmaya başlayanlar... Ancak birçoğunuz hayal kırıklığı yaşadı. Keşke herkese yetecek kadar fazla sayıda sayfamız olsaydı. Olmadı...

Ama herkese, yani 11 yıldır birlikte oyun oynadığımız siz okurlarımıza bir şans vermek istedik. Kendi LEVEL'inizi yaratmanız için... Mini bir LEVEL yaratmanız için... Baştan aşağıya, yeni bir LEVEL...

2008'in başlarında hayata geçirdiğimiz LEVEL Okur Özel, bu ay tamamlandı. Tamamıyla sizler tarafından hazırlanan LEVEL Okur Özel'de yer alan yazılar, orijinal halleridir. Yani bu yazılar, hiçbir tashih işleminden geçmedi ve hiçbir değişikliğe uğramadı. Bu da ortaya daha samimi bir işin çıkmasını sağladı.

Başlangıçta dergiyi bayilerde ve süpermarketlerde satmayı planlamıştık ancak sonradan, LEVEL Okur Özel'i sizlere hediye etmeye karar verdik. Dergiyi LEVEL DVD'de, PDF halinde bulabilirsiniz.

Dünyada bir ilk olan bu proje, umarız ki sizin için LEVEL'da yazmak ya da çalışmak için bir başlangıç olur ve ileride beraber çalışma şansını yakalardık.

İlginiz için teşekkürler.

Not: Bu ayı da boş geçmedik ve sizlere oldukça kaliteli bir yapıyı tam sürüm olarak hediye ettik; Arx Fatalis. Ayrıntılar Rehber bölümünde...

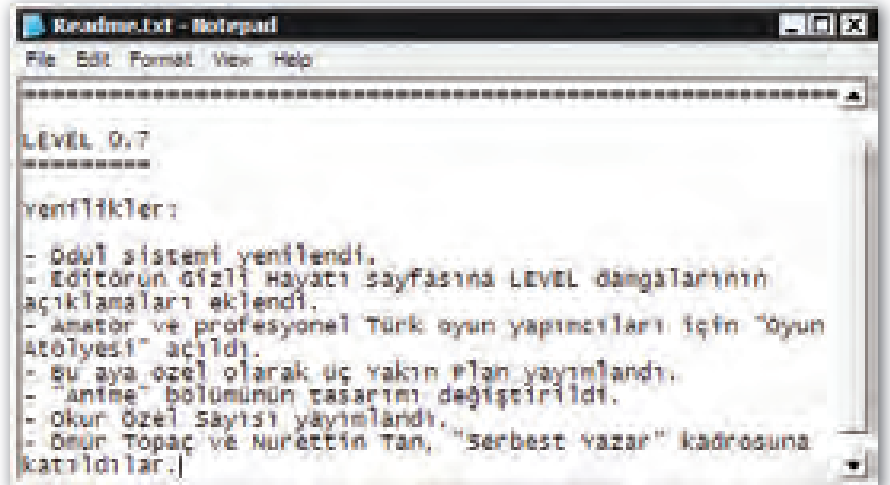
Not 2: Bu ay çift kapaklıyız. Bayide iki farklı LEVEL görürseniz, şaşırmayın.

Not 3: Fallout 3'ün yeni ekran görüntülerinin tamamının ve bilgilerinin bir kısmının Türkiye'deki yayın hakları, sadece LEVEL'a aittir.

StarCraft II'yi de test etme şansını yakaladık ve izlenimlerimizi sizle paylaştık. Bu arada; Fallout 3, StarCraft II, Red Alert 3, Lost, Lost Rehberi, ilk bakışlar derken dergiyi 24 sayfa eklemek zorunda kaldık ve 154 sayfaya ulaştık.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



Düzeltilme: Mart sayımızda, 64. sayfadaki Turok yazısının yazarı yanlış girilmiştir; yazının sahibi "Ali Aksöz"dür.
Düzeltilme 2: Mart sayımızda, 81. sayfadaki Plazma TV'nin model numarası yanlış girilmiştir; model numarası "42PFP5332/10"dur.
Düzeltilir, özür dileriz.

- 📌 Bu aralar izlediğin ve herkese tavsiye edebileceğin bir film var mı?
- 📌 Fenerbahçe'nin çeyrek finale kalması hakkında ne düşünüyorsun?

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.



Cem Şancı

📌 Film dediğin bir kurgudur, inanma, Haliç'e iner bir sabah donanma, Sevdiğim bir kahramandır Bonanza, Seyre vakit yok, geziyorum Handan'la.
📌 Futbol bir yaradır, yüreğimde kanar, Kanarya sevgim alev alev, yanar, Çeyrek final bir tava melemese, Fener o tavaya ekmeği banar.



Furkan Faruk Akıncı

📌 The Mist, Frank Darabont'un en iyi "Stephen King yönetmeni" olduğunu bir kez daha hatırlattı bana. The Mist'in ilk dakikaları biraz sabun köpüğü gibi olsa da kısa süre içinde alt metinlerle yüklü yoğun bir film olduğunu anlıyorsunuz. Finalde de çeneniz yere düşüyor zaten.
📌 "Ayaklar baş, başlar ayak oldu" diyorum sadece; Avrupa Fatih'i'nin renkleri değişti artık. Bir Aslansever olarak imrenerek takip ediyorum Fener'i. Helal olsun!



Burak Akmenek

📌 Olmaz mı? Ben üç ayda bir Love is All Around'u seyredirim. İzlediğim en iyi filmlerden biridir. Bu filmi her izlediğimde içimi bir mutluluk kaplar.
📌 "Umrum değil!" desem?! 22 adam bir topun peşinden koşar, eğlenir. Bir de üstüne -bitirdiğim onca okula rağmen- hayatım boyunca elde edemeyeceğim kadar para kazanır. Olacak iş değil!



Elif Akça

📌 Beynim düşünmekten bitap düştüğü için uzun zamandır kendimi ucuz, eğlenceli ve boş Hollywood yapımlarına vermişim. Ancak, Stranger Than Fiction isimli filmi izledikten sonra yine beyin çalıştıran, derin filmlere geri dönmem gerektiğini anladım; Stranger Than Fiction'ı herkese tavsiye ediyorum.
📌 Maçın stresini halen üzerimden atamadığım için ne düşündüğümü bilmiyorum. Tek bildiğim şey şu: Volkan çeyrek final maçlarında da topu direkt kalesine alırsa elimde bir pompalı tüfekte sahaya dalacağım.



Tuna Şentuna

📌 Elbette ki var: Namae ga taihen nagai no Nippon no eiga! Anime izlemekten ve yazı yazmaktan başka bir şeye zamanım kalmıyor ki! Yine de Will Smith'in başrolde olduğu I Am Legend'i tavsiye edeceğim.
📌 Fenerbahçe, Beşiktaş, Liverpool, Milan, futbol, kale, top... Bu isimler bana o kadar yabancı ki... Fenerbahçe'nin çeyrek finale kalması beni, Macau'da yaşanan iç çatışmalardan daha fazla ilgilendirmiyor açıkçası.



Şefik-Askerde-Akkoç

Not: Askerde olan Şefik'in yerine soruları biz cevaplıyoruz.
📌 Askerde olmasına rağmen Şefik ara -sıra internet kafeye gidiyor ve biz bu sırada onun film, oyun, MP3 download ettiğinden şüpheleniyoruz. Bu yüzden izlediğimiz bütün filmleri yalayıp yutmuş olarak askerden dönebilir; korkuyoruz!
📌 Şefik'i asker ocağında en çok mutlu eden haber bu olsa gerek. Onu daha da mutlu edecek olan şeyse Fenerbahçe'nin finale kalması olacaktır.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

LEVEL Damgaları



İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



Tam Sürüm

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

Bir Bakışta 134. Sayı

PUAN

8,5

Pirates of the Burning Sea> Yelken Çağı'ndaki Karayipler'de geçen ve özgün bir PvP sistemine sahip olan bu MMORPG, geçen ayın en yüksek puanı kapatan oyuna oldu.

8,3

Sins of a Solar Empire> Sunduğu geniş oyun alanıyla Tuna'nın başını döndüren Sins of a Solar Empire, son zamanlarda piyasaya çıkan iddialı strateji oyunlarından biri.

8,3

WipeOut: Pulse> Gerek kaliteli grafikleri, gerekse rahat oynanış sistemi ile WipeOut: Pulse, PSP'ye bir kez daha aşık olmamızı sağladı.

8,1

Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition> "Bam, güm" efektleriyle araçları parçaladığımız Twisted Metal serisi, son oyunuyla PS2'lerimizi de şenlendirdi.

8,1

Lost Odyssey> Japon RPG'leri arasındaki rekabeti alevlendiren Lost Odyssey, muhteşem grafikleriyle aklımızı başımızdan aldı.



dagi 25 Yıl
dagi.com.tr

İÇİNDEKİLER

ARX FATALIS

MINİMUM SİSTEM: PIII 500 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 750 MB Sabit Disk, Windows 95/98/ME/2000
ÖNERİLEN SİSTEM: PIII 900 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı

ARX FATALIS

TAM SÜRÜM | REHBER: 117

Fazla söze gerek yok, 2002 yılına damgasını vurmuş ve detaylı RPG öğeleri ile bezenmiş olan Arx Fatalis'in tam sürümü, bu ay bizden sizlere hediye. Doya doya oynayın. (Oyunla ilgili her türlü bilgiyi Rehber bölümümüzde bulabilirsiniz.)

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

İNCELEME: 80

Sessiz sakin yaşamınıza devam ederken biraz gerilmek, şiddet uygulamak ve birtakım cinayetler üzerinde araştırma yapıp kafa patlatmak isterseniz Condemned 2: Bloodshot sizi bekliyor.



FALLOUT 3

YAKIN PLAN: 28 | KAPAK KONUSU: 32

Hayır, yapamadık! Derginin artık son aşamasına geldiğimiz şu günlerde, Türkiye'de sadece bizim ulaşabildiğimiz çok özel Fallout 3 bilgilerini ve ekran görüntülerini, sizlere sunmak için hummalı bir çalışmaya giriştik. Sözü Elif'e bırakıyoruz; bize oyunla ilgili anlatacağı ve gös-tereceği çok şey var.

YENİ BİLGİLER
YENİ GÖRÜNTÜLER



ARCADE SALONU TAKINTILARI

DOSYA: 50

O salonların tozunu yutmak için nelerden vazgeçemedik ki? Bir el daha oynayabilmek için cebimizdeki son harçlığımızı jeton almak için harcadık; ailemizden azar işitmek pahasına da olsa koşu koşu o salonların yolunu tuttuk. Hepsini yaptık ve biliyoruz ki şimdi, aynı şeyleri, yine yaparız.

LEVEL DVD

DEMOLAR

Astro Avenger 2
Cradle of Persia
CSI: Hard Evidence
Depths of Peril
Galactic Command Echo Squad SE
Imperium Romanum
Journeys of the Dragon Rider
Lost Empire: Immortals
NFS ProStreet
Ricochet Infinity
Sam & Max 204: Chariots of the Dogs
Spaceforce Captains
Tale of a Hero

BEDAVA OYUNLAR

Air Shark 2

Alien Arena 2008
Azteca
Battle for Wesnoth
Billy Bob
Onslaught
Tatris 2008

EKSTRALAR

LEVEL Okur Özel Sayısı (PDF Dergi)
Adventure Soul (PDF Dergi)
Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)
LEVEL (Wallpaper Paketi)
Alone in the Dark (Wallpaper Paketi)

Army of Two (Wallpaper Paketi)
Assassin's Creed
(Ekran Koruyucu ve Wallpaper Paketi)
FFVII: Crisis Core
Frontlines: Fuel of War (Wallpaper Paketi)
Gears of War 2 (Wallpaper Paketi)
GT5 Prologue (Wallpaper Paketi)
Lost: Via Domus (Wallpaper Paketi)
Turning Point: Fall of Liberty
(Wallpaper Paketi)
WH40K: Dawn of War - Soulstorm
(Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Armored Core - For Answer [YÇ]
Baroque [YÇ]
Battlefield Heroes [YÇ]
Bourne Conspiracy [YÇ]
Champions Online [YÇ]
de Blob
Dead Space [YÇ]
Elefunk [YÇ]
Far Cry 2 [YÇ]
Gears of War 2 [YÇ]
God of War: Chains of Olympus [YÇ]
Legendary The Box [YÇ]
Lost: Via Domus [YÇ]
Mass Effect - Bring Down the Sky [YÇ]
Motorstorm 2 [YÇ]
MStar [YÇ]
Mushroom Men [YÇ]
NBA Ballers: Chosen One [YÇ]
Novastrike [YÇ]
Overlord - Raising Hell [YÇ]

YENİ BİLGİLER
YENİ GÖRÜNTÜLER

GRAND THEFT AUTO IV

İLK BAKIŞ: 12

Evet, çok az kaldı! GTAIV bu ayın sonunda piyasaya çıkmış olacak ve bir süredir soluklarımızı tutmuş olarak bekleyen bizler, sonunda rahat bir nefes alabileceğiz. Elimize ulaşan en taze bilgilere ve ekran görüntülerine yer verdiğimiz GTAIV "İlk bakış"ının sizleri daha fazla sabırsızlandıracağından eminiz.

LEVEL 135

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

İLK BAKIŞ

- 12 Grand Theft Auto IV
- 14 Far Cry 2
- 16 The Path
- 18 Ninja Gaiden 2
- 20 Age of Conan: Hyborian Adventures
- 22 Just Cause 2
- 24 Soul Calibur IV

VIDEO OYUNLARININ ALTERNATİF TARİHİ

DOSYA: 92

Bugün, oyun dünyası ile ilgili bildiğiniz her şeyin aslında hiçbir zaman gerçekleşmediğini; ancak hayal ettiğiniz her şeyin aslında gerçek olduğunu düşünün. Ya da düşünmeyin ve dosya konumuzu okuyun.

- 26 Killzone 2
- 28 LEGO Indiana Jones
- 30 Fable 2

YAKIN PLAN

- 32 Fallout 3
- 40 StarCraft II
- 46 Command & Conquer: Red Alert 3

DOSYA KONUSU

- 50 Arcade Salonu Takıntıları
- 92 Video Oyunlarının Alternatif Tarihi

PC İNCELEME

- 54 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
- 60 Lost: Via Domus
- 64 Turning Point: Fall of Liberty
- 66 Frontlines: Fuel of War
- 68 Hard to be a God
- 70 Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm
- 72 Assassin's Creed
- 74 Jack Keane
- 76 Stranger
- 77 Imperium Romanum

78 KONSOL USTASI



LOST: VIA DOMUS

İNCELEME: 60 REHBER: 112 EKSTRA: DVD VIDEO: DVD

Bu sene dördüncü sezonu yayınlanan ve ilk bölümünden bu yana izleyiciler tarafından büyük ilgi gören Lost'un oyununun yapılacağı açıklanmıştı, dizinin hayranları epey heyecanlanmıştı. Lost: Via Domus sonunda piyasaya çıktı fakat fanatiklerini tatmin edecek özelliklerle mi çıktı? Bu sorunun cevabı 60. sayfada...

- Project Alice [YÇ]
- Prototype [YÇ]
- Requiem: Bloodymare [YÇ]
- Soul Calibur IV [YÇ]
- Spellborn [YÇ]
- StarCraft II [YÇ]
- Street Fighter IV [YÇ]
- Syphon Filter: Combat Ops [YÇ]
- UEFA Euro 2008 [YÇ]
- Valkyrie of the Battlefield [YÇ]
- Viking: Battle for Asgard [YÇ]
- WipEout HD [YÇ]
- Yakuza 3 [YÇ]

FİLM FRAGMANLARI

- Doomsday [YÇ]

- Get Smart [YÇ]
- Hellboy II [YÇ]
- Incredible Hulk [YÇ]
- Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull [YÇ]
- Iron Man [YÇ]
- Superhero Movie [YÇ]
- The Forbidden Kingdom [YÇ]
- The Happening [YÇ]

YAMALAR

- Crysis v1.2
- Frontlines: Fuel of War v1.0.1 ve v1.0.1 HotFix
- Galactic Command Echo Squad SE v2.10.02

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

İNCELEME: 58 KAPAK KONUSU: 54

Geçtiğimiz Şubat ayında hayatını hiçe sayarak teröristlerin bastığı bir kumarhaneye muhabir kılığında sızan ve bu azılı teröristleri etkisiz hale getirmek için olay mahalline gelen Team Rainbow komutanı ile söyleşi yapma fırsatı bulan Tuna Şentuna, Vegas'tan bildiriyor. Beklediğimiz an geldi! Evet, Tuna; söz yine sende!

KONSOL İNCELEME

- 80 Condemned 2: Bloodshot
- 83 FIFA Street 3
- 84 Bully: Scholarship Edition
- 86 Army of Two
- 88 God of War: Chains of Olympus

90 KISA KISA

98 ONLINE

100 EKSTRA

102 DONANIM

109 TEKNİK SERVİS

110 HİLE

112 REHBER

120 OYUN ATÖLYESİ

122 YAPIM HİKAYESİ

123 KÜLTÜR SANAT

128 İŞGAL

132 HAYALET

134 KARA KUTU

ASSASSIN'S CREED

İNCELEME: 22 EKSTRA: DVD

1191 yılında, Müslümanlar ile Hristiyanlar arasında, Kudüs şehrinin egemenliği için baş gösteren mücadelenin yaşandığı bir dönemde geçen Assassin's Creed'in PC versiyonu, bakalım bizden kaç puan almış?

- SimCity Societies Patch 3
- Stranger v1.2
- The Witcher v1.2a
- Universe at War Patch 2
- Unreal Tournament III Patch 2

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

135 KAFA AYARI

140 ALTIGEN

147 POSTA

152 OFİSTE BU AY

153 SONRAKİ LEVEL

154 MÜEBBET MUHABBET



STARCRAFT II

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU: 40 VIDEO: DVD

Gözlerimizi dört açmış; piyasaya çıkış tarihi belirlenmiş olan oyunları bekliyoruz, henüz çıkış tarihi belirlenmemiş olan oyunları bekliyoruz; yıllardır sürekli bir şeyleri bekliyoruz. Ama StarCraft II'yi beklerken hiç serzenişte bulunmuyoruz zira oyunu deneme şansına eriştik ve artık, gerçekten boşa beklemediğimizi biliyoruz.

- 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

ALTINCI HAFTA

BU AY: FIFA STREET 3

LEVEL Ligi'nin temposu her geçen hafta yükselmeye devam ediyor sevgili okurlar. Bu hafta için seçtiğimiz oyun olan Fifa Street 3 ile kah duvarlara tırmanıp rövaşatolar çektik, kah çeşitli artistik hareketler yapıp Gamebreaker'ı aktif hale getirmek için ter döktük. Gamebreaker'ın aktif hale gelmesiyle de karşı kaleyi yerle bir eden, sert şutlar çektik. Futbolla alakası olmadığını sandığımız Tuna Şentuna'nın, aslında nasıl bir futbol canavarı olduğunu öğrendik. İmajını tazeleyen ve kısacık saçlarıyla etrafına yürekleri yakan güllüçükler saçan Elif Akça'nın, cazibesini rakiplerinin üzerlerinde nasıl bir silah olarak kullandığını izledik.

Turnuvaya geçmeden önce, turnuvaya katılması halinde diğer yarışmacıların hiçbir şansının kalmayacağını bildiğinden dolayı, tekliflerimizi tekrar tekrar geri çeviren ve dergimizin futbol gurusu olarak ün salmış olan Fırat Akyıldız'ı saygıyla selamlıyor ve hepimize "LEVEL Ligi'nin altıncı haftasına hoş geldiniz!" diyorum.

OYUNCULAR

ELİF



Altıncı hafta karşılaşmalarının yapılacağı gün, ofisin kapılarında yepyeni imajı ile giren ve güzelliği ile koridordaki insanların birer birer bayılmasına neden olan Elif Akça, etrafını saran basın mensuplarına verdiği demeçte "İmajımı, bugün, burada düzenlenecek olan LEVEL Ligi'ndeki rakiplerimi saf dışı bırakmak için değiştirmedim. Ayrıca, sizi yenmek için bu türdeki şikelere ihtiyacım yok" sözlerini sarf etti. Biz de inandık; hıh!

TUNA



Aslında bu ay İstanbul'a, yakından ilgilendiği capoeira dövüş sanatını icra etmek üzere gelen fakat "LEVEL Ligi için geldim; gelmişken de capoeira'ya da katılacağım" açıklamasını yapan Tuna Şentuna kişisi, Fırat tarafından ofiste öyle bir ablukaya alındı ki hiçbir yere kıpırdanmadı. Önüne bir masa dolusu yazı ve tashih yağın Fırat'ın gazabına uğrayan Tuna, ofise tıklıktan dolayı üzerinde oluşan stresten dolayı, çareyi ara sıra ofiste capoeira yapmakta buldu.

ERCAN



Bu haftaki karşılaşmanın Fifa Street 3 olduğunu duyar duymaz, 85 numaralı tişörtümü üzerime geçirip soluğu ofiste aldım fakat gelin görün ki bir süredir işten, güçten ve yaklaşan sınavlara çalışmaktan başımı kaldıramadığım için vakit ayıramadığım arkadaşlarımla -haklı-sözlü dokundurmalarına hedef oldum. Neyse ki durumu onlara açıkladığımda bana hak verdiklerini düşünüyorum. A dostlar, ben ister miyim sizleri ihmal etmeyi; böhül!

FARUK



Son zamanlarda sürekli olarak Ankara'ya gidip gelen, kat ettiği onca yol sonrasında da dergiyse yorgun argın geleceğini sandığımız ama her defasında bizi şaşırtıp sanki "yenilenmiş" olarak karşımıza çıkan Faruk, Tuna'nın capoeira figürleri sergilemesini fırsat bilerek topu kaptığı gibi ofis çalışanlarının şaşkın bakışları arasında bin bir çeşit artistik hareket yaptı. Hepimiz futbolu capoeira'dan daha çok sevdiğimiz için Tuna, Faruk'un gölgesinde kaldı.



Maç başlamadan önce "Ben bu oyunu hiç bilmiyorum; zaten futbol oyunlarından nefret ediyordum!" sözleriyle galibiyetin çantada keklik olduğunu düşünmeme yol açan Tuna, beni maç sırasında öyle bir ezdi ki sayın seyirciler, maçtan sonra elimi ayağımı koyacak yer bulamadım açıkçası. 3 - 1'lik bir skorla beni rahat bir şekilde yenen ve adını finale yazdıran Tuna, maçın ardından aynı soyadı köşede kıstırmaz mıyım? Ah ah...

SAÇLARINI KISACIK KESTİREN ELİF, TAZELEDİĞİ İMAJI İLE RAKİPLERİNİN AKILLARINI BAŞLARINDAN ALDI



İmajını tazeleyen ve bu haliyle hepimizin aklını başından alan Elif'in cazibesinden, maç sırasında yan yana geldiği Faruk'un da etkilenmemesi imkansızdı elbette. Yüz ifadesinden de nasıl bir durumda olduğunu anlayabileceğiniz Faruk ilk başta, bu oyunu henüz ilk kez oynayan ve neredeyse tuşları bile bilmeyen Elif'in karşısında yenik duruma düşse de daha sonra toparlanarak sahayı ona dar etti. Topu ayağından açmayarak bin bir çeşit hareket sergileyen Faruk, Gamebreaker'ı aktif hale getirerek peş peşe attığı gollerle maçı 3 - 2 kazanmayı bildi.

OYUN: FIFA STREET 3

İNCELENDİĞİ SAYI: 135

PUANI: 7

FARUK İLE TUNA'NIN KARŞI KARŞIYA GELDİĞİ

FİNAL MÜCADELESİ HAFTAYA DAMGASINI VURDU



Cazibesi ile bir süreliğine etkisi altına aldığı Faruk'un daha sonra kendisine gelerek maça asılmasının ardından elenen ve benimle üçüncülük / dördüncülük mücadelesi için karşılaşan Elif'le maça bir ümitle başladım. Her ne kadar ilk başlarda maçı almak için mücadele etmeye çalıştıysam da daha sonraki dakikalarda maç üzerindeki kontrolümü kaybettim ve maçı 2 - 1 kaybederek Elif'in haftayı üçüncü, benim ise sonuncu bitirmeme sebebiyet verdim. Ama pişman mıyım? Hayır! Bir daha oynayalım Elif!

PUAN DURUMU

İSİM	BU AY	TOPLAM
ELİF	6	45
ERCAN	5	35
FIRAT	0	28
FARUK	10	27
TUNA	8+5	21
ŞEFİK :(0	17
DEHA	0	13
BURAK	0	10
MURAT	0	10
MAHMUT	0	5
RECEP	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

LEVEL PAF LİGİ

Bu ayki oyunumuz, hepimizin bildiği, keyifli ama bir o kadar da can acıtıcı oyunlardan biri olan el kızartmacaydı. İlk turda, LEVEL Ligi'nde beni mağlup eden Tuna ile karşılaştım fakat bu oyunda da Tuna'ya karşı üstünlük sağlayamayarak arenadan üzüntüyle ayrıldım. (Ühü!) Ardından gözler, ikinci tur mücadelesinde karşı karşıya gelen Elif ve Faruk'a çevrildi ve Faruk'un maç sırasında, Elif'in ona fırlattığı keskin bakışları savuşturmak için gözlerini kapattığı gözlemlendi. Elif'i yenen Faruk, LEVEL Ligi'nde olduğu gibi finale kaldı. Finalde, oyuna başlayan taraf Faruk oldu. Faruk'un ilk yaptığı atak başarılı olsa da ikinci denemesinde çuvalladı. Bir türlü toparlanamayan Faruk, Tuna'ya şampiyonluğu hediye etti adeta.



Oldukça çekişmeli anların yaşandığı ve her iki rakibin de gayet ciddi bir ifadeyle elinden geleni ortaya koyduğu final karşılaşmasının galibi, son düdükle çalana dek belli olmadı. Maç süresinin son 15 saniyesine girildiğinde 2 - 2 olan skor, Tuna'nın Gamebreaker'ını açıp Faruk'un kalesine yüklenmesiyle 3 - 2'ye geldi. Tam "Son skor bu" diye düşünmeye başlamıştık ki maçın bitimine beş saniye kala Faruk bir sürpriz yaptı ve maçı uzatan golü atarak durumu yine eşitledi. Golü bulanın maçın galibi olacağı uzatma anlarında Tuna, akın akın üzerine gelen Faruk'u daha fazla engelleyemedi ve maçı 4 - 3 kaybetti. Böylelikle Faruk, haftanın şampiyonu oldu.

GÜNÜN GALİBİ

FARUK DE ROBERTO

10 PUAN

Beşinci hafta İstanbul'da bulunmadığı için LEVEL Ligi'ne katılamayan ve haftayı puansız kapatan Faruk, lige bir döndü pir döndü. Tuna ile çıktığı final maçının ardından kameralara, alnından süzülen boncuk boncuk ter damlarını silerken yakalanan Faruk'un bu görüntüsü, galibiyeti ne kadar hak ettiğinin en büyük kanıtıydı.



TAM EKRAM HAZIRLAYAN ELİF AKÇA

MAFIA 2

YAPIM 2K Czech (Illusion Softworks)

DAĞITIM 2K Games

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.2kgames.com/mafia2/home.html





Aralık ayında, "Haberler" bölümümüzde yer verdiğimiz ve Godfather'ı aratmayacak bir senaryo ile karşımıza çıkacağını belirttiğimiz Mafia 2'nin yeni görüntüleri yayınlandı ancak bu görüntülerle birlikte maalesef herhangi bir ekstra bilgi sunulmadı. Sanıyoruz ki 2K Games, oyunu gizemli kılmak adına bu yolu tercih ediyor ancak fazla nazın aşık usandırdığını 2K Games'e hatırlatmak istiyoruz.

YAPIM **Rockstar North**
DAĞITIM **Rockstar Games**
TÜR **Aksiyon**
PLATFORM **Xbox 360, PS3**
ÇIKIŞ TARİHİ **29 Nisan 2008**
WEB **rockstargames.com/IV/**

BALKANLARDAN ESEN KALİTE RÜZGARLARI

Grand Theft Auto IV

İnsanoğlunun üzerinde büyük etki bırakan eserler ya da akımlar, akılda kalıcı sembollere sahiptir ve verdikleri mesajlar basit ama güçlü maddelere indirgenmiştir. Oyun dünyasında klasikleşmiş oyunlar da aynı özelliklere sahip. Kurtarılmayı bekleyen bir prenses, kocaman mantarlar, ağzını açıp kapayan sarı bir yuvarlak, ayak basıldığında kırılan ve parçaları koca koca kazıkların üzerine düşen platformlar... Bunların bize çağrıştırdıkları oyunların hepsi, oyun dünyasının temel taşlarını oluşturuyor ve bu taşlardan biri olan GTA serisi de klasikler gibi aklımıza kazınmış olan sembollere sahip: Araba, şiddet ve özgürlük!

Piyasaya çıkmasına yaklaşık bir ay kalmışken, GTAIV ile ilgili en son bilgiler elimize ulaştı ve bu bilgileri sizle paylaşmak bizim görevimiz. Ancak öncelikle, GTAIV ismi ile ilk defa karşılaşan, piyasadan uzak kalmış olan oyunseverler için oyunun senaryosuna kısaca değinelim. Doğu Avrupa'dan Amerika'ya gelen Niko Bellic'i canlandıracağız oyun boyunca. Ülkesinde binbir türlü pis işe bulaşmış olan Niko, bir gün kuzeni Roman'ın Amerika'da "Amerikan Rüyası" yaşadığını düşündüğü Liberty City'ye göç eder ancak kuzeni, düşündüğü gibi bir "rüya" içinde değildir. 15 yıldır LC'de ikamet eden Roman'ın durumu kendi durumundan da beterdir. Borçlarla boğuşan Roman, kuzenini

biraz da kendisini kurtarması için LC'ye gelmeye ikna etmiştir. Bu noktadan sonrası tahmin edebiliyorsunuz zaten; suç dünyasında yerin dibinden, en yüksek mevkiye yükselme çabaları...

Şimdi yeni bilgilere geçebiliriz.

Devir teknoloji devri> New York şehrinin akıl almaz derecede detaylı bir şekilde oyuna yansıtıldığını daha önceki GTAIV İlk Bakış'larımızda belirtmiştik. New York sakinlerinin bu detaya yakışır bir biçimde, gerçekçi ve tamamiyle yaşayan NPC'ler olduğunu da belirtelim o halde. Artık kavgaya ederken yanımızdan zombi gibi yürüyen kuklalar yerine her hareketinize tepki veren; bir arabayı çalmak için yaptığımız en ufak hamleyi fark edip gerçek bir şehirde yaşadığınızı hissettiren NPC'lerden söz ediyoruz. Bununla birlikte kavgalar sırasında da karşınızdaki karakterden gerçekçi reflexler görebilmek için kullanılan Euphoria motorunu unutmayalım. Ayrıca, oyunda kullanılan bir diğer motor olan RAGE ile de "animasyon gibi durmayan" animasyonlarla karşılaşacaksınız. Oldukça gerçekçi efektlerle patlayan arabalar; elinizdeki

AYDINLIK TARAF

- Multiplayer modlar
- Devasa ve yaşayan bir şehir
- Oynanış sistemindeki büyük yenilikler

KARANLIK TARAF

- PC versiyonu hakkında herhangi bir haberin yayımlanmaması

shotgun ile kanlar içinde bıraktığınız bir otomobil sahibinin kafasının kornanın üzerine düşüşü; yumruk attığınız camların kırılışı; aracınızla son hızda giderken yaptığınız kazada ön camdan dışarı fırlayışınız... Bu sahnelerin hepsi film vari, kaliteli animasyonlar sayesinde oyuna sıkı sıkıya bağlanmanızı sağlayacak.

Bu kadar işlevli iki motordan yüksek verim alabilmek için dövüş sisteminin de





NEW YORK'TAN LIBERTY CITY'YE



ALGONQUIN

Gerçek hayattaki Manhattanın yansıması olan semtte daha çok gökdelenlerle karşılaşacağız. Ayrıca, Central Park ve Times Meydanı gibi ünlü mekanlarda da dolaşabileceğiz.

BROKER

Brooklyn'in biraz değiştirilmiş hali.

DUKES

Gerçek hayatta New York'un en büyük semti olan Queens'in biraz alay edilerek yansıtıldığı semt olan Dukes'ta bol bol ziyaret edeceğimiz bir Irish bardan, beysbol stadumuna kadar birçok mekan olacak.

BOHAN

Bronx'un oyundaki bu versiyonuna da yine hip hop kültürü ve suç hakim.

ALDERNEY

New Jersey'i yansıtacak olan Alderney, bir endüstri semti olacak.

geliştirilmesi gerekiyordu doğal olarak. Niko'nun hareketleri eski GTA oyunlarının kahramanları gibi üç - beş hareketle sınırlı değil. Ağır ve hafif yumrukları, tekmesi, kontra atakları (rakibinizin uygunsuz bölgelerine tekme atmak gibi) ve bloğuyla Niko, kafasını kızdıranlara

ağzlarının payını verecek. Niko hıncını alırken duyacağımız kemik seslerinin önceki GTA oyunlarına göre çok daha gerçekçi olacağını da ekleyelim.

Serinin diğer oyunlarından aşına olduğumuz cep telefonu Niko'nun da hayatının önemli bir parçası olacak. Cep telefonunun yanında Niko, bilgisayar da kullanabilecek. Bu iki teknolojik cihaz sayesinde görevler alacak, bir araç içinde değilken radyo dinleyecek, taksi çağırarak, iş bulacak ve hatta polis bile çağırarak. "Polis mi çağıracağız?" diye sormayın, politik davranmamız gereken bölümler de olacak oyunda.

Cep telefonunun oyundaki işlevleri bunlarla sınırlı değil. Yıllardır doğru düzgün bir multiplayer moduna sahip olamamış GTA serisi bu sefer bomba gibi multiplayer modlarla geliyor. Niko'nun cep telefonu ile bağlanacağınız online sistemde en fazla 16 kişiyle, tam 15 tane birbirinden eğlenceli multiplayer modun tadını çıkartabileceksiniz. Bu modların isimleri ise şöyle: Hangmans NOOSE, Car Jack City, Bomb da Base, Bomb da Base II, Mafia Work, Team Mafia Work, Deathmatch, Team Deathmatch, Turf War, Cops N Crooks, Race, GTA Race, Deal Breaker, Free Mode ve Car Jack City. Bir modda "hırsız polisçilik" oynarken, birinde arabalarınıza binip ve silahlarınızı kuşanıp "ölümcül" yarışlara girebilecek, bir diğerinde ise bir arkadaşınızı yanınıza alarak peşinizdeki SWAT ajanlarından kaçacaksınız.

Yeni, yepyeni...> GTAIV'ün oynanış sistemindeki bir diğer yenilik de siper alma hareketi. Niko, tıpkı Gears of War ve Uncharted Drake's Fortune oyunlarının karakterleri gibi uygun objeleri siper alabilecek. Üstelik, bu oyunlarda mevcut olmayan -ancak Army of Two'da var olan- Blindfire özelliği ile siper aldığınız sırada kafanızı çıkarmadan düşmanlarınıza ateş edebileceksiniz. Normal nişan almak istediğinizde, önceki oyunlardaki gibi hedef kilitleme özelliği mevcut olacak ve üstelik, hedefi kilitledikten sonra düşmanınızın farklı bölgelerine hedefi kilitleme imkanınız olacak. Ayrıca, GTA San Andreas'ta başımıza bela olan, araç içindeyken kullandığımız nişan alma sistemi de GTAIV'te geliştirilmiş bir şekilde karşımıza çıkacak. Kısacası, aracınızı kullanırken eskisine göre çok daha esnek ve rahat bir şekilde silahınızı kullanabileceksiniz.

"Araçlar" demişken hemen ekleyelim: GTAIV ile seri çok daha gerçekçi bir araç kontrol sistemine sahip olacak. Kontrol sistemi, araçların türü ve modeline göre büyük değişiklikler gösterecek. Doğal olarak sarhoşken de araç kullanımı normale göre farklı olacak. (Evet, Niko sarhoş olabilecektir.) İsteddiğimiz yere ulaşmamız için -yasalara aykırı olmayan- takip edebileceğiniz en kestirme yolu gösteren bir GPS sistemi de oyunun yeniliklerinden bir tanesi.

Rüzgardan hortuma> Özellikle, radyoları ile her zaman büyük beğeni toplamış ve soundtrack'leri ile dillere destan olmuş GTA serisi, GTAIV ile de bu alandaki başarısını devam ettiriyor. Oyunun müziklerinin yanı sıra seslendirmelerinin de çok iyi olduğunu söyleyebiliriz. CJ'in yerine gelen Niko şirin bir Rus aksanıyla konuşuyor İngilizce'yi. (Eurovision'dan hatırlayacağınız Ruslana da oyunun seslendirme ekibinde.)

Özetle, tüm güzel özellikleri ile GTAIV fırtına gibi geliyor. Muhtemelen, siz bu yazıyı okurken yepyeni bir trailer piyasaya çıkmış olacak. 🎮

Sağlam yeniliklerle, 29 Nisan'da piyasaya çıkmaya hazırlanan GTAIV, "oyun" kavramına yeni bir boyut getirecek gibi görünüyor.



YAPIM **Ubisoft Montreal**DAĞITIM **Ubisoft**TÜR **FPS**PLATFORM **PC, Xbox 360, PS3**ÇIKIŞ TARİHİ **2008'in üçüncü çeyreği**WEB **farcry.uk.ubi.com****PALMIYE AĞAÇLARI VE KUMSALLAR ARTIK GERİDE KALDI**

Far Cry 2

Hatırlayacağınız üzere; Crytek ile yaşanan ayrılıktan sonra, Far Cry'nin isim hakları Ubisoft'ta kalmıştı. EA ofislerinden -özellikle de muhasebe departmanından- sevinç nidaları yükselirken, Ubisoft sessiz sedasız Far Cry 2'yi duyurmuş ve "İlk oyunun başarısını yinelemek istiyoruz" şeklinde mütevazı bir açıklama yapmıştı. Hepimizin gözleri, daha ilk ekran görüntüsüyle oyun dünyamıza bomba etkisi yaratan Crysis'e çevrilmişken, Crytek'ten yoksun olan bir Far Cry'nin ölü doğacağından neredeyse emindik. Elimizde somut bir bilgi olmamasına karşın pek çoğumuz; oyunun en iyi ihtimalle vasatın üzerinde olacağını ancak bir başarı elde edemeyeceğini öngörüyoruz.

Biz oyuncular, peşin hükümler vermek konusunda fazla aceleci davranabiliyoruz. Sizin de hak vereceğiniz üzere; Ubisoft Montreal, günümüzün başarılı oyun stüdyolarından biri. Splinter Cell, Prince of Persia üçlemesi gibi serileri oyun dünyasına kazandırmış olan Kanada'lı dostlarımız, Far Cry isminin hakkını vermek için takdire şayan bir çaba içinde. Biz de -elimizdeki yeni bilgilerin ışığında- Far Cry 2'nin oldukça heyecan verici bir oyun olacağını söyleyebiliriz.

Okyanus veda...> Far Cry 2'de ilk dikkatinizi çekecek olan şey; tropik adamızın geride kalmış olması. Artık vahşi Afrika savanlarındayız. Oyunun başlarında sıtmaya yakalanacak olmamız

SITMA FAKTÖRÜ

Aynı adı taşıyan parazitin sebep olduğu sıtma, anofel cinsi sivrisineklerin sokması ile bulaşır. Afrika'da her 100 çocuktan 10'unun ölüm sebebi olan sıtma, oyunda da yakamızı bırakmayacak. Far Cry 2'deki kurgusal Afrika ülkesine ayak bastığımız anda sıtmaya yakalanıyoruz. Ateşli nöbetlerle başlayan sıtma, tedavi edilmezse ölüme yol açıyor. Başka bir deyişle; sağlığımız gittikçe azalıyor. Bu yüzden oyun boyunca ilaçlara ihtiyacımız olacak. İlaçları almak içinse doktorlar ve ilaç satıcıları gibi sivillerle muhatap olmamız gerekecek. Eğer sivillerle iyi geçinmezseniz ömrünüz hatırı sayılır bir ölçüde kısıllacak.

da bu nedenledir. Far Cry konseptinden çıkarılan tek şey sahil ve palmiyeler değil elbette ki. Far Cry 2'de, ne agresif mutantlar, ne de istilacı uzaylılar ile karşılaşacaksınız; yalnızca kendi çıkarlarına göre hareket eden, sizin gibi etten ve kemikten olan paralı askerlere karşı mücadele edeceksiniz. Yapımcı Louis Pierre Pharand, bu tercihin ardında yatan nedenleri şöyle açıklıyor: "Yaptığımız araştırmalar; Far Cry'da yer alan ve planlı bir biçimde hareket ederek paralı asker üslerine saldırılan ilk bölümlerin büyük ilgi gördüğünü gösterdi. Pek çok kullanıcı, Trigenler'in (ilk oyundaki mutant ırkı) oyuna girmesi ve hikayenin fantastik bir hal alması ile oyunun atmosferinin bir nebze de olsa dağıldığını düşünüyor. Biz de buna katılıyoruz." Haliyle, Far Cry 2'de herhangi bir fantezi veya bilim kurgu öğesine yer verilmiyor. İşte tam bu noktada, Far Cry 2'den beklentilerimiz artmaya başlıyor.

Far Cry 2'nin oynanış sistemine ve diğer özelliklerine değinmeden önce, iç savaş yüzünden yıkılmanın eşliğinde olan bir Afrika ülkesinde ne aradığımızı anlatmak istiyorum. Far Cry 2'deki olayların, ilk oyundaki olaylarla herhangi bir bağlantısı yok; ilk

oyunda yönettiğimiz Jack Carver'dan da haber yok. Onun yerine, "paralı askerlik" mesleğini icra eden bir karakteri yöneteceğiz. Gittiğimiz ülkedeki karmaşanın baş sorumlusu, savaş halinde olan iki büyük fraksiyona silah temin eden, "The Jackal" lakaplı bir silah tüccarı. The Jackal'ı ortadan kaldırmak üzere çıktığımız yolculukta ilk işimiz sıtmaya yakalanmak oluyor. Otel odamızda ateşler içinde yatarken, The Jackal bizi öldürmeyeceğini söylüyor ve işler kötüye giderse kendimizi öldürmemiz için bize bir silah bırakıyor. Ancak biz pes etmeyecek ve ayaklanıp The Jackal'ın peşine düşeceğiz. Yataktan kalktıktan sonra bir seçim yapmamız gerekecek: Oyundaki iki büyük fraksiyondan biri için çalışabilecek veya çift taraflı oynayarak kendi çıkarlarımızı ön planda tutabileceğiz. Pharand, oyuncuya sağlanacak olan özgürlüğü tasvir ederken şöyle





FAR CRY FİLMİ



Evet, Far Cry'nin da filmi yapılıyor ancak fazla heveslenmeyin; yönetmen koltuğunda Uwe Boll oturuyor. Bu cümle, Far Cry'nin filmi adına tüm beklentilerinizi yok etmemişse Uwe Boll'u tanıyorsunuz demektir. Fotoğrafta görmekte olduğunuz bu sevimli adam; House of the Dead, Alone in the Dark, Blood Rayne, Dungeon Siege gibi nice oyunun vasat filmlerini çekmiş kıymetli bir zattır. Til Schweiger'i "Jack Carver" rolünde izleyeceğimiz Far Cry'nin internete düşen fragmanı da Boll'un "takipçileri"ni şaşırtmayacak şekilde kötü görünüyordu.

diyor: "Gerçekleşecek olan olaylar, bu olaylara karşın karakterler ve olayların gerçekleşeceği mekanlar, oyuncunun yapacağı seçimlere bağlı olarak değişkenlik gösterecek. Aynı şekilde, oyunun dramatik anlatımı da bu seçimlere göre şekillenecek."

Afrika'yı keşfetmek...> Far Cry 2, bizleri Afrika'da devasa bir oyun alanının ortasına bırakacak. Kendinizi 50 kilometrekarelik vahşi bir dünyada bulacaksınız ve oyunda sizi engelleyecek olan herhangi bir "görünmez duvar" yer almayacak. Yapımcılar, oyuncunun kendisini kısıtlanmış gibi hissetmemesi için

AYDINLIK TARAF

- Devasa bir dünya
- Sunulan özgürlük
- Yapay zeka sistemi
- Etkileyici grafikler
- Gerçek düşmanlar

KARANLIK TARAF

- Crysis'le karşılaştırılarak yıpratılma olasılığı



büyük çaba harcıyorlar. Öyle ki dilersek fraksiyonlardan birinin liderini dahi öldürebileceğiz. (Bu pek kolay olmayacak haliyle.) Ve lideri öldürdüğümüz zaman ikinci yetkili başa geçecek.

Ubisoft Montreal, yarattığı devasa dünyanın gerçekçi ve canlı görünmesi için de çaba harcıyor. Takdir edersiniz ki çölde tek başına yürümek yeterince eğlenceli bir fikir değil. Bu yüzden Far Cry 2'nin dünyası capcanlı. "Canlılık"tan kastımız, savanların ortasında hareketsizce duran veya iki nokta arasında amaçsızca volta atan NPC'ler değil; hem vahşi doğadaki hayvanlar, hem de paralı asker ve siviller zaman döngüsüne paralel olan hayatlarla sahip olacak. Hayvanlar, güneşin en kızgın olduğu öğle saatlerinde pineklerden, sabahları aktif olacak ve bu eylemlerin çoğunu planlanmış bir şekilde değil; rastgele bir şekilde gerçekleştirecek. Üslerde yaşayan askerler ise 7/24 hazır kıta beklemek yerine geceleri uykuya çekilecekler. Bu sırada üsse nöbetçiler göz - kulak olacak. Dolayısıyla, zamanı hesaba katarak farklı stratejiler geliştirmemizi gerektirecek. Yani ezbere hareket edemeyecek, gözlem ve plan yapmak zorunda kalacağız.

Evet, biliyorum; hiçbir yapımcı "Oyundaki NPC'ler biraz geri zekalı; lütfen idare edin" şeklinde bir açıklama yapmaz ancak Far Cry 2'nin oyun için videolarına bakılırsa gerçekten iyi bir AI sistemi ile karşı karşıya kalacağız. İşte demo'dan bir kesit: Sizi görünce ürküp kaçan bir hayvan sürüsü, düşmanlarınızı alarma geçiriyor ve bir çatışma çıkıyor. Çatışma başlar başlamaz herkes siperlere yöneliyor. Açık bir alanda bulunan askerlerden birine nişan alıp onu yaraladığımızda ise herkes farklı bir tarafa doğru kaçıyor. Ancak içlerinden biri, yaralı arkadaşını bir siperle doğru sürüklemeye çalışıyor. Biz bir araca atlayıp kaçarken onlar da ilk buldukları araca atlıyor ve önümüzü kesmeye çalışıyorlar. Bu sırada bir meslektaşımız, -eğer yakınlarda olduğumuzdan haberi varsa- bizi gelip kurtarabiliyor.

Far Cry 2'de tam 30 farklı silah hizmetimize sunulacak. Her silah bazı avantajlara / dezavantajlara sahip olacak elbette ki. Ama en önemlisi, kullanacağımız silahlar zamanla aşınarak tutukluk ve sapma yapabilecek. Diğer yandan lav silahımızla bitkileri yakarak düşmanlarla aramıza alevden bir duvar çekebileceğiz. Vurulduğumuzda ise Far Cry 2'nin sağlık sistemi devreye girecek; hafif sıyrıklar kendiliğinden iyileşecekken, ağır yaraları ilk yardımlarla iyileştirebileceğiz. İşin ilginç yanı, ilk yardım sürecinin ara videolarla desteklenecek olması. Bazen bir bıçakla, bacağımıza saplanan bir kurşunu çıkartacağız. Bazen de kerpeten benzeri bir cisimle, vücudumuza saplanan yabancı cisimleri...

Dünya Motoru> Far Cry 2'ye hayat veren Dunia Engine, "procedural data" ismi verilen bir teknoloji içeriyor. Bu veri işleme sistemi, yazılımın, belirli koşullarda belirli ortamları otomatik olarak hesaplayarak yaratmasını sağlıyor. Far Cry 2 dünyasını etkileyici kılacak olan unsur da bu sistem. Örneğin, hazır kodlara bağlı kalmaksızın gökyüzündeki bulutlar rastgele bir biçimde hareket edecek, yağmur yağacak veya rüzgar çıkacak. Dunia Engine, kaplamalar ve ışık oyunları ile de nefesimizi kesecek. Nesnelere hareketleri ise gerçek zamanlı olarak hesaplanacak.

Far Cry 2, tasarım konusunda da oldukça iddialı. Afrika'nın "misafir sevmez" doğası, yıkık - dökük barakalar, küçük yerleşkeler, büyük yerleşim birimleri oldukça gerçekçi ve canlı görünecek.

DUNIA ENGINE



1



2



3



4

Far Cry 2'nin grafik motoru olan Dunia'nın gücünü kanıtlayan bir örnek; bir ağacın yanıp yok oluşu aşama aşama sunuluyor.

Öte yandan, Far Cry 2'nin, Crysis'in tersine bir "sistem dostu" olacağını öngörebiliriz. Yapımcıların söylediklerine göre, hızlı bir tek çekirdekli işlemci ile güçlü bir DX9 ekran kartı, Dunia'nın sunduğu güzelliklerin hemen tamamını görmemize yetecek. Elbette ki DX10 destekli güçlü bir sistem, monitörünüzün yansıyacak olanları değiştirecektir. Konsol sahipleri ise her zaman olduğu gibi bu konuda herhangi bir sorun yaşamayacaklar.

Çok yakında...> Tasarımcı Patrick Redding, Far Cry 2'yi yaratırken Apocalypse Now'dan ilham aldıklarını itiraf ediyor ve devam ediyor: "Bir insan ne kadar uygar olursa olsun, o insanı cehennemin kıyasına götürdüğünüzde kendisini görecektir; hepimiz vahşiyiz ve isyan çıkarmaya yalnızca iki hafta kadar uzağız."

İlk başta çok fazla dikkat çekmeyen Far Cry 2, zamanla heyecan verici bir FPS oyununa dönüştü. Hatta belki de Crysis'ten dahi daha iyi bir oyunla karşılaşabiliriz.

YAPIM Tale of Tales

DAĞITIM Belli değil

TÜR Korku / Adventure

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un başı

WEB www.tale-of-tales.com/ThePath

KİM KORKAR HAIN KURTTAN?

The Path

AYDINLIK TARAF

- Adventure oyunlarında alışık olmadığımız, yenilikçi oynanış sistemi
- Sanatsal grafikler ve özgün hikaye örgüsü

KARANLIK TARAF

- Oynanış sistemindeki yenilikler, senaryo sunumunun altında ezilebilir

Bu yiyecekleri büyükannene götür kızım. Aman yoldan sapayım deme; yoksa seni kötü kurt kapar!" Çocuk bu! Saf bir merakla ormanın derinliklerine girebilir, kurtla konuşup onun kötü niyetinin farkına varmayabilir, sağa sola bakılmaktan vakit kaybedebilir; yani kısacası, "çocukluk" yapabilir. Kırmızı Başlıklı Kız'da verilmiş istenen, "Annenin sözünden dışarı çıkmazsan başına kötü bir şey gelmez; her zaman büyüğünün sözünü dinlemelisin" mesajı çoğu çocuk algılayıp uygulayamamıştır. Nasıl uygulasin ki? Adı üzerinde; çocuk bu!

The Path adlı korku / adventure da çok iyi bildiğimiz bir masalı, bilmediğimiz yönleriyle bize yeniden sunacak. Bunu yaparken de masaldaki kuralları çiğnemenin, hayatta kalmak ve görevleri başarıyla yerine getirmek için izlenmesi gereken tek yol olduğunu gösterecek. Bir dakika... Bu işte bir gariplik var. Yani annemizin sözünü dinlemeyecek miyiz? Cevap: Kesinlikle dinlemeyeceğiz! Oyunun temelini annemizin bize verdiği öğütlerin tamamıyla dışına çıkmak oluşturacak. Eğer onun öğütlerini dinleyip uslu bir çocuk gibi büyükannemize ulaşırsak bu, oyunda başarısız olduğumuz anlamına gelecek. Oyunun tek kuralı olacak: Kurallara uymamak.

Ormanda bir gariplik var> Oyundaki bölümleri bitirebilmek için Kırmızı Başlıklı Kız'ın Kurt ile bir şekilde iletişime geçmesi gerekecek ve Kurt karakteri her bölümde farklı bir tipte karşımıza çıkacak. Kırmızı Başlıklı Kız'ımızın oyun boyunca rastlayacağı objelerle etkileşime girmesi için eşyanın üzerine tıklamamıza gerek kalmayacak zira karakterimiz objenin yanına geldiğinde ne yapacağına kendisi karar verecek. Kırmızı Başlıklı Kız'ın yön tuşlarıyla hareket ettireceğiz ve inventory olarak kullanacağımız sepete ulaşmak için "Escape" tuşunu kullanacağız. Ormanda etkileşime gireceğimiz objeler ve onlarla ilgili her türlü bilgi bu sepetin içine kaydolacak. Yolculuk boyunca, eşyaları bulmak ve onlarla etkileşime girmek oyunun gidişatında ve hatta büyükannemizin evindeki eşyalar üzerinde değişime yol açabilecek.

Özetlemek gerekirse karanlık havası, yenilikçi oynanış sistemi ve tabuları yıkan senaryosu ile The Path, adventure türüne yeni bir soluk getirecek gibi duruyor.

Gerek buram buram sanat kokan görselliğiyle, gerekse masalların karanlık taraflarını ön plana çıkarmasıyla oyun dünyasında fark yaratmayı hedefleyen bir yapım.

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



"Dedim sana postalın tabanına bi' pençe lazım diye. Oyun da patlak, postal da..."

Yorgun ve bitkin oyuncularız biz; ucu bucağı olmayan bu hayat kavgasının içinde, belki de tek eğlencemiz olan "oyunlarımızı" bekleyip duruyoruz. Peki, çıkışını aylarca oturup bekledikten sonra paketini heyecan içinde açtığımız oyunumuz "patladığında" kendimizi nasıl hissediyoruz? Evet, kız / erkek arkadaşı tarafından aldatılmış romantik bir sevgili gibi... İşte, şimdi intikam zamanıdır...

Varan 1: Turok

Ne dediler? "Turok, en sonunda hak ettiği oynanışa ve görselliğe kavuşacak. Senaryosu ve konu anlatımı ile ön plana çıkacak olan oyun, interaktivite konusunda FPS türüne yeni bakış açıları kazandıracak. Hem dinazorların, hem de askerlerin yapay zekaları size büyük sürprizler yaşatacak şekilde geliştirildi. Bu nedenle, oyun boyunca kendinizi diken üstünde hissedebilirsiniz. Adrenalin banyosuna hazırlıklı olun!"

Ne oldu? Ey, Buena Vista! Turok gibi bir efsaneyi düştüğü yerden bir türlü kaldıramadın. Harika bir oyun yapabileceksen kısa vadeli, ucuz hesapların peşine düştün ve bir çuval inciri berbat ettin. Yarattığın bu büyük hayal kırıklığının karşısında "Sağlık olsun" bile diyemiyoruz. Çünkü tüm söylemlerinde "Bu kez olacak galiba" umudunu aşıladın bize. Ya sen Propaganda Games? Sana diyecek hiçbir lafımız yok. Sakın oyunlarını "ucuz aksiyon filmi" havasından çıkarma, oldu mu? Tamam mı? Haydi, geçmiş olsun!

Varan 2:

Conflict: Denied Ops

Ne dediler? "FPS türünün taze bir nefese çok ihtiyacı olduğunu düşündük. Bu nedenle bilineni uygulamaktansa yepyeni bir yola girmeyi tercih ettik. FPS oyunlarına, karakter işleniş ve bu işlenişin oynanışa yedirilmesi konusunda büyük yenilikler kazandıracacağız."

Ne oldu? Taze nefes? "Taze nefes" bu denli kötü kokmaz ama değil mi? İnanılmaz bir reklam kampanyası ile duyurulan Denied Ops, bize hayal kırıklığının en büyüğünü yaşatarak adını tarihe naylon harflerle yazdırdı.

Varan 3: Lost: Via Domus

Ne dediler? "Via Domus, dizide açık kalan bazı noktaları kapatacak ve adventure oyunlarına yeni bir soluk getirecek."

Ne oldu? Dizinin açık kalan noktalarından daha açık olan bir nokta varsa, o da kapanmayan ağzımız oldu. "Hem etinden, hem sütünden" düsturunu sonuna kadar benimseyen Ubisoft Montreal, resmen lisansını aldığı markaya sırtını yaslayıp geri kalan her şeyi boş vermiş.

Varacak 1:

The Dog Island

Ne dediler? "Evinizin neşesi olan köpekler, Wii'nizin içinden sizleri selamlıyorlar!"

Ne olacak? Artık Tamagotchi'nin konsol versiyonu haline gelmeye başlayan Wii ve DS, Nintendogs'un tutmasından sonra "evcil hayvan" temalı bir başka oyunla daha parsayı toplamaya hazırlanıyor. Ne diyelim; sektör uslandırın!

Varacak 2:

History Channel:

Battle for the Pacific

Ne dediler? "Tarih öğrenmek hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı."

Ne olacak? Konsolda strateji? Hem de PlayStation 2'de? Gerçekten çok eğlenceli (!) olacağı benziyor. Yahu, işiniz gücünüz yok mu sizin?

Varacak 3:

Bunnyz

Ne dediler? "Avucunuzun içindeki tavşanlar!"

Ne olacak? Yakında kaplumbağa, solucan ya da koala simülasyonlarıyla karşılaşsanız sakın şaşırmayın. Ha bu arada, DS'te tavşan beslemek isteyen var mı? Lütfen bu "Ali Baba'nın Çiftliği"ne birileri "Dur" desin artık!

Yorgun oyuncularını daha da yormayınız sayın oyun firmaları. Biliyoruz ki ağzınız torba değil ama biraz daha makul sallayın bir zahmet.

TÜRKİYE'NİN İNTERNETİ
TTNET, KABLOSUZ İNTERNET
SERVİS AĞINI DAHA DA
GENİŞLETİYOR.

SEN
NEREDE
İNTERNET
ORADA

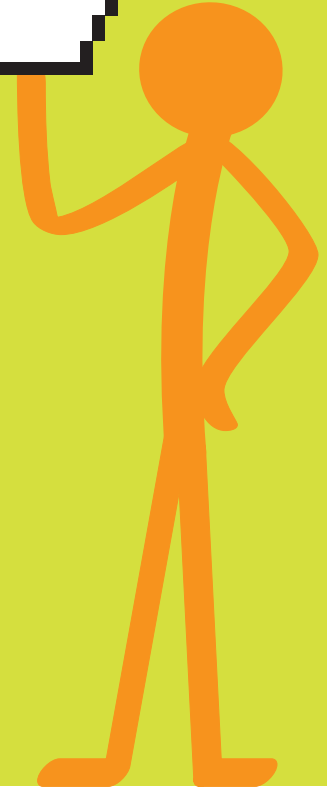
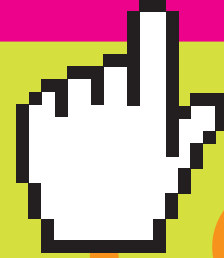
ŞİMDİ
TTNET ADSL
ABONELERİNE
ÜCRETSİZ!



TÜRKİYE'NİN İNTERNETİ

TTNet
WiFi

KABLOSUZ İNTERNET
BURADA



TTNET WIFI İLE RESTORAN, KAFE, HAVAALANI, ÜNİVERSİTE, OTEL,
ALIŞVERİŞ MERKEZİ, KONFERANS MERKEZİ, MARİNA, FUAR ALANI GİBİ
YERLERDE, TAŞINABİLİR BİLGİSAYAR YA DA WI-FI UYUMLU CEP
TELEFONU İLE İNTERNETE BAĞLANABİLİRSİNİZ. DİLERSENİZ GÜNLÜK,
HAFTALIK YA DA AYLIK TTNET WIFI KARTLARINDAN BİRİNİ SATIN ALARAK,
DİLERSENİZ TTNET WIFI SİTESİ ÜZERİNDEN KREDİ KARTINIZLA ÖDEME
YAPARAK KABLOSUZ İNTERNET KEYFİNİ YAŞAMAYA HEMEN BAŞLAYIN.
UNUTMAYIN, TTNET WIFI İLE SİZE HER YER İNTERNET.



444 0 375
www.ttnet.net.tr

TTNet WiFi kablosuz internet hizmeti 31 Mayıs 2008'e kadar TTNet ADSL abonelerine ücretsizdir. TTNet WiFi servis noktalarındaki erişim hizmeti TTNet WiFi altyapı olanakları ile sınırlıdır.





YAPIM Tecmo/Microsoft

DAĞITIM Team Ninja

TÜR Aksiyon

PLATFORM Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Haziran 2008

WEB www.xbox.com/en-US/games/n/ninjagaiden2/

HAYABUSA'NIN 20. YAŞ GÜNÜNÜ XBOX 360'TA KÜTLÜYÜRÜZ

Ninja Gaiden 2

Ninja Gaiden, bundan tam 20 yıl önce bir arcade oyunu olarak piyasaya çıkmıştı. 20 yıl içerisinde gerek ana senaryoyu devam ettiren, gerekse de seriden bağımsız hikayelere sahip olan çok sayıda Ninja Gaiden oyunu piyasaya sürüldü. Bu süreç boyunca büyük bir hayran kitlesi edinen Ninja Gaiden, yeni nesil konsollara da el atarak oyun dünyasında kalıcı izler bırakmayı planlıyor. Oldukça eski bir

RYU HAYABUSA

Ryu, Hayabusa okulundan mezun olduktan sonra Ryu Hayabusa olarak anılmaya başlar. Babası Ken Hayabusa gibi o da Hayabusa klanının bir üyesidir. Annesi hakkında hiçbir Ninja Gaiden oyununda bilgi olmaması, sırf annesine odaklanabilecek potansiyel bir Ninja Gaiden oyununun habercisidir.

Okulda öğrendiği bütün tekniklerde ustalaşmış olan Ryu Hayabusa, bu özelliğiyle "Süper Ninja" olarak da tanınır. Ryu Hayabusa, Ninja Gaiden oyunları dışında, Dead or Alive adlı oyunda da oynanabilir karakterler arasındadır.



geçmişe sahip olan Ninja Gaiden serisi, Xbox 360'ta gövde gösterisi yapmaya hazırlanıyor.

20 yıl içerisinde pek yaşlanmamış gibi görünen ana karakterimiz Ryu Hayabusa, artık daha deneyimli bir ninja. Oyunun ana karakteri değişmiyor olsa da oynanış sisteminde bir takım yeniliklerle karşımıza çıkacak yeni Ninja Gaiden. Bu bağlamda Ninja Gaiden'in oyun dünyasının evrimini gözlemlemek için ideal bir seri olduğunu düşünüyorum.

Ryu Hayabusa bu kez, klanının intikamını almak ve insanoğlunun yok olmasını önlemek için başroldeki yerini alacak. Bunları başarmak için Tokyo'dan Newyork'a, oradan da "Netherworld"e uzanan zorlu bir yolculuk bizi bekliyor olacak. Bu yolculuk sırasında, düşmanlara karşı kullanabileceğimiz, önceki oyunlara göre çok daha fazla sayıda silaha ve daha çeşitli dövüş tekniklerine sahip olacağız. Tabii ki oyunda bu avantajlara sahip olan tek ninja Ryu olmayacak. Düşmanlarımız da önceki Ninja Gaiden oyunlarına göre epey gelişmiş bir şekilde bize kafa tutacak.

Silahların çeşitlenmesi oyunun esnekliğini oldukça artıracak. Kahramanımız, karşısındaki düşmanın özelliklerine göre yakın dövüş silahlarını ya da mesafeli dövüşlerde uzun mesafe silahlarını ve çeşitli dövüş tekniklerini kullanabilecek. Ayrıca Ryu, sahip olduğu



tüm silahları özel combo'larla ölümcül bir şekilde kullanabilecek. Ona yapılan saldırılarda ise özel ninja tekniklerini kullanarak kolayca sıyrılıp düşmanlara -hızla- tekrar saldırabilecek. Özel ninja teknikleri, savunmadan ibaret değil elbette ki. Yine bu tekniklere dahil olan çeşitli büyüleri kullanarak etraftaki düşmanlara saldırma fırsatı vermeden hızlı bir şekilde onların işlerini bitirebileceğiz.

Ryu düşmanlarını öldürürken artık daha etkileyici "bitirici" hareketlere sahip olacak. Her farklı silahla farklı bitirici hareketler yapabileceğiz. Bu hareketleri kullanarak düşmanlarımızın ölümünü daha kısa sürede garantilemiş olacağız. Kısacası,





NINJA GAIDEN'İN GEÇMİŞİ

Oyun dünyasında kendine özel bir yer edinmiş Ninja Gaiden, ilk versiyonlarında Beat'em Up tarzı bir oynanışa sahipti. İlk olarak 1988'de Arcade makinelerinde boy gösterdi. Ninja Gaiden'in devam oyunları ise NES, SNES, SEGA için çıkmaya devam etti. Bu devam oyunlarının senaryoları çoğunlukla birbirinden bağımsızdı. Ryu, zaman içinde en çok sömürülen oyun karakterlerinden biri haline geldi. Ninja Gaiden'in günümüzde popülerlik kazanmasını sağlayan Ninja Gaiden oyunu ise 2004 yılında, Xbox için çıkan oyundu. Aynı oyun, 2007 yılında çeşitli yeniliklerle beraber PS3'e uyarlanarak büyük yankı uyandırdı. Amiga için çıkan ilk Ninja Gaiden oyununun adı Shadow Warriors'tı ancak ikinci oyun çıktığı zaman, bu oyun da Ninja Gaiden 2 olarak isimlendirilmişti. Son olarak, yakın bir gelecekte Nintendo DS ve PSP için de birer Ninja Gaiden oyununun piyasaya sürüleceğini belirttim.

Ryu'nun düşmanları serinin bu oyununda da sopyaya doymayacaklar.

Keramet kuru temizlemecide>

Ninja Gaiden 2'nin görsel özelliklerinden bahsetmeden hemen önce elimde geçen bir bilgiyi aktarmak istiyorum. Ryu'nun bütün maceralarını inatla aynı ninja kıyafetiyle tamamlamasının nedenini az önce bir arkadaşımın gelen mail ile öğrenmiş bulunuyorum. Evet, Ryu maalesef obsesifmiş sayın okurlar. Bu "bug"ı keşfeden

AYDINLIK TARAF

- ✔ Etkileyici grafikler
- ✔ Silah ve dövüş tekniği çeşitliliği

KARANLIK TARAF

- ✘ Yalnızca Xbox 360 için çıkacak olması

oyuncu arkadaş, Ryu'nun dolabında aynı kıyafetten binlerce adet bulunduğunu iletti. Neyse ki Ryu'nun kostümü her zaman aynı olsa da oyunun ilk çıkışından bu yana grafikler akıl almaz derecede gelişti. Ninja Gaiden, 256 renk paletini kullanarak o zamanlarda yarattığı etkiyi, şimdi Xbox 360'ta yaratacak. Karakter animasyonları, mekanlar ve dövüşler detaylar, geliştirici firma tarafından yayınlanan oyun içi videoda gayet başarılı görünüyor. Grafiklerin gelişimi ile birlikte Ryu'nun hareket özgürlüğünün artması, oynanış sistemindeki esnekliği artıran en büyük etken.

Önümüzdeki günlerde...> Haziran ayında çıkacağı duyurulan "yeni nesil" Ninja Gaiden 2, biz oyuncuları oldukça memnun edeceğe benziyor. Akıcı grafikleri, esnek oynanışı ile Ninja Gaiden 2 tüm oyun severlerin iştahını kabartacak kadar iyi görünüyor. Şimdilik yapabileceğimiz ise beklemek ve daha önce çıkmış olan Ninja Gaiden oyunlarını tekrar oynamak. Özellikle Ninja Gaiden Sigma şu anda piyasada bulabileceğiniz en iyi yeni nesil aksiyon oyunlarından biri. 🎮

Kaliteli grafikleri ile bizi mest edecek olan Ninja Gaiden 2, oyunseverlere Xbox 360 aldırta-cak kadar iyi bir oyun olacak gibi gözüküyor.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Kaleyi tam karşınıza alırsınız. Bacağınızı tüm gücünüzle topa vurmaya üzere kaldırırsınız. Kalecinin topa yönelmiş olan endişeli gözlerine son bir bakış atarsınız; tüm seyirciler heyecanla ayağa kalkar ve bacağınızda toplanmış olan o ilahi gücü ayağınıza akıtarak topa vurursunuz.

Top, önce kalenin sol iç direğine çarpar; ardından, karşı direğin dışına doğru yönelir. Bir anda uşursünüz; seyircilerin ve sizin elleriniz aynı anda başınızın üzerinde kenetlenir. Ve korkulan olur: Top dışa doğru falso alarak auta çıkar. "Hayat" dediğimiz şey, tam da topun bu iki direğin arasında geçirdiği zaman kadar sürüyor aslında. Ve içinde topa vuranın yaşadığı tüm hisleri barındırıyor: Umut, umutsuzluk, hayaller, hayal kırıklıkları, heyecan... Ama emin olun ki her zaman için o şutu çektüğünüze değiyor; top direğe çarpıp dışarı çıksa bile...

Oldukça yorucu olan hayat maratonunun içinde, zaman zaman kendinize örnek alacağınız birini arayabilirsiniz. Size, topa nasıl vurulacağını gösterebilecek birini... Top dışarı çıktıktan sonra topu rakipten tekrar almak için gereken motivasyonu nereden alabileceğinizi anlatacak birini... Bu kişi hayatın her köşesinden çıkabilir karşınıza; okulda bir öğretmen, iş yerinde yol gösteren bir patron, izlediğiniz filmde bir kahraman, bir müzisyen, bir yazar ya da bir ressam olarak... Ve elbette ki bir oyun kahramanı olarak da bulabilirsiniz rol modelinizi; asla pes etmeyen Solid Snake, soğukkanlı Captain Price ya da aşk miktatısı Larry... Benim asıl gelmek istediğim nokta ise bir oyunda hikayenin odaklanacağı kahramanın oyuncuya ne şekilde anlatılacağı... Bir kahramanı grafiklerin mükemmelliği ile, müthiş gerçekçi bir fizik motoruyla ya da muhteşem bir oynanış sistemi ile anlatamazsınız. Bir kahramanı, oyuncuya anlatabilmek için o kahramana bir geçmiş hazırlamak, o karakteri bu geçmiş ile yoğurmak, ses tonunu onun görmüş geçmişliğine göre ayarlamak gibi yüzlerce unsuru göz önünde bulundurmak gerekir. Karakteri detaylandırmak içinse oyunun senaryosunun tutarlı ve akıcı bir şekilde temellenmesi gerekir. Ana kahraman, yan karakterler ve rafine senaryo, onları bütünleyecek ses ve müzikler ile süslenmek zorundadır. Ancak maalesef, oyun yapımcılarının ve donanım üreticilerinin hırsları yüzünden tüm bu unsurlar geri plana atılmış durumda. Oyunlar artık tamamen teknik özellikler ile ön plana çıkarılmaya çalışılıyor. Bu nedenle "kahramansız" oyunlar oynar olduk artık; bizi etkileyebilecek, ilham verecek, yapımcıların ufkunu açacak kahramanlardan yoksun yavan oyunlar sürülüyor önümüze. Bizi oyuna bağlayacak en önemli unsurun "kahraman" olduğunu unutmuyorlar. Peki, oyun yapımcılarına topa vurmasını tekrar kim öğretecek?

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



Yüzünde yılların yorgunluğu, sesinde yıllardır bırakmadığı sigaranın ve görmüş - geçirmişliğin ağırlığı ve silah tutuşunda profesyonelliğin her ayrıntısını barındıran gerçek bir kahraman o. Oynayana ilham veren, oyunun sürükleyici olmasını sağlayan ve devam eden seri boyunca karakterindeki tutarlılığını asla kaybetmeyen Solid Snake'i biz oyuncularla tanıştırdığı için Hideo Kojima'ya teşekkür ediyorum.

YAPIM Funcom
DAĞITIM Funcom
TÜR MMORPG
PLATFORM PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Mayıs 2008
WEB www.ageofconan.com

NEMEDYA, SHEM, BEKLE BİZİ; GELİYORUZ!

Age of Conan: Hyborian Adventures

Fırat bana Age of Conan'ı yazmamı söylediğinde, Conan okuyarak büyümüş bir adam olduğumu biliyor muydu, emin değilim. Conan'ın benim için en çekici yanı "gerçekçi" bir kahraman olmasıydı. Evet, kendisi zamanının en büyük savaşçısıydı ama o da zaman zaman düşmanları tarafından yakalanıyor, işkence görüyor, korkuyor, sarhoş oluyor, bar dövüşlerine giriyor ve aşkı için saçma sapan şeyler yapıyordu. Tüm bunları yaşarken kullanabileceği özel güçleri yoktu üstelik. Güçlüydü ancak güçlü adam değildi; hırsızdı ama hırsızların en beceriklisi değildi. Ayrıca, büyücülerden nefret ediyordu çünkü kılıcının karşısındaki en büyük rakip dürtüştü savaşmayan büyücülerdi.

Ben Conan olacağım> Conan'ın bir MMORPG'sinin çıkacağı duyunca gözüm dönmüştü. Merakla beklediğim Age of Conan: Hyborian Adventures hakkında neredeyse her haber kırıntısını okudum; oyunun forumlarını takip ettim. Bu takip sürecinde, oyunun Beta aşamasında çuvaldığını öğrenmişim. Çıkış tarihinin ertelenmesini en büyük sebebi bu olsa gerek. Ama siz bu satırları okuduğunuz sırada ben çoktan oyunun ön siparişini vermiş, gelmesini bekliyor olacağım. Gelelim oyunla ilgili elimdeki bilgilere... Her ne kadar bir MMORPG olsa da AoC: HA tatminkar bir offline moda sahip olacak. Oyunun ilk 20 bölümü boyunca oyunu öğreneceğiniz bölgede kalacaksınız. Köle gemisinden kaçmış olan, sıradan bir karakter olarak başlayacağımız oyunda en fazla 80. level'a kadar yükselebileceksiniz. Ayrıca, "80 level boyunca köle sınıfından bir karaktere mi sahip olacağız?" gibi endişelere de kapılmayın zira siz oyunda başarılır



kazandıkça karakterinizin mensubu olduğu sınıf değişecek. Oyunun, oldukça detaylı bir karakter yaratma menüsü olacağı için Funcom hiçbir karakterin bir diğerine benzemeyeceğini iddia ettiğini de belirtiyim.

AoC: HA'nın senaryosunun, orijinal çizgi romana sadık kalınarak hazırlanması beni sevindiren detaylardan biri. Orijinal senaryonun dejener olmaması için oyundaki 800 görevin hiçbirini bana "Git, 20 tane tavşan öldür, getir" demeyecek. Beş senedir yapım aşamasında olan oyunda bol seçenekli diyaloglar mevcut olacak; doğru seçenekleri seçtiğiniz takdirde bazı görevlerde, amacımıza daha kolay yollarından ulaşabileceğiz.

Kolay ve gerçek> Oyunun dövüş sistemi evlere şenlik; Conan karşısındaki düşmanlara mouse ya da daha önce oynadığımız oyunlardaki klasik tuşlar yerine Q, 1, 2, 3 ve E tuşları ile saldırarak. Düşmanlar üç farklı noktadan vurulabilecek. Mouse'un imlecini bu noktaların üzerlerine getirdiğinizde bu bölgelerin zırh durumunu öğrenebilecek ve dövüş şeklinizi buna göre şekillendirebileceksiniz. Ancak, siz rakibinize saldırırken o da saldırının hedeflediği noktaya göre savunmasını değiştirecek fakat bu sırada diğer saldırı noktalarından açıklar verecek. Siz de çeşitli combo'larla bu açıkları değerlendirmeye çalışacaksınız. Dövüş sisteminde uygulanabilecek stratejik taktikler de epey çeşitli olacak. Örneğin, önünüzde bulunan grup arkadaşlarınızı birer kalkan olarak kullanabileceksiniz.

Üç farklı bölgede savunma yapabileceğini, zırhınızın savunma ağırlığını değiştirerek PvP'de de kullanabileceksiniz. Diğer taraftan, siz düşmanlarınızla kapışırken arkanızdaki

AYDINLIK TARAF

- ✓ Yeni nesil dövüş sistemi
- ✓ Oyuncu şehirleri
- ✓ Conan'ın dünyası

KARANLIK TARAF

- ✗ Dövüş sistemi çuvalayabilir
- ✗ Büyük savaşlarda ping sorunu olabilir
- ✗ Kale korumak yarı zamanlı bir iş halini alabilir

iyileştirici karakterler sizi "durarak" iyileştiremeyecek. İyileştirme büyülerini V şeklinde, yani konik bir şekilde çalışacak. Bu durum da iyileştiricileri, en çok oyuncuyu tek seferde iyileştirebilecekleri doğru açığı tutturmaya zorlayacak.

Her karakter "sneaking" yani görünmeden sızma özelliğini kullanabilececek. Savaşlara etki edecek bir başka önemli unsur ise binekler olacak; savaş atı, deve, mamut ve gergedan (Yapımcılar bu özelliği oyuna 300 isimli filmde esinlenerek eklemişler) gibi farklı binekleri kontrol edeceksiniz. Binekleri kontrol ederken yapabileceğiniz yüksek seviyedeki hız, rakibinize veya kale duvarlarına zarar verebilmenizi sağlayacak. Aynı zamanda, binek üzerinden saldırı yeteneklerinizi de kullanabileceksiniz. En sonunda, bir oyunda binek üzerinde savaşabilmenin keyfine varacağımız için gerçekten çok mutluyum.

Burası İstanbul> AoC: HA'nın oyunseverlere sunacağı en büyük yenilik, oyuncuların kendi kalelerini yapıp savunma için NPC kiralayabilme imkanı. Oyuncular aynı zamanda kalelerin içlerine kendi üretim birimlerini koyarak kaleyi yöneten lonca sahiplerine satılacak ileri seviye eşyaları üretebilecekler. Tabii ki bu kaleler, diğer oyuncular ve NPC'ler tarafından kuşatma altına alınabilecek fakat paniğe gerek yok; kalede savunma görevindeki askerlerin yerden epeyce yüksekte olmaları, onlara menzil ve savunma avantajı sağlayacak. Bu yüzden düşmanların kuşatma silahlarıyla saldırılarını gerçekleştirmesi gerekecek. Bir kale en çok 150 oyuncuyu barındıracak. Kale yapmak için gerekli olan malzemeleri ise etrafta bulabileceksiniz; bu malzemelerin toplanma süreci, oyunda



CONAN KİMDİR?

Tamamıyla Robert E. Howard'ın hayal ürünü olan Conan, ilk olarak 1932 yılında bir çizgi romanda hayat buldu.


Conan, Kimmeryalı bir demir ustasının oğlu olarak savaş alanında doğmuştur. 15 yaşında bir akına katılmış ve ilk kez adam öldürmüştür. Daha sonra kendini yollara atıp maceradan maceraya koşmuştur. Bir hırsız, kiralık asker, haydut derken korsan olmuştur. 40'lı yaşlarında, döneminin en büyük krallığı olan Aquilonia'nın tahtına bileğinin gücüyle çıkmıştır. Hayatı boyunca "sırtını duvara verdiği" hiçbir savaşı kaybetmemiştir. Hayat tecrübesi arttıkça, doğal bir lider olduğunu kanıtlamış ve büyük ordulara komuta etmiştir. Romanlar'da Conan, "Koyu saçlı, 1.88 boyunda, yaklaşık 95 kiloluk, geniş bir göğüs kafesine ve omuzlara sahip olan fakat aynı zamanda bir panter kadar çevik ve güçlü olan bir adam" olarak tanımlanır. Tüm bu fiziksel yeteneklerine karşın Conan, her zaman aklını kullanarak hareket eder. Tabii ki zaman zaman alkole veya kadınlara olan düşkünlüğü yüzünden başının belaya girdiği de olmuştur. Conan aslında tam bir anti-kahramandır. Mükemmel ve iyiliksever bir insan değildir; hep çıkarıcıdır. Fakat barbar kanunlarına bağlı kalarak yoldaşlarını daima kollar. Hatta bir macerasında, bir türlü yenemediği bir düşmanı dost olup onu ölümüne savunduğu ve onunla hayat boyu arkadaş kaldığı konu edilmiştir.

PvP'nin en çok yaşanacağı anlar olacak çünkü herkes bu malzemelerin peşinde koşuyor olacak.

Oyundaki kuşatma savaşlarının "ping canavarı" olacağı kesin. Daha önce Shadowbane'de denenen bu sistem, düşük bağlantı sahiplerinin oyunu hiçbir şekilde oynayamamalarına sebep olmuştur. Tabii ki o zamandan bu zamana kadar internet altyapısı çok gelişti. Ama yine de 300 oyuncunun aynı ekranda olmasının sorun yaratacağı kesin.

Gelin biraz da grup savaşlarına bakalım: Grup savaşlarında çeşitli formasyonlar oluşturabileceğiniz. Böylelikle tüm takım, kaderini ve savaş yeteneklerini, tek bir oyuncunun yani "komutan"ın ellerine teslim edecek. Formasyon kurmak gruba çeşitli saldırı ve savunma avantajları sağlayacak. Özellikle, kalabalık NPC gruplarına karşı formasyon kurmak işinizi çok kolaylaştıracak. Buna karşılık düşmanlarınız, onları uzaktan avlamanıza ya da onları üzerine çekip kalabalığın içinden ayıklayarak öldürmenize seyirci kalmayacak. İçlerinden birine saldırırsanız hepsi birden üstünüze gelecek. Ayrıca, çeşitli gruplar için yaptığınız görevlere göre sizi sevebilecekler veya gördükleri yerde gırtlaklamaya kalkacaklar. Tüm bu bilgilerin üzerine Age of Conan'ın kesinlikle kanlı bir oyun olacağını söyleyebiliriz; ekranınızdan kan lekesi ve çeşitli öldürme animasyonları hiç eksik olmayacak. Oyunda bir parça erotizmin bulunacağını da ekleyeyim. Oyunun yaş seviyesi ise "17 yaş ve üzeri" olarak belirlenmiş.

Son olarak, oyunda gece - gündüz döngüsünün bulunacağını ve bazı görevleri sadece geceleri yapabileceğimizi söylemeliyim. NPC'ler oldukları yerde öylece durmak yerine, günlük işlerini yapacak ve sosyal hayatlarına devam edecek. Örneğin, muhafızlar gündüz devriye geçecek, akşam bara gidip sarhoş olacak, sonra da evlerine gidip uyuyacak.

PC'nin yanında Xbox 360 için de hazırlanan bu oyunla ilgili gelelim en önemli soruya: Age of Conan: Hyborian Adventures bir World of Warcraft olabilecek mi? İşte bu soruyu, oyunu görünce hep beraber cevaplayacağız. 

Oldukça sağlam olan senaryo altyapısı, "bir sonraki nesil" olarak tanımlanan dövüş sistemi ve birçok tahtına oturabilecek mi? Neden olmasın?!

YOLDAKİLER

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC			
NİSAN			
Dream Pinball 3D	Aksiyon	Belli değil	
Europa Universalis: Rome	Strateji	Paradox Interactive	
Napoleon's Campaigns	Strateji	Ageod	
Ship Simulator 2008 Add-On: New Horizons	Simülasyon	VSTEP	
The Settlers VI: Rise of an Empire - The Eastern Realm	Strateji	BlueByte	
Turok	FPS	Aspyr Media	
UEFA Euro 2008	Spor	EA	

MAYIS			
Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios	
Iron Man	Aksiyon	Belli değil	
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox	
Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition	Aksiyon	Capcom	
Mass Effect	RPG	BioWare	
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone	
SimCity Societies: Destinations	Strateji	Maxis	

HAZİRAN			
Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom	
FlaOut: Ultimate Carnage	Yarış	Bugbear Entertainment	
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales	
Pro Cycling Manager 2008	Simülasyon	Cyanide Studio	
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales	
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality	

TEMMUZ			
Race Driver GRID	Yarış	Codemasters	

PS2			
NİSAN			
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Yarış	System 3	
George of the Jungle	Aksiyon	Belli değil	
Nitrobike	Yarış	Left Field Productions	
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios	
The Dog Island	Aksiyon / Adventure	YUKE'S	
UEFA Euro 2008	Spor	EA	

MAYIS			
Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios	
Iron Man	Aksiyon	Belli değil	
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox	
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone	

HAZİRAN			
Code Lyoko: Quest For Infinity	Aksiyon / Adventure	Neko Entertainment	
Guitar Hero: Aerosmith	Parti	Neversoft Interactive	
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales	
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality	

TEMMUZ			
NCAA Football 09	Spor	EA Sports	

PS3			
NİSAN			
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Yarış	System 3	
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North	
NBA Ballers: Chosen One	Spor	Midway	
Star Wars: 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	
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ	
Fatal Inertia	Yarış	KDEI	
Hail to the Chimp	Parti	Wideload	
Haze	FPS	Free Radical Design	
Iron Man	Aksiyon	Belli değil	
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox	
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar San Diego	
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	
Guitar Hero: Aerosmith	Parti	Neversoft Interactive	
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios	
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales	
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Aksiyon	Kojima Productions	
Sid Meier's Civilization Revolution	Strateji	Firaxis	
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales	
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality	

TEMMUZ			
Cabela's Monster Bass	Spor	Belli değil	
NCAA Football 09	Spor	EA Sports	
Race Driver GRID	Yarış	Codemasters	

XBOX 360			
NİSAN			
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North	
NBA Ballers: Chosen One	Spor	Midway	
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios	
Supreme Commander	Strateji	Hellbent Games	
UEFA Euro 2008	Spor	EA	
Unreal Tournament III	FPS	Epic Games	

MAYIS			
Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios	
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ	
Don King Presents: Prizefighter	Spor	Venom Games	
Hail to the Chimp	Parti	Wideload	
Iron Man	Aksiyon	Belli değil	
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox	
Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition	Aksiyon	Capcom	
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar San Diego	
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone	
Too Human	Aksiyon	Silicon Knights	
Top Spin 3	Spor	Pam Development	

HAZİRAN			
Battlefield: Bad Company	FPS	EA	
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Strateji	EA Games	
Guitar Hero: Aerosmith	Parti	Neversoft Interactive	
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios	
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales	
Ninja Gaiden 2	Aksiyon	Team Ninja	
Sid Meier's Civilization Revolution	Strateji	Firaxis	
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales	
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality	

TEMMUZ			
Cabela's Monster Bass	Spor	Belli değil	
NCAA Football 09	Spor	EA Sports	
Race Driver GRID	Yarış	Codemasters	

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

MAYIS			
Everybody's Golf 2	Spor	Clap Hanz	
Iron Man	Aksiyon	Belli değil	
R-Type Command	Strateji	Irem Software	
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	
Godzilla Unleashed	Aksiyon	Pipeworks Software	
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios	
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales	
Sid Meier's Civilization Revolution	Strateji	Firaxis	

TEMMUZ			
NCAA Football 09	Spor	EA Sports	



YAPIM Avalanche Studios
DAĞITIM Eidos Interactive
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008
WEB Yok



BİR TARAFTA RICO, BİR TARAFTA NIKO...

Just Cause 2

Kayıt tarihi: 12.09.2008 - 14:53
"Şu an bizi görmesine imkan yok; çalıların arkasında kendimizi gözden ve gönülden irak bir yer bulduk. Çalıştığımız kanal için bu tehlikeli belgeseli hazırlamalı ve en kısa zamanda buradan uzaklaşmalıyız. Belgeselimizin konusu, 'Sand-box ortamına salıverilmiş olan adamların hayatta kalma mücadelesi'. Zorlu koşullarda bir sürü işle uğraşan ve hayatta kalmak için her şeyi göze alan bu adamların tek bir amacı var: Oyuncuyu eğlendirmek; eğlendirirken de onların değerli zamanlarından çalmak. Bu misyonla yola çıkmış olan Rico Rodriguez hiç üşenmeden harekete geçiyor, eski arkadaşı ve akıl hocası Tom Sheldon'ın peşinden Panau Adası'na geliyor. Malay



Yarımadası'nda yer alan bu ada, Rico'nun daha önce arşınladığı adadan katbekat daha büyük. Bakalım Rico, bu defa neler yapacak... Takipteyiz!"

Saat: 19.24> "Rico saatlerdir, hiç durmadan koşuyor ve yorulmak nedir bilmiyor. Biz ise yorgunluktan ölmek üzereyiz. Rico'nun böylesine azimle hareket etmesinin nedeni, adada bulunan üç grubu birbirine düşürmeyi istemesi. Çünkü ortalığı ne kadar karıştırırsa amacına o denli "ses-sizce" ulaşabilecek; tıpkı fırtınayla birlikte ilerleyen bir köstebek gibi..."

Adanın her bölgesi birbirleriyle sürtüşme içerisinde olan, bu üç grup tarafından paylaşılmış durumda. Anlıyoruz ki Rico, A grubundan B grubuna bilgi satıyor; B grubundan C grubuna laf taşıyor, A grubuna C grubunun ne kadar seviyesiz olduğunu söylüyor ve B grubuna A ve C gruplarının sırlarını taşıyor. Yani Rico'nun amacına ulaşmak için yapmayacağı adilik yok sevgili izleyenler. "Haysiyetsiz!" diyeceğim geliyor bu herife, kendimi zor tutuyorum. Peki, Rico ortalığı karıştırdıkça ne oluyor? Tabii ki kaos! Kaos oluştuğu Panau'nun askeri gücü zayıflıyor ve Rico da bu gücün ardına sığınmış ve zimmetine yasadışı yollarla iki milyon dolar para geçirmiş olan Tom Sheldon'a bir adım daha yaklaşmış oluyor. A, B ve C grupları askerlerle uğraşırken, Rico tıkr tıkr işle-



AYDINLIK TARAF

- ✓ Geniş oyun alanı
- ✓ Yepyeni hareketler
- ✓ Geliştirilmiş yapay zeka
- ✓ Gereksiz görevlerin bulunmaması

KARANLIK TARAF

- ✗ İlk oyun gibi vasat olabilir

rini hallediyor ve kimse onu fark etmeden uzaklaşıp gidiyor. Cidden çok sinsi bir herif bu Rico.

Rico'nun hedefine ulaşmak için çok çeşitli yollara sahip olacağını gördük ve anladık. Bunun yanında, her yola gelen karakterimizin -bir önceki oyunda olduğu gibi- oyunun bütününe hiçbir şey katmayan, sağma sapan yan görevlerin esiri olmayacağı da bizi sevindirdi. İçinde bulunacağı 1000'e yakın aktivitenin her biri hedef odaklı; yani

KAPIŞMANIN GALİBİ KİM OLACAK?



Okuduklarımızdan anladığınız üzere, GTAIV'e epey benzeyen ve GTAIV ile mücadele edecek kadar kapsamlı bir oynanış sistemine sahip olan bir oyun hazırlıyor Avalanche Studios. İlk oyundaki tüm hatalarını kapatmaya çalışan yapımcı firma, bir sürü yeni özellikle oyunu iyice sağlamlaştırmaya uğraşiyor. Peki, bunlar Just Cause 2'nin Rockstar'ın devi karşısında ayakta durmasına yetecek mi? Bana sorarsanız GTAIV, senaryo sunumu bakımından Just Cause 2'yi solda sıfır bırakacak. Oynanış sistemi olarak ise Just Cause 2 daha fazla akrobasi, daha ilginç hareketler ve daha fazla aksiyon gösterisiyle GTAIV'ün önüne geçebilecek nitelikte gibi fakat Rockstar bu hamle-ye daha gerçekçi bir oynanış sistemi sunarak cevap verecek. Görsel özellikler bakımından da büyük ihtimalle GTAIV, galip gelecek ama her şeye rağmen Just Cause 2'yi es geçmek akıllıca bir hareket olmayacaktır. Bizden söylemesi...



yan görevler de Rico'nun ana amacına hizmet edecek.

Şu anda ise Rico, A grubunu adanın askeri kuvvetlerine karşı kıskırtmakla meşgul sevgili izleyenler. Bunu elbette ki, "Abi, askerler sizin grup için şöyle böyle diyorlar; bilemiyorum yani..." diyerek yapıyor. Böyle bir yolu denemek yerine Rico, bu grubun merkez binasını havaya uçurup "askeri kaza" süsü veriyor. Çok tehlikeli bir adam bu Rico; çok..."

Saat: 06.11 > "Sabahın köründe, kargalar bile henüz kahvaltı yapmamışken kalktık, Rico'nun peşine düştük. İyi para vermeseler bir saniye bile burada duracak değilim; bunu da belirtiyim. Sabah olmasına rağmen Rico'da hiçbir uyku, halsizlik, ishal belirtisi yok; sanki dün binaları havaya uçuran bendim..."

Rico eşyalarını aldıktan sonra tekrar yola koyuluyor ve biz de peşinden ilerliyo... Saklan! Kameraman sana söylüyorum; saklansana evladım! Panau ordusu karşıda, sen hala o deve gibi boyunla çekim yapmaya çalışıyorsun! Bakalım, Rico ne yapacak? Ben biliyorum, bu sefer işi zor. Eskiden olduğu gibi keklik gibi avlayamayacak düşmanlarını. Onlar, artık çevreyi çatışmanın gidişatına göre kullanabiliyorlar; korkusuzlar ve Rico'yu mihlamak için en küçük fırsatı bile değerlendirebilecek bir zekaya sahipler. Yeri geldiğinde takviye isteyecekler, yeri geldiğinde bindikleri araçtan dışarı sarkıp kurşun yağdıracaklar. Eğer Rico da açığa sepet gibi bekleyip bir şeylerin arkasına saklanmazsa, birkaç saniye içerisinde yere inecek. Yazık..."

Saat: 06.14 > "Tam üç dakika içerisinde tüm düşmanlarını harcamayı başardı Rico. Üstelik bunu, 10 farklı 'artistik hareket' yaparak gerçekleştirdi. Önce, yerde yuvarlanarak hemen önündeki adamı kurşun yağmuruna tuttu; ardından, bir taşın arkasına saklandı ve uygun anı yakaladığında fırlayıp o sırada kendisine doğru koşmakta olan iki askeri yere indirdi. Tam yeni bir hamle yapmak için hedef almaya çalışıyordu ki iki adet cipin motor sesiyle irkildi ve son anda kendini yere attı. Cipler, patinaj çekerek onu ezmek üzere harekete geçince -daha önceden de sahip olduğu- kancasını en yakındaki ağaca attı ve kendini hızla yukarı çekti. Ardından ağacın yüksekliğini de geçerek gökyüzüne doğru fırlayan Rico, paraşütünü açıp havada süzölmeye başladı. Neye uğradıklarını şaşırın cip şoförleri, Rico'nun gittiği yönün tersine doğru ilerlemeye başladılar fakat Rico havada ilginç bir dönüş yaparak kancasını bu kez de ciplerden bir tanesine fırlattı ve kendisini araca doğru çekti. Cipin üstüne hızla inen Rico, aracın üstünde dengesini kurdu ve hemen yanındaki cipin şoförüne, elindeki silahın tüm şarjörünü boşalttı. Sonra, aracın üstünde özgürce hareket ederek (Birkaç yıl önceye kadar araçların üzerinde ancak put gibi durabiliyordu.) cipin kaportasına doğru koşmaya başladı ve zıpladı. Zıpladıktan sonra tekrar kancasını fırlattı, kanca ağacı kısıvrak yakaladı, Rico kendini ağaca doğru çekerken geriye döndü ve BAM! Rico, hareket halinde olan cipi roketatıyla havaya uçurdu!"

Hayır, bunlar kamera hilesi değil. Bunların hepsi Just Cause 2'nin kamera arkası görüntüleri ve oyunla buluşmanız için Avalanche büyük bir özveriyle çalışmalarını yürütüyor; Just Cause 2'yi oynanmaya ve beklemeye değer bir oyun kılabilmek için büyük bir çaba sarf ediyor. 'Sand-box ortamında kendini kaybeden kahramanlar' belgesel serimiz, Niko Bellic'in hikayesiyle devam edecek... Bizimize kalın, eğlenceden mahrum kalmayın!"

Crysis'teki adayı alın, her karışını gezilebilecek hale getirin; içine bin tane aktivite, bin tane de düşman koyun; son olarak, bir sürü artistik harekete ve çok işlevli bir paraşüte sahip olan Rico Rodriguez'i bu adaya salın. Nasıl; eğlenceli olacak gibi, değil mi?

THE SIMS 3

Kendi hayatımız yetmedi, bir de Simler'in hayatlarıyla uğraşacağız!

"Şu ayın, tam şu gününde açıklama yapacağız; o güne kadar sabırsızlıktan çatlayın, umurumuzda bile değil!" şeklindeki açıklamalar artık sıkıntı yaratmaya başlamadı mı sevgili okurlar? Madem elinde bilgi var, açıkla ve kurtul; neden uzatıyorsun? Will Wright'ın The Sims 3 adlı son Sims oyunu da bu kervana katılıyor ve bizi meraktan kudurtmaya devam ediyor. Biz yine de bu duruma pek aldırıyoruz ve elimize geçen ilk bilgileri sizlerle paylaşıyoruz. Edindiğimiz bilgilere göre The Sims 3 artık çok daha büyük bir alanda yer alacak ve mahallenizdeki diğer evleri gezmek, bir parka gitmek veya plajda güneşlenmek için ayrı ayrı ek paketlere gerek kalmayacak. Evin dışındaki tüm alanlara istediğiniz an ulaşabileceğiniz ve kontrolünüz altındaki Simlerle çok çeşitli aktiviteler yapabileceksiniz. Özgürlük oranının artmasının yanı sıra, Simler'inizin uyku ve tuvalet ihtiyacı konularında da büyük bir değişime gidiliyor. Artık bu alanlardaki ihtiyaçlar birer göstergeyle belli edilmeyecek; Sim'lerinizin ruh halindeki değişimlerden hangi ihtiyaçlarının olduğunu siz kestirmek zorunda kalacaksınız. Karakter yaratma bölümünün de toptan yenilendiği The Sims 3 ile ilgili daha detaylı bilgileri gelecek sayımızda bulabilirsiniz.



BIO SHOCK 2

Rapture gözlerimin önünde, hayallerim suların dibinde...

"Kaçınılmazdı!" diyoruz BioShock 2 haberine.

Daha önce Thief, System Shock 2, SWAT 4 ve BioShock gibi oyunlarda çalışmış olan Ken Levine'in BioShock 2'ye de katkıda bulunacağı söyleniyor fakat oyunun, Ken Levine'in kurucusu olduğu 2K Boston yerine, yeni kurulmuş olan 2K stüdyosu, 2K Marin tarafından yapılacağı açıklanmış durumda. BioShock'a büyük katkıları olduğu bilinen Ken Levine'in işin içinde olduğunu duymak gayet sevindirici bir haber.



Daha önceden açıklandığı gibi BioShock serisi, her iki yılda bir yeni bir oyuna kavuşacak. Bu açıklamaya sadık kaldıklarını belirtir şekilde, BioShock 2'nin çıkış tarihini 2009 olarak gösteriyor Take Two ama bu bilgi dışında daha fazla açıklama yapmak için çok erken olduğunu da vurguluyor. Bir söylentiye göre oyunun, Rapture'ın nasıl BioShock'taki haline geldiğini anlatacağı ve BioShock'tan önceki olayları konu alacağı belirtiliyor ama bu bilgiyi "gerçek" olarak kabul etmek için henüz çok erken. Emin olduğumuz tek bir şey var ki o da BioShock 2 için şimdiden gün saymaya başladığımız...

ALPHA PROTOCOL

James Bond'culuk oynamak isteyen kaleye mum daksin!

Knights of the Old Republic II ve Neverwinter Nights II gibi oyunların yapımcısı olan Obsidian, suskunluğunu bozdu ve yeni projesi olan Alpha Protocol'ü halkın beğenisine sundu. James Bond'dan, Jason Bourne'dan ve 24'ün -24 saat boyunca ayakta duran- kahramanı Jack Bauer'den etkilenilerek yaratılan Alpha Project, Michael Thornton adındaki bir ajanın hikayesini konu alacak. Yerine getirmeye çalıştığı bir görevin ters gitmesiyle kendisini garip bir hikayenin içinde bulan Thornton, oyun boyunca 10 farklı seviyede 10 farklı yetenek kazanabilecek. Oyunun oynanış sistemi, Mass Effect ile BioShock'inkinin bir karışımı olacak; Thornton, karşılaştığı duruma göre sahip olduğu birbirinden ilginç cihazları kullanacak. Oyundaki diyalog sistemi de yine Mass Effect'teki gibi dallanıp budaklanarak sizin verdiğiniz yanıtlara göre şekillenecek ve Thornton oyun boyunca birçok kadınla romantik ilişkilere girecek. (18+ ibaresini görür gibiyiz.) Alpha Protocol'ün, gelecek yılın bahar aylarında piyasada olması bekleniyor.



YAPIM Project Soul
DAĞITIM Namco Bandai
TÜR Dövüş
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008 ikinci çeyreği
WEB www.soulcalibur.com



MAY THE SOULCALIBUR BE WITH YOU!



SoulCalibur IV

Zaman ne kadar ilginç bir kavram, değil mi? Karanlık bir odada, pencereden dışarı baktığınızda -tüm parlaklığıyla- sanki birkaç dakikalık koşudan sonra yakalayacakmışınız gibi duran aya benziyor. Ne kadar uğraşsanız uğraşın bazı şeylere yetişemiyorsunuz; bunun en büyük nedeni zaman. Ayrıca asla yetişemeyeceğiniz yegane şey...

Oyun oynamaya oldukça erken bir yaşta başladysam da atari salonlarının hüküm sürdüğü parlak yıllara yetişemedim. Blizzard'ın hakimiyetini ilan ettiği, internet kafelerin yaygınlaştığı dönemdi miladım sayabileceğim günler. Atari salonlarının altın günlerini kaçır-dığım için jeton katili olan dövüş oyunları bana uzaktı her zaman çünkü ben strateji oyunlarıyla büyüdüm. Ancak, konsolların popü-laritesinin artması sayesinde kaçır-dıklarımı telafi edebiliyorum. Zira yapımcılar, konsollara eski, kült oyunların remake'lerini ya da devam oyunlarını çıkarmaya devam ediyor. İşte SoulCalibur (SC) da o kült oyunlardan biri ve şu sıralarda dördüncü oyunuyla bize göz kırpyor.

Pek çok oyunla oyunsevenleri ekranlara kilitlemiş olan Namco, klasikleşmiş serilerini devam ettirerek dövüş oyunları piyasasını hareketlendiriyor. 2008 yılında Namco hem SC'nin, hem de bir başka efsane oyun olan Tekken'in yeni oyunlarını piyasaya sürerek dövüş oyunu tutkunları için adeta bir ziyafet verecek.

Siegfried vs. Yoda > SC4, büyük yeniliklerle karşımıza çıkmaya hazırlansa da bir devrimle karşılaşmayacağız. Daha kaliteli grafikler, yeni karakterler, yeni arenalar ve yeni hareketler seriyi elbette ki bir adım ileriye taşıyacak fakat bir dövüş oyununda oynanış sistemine yoğunlaşılması gerektiğini hepimiz biliyoruz. Namco da oynanış sisteminde birçok yeniliğe gidiyor; bu yeniliklere birazdan değineceğim.

Namco, eski taktiklerinden biri olan "ünlü kahramanları oyuna konuk etme" taktikini kullanıyor ancak bu defa konuk ettiği karakterler gerçek anlamda "ünlü": Darth Vader ve Yoda. Daha önce Spawn'ı, Zelda serisinin Link'ini ve Tekken serisinden Heihachi'yi (Kardeş oyun olmak böyle bir şey işte.) SC serisinin önceki oyunlarında kontrol etme şansına erişmiştik. Şimdi ise Darth Vader'ı oyunun PS3, Yoda'yı Xbox 360 versiyonunda kontrol edip düşmanlarımıza kan kusturabileceğiz. Evet, bu iki karakterin farklı konsollarda boy göstererek olmasından dolayı, -maalesef- ışın kılıçlarıyla Yoda vs. Darth Vader düellolarına şahit olamayacağız ama ne yapalım? Pazarlama

stratejisi işte...

30 yıllık Star Wars evreninin takipçilerini cezbetmek çok etkili bir hamle kuşkusuz ki. Ancak, Namco sadece bu iki karakterin arkasına sığınmıyor. Daha önce belirttiğim

AYDINLIK TARAF

- ✔ Online mod
- ✔ Detaylı ve etkileşimli oynanış sistemi
- ✔ Yeni hareketler
- ✔ Yoda

KARANLIK TARAF

- ✘ Rakiplerinden farklı bir şey vaat etmiyor
- ✘ Darth Vader

gibi firma, oyun dünyası için devrimsel nitelikte olmayan fakat es geçilemeyecek yenilikler sunacak. Örneğin, oyuna eklenecek olan online multiplayer mod sayesinde internet üzerinden canlı - kanlı insanlarla dövüşebileceğiz. Ayrıca, genişletilecek ve detaylandırılacak olan arenalarımızdaki eşyalar ve kontrol edeceğimiz karakterler arasındaki etkileşim, önceki oyunlara göre çok daha fazla olacak. Öyle ki bu etkileşim, belki bir kısmımızın nefret ettiği, bir kısmımızın da oyun stiline temelini oluşturan "ring out" hareketine yansiyacak; tekme ya da başka bir hareketle yıkacağımız bir duvardan, rakibimizi sahanın dışına atarak oyunu kazanabileceğiz. Bunların dışında, eski SC oyunlarında oldukça detaylı olan "karakter yaratma" menüsünün daha detaylı bir hale getirileceğini de belirtmeliyim. Yaratacağınız karakterleri, yine online mod üzerinden başka SC'ciler ile paylaşma imkanı da cabası. Oyundaki bir diğer yenilik de rakibinizin bir hareketle yere inmesini sağlayacak olan "critical strike" hareketleri; bu hareketler, her karakterde çeşitlilik gösterecek. Kısacası, SCIV daha renkli, daha çeşitli ve daha sağlam bir şekilde karşımıza çıkacak. **EB**

Kayda değer yeniliklerle ve daha da önemlisi iki ünlü karakterle bizi dövüşe doyurmaya hazırlanan SoulCalibur IV, yıllardır tutturduğu standardı bozmayacak gibi görünüyor.



**CHIP***150.
Sayı*

Muhteşem müzik yazılımı **Techno eJay 4**
150. sayısında **CHIP**'ten herkese bedava



Nisan ayında, **CHIP** dergisinin 150.sayısında tüm okurlarına hediyesi Techno e-Jay müzik yazılımı ile kendi dans parçalarınızı kolayca yapabilirsiniz.

Sadece 475 dolara eksiksiz bir PC toplamak için bilmeniz gerekenler, LCD TV, dizüstü bilgisayar ve MP3 çalar satın almak isteyenler için 3 dev test, Windows Vista Rehberi ve Türkiye'de teknoloji gündemini oluşturan onlarca ilginç konu.

Ayrıca eğlenceli yarış oyun Mashed, Dreamweaver ile web tasarımı eğitimi, türünün en iyisi 150 ücretsiz yazılımı da Nisan'da **CHIP** DVD'sinde herkese ücretsiz.

Türkiye'nin en çok okunan bilgisayar dergisi CHIP'in Nisan sayısı tam 250 sayfa ve 2 DVD hediye. Sakın kaçırmayın.

DB
EĞİTİM VE İNŞAAT

YAPIM Guerilla Games / SCEE

DAĞITIM SCEE

TÜR FPS

PLATFORM PS3

ÇIKIŞ TARİHİ Eylül 2008

WEB www.killzone2.com

KIRMIZI VE SİYAHIN EGEMENLİĞİNDEKİ EN ZORLU SAVAŞ

Killzone 2

“...Kaldı ki 46. saniyede Helghast askerlerinden bir tanesinin elinden düşen silah, yerin içine gömülüyor ve böyle bir durum ancak ve ancak oyun içi grafik motoru kullanıldığı zaman gerçekleşir. Eğer bu fragman tamamıyla CGI ile yapılmış olsaydı, böyle bir detayı asla göremezdik.” demiştim. Fırat bu yorumuma, “Ben onu, bunu bilmem hafız; eğer grafikler böyle olursa PS3 dünyaya hükmeder!” diyerek dolaylı yoldan bana katılmıştı. Elif ise bizimle ilgilenmiyordu; zaten bu videoyu izlediğimiz sırada yanımızda bile değildi.

Bir yandan ben, “Karakterlerin ifadelerine baksana abi, inanılmaz ya!” diye haykırırken, diğer yandan Fırat, “Off, abi nasıl dağıldı araç, roketi yedikten sonra... Dağılan her bir parçayı da net olarak gördüm; vay bel!” diyerek şaşkınlığını belirtiyordu. Killzone 2'nin fragmanı üzerine girdiğimiz bu yorum trafiği bizi epey oyaladı. Uzun bir süreden sonra ilk defa, sadece birkaç dakikalık bir fragmanla ilgili bu kadar çok yorum yapıyorduk. Bu fragman, PS3'ün gücünü kanıtlamak için hazırlanmıştı belli ki. PS3 için her şey, Killzone 2 ile başlayacak gibi duruyordu ve çoğumuzun aklında bir başka cümle yankılanıyordu: Ya bu da patlırsa...

Ve ardından perde açıldı; Steven Ter Heide ve Mathijs De Jonge (Bunlar nasıl isimler böyle?) sahnedeki yerlerini aldılar. Guerilla Games'in bu iki önemli isim, trafta dolaşan olumlu - olumsuz tüm tepkilere kulak tıkayıp ellerindeki perdeye yansıtılar ve gerçek şov başladı.



Ya istiklal, ya ölüm! Gösterinin başrollerini Steven ve Mathijs paylaşıyor gibi görünse de gerçek kahramanımız -önceki Killzone oyunlarından da anımsayacağınız gibi- aslında Sev. (“Beni sev, onu sevme.” sözlerindeki Sev.) (Tuna muhteşem esprileriyle hayatımıza renk katmaya devam ediyor. - FFA) Sev ve grubu, Helghan'a indiklerinde Helghast güçleriyle kapışmaya başladı ve aksiyonun dozu tavan yaparak salondaki basın mensuplarını sarstı.

Sev ve ekibinin, önceki iki oyunun (Killzone ve Killzone: Liberation) yer aldığı Vekta gezegenini terk edip Helghan'a inmelerinin asıl sebebi Helghast'ın başkenti Pyrrhus'a sızıp İmparator Visari'yi ele geçirmek istemeleri.

Senaryoya kısaca değindikten sonra ana karakterimize ve oyunun oynanış sistemine geçebiliriz. Sev'in sahip olduğu hareket yelpazesi, günümüzde aşına olduğumuz diğer FPS karakterlerinininkilerden pek farklı değil. Karakterimiz elinde büyükçe bir silah tutacak, düşmanlarıyla karşılaştığında bu silahla ateş edecek ve kalabalık düşman gruplarının saldırılarına uğradığında saklanıp kendini korumaya alacak. Orijinal bir şey var mı? Hayır. Aslına bakarsanız Killzone 2 şu aşamada, çok güzel grafiklere sahip olan ama varolan FPS dinamiklerine herhangi bir yenilik getirmeyen,



AYDINLIK TARAF

- ✓ Mükemmel görsel efektler ve detaylı grafikler
- ✓ Hareketli senaryo

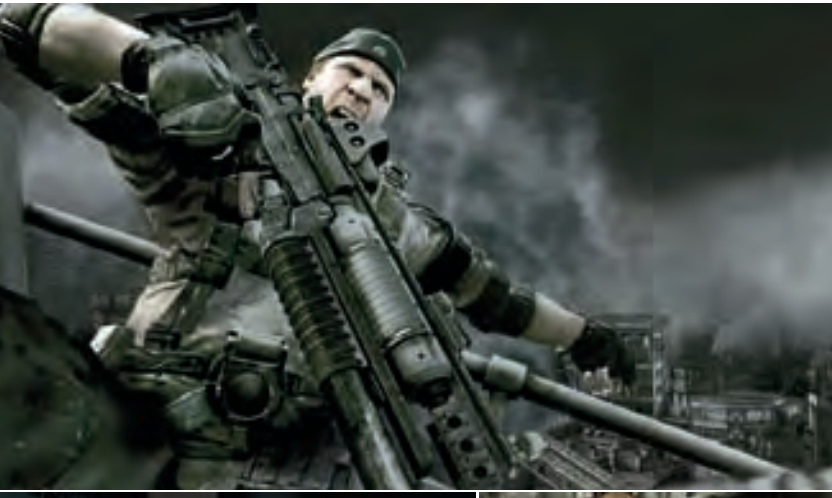
KARANLIK TARAF

- ✗ Beklentilerin altında kalabilir
- ✗ Abartılı karanlık atmosfer

“PS3'e özel oyun” etiketli, sıradan bir oyun olacakmış gibi görünüyor. Ancak bu sıradanlık benim pek umurumda değil açıkçası. Varsın türe yenilik getirmesin, varsın eski FPS'ler gibi oynansın. Sürükleyici bir senaryo, dengeli bir oynanış sistemi ve eğlenceli multiplayer modlar sunsun; bana yeter.

Bir yerden tanıdık geliyor ama...>

Sev, bir yandan ekibiyle sürekli iletişim halinde olup onlara destek sağlayacak, bir yandan da kendi canını kurtarmak için sürekli savunmaya çekilmesi gerekecek. Yani, önünüzdeki üç adet insan irisi Helghast askeri size makineli tüfeklerinden kurşun yağdırıyorlarsa, bir yerlere saklanmanız sizin için hayırlı olacaktır. Sev, (Bu ismi her yazdığımında içinde sevgi sözcükleri geçen şarkılar geliyor aklıma.) boyuna uygun hemen hemen her objenin ardına geçip siper alabilecek. Uygun anı yakaladığında



BİR KİŞİ ASLA YETMEZ

Killzone 2'nin online bölümünden sorumlu olan Sebastian Downie'nin yaptığı açıklamalara göre, oyunun multiplayer modu epey iddialı olacak. Şu sıralarda, adı "Road Block" olarak belirlenmiş bir online modun çalışmalarını yürüttüklerini belirten Downie, bu modda yer alan "ödül ve sınıf sistemi" alanlarında büyük ilerlemeler kat ettiklerini ve sonuçtan oldukça memnun kaldıklarını belirtiyor. Oyunun -en az- tek kişilik modu kadar eğlenceli olması beklenen multiplayer modları hakkında daha fazla bilgi elde etmek için biraz daha sabretmemiz gerektiğini dile getiren Downie, ekliyor: "Herkes PS3'üne sarılıp yatacak; herkes 'Killzone 2!' diye haykıracak."

da kafasını çıkartıp ateş edecek ve tekrar kendisini koruyan objenin arkasına saklanacak. Burada önemli olan nokta, ne tür bir objenin arkasına saklandığınızı; eğer tanyumdan yapılmış bir levhanın ardında değilseniz, sizi sonsuza dek koruyacağını düşündüğünüz o obje kısa bir süre sonra düşman kurşunları ile yerle bir olacak. Dolayısıyla, Sev'in sürekli hareket halinde olması ve düşmanlarını öldürebilmek için taktik geliştirmesi gerekecek. Peki, şimdi size soruyorum; bu oynanış sistemi size hangi oyunu hatırlattı? Evet, bildiniz: Gears of War (GoW). GoW, nasıl Microsoft'un lisanslı markasıysa, Killzone 2 de Sony için aynı anlamı kazanma amacıyla. Üstelik bunu, karanlık atmosfer ve saklan-ilerle tarzı oynanış sistemi gibi GoW'un sahip olduğu benzer özelliklerle başarmaya çalışacak. Haliyle, çoğu oyuncunun "Bu oyun resmen kopya!" yaftasını Killzone 2'ye yapıştırma ihtimali yüksek.

Yine de biz bu konuyu şimdilik kafaya takmayalım. Nihayetinde oyun oyuna benzeyebilir. Eğer her şeyin altında bir "kopyacılık" ararsak "Bu bundan kopya, bu oyun da bunu şu oyundan yürütmüş"

gibi sonu gelmeyecek yorumlar yapmak durumunda kalırız. Bu yüzden gelin biz konumuza dönelim.

Sev ve Legion askerleri, Helghan'a saldırdıkları zaman savaşa 1 - 0 yenik başlayacaklar çünkü Helghast bu gezegene çoktan ayak uydurmuş durumda. Gezege- nin atmosferine hakim olan fırtınalardan yararlanmayı, "yıldırım gücünü" silahlarını ve askerlerine entegre etmeyi çoktan öğrenmişler. Bu da demek oluyor ki oyunun ilerleyen safhalarında -Mortal Combat'ın Raiden'i gibi- ellerinde yıldırım toparlarıyla gezen askerler görebileceğiz. Neyse ki bizim de birbirinden güçlü makineli tüfeklerimiz, bomba ve roketatarlarımız olacak.

GDC'de ve E3'te yayımlanan fragmanlarda, sadece 2GB'lık veri bulunduğunu belirten Guerilla Games, sizin de tahmin edeceğimiz gibi Blu-Ray'in 50GB'lık kapasitesini tamamiyle doldurmayı hedefliyor. Bu da oyun boyunca akıllı ama gözsel detaylarla karşılaşacağımızın bir işareti. "PS3'e hangi oyunu alsam?" sorusunu sık sık dile getiren oyunseverler, Killzone 2'yi listelerinden eksik etmesinler. ☺

Tüm oyun dünyası tarafından heyecanla beklenen ve "PS3'ün en iyi oyunları" arasında yer alacağına kesin gözüle bakılan Killzone 2 için biraz daha sabretmemiz gerek. Ancak, Guerilla Games oyunu öyle detaylı bir şekilde hazırlıyor ki beklediğimize geçecek.

ORANGE BOX 2

"Hanım, bizim köyden gelen portakallar bu kutuda mı?"

Eğer hala Orange Box'a ve Orange Box'ın içinde olan Team Fortress 2'ye elinizi sürmemişseniz büyük bir hata yaptığınızı bilin. Bunu bir kenara not ettiğinizi umarak asıl haberimize geçiş yapıyoruz. Valve'a yöneltilen, "Counter-Strike'in devam oyununu yapmayı düşünüyor musunuz?" sorusuna Valve, "Counter-Strike gibi bir oyunu



elbette ki unuttuk değil; bu konuda çalışmalarımız olduğundan emin olabilirsiniz." gibi "yuvarlak" bir cevap vermişti. Ayrıca, yine geçen aylarda Valve'in ağzından kaçtığı, "Portal 2'yi hazırlıyoruz!" açıklaması, kısa ama inanılmaz zevkli bir oyun olan Portal'ı bir kez daha oynama şansına erişeceğimizin müjdesini vermişti. Eğer saydıysanız, şu anda elimizde iki oyun oldu bile. Tam "Eh, Half-Life 2: Episode 3'ün de yapım aşamasında olduğunuz zaten biliyoruz; demek ki Orange Box formülünün bir kez daha uygulanması için bir engel kalmıyor" diyecekken Valve, "Counter-Strike 2 ile buluşacağınız bir gerçek fakat bu oyunu Orange Box kutusuna dahil eder miyiz, onu şu an kimse bilmiyor." diyor elimizdeki portakalları alıp kaçarak uzaklaşıyor.

ALIENS: COLONIAL MARINES

Suratınıza yapışan bir böcekten çok ötesi, mirim

İlk Alien filminin üzerinden yıllar geçmesine rağmen Sigourney Weaver hala akıllarımızda. Kendisi Alien serisinden sonra bilim kurgu filmlerinden tiksiniş olacak ki içinde yaratık, böcek veya canavar olan yapımlarda rol almamak için elinden geleni yaptı. Ancak, konumuz bu değil; konumuz



Aliens'in yeni oyunu, Aliens: Colonial Marines. Gearbox Software tarafından hazırlanmakta olan bu yeni Aliens oyununun yapım ekibinde ünlü senaristler Bradley Thompson ve David Weddle bulunuyor. Amerikan askerlerinin Alien istilasına karşı savaşlarını konu alan oyunda, bu askerlerden bir tanesinin kontrolünü alacağız ve yaratıklarla dolu mekanlarda hayatta kalma mücadelesi vereceğiz. Aliens vs. Predator ve daha önceki Aliens oyunlarına kıyasla daha "karanlık" bir oyun olması beklenen Colonial Marines'in tek kişilik modunun yanında dört kişiyle oynanabilen multiplayer modunun olacağı da açıklandı. Bu dört kişiliklik "anlaşmalı" oyun modunda her karakterin rolü farklı olacak ve bölümlerdeki çeşitli engellerle mücadele edilecek. 2008'in sonunda piyasada olması beklenen korku / FPS türündeki Colonial Marines; PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor.

GEARS OF WAR 2

Marcus Fenix vuruyor; düşmanları saygıyla eğiliyor!

Geçen ay, Gears of War 2'nin ilk fragmanını yayımlayan ancak elle tutulur hiçbir bilgi vermeyen Microsoft'un yerini Marcus Fenix olarak oyun hakkında konuştu. İlk oyunun kahramanı olan Marcus Fenix'i, bildiğiniz üzere John DiMaggio seslendiriyordu. GoW2'de DiMaggio, seslendirme görevine devam edecek; hatta oyunun Nightfall isimli bölümünde sizi checkpoint'lerden geçiren Franklin'i de seslendirecek. Fakat asıl ilginç olan şey Brumak'ın bir kez daha karşımıza çıkacak olması. İlk oyunu oynayanların yakından tanıdığı bu dev yaratık, etrafa dehşet saçarak bize stresli dakikalar yaşattı. "GoW'da Brumak askerlere saldırdığında askerlerin nasıl kaçıştığını hatırlıyorsunuz değil mi? GoW2'de Brumak'tan da büyük yaratıklarla karşılaşacaksınız!" diyen DiMaggio, oyunda yer alacak olan aksiyonun seviyesini de belli etmiş oluyor. İlk oyuna göre daha derin bir senaryo ve yenilenmiş görsel öğelerle ekranlarımıza gelecek olan GoW2, Kasım ayında sadece Xbox 360 sahipleri için raflardaki yerini alacak. (Bir yıl sonra da PC'ye çıkar artık...)



YAPIM Traveller's Tales

DAĞITIM LucasArts

TÜR Aksiyon / Adventure

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

ÇIKIŞ TARİHİ Haziran 2008

WEB www.legoindianajonesgame.com



LEGO PARÇALARI, BU SEFER INDIANA JONES İÇİN BİR ARADA

LEGO Indiana Jones

LEGO, piyasaya ilk sürüldüğü zaman bizim bildiğimiz halinden oldukça uzak bir oyuncaktı. 1932 yılında tahta bloklar olarak üretilen LEGO, bugün bilinen plastik halini 60'lı yıllarda aldı. Yıllardır popülerliğinden hiçbir şey yitirmeyen LEGO, raflardaki kutularından çok sanal dünyadaki oyunlarıyla adından söz ettiriyor artık. LEGO, Star Wars ile oyuncuların dikkatini çektiikten sonra, Indiana Jones

and the Kingdom of the Crystall Skull" beyaz perdeye "Merhaba" dedikten sonra çıkacağı için akıllara yeni filmin de oyun içerisinde bonus bölüm olarak açılacağını getiriyor. Ancak maalesef böyle bir durumun söz konusu olmadığı yapımcılar tarafından resmen açıklandı. Yine de birbirine yakın tarihlerde Kırbaçlı Adam'ı hem sanal dünyada, hem de sinemada görecek olmak bizi heyecanlandırıyor.

Jones'un profesör olarak çalıştığı Barnett Koleji'nde dolaşacağız; bu dinamik menü sistemi sayesinde oyunun bölümlerine ve diğer bonuslara ulaşabileceğiz. Bir diğer deyişle LEGO Indiana Jones'ta da aynı LEGO Star Wars'da olduğu gibi dinamik menü geçişleri olacak. Topladığımız LEGO parçalarıyla alışveriş yapmak ve diğer bonus materyallere ulaşmak için de yine Barnett Koleji'nden geçeceğiz.

arkadaşlarımız bize yardımcı olacaklar. Karakterlerin özel yetenekleri ile çeşitli bölümlerdeki gizli yerlere ulaşmak ve açılan bu alternatif yollardan ilerleyebilmek mümkün olacak. Oyun sırasında isterseniz Indiana Jones'un kontrolünü bırakıp takım arkadaşınızın kontrolünü ele alabileceksiniz. Diğer yandan, oyunu, co-op modu ile bir arkadaşınızı yanınıza alıp oynayabileceksiniz fakat maalesef oyunda online co-op modu bulunmayacak.

Yeri gelmişken, şu meşhur kırbaça da değinmeden edemeyeceğiz; Indiana Jones ile bütünleşmiş olan ve Jones'un adeta bir uzvu gibi kullandığı bu kırbaç,

Birbirine yakın tarihlerde Kırbaçlı Adam'ı hem sanal dünyada, hem de sinemada görecek olmak bizi heyecanlandırıyor

efsanesi ile tekrar karşımıza çıkıyor.

LEGO Star Wars'ta olduğu gibi, LEGO Indiana Jones da, üç Indiana Jones filminin (Raiders of Lost Ark, Temple of Doom, Last Crusade) maceralarının LEGO ile harmanlanmış hali olacak. LEGO Indiana Jones, serinin son filmi olan "Indiana Jones

LEGO Indiana Jones, 18 bölümden oluşacak ve her film için toplam altı bölüm olacak. Oynadıkça açılacak olan bonus bölümlerle muhtemelen 20'den fazla bölüm oynayabileceğiz. Oyun içinden, bölümlere ulaşabilmek için Indiana

AYDINLIK TARAF

- Yedi ayrı oyun platformunda çıkacak olması
- Eğlenceli oynanış sistemi

KARANLIK TARAF

- Oyunda yeni Indiana Jones filmi için ekstra bölüm bulunmaması





ÖNCE



Her şey parçalar halindeydi. Çocukken hayal gücümüzle beslenip birleşen parçalar, ellerimizle şekil alıyordu...

SONRA



...LEGO parçaları, Core teknolojisinin yardımıyla, Indiana Jones için tekrar birleşiyor.

muhtemelen oyun boyunca en fazla kullanacağımız silah olacak. Ateşli silahların cephaneleri oldukça sınırlı olduğundan, kırıbaç kullanmaya elimiz mahkum olacak gibi görünüyor. Kırıbaç silah olarak kullanmak dışında, yüksek platformlara dolayıp uzun atlayışlar yapmak veya objelere ulaşmak için de kullanabileceğiz.

Oyun sırasında bulmacaları çözmek için ya da yol yapmak için kullandığımız LEGO parçalarını birleştirmek için, LEGO Star Wars'taki gibi "force"u değil, ellerimizi



kullanacağız. Bu yüzden LEGO Indiana Jones'un karakterleri daha esnek, hareketleri ve mimikleriyle daha fazla "insan" görünümüne sahip olacak. Yüz detayları sade ve etkileyici. LEGO Indiana Jones, bu mimik kullanımının üzerine kurulu olan esprili bir anlatıma sahip olacak. Ayrıca, bu oyun sayesinde Sean Connery'yi de LEGO formuyla ilk kez görmüş olacağız.

LEGO Indiana Jones'un grafikleri ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla göz doldurucu görünüyor ancak şimdilik bize fikir verebilecek pek fazla kaynak yok. Genel grafik özelliklerinin yanında etkileşime gireceğimiz objeler de oldukça başarılı modellenmiş. Mekanların da oldukça renkli ve güzel görüldüğünü söyleyebilirim. Oyunun fragmanlarından gördüğüm kadarıyla da karakter animasyonlarının oldukça çarpıcı olduğunu düşünüyorum.

Temmuz ayında çıkacağı duyurulan LEGO Indiana Jones ile ilgili en mutluluk verici haber, oyunun neredeyse bütün oyun platformlarına çıkacak olması. Böylece, başarılı olacağından şüphe duymadığımız LEGO Indiana Jones'un video oyunundan kimse mahrum kalmamış olacak. Tabii ki bazı platformlarda (Wii ve DS gibi) daha farklı bir tecrübe yaşayacağımız kesin. 🎮

Yeni bir LEGO Indiana Jones oyunu çıkana kadar EN iyisi bu! LEGO ve Lucas Arts markalı oyunların kesinlikle kötü ya da ortalama olmadığını düşünecek olursak LEGO Indiana Jones için istediğimiz kadar umutlanabiliriz!

KARAKTERLERİ TANIYALIM, TANITALIM, TANIŞTIRALIM...

INDIANA JONES

Karizmasını yılların eskitemediği Harrison Ford'un hayat verdiği Indiana Jones aslen bir arkeolog. Ama biz onu daha çok gezgin ve maceracı kişiliği ile tanıdık. Indiana Jones'u Barnett Koleji dışında, gizli hazinelerin bulunduğu yerlerde, kayıp antik şehirlerde ve efsanevi sanat eserlerine ev sahipliği yapan müzelerde görebiliyoruz. Buralarda bulunmasının nedeni ise onun maceracı kişiliğinden çok, hazine ve güç peşinde koşan kötü adamlardan, bu hazineleri korumak ve müzelerle teslim etmek. Gerçek ismi Henry Jones Jr. olan bu "macera adamı"na "Indiana" lakabı ise ona çocukken sahip olduğu köpeğinden miras kalmış.

HENRY JONES, SR.

Indiana Jones'un babası olan Henry Jones, profesör olmuş bir arkeolog ve "ortaçağ dönemi kültür ve eserleri" uzmanıdır. Hayatı boyunca çalışmalarını saklı tuttuğu günlüğü ise Indiana Jones'un maceralarının ana kaynağıdır. Indiana Jones ve babası bu günlük sayesinde aradıklarına, herkesten bir adım daha fazla yakınlardır. İşte bu yüzden "kötü adamlar" bu günlüğü elde etmek için Indiana Jones ve babasını bir türlü rahat bırakmıyorlar.

RENÉ BELLOQ

Fransız arkeolog René Belloq, Indiana Jones'un ezeli rakibidir. O, Indiana Jones'un aksine, dünya üzerindeki "eşsiz" eserleri kendisi için saklayan, aç gözlü kötüler grubuna dahildir. Yine Indiana'nın aksine, Indiana Jones'un binlerce tehlikeyi atlattıktan sonra müzeye teslim etmek üzere eline geçirdiği hazineleri kısa yoldan elde etmeye (çalmaya) çalışıyor.

MARION RAVENWOOD

Indiana Jones, henüz maceralara atılmadan önceki hayatında Chicago Üniversitesi'nde ders verirken, Marion ve babası Abner Ravenwood ile tanışır. Yıllar sonra Mısır'daki paha biçilmez bir hazine onları yeniden bir araya getirir. Başlangıçta birbirlerinden habersiz bir şekilde maceralarında yol alırlarken, "Ruhlar Kuyusu" diye bilinen kayıp mezarda karşılaşılır.

SATIPO

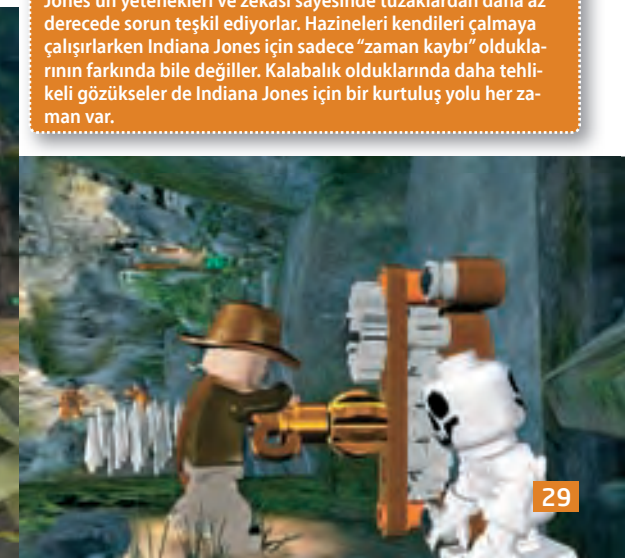
Peruvian Ormanı'nın derinliklerinde yaşayan Satipo, Indiana Jones'a rehberlik eder. Paha biçilmez bir değerde olan "Altın Heykel"i bulmak için beraber çalışırlar. Ancak bu hazineyi bulduklarında, Satipo Indiana Jones'a ihanet eder ve "altın heykel"i çalıp Indiana Jones'u arkasında bırakır. Terkedildiği yerden kurtulmak için zekasını ve becerilerini kullanan Indiana Jones, heykeli tekrar ele geçirir.

JOCK

Bu pilotun görevi, uçuş yeteneği sayesinde Indiana Jones'u en dünya üzerindeki ulaşımı en zor olan yerlere götürmek. Bunun dışında Indiana Jones'un "o eşsiz kaçışlar"ına yardımcı olan yegane karakter Jock'tur. Indiana Jones tapınaktan kaçarken çuvalayıp düşmek üzereyken, ona son saniyede yetişip hayatını kurtaran adam da yine Jock'tur.

KÖTÜ ADAMLAR

Bunlardan çok var; Indiana Jones için bu kötü adamlar, Jones'un yetenekleri ve zekası sayesinde tuzaklardan daha az derecede sorun teşkil ediyorlar. Hazineleri kendileri çalmaya çalışırlarken Indiana Jones için sadece "zaman kaybı" olduklarının farkında bile değiller. Kalabalık olduklarında daha tehlikeli gözükseler de Indiana Jones için bir kurtuluş yolu her zaman var.



YAPIM Lionhead Studios

DAĞITIM Microsoft Game Studios

TÜR Aksiyon / RPG

PLATFORM Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.lionhead.com/fable2



ALBION'A TEKRAR HAYAT VERMEYE HAZIRLANIN!

Fable 2

Yaratıcı bir oyun için önce oyunun yaratıcılarının yaratıcı olması gerekir. Çok güzel bir söz, değil mi? Bu söz kime mi ait? Bana tabii ki... Her neyse... Eylemler somut bir hal kazanmadan önce kafamızda fikirler ve hayaller olarak şekillendiğini hepimiz biliyoruz. Bu süreçte, eğer yaratıcı olabilmek için Tanrı vergisi o dokunuşu, ruhumuza bir nebze olsun bulaşmışsa ortaya çıkan eylemlerimizin özgün olmasını beklemek hata olur. Belki de piyasadaki kalitesiz oyunların ortaya çıkışının tek sebebi, bazı yapımcıların bu "dokunuş"tan nasiplerini almamasıdır. Öte yandan bazı isimler var ki "bilgisayar oyunları tapınağı"nda heykelleri ve o heykellerin önlerinde ona tapmaya gelen

AYDINLIK TARAF

- Detaylı oynanış sistemi
- Geniş oyun dünyası
- Couch co-op modu

KARANLIK TARAF

- Keystone'un oyunun dengesini bozma ihtimali
- İddialı vaatler hayal kırıklığı yaratabilir

oyuncular ve çömez programcılar var. Bu heykellere ismini yazdıran yapımcılardan biri de Peter Molyneux. Ardında Populous, Syndicate, Theme Park, Dungeon Keeper, Black & White ve Fable gibi, çıktığı dönemlerde bu sektörü allak bullak etmiş olan başyapıtlar Molyneux, şu an büyük bir kitlenin heyecanla beklediği Fable 2 üzerinde çalışıyor. Oyun hakkında art arda öyle ilgi çekici açıklamalar yapılıyor ki insan "Hadi oradan" demeden edemiyor. Açıklamalara şüpheyle yaklaşmanın nedeni ilk Fable'in yaşattığı ufak çaptaki hayal kırıklığı aslında; Molyneux'un vaat ettiği bazı özellikler, oyunda bulunmuyordu. Bu olaydan edindiği tecrübeler doğrultusunda Molyneux, San Francisco'da düzenlenen GDC 2008'de daha temkinli açıklamalar yaptı ve bu sefer iddialarını görsellerle destekledi. Dediğim gibi o kadar ilginç açıklamalar var ki "Artık oyunlarda yeni bir şeyler olsun" dileğinin Fable 2 ile gerçekleşeceğine inanıyorum.

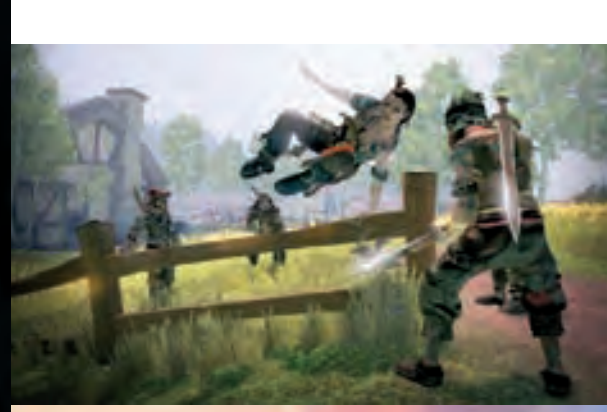
Çevre ve etkileşim> Oyun, ilk Fable'dan 500 yıl ilerisini konu alacak. Dünyamız Albion, eskisinden on kat daha geniş olacağı ve içinde otuz yakın mahzen bulunduracağı için keşfedeceğimiz topraklar oldukça geniş. Dolaşacağımız bu topraklarda alacağımız görevler, bulunduğumuz mekana göre değişecek. Yapımcılar özellikle, "Git, 100 tane domuz avla" tarzı görevleri oyuna dahil etmeyeceklerini ve görevlere derinlik kazandıracaklarını belirtiyorlar.

Seçimlerimiz doğrultusunda karakterimiz iyi veya kötü yolda ilerlemeye devam ettikçe görünüşü ve insanların ona olan tepkileri değişecek. Diğer insanların tepkileri gibi mekanlar da zaman içerisinde değişkenlik gösterecek. Mesela, ticaret yaptığımız bir kampa beş yıl sonra uğradığımızda kampı daha

gelişmiş bir yer olarak bulacağız. Ayrıca, kazandığımız parayla etrafta gördüğümüz bütün evleri satın alabileceğiz. Şehirdeki mal varlığımızı artırdıkça unvanımız değişecek ve eğer bütün şehri satın alırsak kral bile olabileceğiz.

Karakter, aile ve iş> Fable'dan sonra gelen tepkiler dikkate alınmış olacak ki bu sefer dışı ana karakterler de oyunda mevcut olacak. Karakterimiz, cinsiyet fark etmeksizin evlenebilecek, çocuk sahibi olabilecektir. Eğer dışı bir karaktere sahipsek kimden hamile kalacağımızı belirleyebileceğiz. Çocuğumuz büyüyecek ve hem fiziksel, hem de karakter olarak bize benzeyecek. Karakterimiz iyiyse çocuğumuz Sezercik gibi "Merhaba babacığım" diye bizi selamlayacak ancak karakterimiz kötü ise "Bugün şunun ağzını kırdım, Ayşe'nin saçını çektim, kopardım"





İNSANIN EN İYİ DOSTU

10.000 yıl önce ilk evcilleştirilen hayvanın köpek, sonra koyun ve keçi olduğu düşünülürse oyuncu - oyun arasında duygusal bağ kuracağımı iddia eden bir oyunun yanıma yoldaş olarak köpek vermesi gayet iyi bir fikir. Bir koyun ya da keçi de yol arkadaşımız olabilirdi ama o zaman kendimizi tehlikelere karşı korumasız hissederdik.

girebilecek ve bir tehlike bize doğru yaklaşırken haber verecek. Karakterimizin iyi veya kötü yolu seçerek geçireceği fiziksel değişimden köpeğimiz de nasibini alacak. İsteyen oyuncular çeşitli oyuncaklar olarak köpekle bağlarını güçlendirebilecek ya da hayvancağızı cezalandırabilecekler.

Multiplayer> Oyun "couch co-op" modunu destekleyecek. Yani bir oyuncu sunucu açacak ve başka bir oyuncu o sunucuya girip oynayabilecek. Yerel sunucuda oynayan iki kişi isterse aynı hikayede beraberce savaşılabilecekler. Ancak dikkat edilmesi gereken bir nokta var; dünyanıza giren başka bir oyuncunun yaptıkları kalıcı olacak. Örneğin, o oyuncu ailenizi öldürdüğü zaman, multiplayer moddan çıktığınızda yakınlarınızı tekrar diriltmeyeceksiniz.

Savaş> Fable 2'de savaşları yakın dövüşle, uzaktan saldırılarla ya da büyülerle şekillendirebileceğiz. Toplam sekiz çeşit büyü kullanabileceğimiz gibi bu büyüleri geliştirerek seksene yakın değişik büyüye sahip olabileceğiz. Savaşacağımız mekanlar, yapacağımız hareketlerimiz

gibi canice sözler duyacağız evladımızdan.

Eğer asil hikayede ilerler ve kendimizi görevlere verirsek çalışmak için zamanımız olmayacak ve "fakir ama gururlu" bir kahraman olacağız. Eğer kendimizi para kazanmaya ve çalışmaya adarsak zengin ve asil biri olabileceğiz ama bu sefer de oyunun hikayesi daha yavaş ilerleyecek. Para nasıl mı kazanacağız? Bir işe girerek ve o işte yükselerek zengin olabileceğiz; demircilik, barmenlik, garsonluk, kiralık katillik meslek seçeneklerden bazılarını...

Oyun ile ilgili çok ilginç bir ayrıntı var sevgili okurlar: Fable 2'den daha önce piyasaya çıkacak ve Carbonated Games imzalı olan Keystone adındaki kumar oyununda kazandığımız paraları, Fable 2'de eşya satın alırken kullanabileceğiz ya da paraya ihtiyacımız olduğunda Keystone'da kumar oynayarak şansımızı deneyebileceğiz. Ancak daha şimdiden, bu ekstranın oyunun dengesini bozup bozmayacağı tartışılıyor. GDC 2008'de Molyneux, bu konuya şöyle değindi, "Çalıştınız ve 5000 para biriktirdiniz. Bir ev beğendiniz ama onun fiyatı 7000 para. Aradaki farkı kapatmak için Keystone'da kumar oynadınız ve aynı Las Vegas'a giden biri gibi eliniz boş döndünüz. Ben bu durumda dengesizlik göremiyorum" diyor.

Köpeğimiz> Oyunda duygu yoğunluğunu artıracak olan öğelerden biri de köpeğimiz. (Tıpkı Shadow of the Colossus'taki atımız gibi...) Köpeğimiz bizle beraber savaşlara

de çeşitlilik getirecek. Mesela, yüksek bir yerde savaşırken rakibimizi tutup aşağıya fırlatabileceğiz.

Sonuç> Fable 2, oyuncuya yaşatacağı duygusal bağımlılık ile fark yaratmayı amaçlayan bir oyun. Çevremizin, ailemizin, çocuklarımızın, kazandığımız başarıların ve yaptığımız hataların sorumluluğunu omuzlarımızda hissedeceğimiz bir oyundan bahsediyorum. Oyuna ilgili tüm bilgileri göz önünde bulundurduğumda Fable 2'nin oyun dünyasında bir çığır açacağını düşünüyorum. İlk önce, sadece Xbox 360'ta oynayabileceğimiz oyunun diğer platformlar için hazırlanıp hazırlanmayacağını önümüzdeki aylarda hep beraber göreceğiz. 🎮

Molyneux ilkinden çok daha detaylı ve gelişmiş bir Fable dünyası ile karşımıza çıkmayı planlıyor. Oyunun senaryosu da oynanış sistemi kadar iddialı olacak gibi. Kısacası, Fable 2, 2008 yılına damgasını vurabilir.



YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU

YAZAN ELİF AKÇA

YAPIM Bethesda Softworks

DAĞITIM Bethesda Softworks

TÜR RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Kasım 2008

WEB fallout.bethsoft.com



FALLOUT 3

"Her şey kontrolümüz altında" cümlesini duymayalı asırlar oldu. "Her şey çok güzel olacak"ı ise çoktan hayallerimizden söktük, attık. Bastığımız toprak, toprak; aldığımız nefes, nefes; damarlarımızdan akan kan, kan değil. Tek isteğimiz insan gibi "insan" olabilmek. Siz, parıl parıl parlayan, güneşli ve mutlu dünyanızda bile bunu başaramasanız da biz, kara bulutların altında bunu başaracağız. Çünkü biz "BOS Çocukları"yız.

Her geçen gün, geçmiş daha çok özlüyoruz. Her geçen gün, hepimizin hakkında farklı öngörüler olduğu bir bilinmezliğe doğru yol alıyoruz. "Ne olacak bu memleketin hali", "Dünyamız çöleliyor", "Küresel ısınma nedeniyle mevsim dengeleri alt üst oluyor" gibi sayısız moral bozucu konu, sürekli olarak geçmişte yaşadığımız güzel günleri düşünerek, kendimizi güvende hissetmeye çabalamamıza neden oluyor. Ancak bazılarımız, "Nasıl olsa o zamana kadar çoktan ölmüş olurum" düsturuyla, karşı karşıya olduğumuz tehlikelere canını sıkıyormuş ve yol aldığımız bilinmezliği bir sermaye olarak kullanarak, bundan eklemek yiyor. Şimdiye kadar; Steven Spielberg, Ridley Scott gibi yönetmenler sinema sektöründe bu sermayeyi aktif bir şekilde kullanırken, oyun dünyasındaki çoğu "fikir babası" da geleceğimizi şekillendirerek oyunseverlere alternatif dünyalar sundu; sunmaya devam ediyor. Fakat her ne hikmetse bu "alternatif dünyalar" hiçbir zaman güllük gülistanlık olmadı. Üstelik, "Elinizdekilerin

kıymetini bilin ve geleceğinizi mahvetmeyin" mesajını iletme kaygısı da duymadı bu yapımlar. Evet, ileride insanoğlunun büyük sorunlar yaşayacağı ve sürükleyici bir oyun için büyük sorunların yaşanması gerektiği doğru. "Bu kadar da olmaz! Karamsarlığın da bir sınırı olmalı ama!..." İlk Fallout'a adım attığımda bu cümleyi kurmuştum, yaklaşık dokuz yıl önce. (Oyunu piyasaya çıkışından iki yıl sonra oynamıştım.) Dokuz yılda çok büyüdüm, çok değiştim. Dokuz yılda dünya çok değişti. Şimdi ise şöyle diyorum: "Neden olmasın?".

Mutasyona uğrayan, mutant dolu bir oyun> "İlk'lerin üzerimizde bıraktığı etkiyi, 'sonrakiler' de bırakabilir". Her şeyden önce bu yargıyı kabul etmemiz gerekiyor Fallout 3 ile ilgili konuşmaya başlamadan. Zira Fallout 1, oyun dünyası için her özelliğiyle bir ilkti. O döneme kadar piyasaya çıkmış olan RPG'leri, akıl almaz derecedeki detaylı senaryosu - oynanış sistemi ve özgünlükte tavan yapmış olan dünyası ile bir çırpıda silivermişti

herkesin kafasından. Interplay, bu kadar karanlık olmasına rağmen oyuncuların, içinden hiçbir şekilde çıkmak istemedikleri bu dünyayı -sadece bir yıl arayla- Fallout 2 ile canlı tutmayı başardı. Ancak, 2001 yılında, Black Isle Studios yerine Micro Forte'nin ellerinden çıkan Fallout: Tactics serinin takipçilerini ikiye böldü: "Bu seriden artık iş çıkmaz"çılar ve "Abartmayın, biraz oynanış sistemi değişti ve sonu kötü diye Fallout ismini taşıyan bir yapıma haksızlık etmeyin"çiler. Sizi bilmem ama ben kesinlikle ikinci gruba dahilim.

Fallout: Tactics'in yarattığı tartışmalardan sonra, ipleri tekrar eline almak isteyen Black Isle, 2003 yılında Fallout 3 (O dönemde oyunun ismi Van Buren'di.) için çalışmalara başladı ancak, ekonomik sorunlar nedeniyle tüm emekler heba oldu. Ve tam o anda sahneye RPG dünyasının yeni hakimi olan Bethesda Softworks çıktı ve mikrofonu eline alarak seyircilere şu soruyu sordu: Size Morrowind, Oblivion gibi oyunlar hediye ettik; Fallout serisini sizce bizden daha iyi devam ettirebilecek

birileri var mı?

Bir şeyleri, bir şeylere benzetmeye meraklı insanoğlu> Durum böyle olunca, seyircilerin Bethesda Software'e yönelttikleri ilk soru şu oluyor: "Oblivion ile elde ettiğiniz başarıya dayanarak

AYDINLIK TARAF

- ✓ Silah çeşitliliği ve silahların kombine edilebilmesi
- ✓ 12'ye varan farklı son sayısı
- ✓ Eğlenceli hedef alma sistemi (V.A.T.S.)
- ✓ Yaşayan (!) bir Fallout dünyası

KARANLIK TARAF

- ✗ Diyalog örgüsünün sığ olma olasılığı
- ✗ RPG öğelerinin detaydan yoksun kalma olasılığı
- ✗ Fallout dünyasından uzaklaşıp bambaşka bir oyun haline gelme ihtimali

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

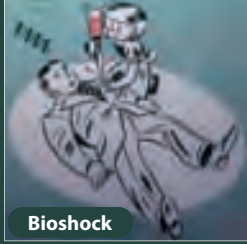






➔ Fallout dünyasını alıp Oblivion'ın oynanış sistemine monte mi edeceksiniz?" Bu soruya firmanın as adamı Todd Howard şöyle cevap veriyor: "Bu soruyu işin ehli ve Fallout hayranı olan birinin sorduğunu farz edersek cevabım 'Hayır' olacaktır zira oyunun oynanış sisteminde Oblivion'a kıyasla büyük farklılıklar var ve bu farklılıkları anlatmak saatler sürebilir. Ayrıca, bu oyun için 'Oblivion'ın modern silahlı versiyonu' gibi bir benzetme yapmak Fallout gibi bir ismin çok kötü ve sığ bir şekilde pazarlanmasına neden olur. Ancak, tüketicileri baz alarak, yuvarlak bir cevap vermem gerekirse o zaman kısa bir yolu tercih ediyorum ve 'Oblivion'ın post-apocalyptic, modern silahlı versiyonu' diyorum." Oyunun yapım ekibinden bir başka isim Joe Public

VAULTBOY'DAN LITTLE SISTERS'A SEVGİLERLE...



Bioshock



Fallout

Suratlarındaki masumiyetin ve gülümsemenin ardında, "doğal"ın doğal olmasını engelleyen ve dengeleri alt üst eden sinsi bir güç yatıyor Vaultboy'un ve Little Sister'in. Bir tarafta mükemmellik için, yıllar önce, metrelerce derinlerde yaratılmış olan "yapay tatlandırıcı"lı bir dünya; diğer tarafta ise yüzlerce yıl ileride, bir hiç uğruna bütün canlıların benliklerini kaybettikleri ve sadece adının kaldığı bir dünya... Geçmiş ya da gelecek fark etmiyor; insanoğlunun doyumumsuzluğu kadar yıkıcı ve "geriletici" başka bir güç yok.

BİZ VAULT 101'DENİZ. PEKİ, YA DİĞER VAULT'LARDA KİMLER VAR?

Vault 8 Fallout 2'den hatırladığımız bu vault'un insanları, yaşanan felaketlerden 10 yıl sonra kapılarını açarak dünya üzerindeki insan ırkının nüfusunu artırmak için kolları sıvarlar.
Vault 12 İlk Fallout'tan olan bu vault'taki insanlar, kapıdaki bir arıza nedeniyle yüksek dozda radyasyona maruz kalırlar.
Vault 13 İlk ve ikinci Fallout'ta yer alan Vault 13, tam 200 yıl boyunca kapılarını dış dünyaya kapatmayı başarmış. Ta ki su filtre sistemleri bozulana kadar...
Vault 15 50 yıl boyunca korunmayı başaran "Vault 15 insanları", 50. yıl sonunda sahip oldukları farklı ideolojik görüşler nedeniyle dışarıya açılırlar.
Vault 27 Vault 27'de kalan insanların sayısı, vault'un insan kapasitesinin tam iki katı.
Vault 29 Bu vault'ta yaşı 15'i aşkın olan kimse bulunmamakta.
Vault 34 Vault 34'te çok sayıda silah ve cephane depolanmış durumda.
Vault 36 Buradaki insanlar, maalesef sadece sıvı yemek yemek zorunda.
Vault 42 Bu vault'ta 40 Watt'ın üzerinde ampul bulunmamaktadır; ortam her zaman karanlık.
Vault 53 Birkaç ayda bir, bu vault'un bütün ekipmanı bozulur ve ardından büyük bir stresle vault sakinleri arzuları giderir.
Vault 55 Vault 55, eğlenceden tamamiyle yoksun.
Vault 56 Vault 55'te olduğu gibi tüm eğlence unsurları ortadan kaldırılmış; eski ve kötü bir komedyenin kasedi dışında...
Vault 68 999 erkeğin ve sadece bir tane kadının barındığı vault.
Vault 69 999 kadının ve sadece bir tane erkeğin barındığı vault.
Vault 70 Bu vault'ta kalan insanlar, orada kaldıkları altıncı ayın sonunda gjysisiz kalırlar.
Vault 101 Fallout 3'te ön plana çıkan ve kapılarını şimdiye dek kapalı tutmayı başaran tek vault.
Vault 106 Kapılarını kapattıktan 10 gün sonra, havalandırma sistemine sızan psikoaktif ilaçlar nedeniyle akıl sağlığı yerinden oynanmış olan insanları barındıran vault.

ise bu konu hakkındaki fikrini şöyle dile getiriyor: "Fallout 3, çok geniş bir dünyada dilediğinizi yapabileceğiniz bir oyun olacak. Bu özelliği ile şu an için Oblivion'a benzediği bir gerçek. Bu yüzden sıkça karşılaştığım 'Oyun Oblivion'ın modern silahlı bir versiyonu gibi mi olacak?' sorusuna 'Evet, olabileceği en iyi şekilde' cevabını vermeyi uygun görüyorum."

İşin ilginç tarafı; yapılan bu açıklamalar bir kesim tarafından olumsuz, bir kesim tarafından ise olumlu olarak algılanabilir cinsten. Zira RPG türüne, Oblivion gibi üç boyutlu ve iddialı grafiklere, daha basit senaryo - diyalog örgüsüne sahip olan oyunlarla giriş yapanlar için bu benzetme umutları yeşertebilir. Ancak, zamanında text bazlı oyunlarla günlerini geçirmiş, pikseli minicik karakterlerle derin senaryoların içinde yoğrulmuş olan bir oyuncu için bu benzetme "Fallout bir daha asla eski tadını vermeyecek" anlamına gelebilir. Böyle bir oyuncu, Oblivion'ın kötü ya da boş bir oyun olduğunu düşündüğü için değil; Fallout'un derinliğine ulaşamadığını bildiği için benzetmeyi olumsuz olarak algılayabilir. Fakat Todd Howard'ın da belirttiği gibi bu açıklamaların "Nabza göre şerbet verme" mantığıyla yapıldığına inanıyorum ve oyun hakkında bilgi verirken referans olarak imza attıkları en iddialı ismi, yoğun bir şekilde kullanmalarını normal buluyorum.

Adam olacak çocuk > Daha önceki Fallout 3 "ilk bakış"larımızda oyunun, yüzyıllardır dış dünya ile ilişki kurmamış olan ve böylelikle arınmış bölge kabul edilen Vault 101'de, bizim doğumumuzla başlayacağını belirtmiştik. Doğumumuzdan 19 yaşımıza gelene kadar gösterdiğimiz gelişimlerin oyun boyunca

sahip olacağımız tüm özellikleri belirlediğini, babamızın hayatımızın odağını oluşturduğunu ve günün birinde, onun Vault 101'i terk etmesiyle bizim de felaketlerle dolu olan dış dünyaya adım atmak zorunda kaldığımızı da çeşitli kaynaklar aracılığıyla bildiğinizi varsayıyorum. 10 yaşına geldiğimizde bize, inventory'miz ile sağlık seviyemizi gösteren Pip-Boy 3000 (Pip-Boy yine yanımızda) ve bir adet BB tabancası hediye edildiğini; 16 yaşımıza geldiğimizde Generalized Occupational Aptitude Test adındaki sınava tabi tutularak karakter gelişimi konusunda ciddi yönlendirmeler yapabileceğimizi de hatırlatayım.

Yine daha önce verdiğimiz bilgilerde, oyundaki V.A.T.S. adı verilen hedef alma sistemi ile düşmanlarımızın vücutlarının farklı bölgelerini hedef alarak fantastik katliamlara imza atabileceğimizi ve bu sistem sayesinde hem Fallout'un Fallout 2 ile zirveye ulaşan kara mizahının devam ettirileceğini, hem de oyunun ucuz bir FPS'ye dönüşmekten kurtulacağını belirtmiştik. Ancak, önceki oyunlardaki gibi düşmanlarımızın gözlerini ya da üreme organlarını (Keşke istediğim gibi dile getirebilseydim şu bölgeyi.) hedef alamayacağımızı şimdiden üzülerek söyle-

10. yaşgünü partimizden bir görüntü... Hiç kimse eğlenmiyor gibi... Ancak, hediye olarak aldığımız Pip-Boy 3000 ve BB tabancası sayesinde bizim keyfimiz yerinde.





Korkmayın; V.A.T.S. sayesinde Behemoth'u en zayıf noktasından vurabileceksiniz.



Radyasyon nedeniyle etrafı aydınlatan ve bir zombiden farkı kalmayan bu Ghoul, Oblivion'daki düşmanları andırıyor.

DOGMEAT, NERELERDEYDİN?

Nükleer savaş, radyasyon, FEV gibi virüsler, salgın hastalıklar... Tüm canlılar, benliklerini yitirmişken köpekler nedense pek etkilenmedi bu 200 yıllık felaket sürecinden. İlk Fallout'ta bize can yoldaşlığı yapan, Fallout 2'de ise bir easter egg olarak Cafe of Broken Dreams'te karşımıza çıkıp sürpriz yapan dostumuz Dogmeat'in öldüğünü sanıyorduk. Black Isle, Fallout 3 üzerinde çalışmalara başladığında Dogmeat'i oyuna dahil etmeyi düşünmüyordu. Ancak, devreye Bethesda girince, gri dünyamız birazcık da olsa aydınlandı ve Dogmeat geri döndü. Belki radyasyon onu güçlü kıldı ve bunca yıl hayatta kaldı; belki öldü ve ruhu başka bir köpeğin içinde beden buldu. Kim bilir... Bize dövüşler sırasında ve yiyecek - silah ararken yardım edecek olan bu eski dostumuz sayesinde, bazı "şey"lerin hiçbir zaman "değişmeyeceğini" anlayacağız.

➔ yim. "Düşman" demişken hemen araya yeni bilgiler sıkıştırıyorum: Önceki Fallout oyunlarından aşına olduğumuz Feral Ghoullar (Ghoullar'ın laftan anlamayan, saldırgan versiyonları) Fallout 3'te aşırı radyasyon nedeniyle parlıl parlıl (!) parlayarak ve zombilerden farksız bir şekilde karşımıza çıkacak. Ayrıca, bir Super Mutant türü olan Behemothlar'ın da -ekran görüntülerinde gördüğünüz gibi- Resident Evil serisindeki Nemesis'i ya da Gears of War'daki Brumak'ı aratmayacağını söylemeliyim.

Oyunun Washington ve çevresinde geçeceğini çoğunuz biliyorsunuzdur. Ancak Washington, tahmin edeceğimiz gibi eski, güzel günlerden silik izler taşıyor ve tek bir kaldırım taşı ile bile insanı depresyona sokabiliyor. Washington ve Jefferson Anıt'larının yıkık görüntüleri, Maymunlar Cehennemi'nin son sahnesindeki

Özgürlük Anıt'ının neden olduğuna benzer bir psikolojik çöküntü yaratıyor. Bu depresif görüntülerin ardından, Raiderlar'ın üs kurduğu, eskiden bir restoran olan mekana geliyoruz. Yine yeni bilgilerle araya gireyim: Gizli gizli girdiğimiz üste etrafı karıştırırken Raiderlar bize saldırıyor ve böylelikle silah kullanımı ile ilgili kafamızdaki sorular bir bir yanıt buluyor. Mesela, Chinese Assault ya da 10 mm makinelik tüfek gibi silahlar kullanıldıkça eskiyor, en sonunda işlev görmez bir hale geliyor. Ancak, eskimiş olan iki silahı alıp birleştirerek yeni ve etkili bir silah yaratabiliyoruz. Şu ana kadar açıklanan silahların yanına alev makinesini, pompalı tüfeği ve minyatür bir nükleer bomba da eklemek istiyorum. Ayrıca çevrede, roketatar ve parça tesirli bomba gibi diğer silah çeşitlerinin şematikleri de bulunacak. Kısacası, silah çeşitliliği bakımından herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmayacağız. Üstelik, silahların yanında yakın dövüş hareketlerinin de oyunda bulunacak olması beni epey heyecanlandırdı.

Kafaları kurcalayan sorular>

Fallout Bible'i bir yaşam felsefesi olarak kabullenmiş binlerce hardcore oyuncunun elbette ki oyunun geleceği ile ilgili ciddi

endişeleri var. Zira bu oyuncuların çoğu; Fallout: Tactics ile ilk hayal kırıklıklarını yaşamışlardı. (Tekrar soruyorum; nedir bu oyunla alıp veremediğiniz?! Şimdi, haklı olarak herkes Bethesda Software'i haddi hesabı olmayan bir soru yağmuruna tutuyor. Yazının başlarında yer verdiğim açıklamalar sayesinde, oyunun Oblivion'ın basit bir post-apocalyptic versiyonu olup olmayacağı konusundaki endişelerinizi az da olsa giderdiğimi düşünüyorum. Bu konunun detaylarına inildiğinde akıllara gelen bir başka soru ise şu; Oblivion'da oyunun temelinde yer alan büyü sisteminin yerli Fallout 3'te ne ile doldurulacak? (Eğer 90'lı yıllarda olsaydı bu soruya çoğu oyuncu gülerdi zira Fallout'un izometrik kamera açılı, basit grafikli versiyonunun noksanı olamazdı. Ancak, şimdi görsel efektlerin ve karakter animasyonlarının ön planda olduğu ve oyunun senaryosundaki, oynanış sistemindeki ve oyun yapımsındaki detay seviyesinin az da olsa aşağıya çekildiği bir dönemeyiz maalesef.) Todd Howard'ın cevabı şu şekilde: "Elimizde büyüler olmadığından V.A.T.S.'ye ve silahlara odaklandık ve bu alanlarda gidebileceğimiz en uç noktaya kadar gittik."

Oyunun sonuna gelince... Durun, sakın olun; spoiler verecek halim yok. Sadece oyunda dokuz ila 12 arasında farklı sonun bulunacağını ve bu sonların verdiğiniz bir - iki kararla değil, oyun boyunca tüm yaptıklarınızla şekilleneceğini söyleyeyim. Bu da aslında senaryonun, korkulduğu kadar sığ olmayacağını bir göstergesi ama kesin yargılara varmak için henüz çok erken.

Oblivion'dan ötesi Bioshock> Okuyanlar bilir; 2007'nin Yıldızları dosya konumuzda Bioshock'a ilk üçte yer vermiştik. Deus Ex, System Shock gibi oyunlardan sonra Bioshock, bize RPG ve FPS türlerinin, senaryo kalitesinden taviz vermeden,



YAKIN PLAN



Diyaloglarda yapacağınız seçimler, oyunun gidişatını etkileyecek.



en iyi şekilde nasıl kombine edilebileceğini göstermişti. Derin mesajlar, büyülerin ve modern silahların bir arada kullanılması, akıl almaz derecede gelişmiş yapay zeka, tercihlerimiz doğrultusunda şekillenen dallı budaklı bir senaryo... Belki de bu yüzden, Vaultboy ile Little Sisters arasındaki benzerlik beni heyecanlandırıyor zira eğer Fallout 3, Bioshock'un kullandığı "tür harmanlama tekniklerini" kullanırsa ortaya Bioshock'tan da (ve hatta Fallout & Fallout 2'den de) kat be kat kaliteli bir oyun çıkabilir. Ancak, Bioshock'ta yapılan hataların da dikkate alınması ve Fallout 3'te tekrarlanmaması gerekiyor. Mesela, Bioshock'ta RPG - FPS dengesi tam olarak tutturulamamıştı. Bazı bölümlerde, üzerime akın akın yağan

Splicerlar nedeniyle oyuna uzun uzun küfür yağdırmıştım zira tam ben konuya odaklanmaya çalışırken saymakla bitmeyen düşmanların başıma musallat olması oyundan soğumama neden olmuştu. Fallout serisi, sapına kadar bir computer RPG olduğu -ve bir konsol RPG'si Fallout'un senaryo örgüsünü asla kaldıramayacağı- için Fallout 3'e entegre edilen FPS özelliklerinin oranı ayarlanırken çok dikkatli olunması lazım. (Hoş, Fallout 3'te, eski izometrik kamera açısını aratmayacak nitelikte bir third-person kamera açısı bulunacak ama çoğu oyuncunun first-person kamerayı tercih edeceğini düşünüyorum zira bu tür yeniliklere ilk başta çok rağbet gösterilir.) Bioshock'un Little Sisters'ı kurtarma ya da katletme tercihimize göre bize farklı sonlar sunması gayet güzeldi ancak, hem sonların rezilliği, hem de sadece tek bir Little Sisters'ı öldürmemizle bile Evil sonla oyunu bitirmek zorunda kalmamız epey moral bozucuydu. Yine Fallout 3'e dönecek olursak... Yapımcıların bu konuda verdikleri vaatleri gerçekleşirse, yaptıklarımızın ve tercihlerimizin genelindeki "niyet"e bağlı olarak bir sonla karşılaşacağız.

Kısacası, oyunun akıbetini Oblivion'ınkiyle karşılaştırmak yerine karşılaştırma yaparken Bioshock'u baz almak bana daha mantıklı geliyor. Belki çizgiselliği nedeniyle Bioshock, Fallout isminin yanında alakasız duruyor olabilir fakat, RPG defterimdeki ilk üç isimden biri olan (diğer ikisi Diablo ve Arcanum) Fallout 3 için hayalim şu: Oblivion'ın geniş dünyası ve Bioshock'un oynanış sisteminin ana hatları ile grafikleri; Fallout'un akıl almaz derecedeki detaylı RPG öğeleri ve senaryosu ile birleştirilsin. Daha ne ister bu yürek... 🎮

Çoğumuz uzun bir süredir Fallout 3 ile yatıp, Fallout 3 ile kalkıyor. Endişeler, sorular, açıklamalar... Tüm bunların ötesinde biz sadece tekrar yıkıntıların arasına dönmeyi, tekrar çok iyi bildiğimiz, "yabancı" bir dünyada yapayalnız kalmayı istiyoruz. Sırf şu an ciğerlerimize çektiğimiz havanın değerini anlayabilmek için...



YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU YAZAN TUNA ŞENTUNA

YENİ BİLGİLER
YENİ GÖRÜNTÜLER

STARCRRAFT II

"Hepsi geçecek!" diye kandırdılar; her şeyin daha iyi olacağını söylediler. Beni bağladıkları yerde, acı çekmeyeceğime dair söz verdiler. Hiçbir vaatleri gerçekleşmedi; karanlık bile kabul etmedi bu sanrıyı. Ve ben bir kez daha kendimi yıldızlara bıraktım; beni o eşsiz dünyalarında bir kez daha ağırlasınlar diye...



YAPIM Blizzard Entertainment

DAĞITIM Blizzard Entertainment

TÜR Strateji

PLATFORM PC, Mac

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.starcraft2.com

StarCraft II'yi aylar öncesinden beri takip ettiğim ve Yakın Plan bölümünde oyunun o güne kadar açıklanan tüm detaylarını yazdığım için "StarCraft II'yi oynamış kadar oldum" deyip duruyordum.

"Hands-On" ibaresiyle hava atan burnu büyük sitelerden ve oyun dergilerinden geri kalmayarak biz de StarCraft II'nin başına oturmayı başardık ve oyunu test etme fırsatı yakaladık. Size şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki istediğiniz kadar oyun içi görüntülerine bakın; istediğiniz kadar oyun içi videosu izleyin; hepsi boş. Gerçek StarCraft II, benim zihnimde ve bu satırlarda...

"Zırhım fuşya olsun lütfen...">

Hatırlayacak olursanız, Blizzcon '07'de, Protoss ve Terran ırklarının oyunda nasıl görüneceği oyun severlere gösterilmişti. Kısa bir süre önce Zergler de bu iki ırk gibi görücü karşısına çıktı.

Eğer ilk StarCraft (SC) oyununa aşinaysanız, saniyenin dokuzda biri gibi bir sürede adapte olabileceğiniz StarCraft II (SCII), hem oynanış sistemi, hem de görsellik bakımından ilk StarCraft'a bir hayli benziyor. SCII bu yüzden "devrim" olarak değil, daha çok "evrim" olarak nitelendiriliyor; SCII ile ilgili gelişmeleri biraz olsun takip ettiyseniz bu durumun farkına varmış olmalısınız.

Bir değişiklik yapıp önce grafiklerden bahsetmek istiyorum. (Yazının sonuna atınca grafik mevzusu kaynıyor.) Oyunun Havok'tan devşirme olan oyun motoru, ekranda 300'e kadar ünitenin görünebilmesini destekliyor. Bir önceki oyuna göre tüm üniteler ve binalar çok daha detaylı modellenmiş. Renkler ise saturation barı

en yüksek seviyeye getirilmişçesine, ciyak ciyak bağırıyorsa sanki. Eğer Zergler de diğer ırklar gibi fosforlu renklere sahip olsaydı, Cemil İpekçi defilelerini aratmayacak bir renk paletinin ortaya çıkabilirdi. Ortamın bu derece renkli olması, ünitelerin ve ırkların birbirlerinden kolaylıkla ayrılmasına ve savaş alanına daha rahat hakim olmanıza olanak sağlıyor.

Ünitelerin modellerindeki detay seviyesi gerçekten görülmeye değer. Özellikle, Protoss ve Terran ünitelerinin her biri, ince ince işlenmiş olan modellere sahip. Üstelik, - Rise of Legends'taki ünite modellerinin aksine- durdukları yerde, alttan titreşimi almış gibi break- dance yapmayan; yani, ayakları yere sağlam basan ünite modelleri var oyunda.

Oyunun genelindeki renkli tema dışında, çoğu detayda sadeliği tercih eden Blizzard, animasyonlarda ve efektlerde bu sadeliğin dozunu biraz kaçırmış. Özellikle, binaların patlama efektlerinin daha iyi olması gerektiğini düşünüyorum. Öyle ki basit bir patlama efektini, daha da basit bir yıkım animasyonu izliyoruz. Blizzard, bu noktalarda daha iyi iş çıkartabilirdi. Ünitelerin saldırı animasyonlarına gelecek olursak... Bu animasyonlarda, genellikle tek bir hareket dizisi kullanılmış. Örneğin, Protoss Zealot'ları basit bir animasyonla düşmanlarına saldırıyor. Yalnız, Terran ırkındaki Viking ünitelerinin dönüşüm animasyonları çok güzel gözüküyor; grafikler konusunda firmanın hakkını çok da yememek gerek.

Tabii ki burada şu noktayı gözetmek gerekiyor: SC, oyuncuyu hiçbir zaman grafikleriyle büyülemeye çalışan bir oyun olmadı. Hatta SC, o denli hardcore bir strateji oyunu ki gerçek SC fanatikleri grafikleri tamamen görmezden gelerek, sadece oynanış sistemine odaklanıyorlar. Patlama efektleri, ünitelerin animasyonları gibi konular onların hiç umurlarında olmuyor. Blizzard da bu gerçeğin farkında ve görsel anlamda daha basit ve sade bir tasarımı benimsemiş durumda.

(Thor + Ultralisk) x Mothership>

Oynanış sisteminden bahsetmeden önce belirtmek istiyorum ki aşağıdaki satırlarda; hangi binanın hangi birimi ürettiğini ya da binaların upgrade'leri gibi detayları bulamayacaksınız zira üç ırkın da şu an için



açıklanan ve oyunun Alpha aşamasında yer alan tüm binaları ve üniteleri, sayfalarımızdaki özel kutularda bulunuyor. Biz daha çok "Oynanış sistemi nasıl; ne gibi stratejiler geliştirebiliyoruz; yeni üniteler neler; ünitelerin özel güçleri ne işe yarıyor ve nasıl kullanılıyor?" gibi soruları cevaplamaya çalışacağız.

Maratonumuza Terranlar'la başlayalım. Terranlar'ın oynanış dinamikleri, herhangi bir strateji oyununda, elinde makineli tüfek tutan ve ağır silahlı mekanize destek alabilen ırklarından çok farklı değil. (Örnek: WH40K Space Marine'leri) Terranlar'la oynarken, Zergler'de olduğu gibi onlarca ünite yapıp onları düşman üssüne sürmek hiç mantıklı değil. Savaşın başlarında, standart Marine'lerle ve Bunker'larla savunma hattı çekmek çok önemli. Ardından, hava savunması için Missile Turret'lar ve bunların hemen yanına Sensor Tower'lar yerleştirmek gerekiyor. Eğer, bulunduğunuz haritada bir üssün girişi dar ise burayı Supply Depot'larla ve onların arkalarına yerleştireceğiniz savunma silahlarıyla tıkaabilirsiniz. (Gerçi bu çözüm, yoğun bir Zerg saldırısına veya ağır silahlı uçan ünitelere karşı pek işe yaramıyor.) Bundan sonra, kişisel tercih olarak bir adet Shadow Ops binası dikip birkaç tane Ghost ünitesi üretmeyi tercih ettim. Ghost'ların Nuke silahı çok güçlü ama sniper yetenekleri için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Eğer, bu oyun bir FPS olsaydı ve kapı girişindeki korumaları sessizce öldürmemiz gerekseydi, bu yetenek çok işe yarayabilirdi fakat bir torba dolusu Zerg üstünüze çullandığında sadece birkaç tanesini indirebilmek hiçbir

işe yaramıyor. Ghost'ları bir köşede bekletirken, Marine'leri ve Reaper'ları es geçip direkt olarak "makine" üretmek, Terranlar için iyi bir strateji sayılır. Bunun için öncelikle, Viking üretmeye yönelmeli ve hem havada, hem de karada ilerleyebilen bu ünitelerden bir grup oluşturmalısınız. (Yazı giderek bir rehber dönüşmeye başladı.) Viking'leri ürettikten sonra her şeyin bittiğini sanmayın; aynı zamanda, üs savunmanızı da güçlendirmelisiniz. Bu yüzden,

MULTIPLAYER HEYECANI

Oyunu multiplayer oynamak için en azından Beta aşamasını beklemek gerekiyor fakat, şu an için bile SCII'nin multiplayer modlarıyla ilgili bazı bilgiler elimizde mevcut.

Oyunun tasarımına ilk önce multiplayer modlarını hazırlayarak başladıklarını söyleyen Rob Pardo, multiplayer'da dengeyi kurduktan sonra, tek kişilik oyunun çok daha kolay hazırlandığını belirtiyor. SCII'de özellikle, oyunculara, ırklar arasında birbirinin muadili olan üniteler geliştirmekten kaçındıklarını da vurgulayan Pardo, oyuncuların her ırkla, farklı stratejilere yönelerek onlara daha çok seçenek sunduklarını açıklıyor. Pardo ayrıca, her ırkın sahip olabileceği ünite sınırının 15'i geçmemesini, oyuncuların bir sürü ünite bilgisi ezberlemek zorunda bırakmamak istemelerine bağlıyor. Battle.net üzerinden oynanacak oyunlar için de açıklama yapan Pardo, açılacak oyunlarda az sayıda ayarın olacağını ve bu sayede, oyuncuların menülerde kaybolmadan, istedikleri oyun tipini daha rahat bulabileceklerini belirtiyor.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Bağımlılık yapan oynanış sistemi
- ✓ Dengeli sınıflar
- ✓ Detaylı grafikler
- ✓ StarCraft markası

KARANLIK TARAF

- ✗ Vasat animasyonlar ve efektler
- ✗ Oyuna yeni bir ırkın eklenmemesi
- ✗ Çıkış tarihinin hala belli olmaması





TERRAN



Terran'ı size nasıl anlat-sam... Anlatmıyorum! Ar-tık, herhangi bir strateji oyunundaki "insan" ırkını anlatmayacağım. Zaten ne olduğumuzu bilmiyor mu-yuz? Tamam işte; onu ge-leceğe taşıyın, üzerine bir iki zırh atın; alın size Ter-ran ırkı.

Terran Binaları ve İşlevleri

Command Center - Bina dikmeye ve kaynak toplamaya yarayan bu bina SCV'leri üretiyor, saldırıya uğrarsa beş adet SCV'yi savunma platformu olarak kullanabiliyor. Planetary Fortress veya Surveillance Station'a upgrade edilebiliyor.

Planetary Fortress - Comm. Center'in daha fazla zırhla ve büyük bir turret'la donatılmış hali.

Surveillance Station - Comm. Center'in dev bir dedektör haline gelmesini istiyorsanız bu binayı seçin.

Supply Depot - Asker kapasitesini artırır, aşağı - yukarı hareket ederek ünitelerin geçişine izin verir. (Ya da vermez!)

Refinery - Gaz almak için şube oluşturur. (İnsan ırkı ya; o yüzden...)

Barracks - Marine'ler, Marauder'lar, Ghost'lar ve Reaper'lar nereden çıkıyor sanıyorsunuz? İşte bu binadan! Barracks, ya Reactor ya da Tech Lab eklentisini alabiliyor.

Engineering Bay - Piyadelerle silah ve zırh upgrade'leri veriyor.

Shadow Ops - Barracks'ta üretilemek üzere Ghost'ları açıyor, Ghost'ların EMP ve Personal Cloaking yeteneklerini kullanabilmesini sağlıyor. Ayrıca, düşman ünitelerine 400, düşman binalarına 1000 puan zarar veren Nuke teknolojisi-ni de buradan edinebilirsiniz.

Factory - Jackal, Siege Tank ve Thor adındaki zırhlı birlik-leri bu binada üretiyor ve fabrikayı Reactor veya Tech Lab teknolojileriyle geliştirebiliyorsunuz.

Merc Haven - Bu bina, Barracks'ta Reaper'ların üretilebil-mesini sağlıyor.

Armory - Tüm araçların upgrade'leri bu binada yapıyor.

Starport - Viking'ler, Medivac Dropship'ler, Banshee'ler, Nomad'lar ve Battlecruiser'lar... Yani, Terran'ın bütün işe ya-rar araçlarını üreten bu bina, Reactor veya Tech Lab eklen-tilerini alabiliyor.

Deep Space Relay - Starport dikerek Battlecruiser üre-tebileceğinizi mi sandınız? Çok naifsiniz...

Missile Turret - Görünmez üniteleri ortaya çıkarmak, hava saldırılarına karşı koymak için bu bina birebir.

Bunker - Bunker'in içine dört adet askeri tıkn ve zırha sa-hip olan bu binanın nasıl dehşet saldırdığını görün.

Sensor Tower - Haritayı daha iyi ve net görebilmek iste-diğinizi biliyorum. (Sauron'un gözü misali...)

Terran Üniteleri ve Özellikleri

SCV - Bina diker, kaynak toplar, tamir eder, yeri gelince de ısırır.

Marine - Her türlü cisme saldırabilen, makineli tüfek taşı-yan, bildiğiniz asker.

Marauder - Sadece "ayakları yere basan" düşmanlara sal-

dırabiliyor, bomba atarak düşmanlarını yavaşlatıyor. Zırhı da pek hafif...

Ghost - StarCraft: Ghost adındaki oyun piyasaya çıksaydı bu ünite daha çok değer kazanacaktı. Şu an içinse kara ve hava ünitelerine saldırabilen, görünmez olabilen, sniper iş-levi görebilen çok işlevli bir asker.

Reaper - Marauder gibi yer çekimine karşı gelemeyen ünitelerle savaşabilen Reaper'lar, arazide hiçbir sıkıntı ya-şamadan ilerleyebiliyor. Ancak, bu ünitelerin zırhları pek uyduruk.

Jackal - Hızlı, zırhlı ve alevli! Son teknoloji bir motosikleti alın ve ona ateş püskürtücü takın... İşte size Jackal!

Siege Tank - Dikkatli kullanıldığında bir üssü veya büyük bir grubu durdurabilecek güçte olan bir tank. Yere sabitlen-diği zaman menzili artıyor.

Thor - İşte yürüyen bir kale! Her türlü üniteye karşı koyabi-liyor ama aşırı hasar aldığı anda çöküp kalıyor.

Viking - Dilediğinizde havalanabilen, dilediğinizde ise yere inen çok işlevli ve güçlü bir araç.

Medivac Dropship - Asker taşımacılığında son nokta! Bu ünite, isterseniz yaralı askerleri iyileştirebiliyor.

Nomad - Uçan dedektör! (UFO!) Nomad, Turret ve mayın üretebiliyor.

Banshee - Görünmezlik özelliğine sahip olan, uçabilen ve kara ünitelerine saldırabilen, şık zırhlı bir alet.

Battlecruiser - Yamato Gun veya Plasma Turrets upgrade'leriyle güçlendirilebilen, ağır zırhlı, dev bir savaş gemisi. Çok pahalı ama bir o kadar da güçlü. Bunlardan bir-kaç tane yapıp bir köşede bulundurun; düşmanınız savun-masız kaldığında üstüne salın ve eğlenceyi görün.



➔ Siege Tank'lardan bir grup oluşturuyor ve ardından Thor ve Battle Cruiser üretebilmek için gerekli binaları dikmeye başlıyoruz. Bu sırada, öncü birlik olarak Reaper'lardan ve Marine'lerden oluşan bir grubu ileri sürebilir ve sizi nelerin beklediğini görebilirsiniz.

Strateji bölümünü daha fazla uzatmadan, yeni üniteleri nasıl kullanabileceğimizi bahsedelim. Viking'ler kullanışlı olan üniteler fakat zırhları fazla kalın değil ve 20 tane Viking'i yan yana getirseniz bile kısa sürede tüm grubu kaybedebiliyorsunuz. Havadayken, karadaki birimlere saldıramadıkları için duruma göre sürekli yere inip kalkmanız gerekiyor ve savaş kızıştığında bu sorunla pek uğraşmıyorsunuz. Bu yüzden Viking'leri bir modda kullanmayı ve başka ünitelerle desteklemeyi seçebilirsiniz. Thor adındaki devasa robot her ne kadar çok güçlü olsa da tek başına kaldığında pek de işe yaramıyor. Thor'ları kullanmaya karar verdiğinizde en az üç tanesini yan yana getirmeli ve hava araçlarıyla desteklemelisiniz. Burada da Battle Cruiser'lar devreye giriyor. Battle Cruiser'ların önceki oyundan en büyük farkı, iki farklı silah seçeneklerinin bulunması. Ancak, bir Battle Cruiser bu silahlardan sadece bir tanesini kullanabiliyor. Ayrıca, bu iki silahın atış modları da birbirlerinden epey farklı. Biri tek bir hedefe büyük hasar verebilirken, diğeri birçok üniteyi birden yakıp yıkabiliyor. Bu yüzden, bu iki farklı silah seçeneğine sahip olan Battle Cruiser'lardan karma bir grup oluşturmak mantıklı bir hamle.

Enerji topları> Protosslar'la oynarken Terranlar'ın yaptığı gibi taret'larla büyük ve etkili bir üs savunması yapamıyorsunuz. (Phase Cannon'lar da bir yere kadar işliyor.) Ya üssünüzde

sürekli birtakım birimler bulundurmanız ya da üssünüze bir saldırı yapıldığında ünitelerinizi warp field'lara (Pylon'ların ve Phase Prism'lerin yarattığı mavi alanlar) ışınlamanız gerekiyor.

Zealot'lar, savaşın başlarında etkili olsa da ilerleyen safhalarda, - hele bir de upgrade'leri yapılmıyorsa- savaş alanından birkaç saniyede siliniyor. Bu yüzden, bir an önce Zealot'ları destekleyecek Immortal'lar ve Templar'lar üretmelisiniz. Immortal'lar, tek seferde büyük hasar veren menzilli silahlara karşı özel bir kalkanla korunuyor ve eğer sayıları fazla olursa düşmanlarına daha güçlü karşılıklar verebiliyor. Templar'ları harcıyıp Archon üretmek ise ancak bir üs saldırısına hazırlanıyorsanız gerçekleştirileceğiniz bir strateji olmalı; yoksa, boşu boşuna kaynak harcamış olursunuz. Küçük ünitelere karşı etkili olan ve kod farkı gözetmeden rahatlıkla ilerleyebilen Colossus ise bu aşamada bekleneni veremiyor. Çok daha güçlü olmasını beklediğim Colossus; Zergling'lere, Marine'lere veya Reaper'lara karşı etkili sayılabilir ama bu ünitelerin sayıları artınca (veya Zergling'ler, Baneling'e dönüştüğünde) direkt işe yaramaz hale geliyor. Colossus'ları arka saflarda tutmak ve düşmanı onlara yaklaştırmamak çok önemli. Oyuna yeni eklenen Phoenix adındaki uçan

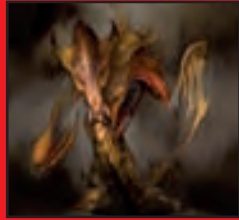
birimleri de kesinlikle grup halinde kullanmak gerekiyor. Eğer karşınızda dört veya daha fazla sayıda hava aracı varsa Power Overload yeteneğini kullanarak bu grubu birkaç saniyede ekrandan silmek mümkün olabiliyor. Fakat, karşınızdaki bir Protoss Mothership'i veya Terran Battle Cruiser'ı ise Phoenix'leri kaçırmanız çok daha akıllıca olabiliyor. Phoenix'leri arkaya çekerken, bahsi geçen büyük ünitelere karşı Warp Ray adındaki yeni silahları kullanabilirsiniz. Warp Ray'ler, binalara ve büyük ünitelere karşı inanılmaz etkili ancak, karşısına birkaç tane Marine gelse bile kendini savunamıyor. Bu yüzden, Warp Ray'leri, küçük ünitelere karşı etkili olan birimlerle desteklemek gerekiyor. Protoss'un en büyük silahı sayılabilecek olan Mothership'i kullanmak da büyük bir dikkat istiyor. Bir kere, bu üniteyi tek başına bir bölgeye yollamak kesinlikle çok yanlış bir hareket. Zira Mothership, en güçlü Protoss ünitesi olmasına rağmen yoğun ateş karşısında aşırı savunmasız kalıyor. Time Bomb adındaki zamanı yavaşlatma özelliği, oyunun daha önceki fragmanlarında gördüğümüz gibi, gerçekten de füzeleri etkisiz hale getirmekte son derece başarılı. Planet Cracker da bir üs saldırısında inanılmaz işe yarayabiliyor. Şöyle açıklayayım; 10 Zealot, 10 Immortal, beş Stalker, iki Colossus, altı Warp Ray ve bir Mothership ile ortalığı darma duman edebilirsiniz.

Kraliçeyi koruyun!> Açıkça söylüyorum; Zergler'le oynamayı beceremiyorum. Bu ırkla çok iyi oyunlar çıkaranlara hep özendim fakat nedense, ben hep zor anlar yaşadım. Her neyse, bu bahsi kapatalım.





ZERG



Sakin Zergler'e "Her oyunda gördüğümüz, garip yaratıklardan oluşan uzaylı ırkı" diye bakmayın zira Zergler bu tanımın çok ötesinde. Sakin sakın üssünüzü geliştirmeye uğraşırken, "Hörrri!" efektiyle üssünüzü delip geçen yaratıklara StarCraft

dilinde "Zerg" deniliyor arkadaşlar. Bir güruh olarak hareket eden Zergler'i durdurmak için gerçekten çok iyi bir savunma yapısı gerekiyor.

Zerg Binaları ve İşlevleri

Hatchery - Lair ve Hive'a upgrade edilebilen Zerg ana binası. Zerg Queen'ini de bu bina üretiyor.

Lair - Hatchery'nin ilk upgrade'i. Bu bina, Overseer ve Overlord'u güçlendirebiliyor.

Hive - Hatchery'nin ikinci upgrade'i. Tüm bina upgrade'lerini açmak için Hatchery'yi bu aşamaya getirmelisiniz.

Spawning Pool - Zergling yaratmaya ve bu yaratıkları güçlendirmeye yarar.

Extractor - Vespene Gas kaynaklarını kullanabilmenize yarar.

Evolution Chamber - Overlord ünitesi için Slime ve Creep yeteneklerini açıyor.

Roach Den - Evinizde istemediğiniz böcekleri burada üretin, bir de üstüne güçlendirin. Pek hoş, pek...

Nest - Nest, Zergling'lerin gelişerek Baneling'e dönüşmesini sağlıyor. Baneling'leri upgrade etmenize yarar.

Hydralisk Den - Hydralisk'leri üretmenize olanak tanıyor ve Hydralisk'leri bu binada güçlendirebiliyorsunuz. Bu binayı bir üst seviyeye taşıyarak Deep Warren'a

dönüştürebiliyor ve Lurker'lar için upgrade'leri açabiliyorsunuz.

Spire - Mutalisk ve Corruptor üretmek isteyenler, ardından bu üniteleri güçlendirmek için yapıp tutuşanlar... Bu bina, size hizmet ediyor.

Greater Spire - Spire'i upgrade ettikten sonra ulaştığınız Great Spire, Swarm Guardian adındaki güçlü üniteyi sahalarla taşımanıza olanak tanıyor.

Nydus Warren - Infestor ve Nydus Worm'ları yetiştirmenize ve savaşa hazır hale getirmenize yarar. Eğer başka bir Nydus Warren daha kurduysanız yaratıklarınız bu Warren'lar arasında hızla yol alabiliyor.

Ultralisk Cavern - Zergler'in en çok korkulan ünitesi olan Ultralisk'ler işte, buradan çıkıyor. Yarattığınız Ultralisk'leri de yine bu binada güçlendirebiliyorsunuz.

Zerg Üniteleri ve Özellikleri

Larva - Hatchery'den temin edilebilen Larva'lar, daha sonra birçok Zerg ünitesine dönüştürülebilir.

Drone - Yeri kazıp içine girebilen temel işçi ünitesi.

Overlord - Her Overlord, asker kapasitesini biraz daha artırıyor. Bu ünite, kaynak noktalarını işlevsiz hale getiren bir yeteneğe de sahip.

Overseer - Overlord'ların değişime uğrayıp daha gelişmiş özelliklerle donatılmış olan versiyonları. Görüş menzilleri, Overlord'lardan daha uzun olan Overseer'ler, gizlenmiş üniteleri ortaya çıkarabiliyor.

Queen - Savunma hattının vazgeçilmez ünitelerinden biri olan Queen'in özelliklerini, buraya nasıl sığdırabileceğimi inanin bilemiyorum. Queen, Creep Tumor, Swarm Clutch, Deep Tunnel, Regeneration, Swarm Infestation ve Toxic Creep gibi her biri birbirinden etkili yeteneklere sahip. Hatchery binasını upgrade ettikçe bu ünite de gelişiyor ve ünitenin tüm yetenekleri açılıyor.

Zergling - Bir Larva'dan iki tane Zergling çıkmaktadır.

Bir Zergling, bir savaş alanını bir dakika 43 saniyede koşmakta ve tek başına olduğunda araba altında kalmış köpek yavrusu gibi tır tır titremektedir. Aynı Zergling'e, yarı yolda katılan 52 adet kadar Zergling eşlik ettiğinde ise durum bambaşka bir boyuta ulaşmaktadır ve bu durumun kelimelerle ifade edilemediği görülmektedir.

Baneling - Sınıf atlayıp yeni bir isim kazanan Zergling'lere, "Baneling" diyoruz halk arasında ve Critters'tan kopup gelmiş olan bu sevimli yaratıklarımız, yerlerde yuvarlanıp düşmanlarının yanına ulaşınca infilak ediyor.

Roach - Roach'ları anneniz görse, "Ay böcek!" deyip üstüne basar bunların ama StarCraft II dünyasında, bu yaratıklar pek işlevli. Kara ve hava ünitelerine saldırabilen böceklerimiz inanılmaz hızlı bir şekilde enerjilerini yenileyebiliyor.

Hydralisk - Hydralisk'ler, düşmanlarını uzaktan perişan edebiliyor ve hava ünitelerine de saldırabiliyor.

Lurker - Hydralisk'lerin evrimleşmiş hali olan Lurker'lar, düşmanlarına saldırabilmek için kendilerini toprağın altına gizliyor.

Nydus Worm - Nydus Canal'a dönüşebilen bu garip yaratıklar, "taşımacılıkta son nokta" olarak nitelendirilebilir. Bu yaratıklar, bir kanala dönüşüp Nydus Warren veya başka bir kanal arasında ünite taşımacılığı yapabiliyor.

Infestor - Dark Swarm, Disease ve Infestation yeteneklerine sahip olan bir büyücü.

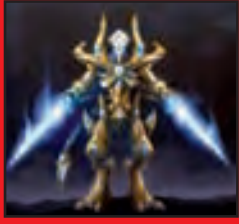
Mutalisk - Göklerin hakimi olan, son derece hızlı bir ünite. Ailecek, severek kullanıyoruz.

Swarm Guardian - Mutalisk'in evrimleşmiş hali. Kara ünitelerine patlayıcı silahlarla saldırıyor ve kolay kolay da yere indirilemiyor.

Ultralisk - Yakın dövüşte Archon'un karşısında durabilecek yegane ünite.

Corruptor - Havadaki düşmanlarını yok etmek yerine onları kendi tarafına geçiren, stratejik bir ünite.

PROTOSS



StarCraft dünyasının mistik hükümdarları, karizmatik enerji kütleleri... İlginç oynanış sistemi yüzünden kontrol edilmesi diğer ırklara göre nispeten zor olan bu Protosslar, zırh yenileme özelliği ile rakiplerinin bir adım önüne geçiyordu.

Peki, StarCraft II'de değişen bir şey var mı? Pek yok; sadece, sevimli uzaylı dostlarımız artık biraz daha güçlü.

Protoss Binaları ve İşlevleri

Nexus - Probe adındaki inşaat işçilerini (Böyle söyleyince de pek bir yavan oldu.) üreten, Protosslar'ın ana binası.

Pylon - Asker kapasitesini artırıp yeni Protoss binalarının dikilebilmesi için enerji alanı yaratıyor.

Gateway - Tüm Protoss piyadelerini (Zealot, Stalker, Nullifier, Immortal, High ve Dark Templar) üretmenize yarayan, standart RTS dilinde "Barracks" olarak tabir edebileceğimiz bina. Warp Gate olarak upgrade edildiği zaman, Pylon veya Phase Prism inşa edilmiş olan herhangi bir yere asker ışınlayabiliyor.

Forge - Piyadelerin silahlarını, zırhlarını ve kalkanlarını upgrade etmeye yarar.

Cybernetics Core - Uçma yeteneği olan tüm ünitelerin silahlarını ve zırhlarını upgrade etmeye yarar; aynı zamanda Warp Gate teknolojisini de geliştiriyor.

Robotics Facility - Phase Prism, Colossus ve Observer gibi mekanize birlikler, bu binada üretiliyor.

Twilight Council - Gateway'de üretilmek üzere Immortal teknolojisini geliştiriyor; Zealot'lara Charge, Stalker'lara Blink ve Immortal'lara Hardened Shields yeteneklerini veriyor.

Stargate - Phoenix, Warp Ray, Carrier ve Mothership gibi uçabilme yeteneği olan birimleri üretiyor.

Templar Archive - Gateway'de üretilmek üzere High

Templar teknolojisini geliştiriyor ve Templar'ların kullanabildiği Psi Storm özel gücünü aktif hale getiriyor.

Dark Obelisk - Gateway'de üretilmek üzere Dark Templar teknolojisini geliştiriyor.

Null Circuit - Robotics Facility'de üretilmek üzere Observer'ları ve Observer'ların kullanabileceği Gravitic Booster teknolojisini geliştiriyor. Ayrıca, Phase Prism'ler için Gravitic Drive özelliği de yine bu bina ile sağlanıyor.

Robotics Support Bay - Robotics Facility'de üretilmek üzere Colossus teknolojisini ve Colossus'ların kullanabileceği Null-Flux Generator yeteneğini geliştiriyor.

Fleet Beacon - Stargate'te üretilmek üzere Mothership ve Carrier teknolojilerini geliştiriyor.

Phase Cannon - Protosslar'ın, hem kara, hem de hava saldırılarına karşı kullandıkları turet'in adı. Ayrıca, dedektör olarak çalışıyor.

Protoss Üniteleri ve Özellikleri

Probe - Hem bina yaratmaya yarar, hem de kaynak toplamaya. Hafif bir zırhı olmasından dolayı, saldırı sırasında çabuk ölüyor ama diğer ırkların üretici birimlerinde olduğu gibi bir binayı yaparken o binanın yanında durması / beklemesi gerekmiyor. Probe ile binanın warp edileceği noktayı belirledikten sonra belirli bir süre içinde o noktaya ışınlanıyor.

Zealot - Protosslar'ın yakın dövüşte uzman olan bu ünite, oyunun hemen başında üretilbilmesi ve diğer ırkların başlangıç ünitelerine göre çok güçlü olması sayesinde düşman üssünü, daha oyunun başında bile yıkabiliyor. Zealot'lar, hafif bir zırha sahip.

Stalker - Dört ayağı üzerinde bir örümcek gibi ilerleyen, kara ve hava ünitelerine saldırma yeteneği bulunan zırhlı ve kullanışlı bir ünite.

Nullifier - "Pislik yaratmaya" yarayan, dikkatli kullanıldığında son derece işlevli olan bir araç. Havada uçuyor ve kara ünitelerini 15 saniye oldukları yere çivileyen bir güç kalkanı oluşturabiliyor. Bunun yanında, kara ünitelerini ve tüm binaları Anti-Gravity yeteneği ile 12

saneyliğine havaya fırlatıp işlevsiz bir hale getirebiliyor.

Immortal - Stalker'ın ağabeyi; dört ayak üzerinde yürüyen zırhlı cengaver... Sadece kara ünitelerine saldırabilen ve kalkanı ile düşman ateşini yansıtabilen güzel bir cihaz.

High Templar - Havalanarak ilerleyen Nullifier gibi destek hizmeti veren High Templar'lar, Hallucination ve Psi Storm güçlerini kullanabiliyor.

Dark Templar - Görünmezliğiyle öne çıkan ama hafif zırhı nedeniyle kolay öldürülebilir; kısacası, tek başına pek işe yaramayan bir ünite.

Archon - İki High veya Dark Templar'ın çarpık ilişkisinden doğan, son derece güçlü bir Protoss piyadesi. Güçlü bir zırha sahip olan bu piyade, zırhı delindikten sonra sadece birkaç saniye ayakta kalabiliyor.

Phase Prism - "Taşınabilir bir Pylon" olarak adlandırılabilir, uçma yeteneğine sahip olan zırhlı bir ünite. Bir ışınlama alanı oluşturarak piyadeleri yanına getirebiliyor.

Observer - Görünmezlik özelliğine sahip olan bu ünitenin tek görevi araştırmak. (Bir çeşit Scout.)

Colossus - Haritadaki engebelere aldırmadan ilerleyebilen ve kara ünitelerine saldırabilen çok güçlü bir robot.

Phoenix - Havadan gelen tehditlerin bir numaralı düşmanı. Power Overload gücü ile altı farklı üniteye birden saldırabiliyor ama bunun ardından sersemleyerek saldırıya açık bir hale geliyor.

Warp Ray - Yoğunlaştırılmış bir enerji silahıyla donatılmış olan ve her türlü üniteye saldırabilen, saldırıdaki silahı daha da güçlenen, kullanışlı bir ünite.

Carrier - Barındırdığı sekiz küçük gemiyi ortalığa dağıtabilen, zırhlı bir hava gemisi.

Mothership - Dört farklı gücüyle tüm düşmanlarına dehşet saçan, inanılmaz bir alet. Enerji çalabiliyor, tam altındaki düşmanlarına güçlü bir saldırı yapabiliyor, düşmanlarını yavaşlatabiliyor ve onlara bu sırada zarar verebiliyor.

➔ Zergler'le ilgili en büyük yenilik, Queen adındaki binadan bozma ünitenin oyuna eklenmiş olması. Queen, her türlü ihtiyaca cevap verebiliyor ve Zerg üssünü tek başına çeviriyor. (Hamarat ev hanımı) Üssünüze saldırı yapıldığında, bu ünitenin Swarm Infestation özelliğini kullanarak -saldırı altında olan binadan- ufak sinekerin düşmanlara saldırmamasını ve binaları Regeneration özelliği ile tamir etmesini sağlayabiliyorsunuz. Toxic Creep ise Zergler'in deforme ettiği arazideki düşmanlara zaman içerisinde zarar veren, etkili bir saldırı biçimi. Queen'in tüm upgrade'lerini tamamlamak savaşın ilerleyen bölümlerinde çok işe yarayabiliyor; bu yüzden Queen'in gelişimine mutlaka zaman ayırın.

Zergling'ler, oyunun başlarında bir hayli etkili olsa da asıl ölümcül formları olan Baneling'e dönüştüğünde, ortalığı gerçekten sarılabiliyor. Baneling'ler "intihar bombacısı" olarak nitelendirilebilecek yaratıklar fakat, bu yaratıkları yoğun bir savunmaya sahip olan bir üsse saldırı düzenlerken kullanmak hiç de mantıklı olmuyor; onun yerine önden normal birlikleri sürüp arkadan Baneling'leri göndermek çok daha iyi bir strateji. Zergler'in en çok işe yarayan

üniteleri ise Roach'lar. Terranlar'ın Viking'leri gibi stratejik kullanıldıklarında çok işe yarayabiliyor bu üniteler. (Kara ve hava birimlerine saldırabildikleri ve hızla enerji yenileyebildikleri için guruh olarak kullanıldıklarında gerçekten ölümcüller.) Roach'ların enerjisi azaldığında, onları yere gömmek ve tekrar savaşta dahil etmek, bu sırada da Hydralisk ve Mutalisk'lerle desteklemek, epey etkili bir strateji. Zergler'le oynarken uygulanması gereken bir diğer strateji ise Protoss veya Terran ırklarındaki yaptığınız gibi nitelikli bir ordu hazırlamak yerine, bol bol birim üretilip düşmanın üzerine yollamak. Bunun için de Nydus Worm adındaki "Zerg Kargo Hizmetleri"ni kullanabiliyorsunuz. Yeri kazıp Zerg üssünden bir başka noktaya birimleri kısa yoldan



ulaştırmaya yarayan Nydus Worm ile düşman üssüne büyük bir istila düzenlenebiliyor.

Zerg ordusunun en büyük yardımcısı ise Infestor. Terran'ın ve Protoss'un menzilli silahlarına karşı bir grup Zerg ünitesini koruyabilen Dark Swarm yeteneği, düşmanlarının enerjisini 10 saniyede tüketebilen ve bulaşıcı olan Disease ve bir binayı ele geçirip yirmi saniye içerisinde bir dolu Infested Terran üretilmesini sağlayan Infestation özellikleri savaşın seyrini değiştirebiliyor. (Infestor'ı düşmanın atış menziline uzak tutmaya dikkat etmelisiniz.)

StarCraft II'yi oynamak apayrı bir zevk. Oyundaki üniteler ve ırklar şu an için bile çok iyi dengelenmiş durumda. Bazı üniteler işlevsiz gözükse de onların bile kullanılacağı durumlar ortaya çıkıyor ve savaş sırasında, "Ah keşke şu üniteden üretseydim; şimdi ne çok işe yarardı!" diyebiliyorsunuz.

Terran, Protoss veya Zerg... Hepsi -gerçek anlamda- birbirinden farklı ve hepsiyle oynamanın ayrı bir keyfi var. Battle.net üzerinden kapışmak için gerçekten sabırsızlanıyorum. Gözünüzü SCII'den ayırmayın.

Not: Oyun henüz Alpha aşamasında olduğu için yazıda bahsi geçen üniteler, binalar ve tüm özellikler -yapımcıların da açıkladıkları gibi- her an değişebilir. ☺

...ve gördüm ki yıldızların hakimi olan renkler bana, evrenlerinde, emsalsiz bir tecrübe yaşatabiliyormuş. Gözlerimi kapattığımda savaş devam ediyordu ama gözlerimi açtığımda değişen bir şey yoktu; savaş ve kazanma tutkusu beni çoktan esir etmişti.

YAPIM EA LA

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Strateji

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.ea.com/redalert



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Fazla söze gerek yok; Soğuk Savaş döneminde ABD'nin bacaklarını titreten Kızıl Ordu ruhu geri dönüyor! Hem de epey bir geriye; zamanda geriye gidecek kadar geriye...



COMMAND & CONQUER KRONOLOJİSİ

Red Alert / Tiberian karmaşasına son! C&C evreninde çıkan oyunların tam listesi aşağıda:

RED ALERT SERİSİ

RED ALERT (1996)



Eklenti paketleri: Counter Strike (1997), The Aftermath (1997), Retaliation (1998)

RED ALERT 2 (2000)



Eklenti paketi: Yuri's Revenge (2001)

RED ALERT 3 (2009)



Eklenti paketi: Fire Storm (2000)

GENERALS SERİSİ

GENERALS (2003)



Eklenti paketi: Zero Hour (2003)

TIBERIAN SERİSİ

TIBERIAN DAWN (1995)



Eklenti paketleri: Covert Operations (1996), Sole Survivor (1997)

TIBERIAN SUN (1999)



Eklenti paketi: Fire Storm (2000)

RENEGADE (2002)



Eklenti paketi: Fire Storm (2000)

TIBERIUM WARS (2007)



Eklenti paketi: Kane's Wrath (2008)

İlk önce, Albert Einstein, İkinci Dünya Savaşı'nın yaşanmasını engellemek için geçmişe gitti. Einstein amacına ulaşıp Adolph Hitler'i ortadan kaldırdıktan sonrası işler tamamen karıştı; dünyaya barış ve huzur getirmek için atılan adımlar bir kez daha başarısızlıkla sonuçlanmıştı. Bu kez de Joseph Stalin, Avrupa'yı işgal etti ve büyük umutlarla transfer edilen "alternatif tarih", kendinden bekleneni veremedi; hayal kırıklığı yarattı.

Elbette ki Rus Ordusu bununla yetinmeyecekti; Kızıl Ordu, Avrupa'nın ardından Amerika Birleşik Devletleri'ni de işgal etti. Peki, bu işgal sadece barut ve ateş ile mi gerçekleşti? Elbette ki hayır; çünkü Ruslar, "zihin kontrol teknolojisi"ni geliştirmişlerdi. Amerikan birliklerini bu yolla kontrol altına almaya çalışan Ruslar'ın hedefleri Amerikan Nükleer Cephaneliği'ydi. Tüm bunların ardından sahneye Rus Lideri Romanov'un baş danışmanı Yuri çıktı ve tüm dünyayı psişik güçlerini kullanarak kontrol altına almaya çalıştı.

Tüm bunlar, yaklaşık olarak yedi yıl önce yaşandı. Müttefik birlikleri, zamanla Ruslar'ı kıstırdılar ve "Kremlin duvarları"nın arkasına

kadar püskürttüler. İhtişamlı Mother Russia, devriliyordu; toprakları işgal edilmiş, askerleri öldürülmüş, silahlarına ve teknolojilerine el konulmuştu. Çaresizce bir çıkış yolu bulmaya çalışan Ruslar "zamanda yolculuğu" denemeye; Kremlin Sarayı'nın derinliklerindeki laboratuvarlarda, henüz tam anlamıyla tamamlanmamış olan bir projeyi denemeye karar verdiler. Zamanda geriye giderek her şeyi başlatan "beyni" tarih sahnesinden sileceklerdi. O beyin, Albert Einstein'dan başkası değildi. Moskova'da Ruslar'a ait son yer olan Kremlin de düşmek üzereyken can havliyle operasyonu hayata geçirip geri döndüler ve gördükleri manzardan sonra sevinç çığlıkları atmaya başladılar; Sovyetler dimdik ayakta idi ve eski güçlerine kavuşmuş durumdaydı. Ne var ki sevinçleri sadece ama sadece iki dakika sürecekti. Tam iki dakika içinde sirenler Sovyet gökyüzünü kaplayacak ve Moskova bir kez daha hedef olacaktı ancak tetiğin arındakiler bu kez Müttefik birlikleri değildi. Hesap etmedikleri şey, Einstein ortadan kaldırdıktan sonra birilerinin İkinci Dünya Savaşı'na girmeyecek olmasıydı. Amerika tarafından nükleer saldırıya maruz kalmayacak olan



birilerinin... Teknolojiyi bir din gibi gören birilerinin... Kendilerine "Empire of the Rising Sun" diyen birilerinin... Evet, Japonlar, daha önce hiç görülmemiş olan silahlarla Moskova'yı bombalıyorlardı.

Mother Russia will rise again! Eski aşkımıza, bir tanemi-ze ve masaüstü simgelerimizin arasındaki yerini hiç kaybetmeyen Red Alert serisine adeta hasret kalmıştık. Öyle ya, tam yedi yıldır en renkli "alternatif tarih" hikayesi olan Red Alert serisi için hiçbir oyun yapılmamıştı. Ancak Electronic Arts Los Angeles Stüdyoları, "büyük perde"nin arkasındaki parlıtlı sırrı sonunda oyuncularla paylaştı.

Oyun yapısında birtakım değişikliklere gidilen Red Alert 3, "kafa patlatıcı ve ağır başlı" bir strateji oyunu olmak yerine hızlı, aksiyon dolu ve esprili bir oyun olacak. Oyunun yapımcısı olan Chris Corry, Red Alert 3 için, "Oyunu oynarken, elinizde patlamış mısırla 'cumartesi gecesi sineması' izliyormuş gibi hissedeceksiniz." diyor. Bunun sebebini ise Command & Conquer markası altında ağır bir başlığın bulunması ile açıklıyor ve ellerinde, NOD ile GDI güçlerinin "karanlık" öyküsünü anlatan Tiberian gibi bir seri varken, bir oyunu daha "ciddi" olarak konumlandırmak istemediklerini söylüyor; Tiberian serisinin zaten mesaj kaygılı bir oyun olduğunu ve oyunun çevre, din ve bilim gibi konularda ciddi bir "politik duruş" sergilediğini belirtiyor.

Red Alert serisi, düşünüldüğü gibi İkinci Dünya Savaşı'na ya da olası bir küresel çatışmaya değil, tamamen zamanda yolculuğa ve

kurgusal değişikliklere odaklanıyor. Bu yüzden de alternatif tarihle esprili yaklaşımlarda bulunmaktan çekinmiyor.

Yapımcılar, zengin bir tarihe ve bu tarihi süsleyen eşsiz, milyonlarca savaşıya sahip olan Japonlar'ı oyuna dahil etmişler. Bu nedenle Empire of the Rising Sun, RTS tarihindeki en çeşitli ırk olmaya aday; ninjalar, samuraylar ve daha birçok Japon savaşçısı, Red Alert 3'ün alternatif tarihindeki yerini alacak. Ayrıca hepimizin tanıdığı bu savaşçılar, özlerinden kopmadan son teknoloji ile donanacaklar.

Red Alert 3'ün oynanabilir ırkları olan; Allies, Soviets ve Empire of the Rising Sun, birbirlerinden tamamiyle farklı olacak. Serinin önceki iki oyununda yer alan Allies ve Soviets birliklerinin tonları daha da farklı kılınacak ama en farklı ırk, Empire of the Rising Sun olacak. Japonlar, hem teknoloji, hem de donanma gücü ile denizlere hükmedecek ve "süper güç" olarak konumlandırılacak.

Red Alert serisinin en ilgi çekici özelliklerinden biri, kuşkusuz ki sinematikeriydi. Yapımcı firma, Red Alert 3'ün sinematikerleri için oldukça iddialı konuşuyor. Öyle ki Red Alert 3 için bir saatten fazla sürecek olan bir "film" in hazırlandığını söylüyor ancak filmin yıldız kadrosu hakkında kesinlikle açık vermiyorlar. Çekimlerin yapılacağı şehrin Los Angeles olduğunu düşünecek olursak bu konuda birtakım sürprizlerle karşılaşacağımızı söyleyebiliriz.

Capitalism will fall! Red Alert 3'ün -geniş bir hitleyle hitap etmesi amaçlandığından- oynanabilirliği ve arayüzü serinin önceki oyunlarına göre daha basit olacak. Haliyle oyun, tamamiyle eğlence odaklı olacak ve serinin "ciddi" havasını bir parça dağıtacak. Açıkçası, "oyunculuk" adına da bazı unsurları pek ciddiye

almayacak. Bu yüzden oyunun öğrenme süreci daha kısa olacak ve oyunu oynarken profesyonelleşme gibi kaygı duymayacaksınız. Eh, ortalama oyuncuların da internet üzerinden kapışmaya hakları var, değil mi?

Sırada oyunun en çok merak edilen özelliği var: Co-op mod. Red Alert 3'ün ana senaryosu, iki kişiyle oynanabiliyor. Online multiplayer modunun ağırlıklı olarak "hard-core" oyunculara hitap ettiğini ve tek kişilik modun oyunun hikayesini anlamak için kurgulandığını düşünecek olursak, baştan sona "anlaşılabilir" bir şekilde oynanabilecek olan bir ana senaryonun bu iki modun en güzel özelliklerini bir araya getirip handikaplarını çöpe atmak için ideal olabileceğini söyleyebiliriz. Bu nedenle, oyunun tüm ana senaryosu hem tek kişinin, hem de iki kişinin oynayabileceği şekilde tasarlanıyor. Co-op modu, sadece, iki kişinin iki ayrı üs kurup birim üretmek bu birimleri düşmanın üzerine yollamasından ibaret olmayacak; hem mikro, hem de makro anlamda "yardımlaşma" esas olacak. Örneğin, bir noktaya gizlice sabotaj yaparken, takım arkadaşınız "görünmezlik kalkanı" taşıyan bir birimi ile

RED ALERT 3'Ü HERKESTEN ÖNCE OYNAMAK

Command & Conquer: Kane's Wrath'ı aldığınızda kutunun üzerinde "BETA" ibareli bir etiket arayın. Eğer sınırlı sayıda basılacak olan bu etiketlerden birine ulaşmayı başırsanız, etiketin üzerindeki kodu belirtilen adrese girerek Red Alert 3'ün "beta tester"i olabilirsiniz. Böylelikle, Red Alert 3'ü piyasaya çıkmadan önce deneme şansını yakalamış olacaksınız.

AYDINLIK TARAF

- Ana senaryo için co-op modu
- Yeni modlar
- Daha detaylı deniz savaşları
- Yeni ve uzun sinematikler
- Yeni bir ırk

KARANLIK TARAF

- Online arkadaş çağırma sisteminin çuvallama ihtimali





size eşlik edecek ve siz de suikastçınızı gizlice düşman üssüne sokabileceksiniz. Bunun dışında, ekonomik anlamda da yardımlaşmak mümkün olacak. Ayrıca, oyunun herhangi bir yerinde tıkanırdığınız zaman online olan arkadaşlarınızdan birini çağırıp ondan size yardım etmesini isteyebileceksiniz. Aynı zamanda, takım olarak oynayan kişiler sesli iletişim de kurabilecekler. Bu sayede oyunun "strateji belirleme" aşaması çok daha eğlenceli bir hal alacak. İki kişiyle bir haritayı temizlemenin keyifli olacağı bir gerçek.

Peki, online bir arkadaşınız yoksa ne olacak? İsterseniz, her biri farklı bir karaktere sahip olan ve yapay zeka tarafından kontrol edilen komutanlardan birini oyuna dahil edebileceksiniz. Bu komutanlar aynı zamanda farklı birer taktik anlayışına sahip olacak. Bu da oyuna hem taktik zenginlik katacak, hem de oyunun tekrar tekrar oynanmasını sağlayacak.

Yapımcılar, bir strateji oyununda görüp görebileceğimiz en detaylı ve dinamik deniz savaşlarının Red Alert 3'te olacağını söylüyorlar. Deniz savaşları, en az kara savaşları kadar önem teşkil edecek. Her ırk, özel, amfibik araçlara sahip olacak. Bu araçlar hem karada, hem de denizde, personel taşıma ve saldırı gibi işlerde kullanılabilir. Tahmin

edebileceğiniz gibi, deniz savaşları, multiplayer oyunlarda da önemli bir yer tutacak. Ayrıca amfibik araçların üzerlerinde mobil üsler bulunabileceği için üssünüzü denizin ortasına kurabileceksiniz. Elbette ki bu durum, oyunun taktik esnekliğini artıracak. Örneğin, oyunun başlarında onlarca tank basıp size saldıran rakibiniz, üssünüzün denizin ortasına kurulu olduğunu görünce harcadığı kaynakların "elinde patladığını" acı bir şekilde idrak edecek. Böylece size saldırmak için hava kuvvetlerine ağırlık vermesi gerekecek. Bu yolla hedeflenen bir şey ise erken yapılan "rush"ları engellemek.

Oyunun iki eski ırkı da serinin üçüncü oyunu ile yeni birimlere kavuşuyor. Allies birliklerinin yeni birimlerine yakından bakacak olursak, Apollo'nun akıl almaz hızlarda uçabilen bombardıman uçağını; Cryocopter'in ilginç saldırı şekillerine sahip olan (Düşmanı donduruyor ve küçültüyor.) saldırı helikopterini; Mirage'in, düşman ünitelerini "taklit" edebilen ve çevresindeki Allies birimlerini görünmez kılabilen aracını; Guardian'ın, sahip olduğu radar sayesinde "scout" özelliği kazanmış olan saldırı tankını; Assault Destroyer'in, hem denizde, hem de karada savaşabilen hafif zırhlı tankını ve Century'nin üs bombalamak için ideal

olan savaş uçağını görüyoruz.

Sovyetler'in yeni birimlerine gelince... Natasha, elindeki devasa Tesla Sniper Rifle'in elektrik ateşlemeli mermileri ile düşmana haritayı dar ediyor. Kendisi ayrıca, seksapelinin kullanarak Allies askerlerinin akıllarını başlarından alabilme özelliğine sahip. (Şaka!) Sovyetler'in en dikkat çekici yeni birimi olan Tesla Trooper, iki elinde de Tesla silahı taşıyor. Bu da yetmezmiş gibi bir de üzerinde 360 derece atış yapabilen bir Tesla-coil taşıyor. Apocalypse Tank, düşmanları dilimlemek için birebir; manyetik bir alana kapılmalarını sağlayıp onları yiyor. (Evet, bunu yapıyor; önce düşmanı kendine çekiyor, sonra da yutuyor.) V2 roketlerin bir üst modeli olan V4'e baktığımız zamansa iki tip saldırı moduna sahip olduğunu görüyoruz; su altında da gidebilen V4 ile hem geniş bir alana hükmetmek, hem de nokta atışı yapmak mümkün. Yine dikkat çekici birimlerden biri olan Akula, müttefik gemilerinin kabusu olacak; Akula, hem tehlikeli bir denizaltı, hem de su altı komandoları yetiştiren bir üs. Bullfrog ise bir piyade nakil aracı; ama taşıdığı personeli istenilen noktaya ulaştırmak için tam olarak o noktaya gitmesine gerek yok; Bullfrog, nakil edilecek personeli istenilen noktaya fırlatılan bir "top"a sahip.

Gelelim asıl merak edilen konuya: Empire of the Rising Sun birlikleri arasında Tsunami Tank ve Sea Wing'i sayabiliriz. Sea Wing, biçim değiştiren birimlerden biri. Aslında bir bombardıman uçağı olan bu birim, denizin üzerinde ilerlerken bir denizaltıya dönüştürülebiliyor. Tsunami Tank ise hepimizin kabusu olacak; amfibik ünitelerden biri olan Tsunami Tank, adını dev su dalgaları yaratabilme özelliğinden alıyor.

Son olarak kullanılan özel ekonomik sistem ile oyuncuların yüksek teknolojilere çabuk bir şekilde ulaşmaları sağlanacak. Hızlı oynanan strateji oyunlarının yeni ve bazı tecrübeli oyuncular için pek de eğlenceli olmadığını savunan yapımcılar, Red Alert 3'ü yavaşlatmaya çalışmadıklarını ancak oyun sırasında verilecek olan kararların kesin sonuçlar doğuracağını belirtiyorlar.

And the whole world will bow!> Yapımcıların amaçları, oyunculara gerçek bir RTS deneyimi yaşatmak ancak bir Civilization yaratmadıklarını da farkındalar; Red Alert 3 hızlı ve heyecanlı bir RTS oyunu olacak. Yanlış anlaşılmasın; bu, Red Alert 3'ün yüzyesnel bir oyun olacağı anlamına gelmiyor. Aksine oyun, eski RTS oyuncuları için de çeşitli mikro-yönetim unsurları sunacak.

İtiraf etmeliyim ki yazıyı yazarken Red Alert 3'ü oynamak için yanıp tutuştum; makineli tüfeklerin, tankların seslerini, askerlerin bağrışlarını ve özellikle Sovyet Marş'ını çok özlemişim. Toparlamak gerekirse; Red Alert 3 için atılan tüm adımlar doğru gibi görünüyor. Eğlence ve heyecan dolu bir maceraya hazırlıklı olun; geri sayım başladı! 🎮

Eski aşkımız olan Red Alert, her zamankinden daha iddialı bir şekilde geri dönüyor. Yeni sinematikleri, yeni ırkı, yeni üniteleri ve yeni kimliği ile Red Alert 3'ü beklemek çok ama çok zor olacak.





ARCADE SALONU TAKINTILARI

Ömrünüzden kaç jeton yediniz?

1994...

Ortaokul öğrencisi iki velet, bir Pazartesi günü, ceplerinde tazecek

harçlıklarıyla günün planını yapmaktadır:

- Oğlum Alper, delireceğim heyecandan! En sonunda şu oyunu görebileceğiz. Bütün mahalle bu oyunu konuşuyor. Söylediklerine göre kafalar, kollar kopuyormuş ve oyundaki kişiler gerçekmiş. Hiç de Stirit Faytır gibi görünmüyormuş. Çizgi film gibi değilmiş yani.

- Dün gece uyuyamadım yeminle. Bir de oyunu büyük ekran televizyona kurmuşlar; her şey gerçek adam boyunda gözüküyormuş.

- Alper okulu assakımı bugün? Ben daha fazla dayanamayacağım sanırım.

- Oğlum salak mısın? Daha geçen ay okuldan kağıt göndermediler mi? Devamsızlıktan kalırsak sen o zaman görürsün kolu bacağı.

- Yaptın mı lan matematik ödevini? Bar bar konuşuyorsun ama Mustafa Hoca kafanı kıracak söyleyeyim.

- Off, o da doğru... Yürü hadi yürü! Ama bi' yakalanırsak var ya!

- Ehehe! Koş hadi koş...

Saklandıkları apartmanın arka bahçesinin duvarından atlayıp, ara sokaktan caddeye doğru koşmaya başlarlar...

- Alper! Az daha yavaş koş, dalağım şişti!

- Yürü olum! Caddede üzerinde bi' yakalanırsak biteriz!

- Oyunun adı neydi ya?

- Kompat'lı bir şeydi ama...

- Neyse, geldik sayılır zaten!

Arcade salonunun kapısını, neyle karşılaşacaklarını bilmeden açarlar ve olan olur:

- Oha! Ohaaa!

- Abi inanamıyorum yaaa!

Büyük ekranda oynatılan Mortal Kombat, salonun tam ortasına konuşturılmış durumdadır. Salonun içi mahşer gününü andırmaktadır. Bizim iki velet ise hemen beşer jeton kapıp sıraya girerler. O sırada etrafı tok bir ses kaplar: Finish Him! Ardından kalabalık içinden uğultular yükselmeye başlar. Kimse gördüklerine inanmamaktadır.

- Mortal Kombat!

- Evet Alper, Mortal Kombat...

Not: Bu dosya konusu, yıllarını jeton atmaya harcamış olanlara adanmıştır. Gelin hep birlikte mazide kalan arcade salonlarının içinde dolanmaya başlayalım. Bakalım, yıllarca hangi oyunlar bizi kendine esir edip jetonlarımızı yemiştir; neler yaşamışız salonların o kendine has kokusunu içimize çekerken...

Sevgili oyuncular, geçmişe hoş geldiniz!



STREET FIGHTER 2 - 1991 - CAPCOM

Street Fighter 2'yi anlatmaya ya da hatırlatmaya gerek olmadığını düşünüyorum. O yıllarda, kulaktan kulağa yayılan ve çok kısa sürede bir fenomene dönüşen Street Fighter 2'nin takıntı haline gelmesinin en büyük nedeni, oldukça kolay öğrenilen ve oynanabilen bir oyun olmasıydı. Ne var ki kolay öğrenilen bir oyun olmasına rağmen Street Fighter 2'de uzmanlaşmak zordu. Hareketlerin yapılabilmesi için iyi bir zamanlama ve karmaşık tuş kombinasyonları gerekiyordu. Bu hareketlerin tümünü yapabilenlere büyük saygı duyulurdu. Oyunu bitirebilenler ise adeta birer rock yıldızı muamelesi görürlerdi.

Street Fighter 2'de çoğu oyuncunun düştüğü bir yanılgıyı sizinle paylaşmak istiyorum: Hareketleri daha iyi yapabilmek için makineye sert davranmak hiçbir işe yaramıyordu. Üstelik, siz sakin sakin oyunda ilerlemeye çalışırken yanınıza giren ve size meydan okuyan kişi, Hadou Ken hareketini yapabilmek için koca makineyi sarsmaya başladığında ortamın tadı tuzu kaçıyor. Zira oluşan ufak çaptaki depremden dolayı siz de hareketleri sağlıklı yapamamaya başlıyorsunuz. Bu "sarsıntılı" oyuncuların, joystick söken modellerine de yer yer rastlanabiliyordu.

Street Fighter 2'de sıra beklemek o yıllarda kaçınılmazdı. Kısa bir süre içinde herkesin tatmak istediği bir heyecan halinde gelen Street Fighter 2'yi oynamak için bir süre sıra beklemeyi ister istemez göze alıyordunuz. Ancak sıra size geldiğinde işler daha da zorlaşıyordu zira arkanızda onlarca kişi sıra beklerken, oyuna konsantre olmaya çalışmak oldukça stresli bir işti. Hele ki acemi bir oyuncuyduysanız arkadaşan türlü türlü iğneleyici sözler yükselebiliyordu. Elbette ki kalabalığın içinden sıyrılan ve muhtemelen sizden küçük yaşta ki bir çocuğa ait olan "Geçtiim mi abi!" nidalarını da unutmamak gerek. Hala, bu lafı söyleyen o çocuktan sadece bir tane olduğuna ve o karakterin yıllarca tüm ülkeyi dolaştığına inanırım.

MORTAL KOMBAT - 1992 - MIDWAY

Evet, Street Fighter'a hiç benzemiyordu; oldukça karanlık bir oyundu ve -yine- evet, biraz kanlıydı. Mortal Kombat, sürekli gittiğim oyun salonuna geldiği zaman onu görmek için yanıp tutuşmuştum. Salona girdiğim anda ise bir süre donup kaldığımı hatırlıyorum. Dev ekranda gördüklerim, o ana kadar kurduğum hayallerden bile bir adım ilerideydi. Karakterler, sesler, arka planlar ve elbette ki Fatality'ler, Mortal Kombat'ın kısa sürede gerçek bir takıntı olmasını sağlamıştı.

Mortal Kombat'ta usta olabilmek Fatality'leri öğrenmeye bağlıydı. Oyunu ilk oynadığım gün, karşımdaki rakibim Sub Zero ile oynuyordum. Beni yendikten sonra, Sub Zero'nun o ünlü hareketini (yenilen rakibin kafatasını ve omurunu yerinden sökmek) yapınca arkadaşlarımda izleyen gruptan müthiş bir alkış ve tezahürat aldığını hatırlıyorum. Elemanın bu galibiyetten sonra bana attığı bakışı, sanırım ömrüm boyunca unutamayacağım.



CADILLACS AND DINOSAURS - 1992 - CAPCOM

Bazılarınız bu oyunu "Mustafa" olarak hatırlayabilirler. Gerçekten de Mustapha, oyunun en popüler karakteriydi ama ben Mess ile oynardım. Aynı isimdeki çizgi romandan uyarlanan oyun, bizim gittiğimiz salonda iki ayrı makineye birden kuruluydu böylece dört karakterle birden aynı anda oynayabiliyordunuz.

Okuldan sonra, salona gidip oynamak için yanıp tutuştuğumuz oyunlardan biri olan Cadillacs and Dinosaurs, son derece heyecanlı bir oyundu. O yıllardaki birçok "side scrolling" oyununun aksine detaylı bir oynanış sistemi sunan oyun, silah ve - sadece bir bölümde de olsa - araç kullanımı ile çoğumuzun takıntısı haline gelmişti. Ayrıca, karşımıza çıkan düşmanlar da oldukça çeşitliydi; dinozorlar, laboratuvar kaçkını hilkat garibeleri ve baş kötü karakter olan Dr. Fessenden'in adamları, oyun boyunca bize ter döktürüyordu.

Oyundaki araç kullanma şansına eriştiğimiz bölüm, o yıllardaki oyun dünyasının ilklerinden biriydi. Bu bölümü, -araç kullanmadan- yaya olarak da bitirmek mümkündü ancak oyun haritasında bulabileceğiniz telsizlerden birini aldığınız anda takım arkadaşlarınızdan biri o ünlü Cadillac'ı getiriyordu ve bu müthiş araba gözlerinizi kamaştırıyordu. Aracı kimin kullanacağı tartışması da sona erdikten sonra katliam başlıyordu çünkü bölüm boyunca sizi öldürmek için sıralanmış olan düşmanlarınızın üzerinden aracınızla son hızla geçebiliyordunuz. Bölüm sonunda gelen motorlu boss'u, Cadillac ile öldürebilmek ise maharet gerektiriyordu.

Oyunun boss'ları da oldukça çeşitliydi. Özellikle, Morgan isimli boss'u hiç unutmam; Morgan, tam yenildiğini düşündüğünüz anda simbiyot benzeri bir yaratığın kontrolü altına girip size hayatı zindan ediyordu. Elbette ki son boss olan Fessenden'in karşınıza geldiği o korkunç anı saymıyorum bile... Oyunda her boss'un kendine özgü bir saldırı tarzı vardı. Bu bile Cadillacs and Dinosaurs'u kafaya takmamız için yeterli bir sebepken, oyunun progressive metal tarzındaki yakın olduğu için bu isim hiç zorlanmadan efsaneleşti. Ha unutmadan ekleyeyim; oyunun progressive metal tarzındaki muhteşem müzikleri de oyuna farklı bir hava katıyordu. Kısacası, Cadillacs and Dinosaurs o yıllarda rüyalarımızı süsleyen, takıntı haline getirdiğimiz oyunlardan biriydi. Bu oyunu hala, sıklıkla emülatör ile oynamaya devam ediyorum.





FINAL FIGHT - 1990 - CAPCOM

İşte karşınızda Haggar! Kızı kaçırılan çam yarması belediye başkanı Mike Haggar'ın intikamını alabilmek için az jeton harcamadık çünkü Final Fight gerçekten zor bir oyundu. Zaman zaman haksızlık derecesinde kalabalıklaşan düşman gruplarına karşı kendimizi koruyamıyor ve enerjimizin tükenişini sinirlenerek izliyorduk. Ancak güzel grafikleri ve insanı galeyana getiren müzikleri ile Final Fight, bir arcade klasiği olabilecek potansiyele sahipti.

Bir arcade oyununun sahip olması gereken tüm özellikleri oyuncuya sunsa da aslında tam anlamıyla bir jeton tuzakıydı Final Fight. Teoride tüm arcade oyunlar tek jeton ile bitirilebilir. Ancak Final Fight'in oynanış - kontrol sisteminde dengesizlikler mevcuttu ve bu yüzden, oyunu tek jetonla bitirebilmek neredeyse imkansızdı. Daha önce de belirttiğim gibi özellikle, etrafınız kalabalık bir düşman grubu ile çevrili durumdayken kendinizi savunabilmeniz fazlasıyla zorlaşabiliyordu. Bazı düşman tipleri (Andorre, Sodom, Damno gibi...) size saldırdığı zaman, hiçbir şekilde kurtulamayabiliyordunuz. Yine zaman zaman, düşmanlar seri bir şekilde size giriştiklerinde enerjiniz bitene kadar kaçamayabiliyordunuz. Sizi saran düşmanlardan kurtulabilmek için karakterinizin özel hareketini uyguladığınızda ise enerjinizden yiyordunuz. Kısacası, zor bir oyundu Final Fight ama bu durum, oyunun hepimizin kalbinde çok özel bir yer edinmesine engel olmadı. Hepimiz çok sevdiğimiz Haggar'ı, Cody'yi, Guy'ı... (Ve tabii ki Poison ve Roxy'yi... - EA)

SUNSET RIDERS - 1991 - KONAMI

Oyun salonlarında sesi en gür çıkan arcade makinesi Sunset Riders'a ait olmalı. Jetonu attığınız zaman çıkan "Yiihaaaa!" sesi, salon ne denli gürültülü olursa olsun her yerden duyulurdu. Vahşi Batı'da geçen ve çeşitli suçluları yakalamaya çalıştığımız oyun, çizgi roman tadında grafiklere ve inanılmaz eğlenceli bir oynanış sistemine sahipti. Oyunda ata binebiliyor, üzerinize son hızla gelmekte olan boğa sürüsünün üzerinden koşabiliyor, dinamit patlatabiliyor ve silahınızla türlü numaralar yapabiliyordunuz.

Oyunun takıntı haline gelmesinin sebebi ise karakter animasyonlarıydı. Karakterler yaralandıkları zaman oldukça komik tepkiler veriyor ve hepimizin sempatisini kazanıyordu. Oyunu takıntı haline getirmemizin bir diğer sebebi ise -eğer birbirine bağlı iki makine varsa- dört kişi oynama imkanımızın olmasıydı.



CARRIER AIR WING - 1990 - CAPCOM

Carrier Air Wing, bizim takıldığımız salonda, en köşede dururdu. Hani, futbol takımlarında joker oyuncular vardır ya, hangi pozisyona koyarsanız koyun oynayabilirler; işte Carrier Air Wing bana bu tip futbolcuları hatırlatmıştır her zaman. Oyun fazla dikkat çekmezdi ancak oyuna bir defa başladığımız zaman başından kalkamazdınız. Oyunda, farklı tiplerdeki uçakları kullanabilme oldukça çeşitliydi. Bölüm sonu boss'ları oldukça yaratıcıydı. Oynanış sistemi ise oldukça dengeliydi.

Carrier Air Wing'in makinesinin başını yıllar boyunca hiç boş görmedim. Hatta, salonda oyunun özel müptelaları vardı; bu fanatikler farklı upgrade'lerin ne işe yaradığını bulmaya çalışır, boss'lara uygulanabilecek taktikleri aralarında tartışıyorlardı. Kendine özel bir hayran kitlesi yaratmış olan, özel bir oyundu Carrier Air Wing.





SNOW BROS - 1990 - TOAPLAN

Salonun derinlerinden gelen "vidikvidikvidik" sesini takip etmemin sonucunda tanıştığım oyun olan Snow Bros, gerçek bir takıntıydı çünkü oyunun ciddi anlamda bağımlılık yapan bir oynanış sistemi vardı. Oyunda tecrübe kazandığınız zaman, en fazla iki jetonla oyunun sonunu görmeyi başarabiliyordunuz. Çoğu oyuncu tarafından bitirilmek için değil de rekor kırmak için oynanırdı Snow Bros. Oyunun en heyecan verici tarafı "Balkabağı Adam"dı; eğer bir seviyede çok fazla oyalanırsanız kendisi gelip canınıza okuyordu.



ARCADE SALONLARININ OLMAZSA OLMAZLARI

- "Abi geçiim mi?" diyen veletler
- Popüler oyunların önünde uzayan sıralar
- Elektrik kesintileri sonrası salon sahibiyile papaz olma ihtimali
- Oyun bitirenlerin bağırarak diğer oyuncularını yanına davet etmesi
- Okul kırarak stres altında oyun oynamak
- Ailenin salonu basması
- "Son kalan bozukluklardan bi' jetonluk para çıkar mı?" diye düşünmek
- Tüm harçlığı salonda bitirip bütün haftayı çulsuz geçirmek
- Herkes sizi oynarken izlediği bir sırada strese girip oyunu batırmak
- İlk defa oynayacağınız bir oyunda, yanınıza birinin girip sizi darmadağın etmesi
- Jeton alacak para olmadığı günlerde salona gidip oyunları seyretmek
- Salondan çıkıp eve döndükten sonra aileye verilecek hesabı düşünüp strese girmek
- Salona mahallenin belalı tipleri girdiği zaman huzursuz olmak
- Salonlarının o kendine has kokusu
- Cepte tek jetonluk para olduğu zaman "Hangi oyunu oynasam?" diye düşünmek
- Oyunda öldükten sonra "Continue?" ekranı çıkınca oyuna devam etme kararı alıp süre bitmeden koşup jeton almaya çalışmak
- Siz canhıraş bir halde "Continue?" diye soran oyuna jeton yetiştirmeye çalışırken birinin gelip tuşlara basması ve oyunu sıfırlayıp jeton atması
- Ağzı açık bir şekilde "kadin soyma oyunları"ni izlemek
- Salonda zamanın nasıl geçtiğini anlamamak
- Polis baskınları
- Joystick'lerin üstlerindeki tataklar
- Salona gelip bedava jeton dağıtan abiler
- Çalışmayan ve basılı kalan tuşlar
- Elektrik çarpmaları

Bu sayfalara sığmayan, takıntı haline getirdiğimiz diğer oyunları da saygıyla anıyoruz. Aklımızda yer etmiş olan oyunlarla birlikte salonumuzdan sizi uğurlarken, çocukluk günlerimin vazgeçilmez mekanı olan ve bu yazıyı yazarken zihnimin içinde durmadan gezindiğim Antalya Işıklar Caddesi'ndeki -yıllar önce kapısına kilit vurmuş olan- Magicland Oyun Salonu'nu da anmak istiyorum. Hey gidi günler hey...

END

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2



Dünyada iki tür kusursuz insan vardır: Ölü insan ve daha doğmamış insan. Dünyada iki tür kusursuz ajan vardır: Biri geçmişte kalmıştır, diğeri tam karşınızda durmaktadır. Ajanların teröristleri ölü olarak görmek ve doğduklarına pişman etmek istedikleri yadsınamaz bir gerçektir. "Kusursuz" insanların, "kusurlu" adamlara karşı mücadelesinde, "günah kenti"nin kuralları geçerli olup "ölüm" başrolü oynarsa, sizce gelecek nasıl olur?

REHBER

Vegas 2, eğer "easy" zorluk seviyesinde oynarsanız gözünüz kapalı ilerleyebileceğiniz, "normal" zorluk seviyesinde zaman zaman zor anlar yaşatan ve "hard" seviyede ise sınırlerinizi alt üst edebilecek bir oyun. Ne var ki oyunun zorluğu ne zaman, ne yapacağınızı bilememekten, doğru yolu bulamamaktan ortaya çıkmıyor. Bu yüzden, bu ay Vegas 2'nin Rehber bölümünü oyunun tam çözümüne ayırıyoruz; bu bölümde spesifik konuları masaya yatırıp derinlemesine inceliyoruz.

TAKIM KONTROLÜ

Bir Çin atasözü der ki "İnsan, iç benliğine ne kadar güvenirse güvensin, her zaman arkadaşlara ihtiyaç duyacaktır". Bu sözü her zaman aklınızda bulundurun zira gerek gerçek hayatta, gerekse de Vegas'ın renkli dünyasında bu söz çok işinize yarayacak.

Vegas 2'de, -eğer en kolay zorluk derecesinde oynamıyorsanız- tek başınıza bir şeyler başarmanız bir hayli güç. Easy dışındaki zorluk seviyelerinde, tek başınıza ortalığı darman duman edebilmeniz için ya inanılmaz bir yetenek sergilemeniz ya da hangi düşmanın nereden, ne zaman önünüze çıktığını ezberlemiş olmanızdır. Bu istisnai durumlara çıktığına, tekrarlıyorum; easy seviyesi dışındaki seviyelerde oynarken her an, her dakika takım arkadaşlarınızın yardımına ihtiyaç duyacaksınız. İki kişiden oluşan takımınızı etkili bir şekilde yönlendirerek en zor durumlardan bile rahatça kurtulmanız mümkündür.

Takımınızı kullanırken dikkat etmeniz gereken noktalara değinelim; öncelikle, her gördüğünüz kapiya takımınızı önden yollayın mutlaka. Ardından, kapiya yaklaşıp snake cam ile kapının ardında ne var, ne yok kontrol edin. Eğer, bir - iki düşman tespit ederseniz "Gir ve temizle", düşmanların hemen siper alabileceği yerler bolca mevcutsa "Gir ve flashbang at", gireceğiniz mekan genişse ve düşmanlar çok uzakta ise "Gir ve sis bombası at" komutlarını kullanabilirsiniz. Kapının ardında tespit ettiğiniz teröristler birilerini rehlin almışsa snake cam ile içeri bakarken rehinelere öldürmeye, konumca en müsait teröristi işaretleyip ardından takımınızı içeri yollamak, "Mission Failed" mesajı ile karşılaşma olasılığınızı düşüyor.

Kendinizi savaşın ortasına atmamanız gerektiği ve teröristlerin bir yerlerde gizlendiklerinden şüphelendiğiniz durumlarda ise takımınızı ileri yollamak çok işe yarar. Takım arkadaşlarınız, teröristleri -kendi elleriyle yerleştirmişler gibikolayca buluyor ve bu düşmanları öldüremeseler bile yerlerini tespit edebilirler. Tabii ki teröristlerin yerlerini tespit ederken takım arkadaşlarınızın hayatlarını kaybetme riskini de göz önünde bulundurmanız lazım.

ÇATIŞMALAR

Bir başka Çin atasözüne göre, "Önünden gelen bir mızraktan korunmak kolaydır fakat arkandan atılan oktan korunamazsınız". Bu sözü oyunla bağdaştırılırsa şu anlam ortaya çıkıyor: Her zaman çok ama çok dikkatli olmanızdır.

Söylemek istediğim, Vegas 2'de hayatta kalabilmek için dikkatli olmanın yanında birçok detayı aynı anda kontrol etmeniz gerekiyor; elinizdeki silah, siper olarak kullandığınız cisim, takım arkadaşlarınızın pozisyonu ve teröristlerin sayısı gibi detaylar hayati önem taşıyor.

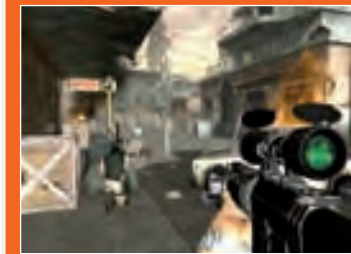
Bölmelerde ilerlerken sakın düşmanların ortasına kendinizi atmayın. Yavaş ilerleyin ve pencere, pencere açıklığı gibi yerlerin önünden geçerken eğilin. Eğer, ileride düşman olduğundan şüpheleniyorsanız önden takım arkadaşlarınızı yollayın. Bir köşeyi dönerken duvara sırtınızı verin ve duvarın yanından bakarak sizi bekleyen tehlikeleri tespit edin. Çatışma kaçınılmaz olduğunda ise mutlaka kendinize bir siper bulun. Metal plakalar ve kartondan hallice olan bölücüler, sizi belirli bir ölçüde koruyabiliyor. Saklandığınız yerden çıkmaz gerektiğinde, -eğer görüş açınız izin veriyorsa- sadece anlık çıkışlar yaparak ateş edin. Eğer düşmanı göremiyorsanız birkaç kurşun yeme pahasına da olsa dışarı çıkıp bekleyin. Düşmanın yerini keşfettikten sonra ise ya işi takım arkadaşlarınıza bırakın ya da sniper tüfeğinizle düşmanı



Saniyorum ki bir problemimiz var. Evet, teröristler. Ve sanıyoruz ki bu teröristleri sen durdurmalısın Bishop. Sana "Bishop" diyoruz ama senin aslında binbir farklı isim taşıdığını biliyoruz ve bunu umursamıyoruz; sen bizim işlerimizi hallet yeter.

Yanına, bu görevinde yardımcı olacak iki tane ajan veriyoruz. Dilersen bir ajani da çevrende dolanan ve ekrana merakla

alternatif



CONFLICT: DENIED OPS

Geçen ay incelediğimiz bu oyun pek başarılı sayılmasa da Vegas 2'ye oynanış olarak bayağı benziyor. Vegas 2'dekinden farklı olarak iki yerine sadece bir ekstra adamınız var ve yine Vegas 2'deki gibi görevden görevi koşuyorsunuz.

bakan arkadaşlarından biri kontrol edebilir. Yani, bu iki ajani ne şekilde kullanacağını sana kalmış. İstersen onları savaşın ortasına at ölsünler; bizim umurumuzda olmaz.

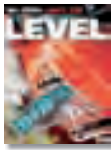
Görevinde sana yardımcı olacak ajanları tahsis etmemizin yanında seni, Amerikan ordusunun sahip olduğu her çeşit silahla donatıyoruz. Bu silahların nasıl kullanılması gerektiğini sana öğretecek değiliz; zaten şimdye kadar, bu konuda yeterince eğitim almış olmalısın.

Senden istediğimiz şey şu: Vegas'ı terörist saldırılardan arındır; böylelikle, insanlar yeniden Vegas'ta paralarını çarçur ederek Amerika'yı besleyebilirler. Eğer anlamadığın bir şey yoksa sevgili Bishop, seni zorlu bir görev bekliyor; şimdi derin bir nefes al ve hazırlan!

"Günah işlemeye geldim..." > Bazen bir oyunun senaryosu beni hiç ama hiç ilgilendirmiyor; Böyle zamanlarda Faruk benden nefret ediyor. (Senaryosuz oyun mu olur ulan?! - FFA) Ancak, bazı oyunlar beni adeta haklı çıkarıyor. Örneğin, işin arkasında Tom Clancy olmasına rağmen, Vegas 2'nin senaryosu ne sürükleyici, ne de etkileyici. Oyunun senaryosunu kısaca size aktarayım: Bishop takma adı verilen bir karakteri kontrol ediyoruz ve birtakım terörist aktivitelerini durdurmaya çalışıyoruz. Konu gerçekten bundan daha ileri gitmiyor. Teröristler ateş ediyor, biz de karşılık veriyoruz. Bu kadar. Durum böyle olunca, ben de kendimi salt adam öldürmeye veriyorum ve etrafımda olan bitene kulaklarımı tıkıyorum.

Ama bu, oyunu kötülememizi gerektiğini göstermiyor çünkü zira Vegas 2'nin asıl hedefi, -aynı Frontlines gibi- oyuncular tek kişilik modda oyuna ısındırmak ve ardından multiplayer moda dahil ederek oyunun tadını daha iyi çıkarabilmelerini sağlamak. Sakın yanlış anlamayın; oyunun tek kişilik modu es geçilmemiş; oyunun tek kişilik modunun haritaları ve oynanış sistemi gayet tatminkar.

Vegas 2'de, kontrol sisteminin tanıtıldığı bir Tutorial bölümüyle oyuna başlayacağınızı düşünürken, kendinizi bir anda teröristlerin ortasında buluyorsunuz. Bu sırada, ekranda size



133

AJANDA
İki ay önce Vegas 2'nin şerefliendirdiği Yakın Plan bölümümüz, iki haber muhabirinin Bishop'un peşine takılıp Vegas'ta haber peşinde koşuşunu konu alıyordu. O yazıda ne anlattysak gerçek oldu.





oyun sistemi ile ilgili tavsiyeler veren çeşitli ibareler beliriyor ama -yine de- bu tavsiyeler bile kendinizi güvende hissetmenizi sağlamıyor. (Hele ki Vegas'ı daha önce oynamadıysanız...) Ardından, yavaş yavaş oyuna ısınıyor ve önünüze geleni, düşünmeden vurduğunuz bir FPS oynamadığınızı, bir sonraki adımınızı hesaplamadığınızı sürece başarılı olamayacağınızı anlıyorsunuz.

Evet, ilk Vegas'ta olduğu gibi Vegas 2'de de "Rambo'culuk" oynamaya çalışın çuvallıyor. Orta ve

yüksek zorluk seviyelerinde, düşmanla birebir çatışmaya girmek, genellikle sizin ölümünüzle sonuçlanıyor. Yani, sürekli siper alıp takım arkadaşlarınızı etkili bir şekilde kullanmanız gerekiyor. Vegas 2'deki her hareketinizi önceden planlamanız ve hiçbir kurşunu boşa atmamanız lazım. Diyelim ki üç tane terörist var karşınızda; birisi elinde sniper tüfeği ile kafanızı dışarı çıkarmanızı bekliyor, bir diğeri elinde kalkanla yavaş yavaş size yaklaşıyor ve üçüncü terörist ise kendine

sağlam bir siper bulmuş, elindeki makineli tüfeğiyle körlemesine atış yapıyor. Şunu kafanıza sokun: Bu bir savaş değil; bu, ince ince "işlenmesi" gereken bir operasyon. Öncelikle, bu üç teröristin tüm odağını takım arkadaşlarınızı ileri göndererek dağıtmalısınız. Takımınız, teröristlerin odağını dağıttıca, ilk önce sniper tüfeğiniz (Eğer sniper tüfeğiniz yoksa hemen bir tane bulmaya bakın.) ile ilerideki sniper'ı indirmeli ve ardından tekrar siper alıp kalkana sahip olan diğer teröristten nasıl kurtulacağınızı düşünmelisiniz. Takımınızdaki iki ajan, kalkanlı teröristin işini bitiremediyse yapmanız gereken tek şeyin onu bombayla patlatmak olduğunu bilmenizi isterim. Bir "frag grenade'lik canı" olan terörist yere indikten sonra, sona kalan teröristin işini dilerseniz takımınıza bırakın, dilerseniz de makineli tüfeğinizle, ona fazla yaklaşmadan kendiniz halledin. Bir problemi daha çözdüğümüz bu gecenin sonunda, beni dinleyen herkese teşekkürü borç bilirim.

PERFORMANS REHBERİ

1280x960



Rainbow Six: Vegas 2, muhteşem grafiklere sahip değil ve bundan iki yıl öncesinin grafik teknolojisini kullanıyor ama inanın ki bu oyunu hakkıyla (Hakkı kim?) (En Kötü Espri-miz Böyle Olsun - No: 1) çalıştırmak, zaman zaman çok zor olabiliyor. Öncelikle, en az 128 MB belleğe sahip olan Direct X 9.0c destekli bir ekran kartına

ihtiyacınız var. Elbette ki Shader Model 3.0 destekli bir Direct X 10 ekran kartınız varsa ve bu kartın bellek miktarı 256 MB ya da daha fazlaysa, Vegas 2 sisteminizde sorunsuz bir şekilde çalışacaktır. Oyunun performansını gözle görülür bir şekilde artıran bir diğer unsur ise işlemcinizin çift çekirdekli olması.

Herkes gider Mersin'e...> Bu oyunda, teröristlere karşı durabilmenin yolu elinizdeki etkili silahlardan geçmiyor. Aksine, silahlar oyun sisteminin sadece küçük bir parçasını oluşturuyor. Eğer başarılı olmak istiyorsanız takımınızı çok iyi yönlendirmelisiniz.

Takımınızı kontrol etmek çok basit. "İleri git" diyorsunuz, iki



ajanınız toparlanıp o noktaya gidiyor, "Geri gel" diyorsunuz, gelmiyorlar. Evet, belki kontroller basit ama yapay zeka ara sıra başınıza bela oluyor. Bu yüzden takım elemanlarınızın saçmalayıp saçmalamadıklarını sürekli kontrol etmeniz gerekiyor. Genellikle, "Beni takip et" komutuna uyum sağlayarak yanınızda dolaşan ekibinizi ileride ne olup bittiğini görmek istediğiniz zaman, hedef gösterdiğiniz noktaya "Şuraya gidin" komutuyla ilerletebilirsiniz. Eğer ilerledikleri yolda düşmanla karşılaşırlarsa takım elemanlarınız çatışmaya giriyorlar ancak çatışmaya girdikten hemen sonra ne yapacaklarını şaşırıyorlar. Siz, onların sizinle birlikte ilerlediğini düşünüyorsunuz ama bir bakıyorsunuz ki sağınız, solunuz, arkanız sobe... Daha da kötüsü, adamlarınızı kurtarmak için geri çağırduğunuz sırada karşınıza bir terörist grubu çıkarsa yandınız; yalnız kaldığınız için "Mission Failed" mesajıyla karşılaşmanız an meselesi.

Bu noktada da oyunun zorluk seviyesinden bahsetmek istiyorum. Arkadaşlar, sizi uyarıyorum; eğer daha önce FPS türüne bulaşmadıysanız bu türe Vegas 2 ile başlamayın. Bu oyun zor ve bazen gerçekten sinir bozucu olabiliyor. Bir örnek vereyim: Nereden çıktığını anlamadığınız bir sniper, son checkpoint'ten dakikalar sonra sizi tek vuruşta indirince, o kadar yolu tekrar tepeceğinizi düşünüp hiddetlenebilirsiniz. Bu sırada takım arkadaşlarınızın bir köşede tavra çevirdiklerini görünce iyice zıvanadan çıkıyorsunuz.

As'larınızı verin bana! Vegas 2'yi biraz kötüledikten sonra oyunun güzelliklerine geçebiliriz; oyunda karşılaştığımız yeniliklerden biri A.C.E.S. adındaki bir puan sistemi. Bu sistem sayesinde yeni silahlara veya rütbe atlamak için gereken tecrübe puanlarına ulaşıyoruz. Öyle ki oyunda her öldürdüğünüz düşman, hem rütbe puanınıza, hem de öldürme yöntemimize göre A.C.E.S. bölümüne puan ekliyor. Böylece A.C.E.S.

ESKİ BİR VEGAS MACERASI



sınıflarında seviye atlayarak daha iyi silahlara ve ekipmanlara sahip olabilirsiniz.

Oyunda yer alan silahları her bölümden önce veya bölüm aralarında ortaya çıkan ekipman kutularından temin edebilirsiniz. Sahip

➔ indirin.

Düşmanların yapay zekası vasat olduğu için yerlerini keşfettiğiniz an tüm sorunlar ortadan kalkıyor zira kendilerini korumak adına farklı bölgelere saklanmaya çalışmıyorlar. Ancak, düşmanlarla birebir karşılaşılarda (Özellikle, karşınızda pompalı tüfeğe sahip olan düşmanlar varsa) sonunuz pek hayırlı olmuyor. Bu yüzden, diğer FPS'lerde yaptığınız aksine, ortalığa fazla çıkmayın ve düşmanlarınızı tercihen uzaktan öldürmeye bakın.

SİLAHLAR

"Akla sırt çevirmektense ölmek daha iyidir"; bu Çin atasözü ise oyunda şu noktaya tekabül ediyor: Elinize bir glock (tabanca) alıp koşmayın ve MAC11 (makineli tüfek) ile 150 metre ötedeki düşmanı vurmaya çalışmayın. Yani, silah seçimi yaparken akıllıca davranmanız gerekiyor.

Vegas 2, size iki farklı tüfek taşıma şansı sunduğu için tüfek seçimi konusunda epey rahat edeceksiniz. İsterseniz iki tane assault rifle alıp "Rambo'culuk" oynayabilir veya iki tane light machine gun seçerek uzaktaki düşmanları öldüremediğiniz için dövünüp durabilirsiniz. Açıkçası, aynı sınıfa dahil olan silahların içinde hangisini seçtiğiniz önemli değil; önemli olan hangi silah sınıfını seçtiğiniz. Bu yüzden, size silah sınıfları ile ilgili birkaç tavsiyem olacak.

Taşıyabildiğiniz iki tüfekten birinin assault rifle olmasını öneririm. Bu tüfeğe, şarjör veya başka bir eklenti yerine mutlaka dürbün takın. İkinci tüfeğinizi belirleyeceğinize oyun taktiğine göre seçmelisiniz. Diyorsanız ki "Ben düşmanlarımın aralarına dalıp onları kurşun manyağı yapacağım!" o zaman ya sub machine gun ya da light machine gun'u tercih edin. Takımı önden yollayıp düşman ateşi onların üstünde yoğunlaşmışken işleri sağlama alarak ateşe karşılık vermek isterseniz de seçiminizi bir sniper tüfeğinden yana yapabilirsiniz.

Tabanca olarak yanınızda hangi modeli taşıdığının pek önemi yok zira oyun sırasında tabancaları kullanma oranınız oldukça düşük. Ancak, bir desert eagle, camlardan ya da kapılardan içeri dalarken epey iş görüyor; bunu da belirtiyim.

Bomba seçenekleri arasında C4, breach charge, flashbang, frag ve incinatory grenade olarak dört farklı patlayıcı çeşidi bulunuyor. C4'ün kullanımını çok zor (Bir yere yerleştir de, düşman yanaşsın da, onu bekle de... Ohooo...); onun yerine -eğer kapıları patlatma gibi bir eğiliminiz varsa- breach charge alarak kapıları havaya uçurabilirsiniz ama ben bu yöntemi pek tavsiye etmiyorum. Naçizane önerim şu: Bir oda dolusu teröristi kör etmek için flashbang ve özellikle, kalkanlı birimleri ortadan kaldırmak için frag grenade'i kullanın.

A.C.E.S.

Eğer A.C.E.S. gelişim sisteminden en iyi şekilde yararlanmak istiyorsanız "Bir oyun oynayacaksa oyunun kurallarını, hisseleri ve bitiş zamanını önceden belirle" diyen Çin atasözüne kulak verin. Hangi yola sapacağınızı ve hangi alanda gelişim ettiğinizi belirleyerek amaçlarınız doğrultusunda neler yapmanız gerektiğini iyi bilmelisiniz.

Marksman, CQB ve Assault olarak üçe bölünen A.C.E.S. sisteminde, hareketlerinize göre oyunda kullanabileceğiniz yeni silahlar açılıyor ve tecrübe puanları kazanıyorsunuz. Marksman bölümünde gelişmek için düşmanlarınızı uzaktan ve kafalarından vurmali, halatla aşağı inen ve koşan düşmanları öldürmeli, düşmanların kafasından vurmali veya siz ipten aşağı sallanırken düşmanlarınızı indirmelisiniz. (Bu hareketlerin hepsi Marksman bölümünde farklı şekillerde puanlandırılıyor.) CQB'de ilerlemek için körlemesine atış yapmak, flashbang yemiş bir düşmanı kurşunlamak, düşmanları yakın mesafeden veya arkadan vurmak puan kazandıran hareketler. Assault'ta ise gelişim sağlamak çok zor. Düşmanları C4 veya diğer bomba çeşitleriyle öldürmek zaten zorken, buna ek olarak turret kullanan veya siper almış düşmanları da öldürmeniz gerekiyor. Oyunun, sadece üç - beş bölümünde karşınıza çıkan kalkanlı düşmanları öldürmenin gerekmesi de cabası. Eğer Assault'ta ilerlemeyi başarırsanız 1400 puana ulaştığınızda, siz de bir kalkan sahibi olabilirsiniz. ☺

FORUMLARDAN ALINTILAR

Rainbow Six: Vegas 2 hakkında diğer oyuncular ne demiş; kimler oyunu beğenmiş, kimler yerden yere vurmuş... (Alıntılar IGN'den ve Gamespot'tan yapılmıştır.)

- Bu oyunu Call of Duty 4 ile karşılaştırınca, CoD4'ün daha iyi bir tek kişilik modu olduğunu görüyorum fakat Vegas 2'nin karakter geliştirme bölümü, silah eklentileri ve takım tabanlı online modu çok etkili. (fody58 - Gamespot)
- Vegas'ı daha önce oynamamışsanız Vegas 2'yi es geçin ve birinci oyunu alın. (Hem de daha ucuza...) Bu oyun kesinlikle hiçbir yenilik içermiyor ve multiplayer modlardaki hatalar giderilmemiş. (Pug760 - IGN)
- Bu oyun, ilk oyundan çok daha zor ve düşmanları öldürmek için gerçekten çok dikkatli olmak gerekiyor. (Zombiejaeger - Gamespot)
- Sanırım Vegas 2'yi beğendim. Tamam, belki CoD4'ten sonra alışması biraz zor ama multiplayer modların hakkı yenmez. (Bodac - IGN)
- Bence Vegas 2 de, CoD4 de gayet iyi oyunlar. CoD4'ün bağımlılık yapıcı bir yönü var ve yeni FPS oyuncuları için gayet eğlenceli. Vegas 2 ise taktiksel oynanışıyla farklı bir yöne sapıyor ama oyunun zorluk derecesi biraz fazla yüksek. (Megatron1111 - Gamespot)

BENİM CİCİ SİLAHLARIM...

Vegas 2'nin en "tatlı" üçlüsünü görmek ister misiniz? Onlar bu oyunun yıldızları ve hepsi birer yavru kedi kadar sevimli. Canım, canım gel pisi pisi...



M468 Assault Rifle

"Bir Assault Rifle'im olacaksa, o da M468 olsun!" demiş atalarımız. (Bu sefer Çin atasözü değil neyse ki.) Sniper tüfeği taşıma derdine son veren bu silah, 600 metreye kadar menzile sağlıyor ve bu uzun menzili yüksek hasar oranıyla da pekiştiriyor. Çok sevdim bu silahı; herkese öneririm.



Type05 Sub Machine Gun

"Yakın mesafede hangi silahı kullanacağımı bilmiyorum; çok mutsuzum" sözleri ağzınızdan dökülüyorsa hemen bir adet Type05 SMG edin ve mutlu günlere adım atın. Bu silahın hem isabet oranı yüksek, hem de yakın mesafede son derece etkili. Her eve lazım.



SR25SD Sniper Rifle

Bu silahı, tek kişilik moda kullanmaya pek fırsatınız olmayacak ama fırsatını bulduğunuzda mutlaka bir tane edinin. Entegre susturucusu ve hızlı kurşun yenileme oranı sayesinde sniper tüfekleri arasında bir inci adeta.



olma şansına eriştiğiniz silahlar A.C.E.S. puanlarınızla doğru orantılı olarak değişiyor fakat şöyle güzel bir durum var ki A.C.E.S. puanınızı yetmediği ve açmak için bir ton puana ihtiyacınız olan bir silah, bir teröristten düşebiliyor ve bu silahı oyunun sonuna kadar kullanabiliyorsunuz. Kısacası, A.C.E.S. sayesinde oyunun sürükleyiciliği ve bağımlılık yapma oranı bir hayli artmış.

Gelelim bir başka yeniliğe... Hatırlarsanız ilk Vegas'ta kontrol ettiğimiz karakterin koşma özelliği bulunmuyordu. Bu da, taktik kullanımının ön planda olduğu bir oyun için önemli bir eksiklikti. Oyunculardan gelen tepkileri göz önüne alan yapımcılar, oyuna koşma özelliğini ekleyerek yerinde bir karar almışlar. Böylelikle artık, yoğun bir düşman saldırısı sırasında

"mır mır" yürüyen karakterimize küfür yağdırmak durumunda kalmayacağız.

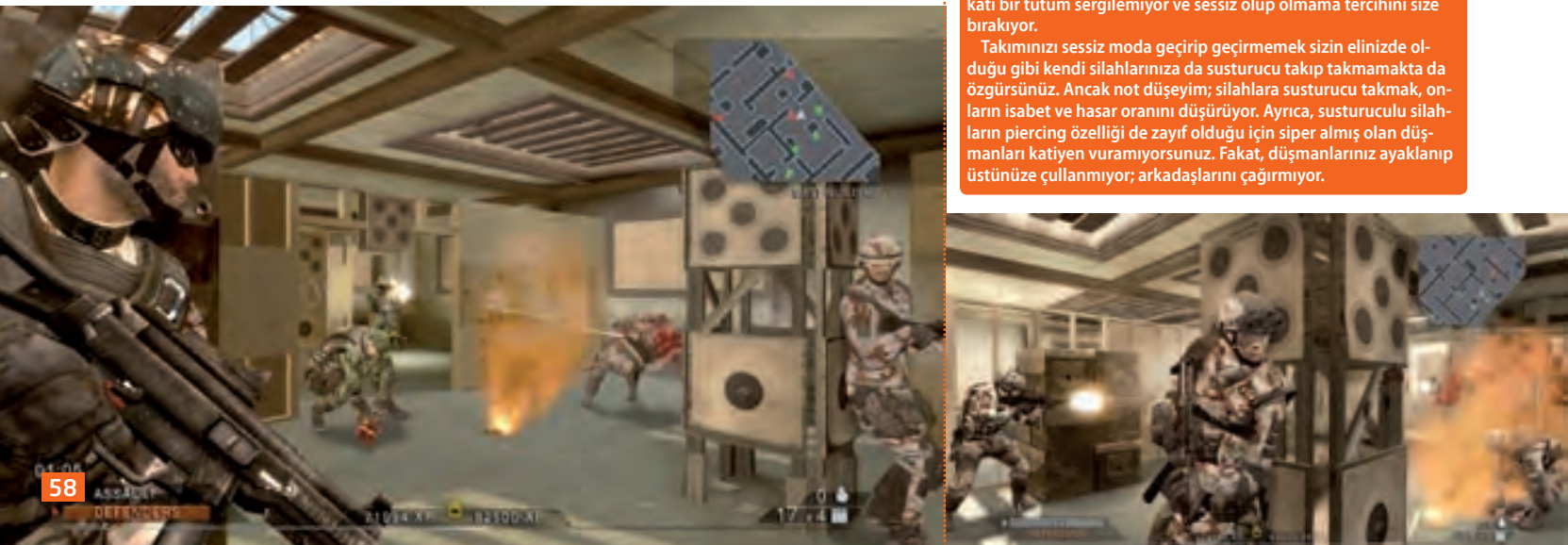
Renkler üzerine...> Biraz da grafiklerden bahsetmek gerektiğini düşünmekteyim. 2006 yılında bizi selamlayan ilk Vegas ile Vegas 2 arasında görsel açıdan çok az fark var. Karakter modellemelerinin daha da detaylandırılmasının dışında değişen pek bir şey yok. Hatta, mekan tasarımları bana biraz özensiz geldi ama bu çok da önemli değil.

Özetlemek gerekirse, takım tabanlı ve eğlenceli oynanış sistemi

SESSİZ OL; KOMŞULAR DUYACAK!

Bazı oyunlarda "Eğer bir kişi bile seni fark ederse görev iptal olur!" gibi sinir bozucu görev kuralları vardır. Böyle görevlerde, sessiz olmak için acele terli döker, düşmanlardan sadece bir tanesi bile bizi fark etse elimiz ayağımıza dolaşır. Neyse ki Vegas 2 böylesine katı bir tutum sergilemiyor ve sessiz olup olmama tercihinizi size bırakıyor.

Takımınızı sessiz moda geçirip geçirmemek sizin elinizde olduğu gibi kendi silahlarınıza da susturucu takip takmamakta da özgürsünüz. Ancak not düşeyim; silahlara susturucu takmak, onların isabet ve hasar oranını düşürüyor. Ayrıca, susturuculu silahların piercing özelliği de zayıf olduğu için siper almış olan düşmanları katiyen vuramıyorsunuz. Fakat, düşmanlarınız ayaklanıp üstünüze çullanmıyor; arkadaşlarını çağırmıyor.





20

seviye

Her A.C.E.S. klasmanı 20 seviyeden oluşuyor ve Marksman dışında, diğer bölümlerde 20. seviyeye ulaşmak bir hayli zor.

20

dakika

Vegas 2'nin oyun yapısına alışmak için 20 dakikalık bir süre yeterli oluyor.

20

kurşun

Diğer FPS'lerin aksine, bu oyunda 20 tane kurşun yedikten sonra ayakta kalma gibi bir şansınız yok; en fazla iki kurşunda yere iniyorsunuz.

20

ay

Vegas 2, ilk oyundan neredeyse 20 ay sonra piyasaya çıktı. Bu, Ubisoft'un Vegas serisine ne kadar önem gösterdiğinin bir kanıtı.

olduğu gibi duran Vegas 2; balistik sistemi, silah kullanımı, başarılı multiplayer modu ve dengeli oynanışı ile piyasada bulabileceğiniz diğer taktik FPS'lerin bir adım önünde olan bir oyun. Oyunun zorluk seviyesinin yeterli kadar iyi ayarlanmamasını ve yapay zekanın ortalamasının altında kalmasını bir kenara koyarsak, Vegas 2'nin şu an piyasadaki en iyi taktik FPS'lerden biri olduğunu söyleyebiliriz. 🎮

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

ARTI Oyuna yeni eklenen koşma özelliği ve A.C.E.S. sürükleyici oyun yapısı, başarılı multiplayer modu

EKSI Yetersiz yapay zeka, vasat mekan tasarımları, bazı bug'lar

YAPIM **Ubisoft Montreal**

DAĞITIM **Ubisoft**

TÜR **FPS**

DIĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**

WEB **www.rainbowsixgame.com**

TÜRKİYE DAĞITICISI -

Rainbow Six serisi için bir devrim niteliğinde olmasa da başarılı özellikleri ve ufak tefek yenilikleri ile Rainbow Six Vegas 2, oynanmayı kesinlikle hak eden, eğlenceli ve sürükleyici bir yapım.

8.6

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

ÖNERİLEN Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Patlat Röportajı!

BADEM yaz, Avea hattından 4300'e ücretsiz SMS gönder, çekilişe katıl. Blue Jean dergisinde Badem'le röportajını patlat. Sen de ünlü ol!

Son gün
14 Nisan!

Ayin
ünlüsü
Badem

Gelecek ayın
ünlüsünü öğrenmek
ya da webden
katılmak için
patlican.com.tr'yi
tıklican.



patlican
Avea'dan
bir gençlik
patlaması



LOST: VIA DOMUS

Ayarı bozana kadar, bir ileri, bir geri

108!
-?!?

-Sana diyorum! Kimlerdensin sen? Öteki-
lerden mi, berikilerden mi?
-Has...
-Locke'çı mısın koçum sen?!
-B... Ben mi?
-Haklısın aslında; bir başkası da olabilirsin

sen. Belki de gelecekte ulaşıyorsun bana. Bu da senin kim olduğunu etkiler.

-Abi... Abi anlamıyorum ben!
-Ben de... İnan bana, ben de...
-Abi ses çıkarmazsan vallahi çıkıp giderim geldiğim gibi!
Aman hocam, polis falan çağırmasın!
-Sana vereceğim koordinatlarda çıkış yap o balkondan!
-Ney? Ne koordinatı ya?
-BENİ DİNLE! BU İŞİN ŞAKASI YOK, BİRÇOK YAN ETKİYE MARUZ KALABİLİRSİN!

"Aman" diyim! Ben kaçıyorum ağabey, bırak beni! Laptop'u da yerine koyuyorum vallahi, bak güzel abim!

-Dur!
-Bin defa özür abi! Kusura kalma; giriyoz evlere böyle ama açlık hali, ne yaparsın! Kaçtım ben!
-"Dur" dedim! Ya benim "sabitim"sen sen? Gitmene izin veremem!



124

A J A N D A

Neredeyse bir yıl önce, Lost'un oyunu ilk duyurulduğunda, oyunun kötü olacağı yönündeki endişelerimizi belirtmiştik. Endişelerimiz boşa değilmiş.



-Abi korktum ben, gidiyom!
-AHAHAHAHAHA! Gerçekten bu adadan kaçabileceğini mi sanıyorsun, ha dostum? GERÇEKTEN? GÖZLERİME BAK, UYKUN GELİYOR!
-Ne adası, ne odası ya?! Evine girdim sadece... Nereye düştüm ben böyle?! Allah'ım; aklıma mukayyet ol!
-Geçmişte tanışmış olduğumuzu düşünüyorum. Gel buraya; içeri gir, balkonda durma.
-Yok yok, hadi bana eyvallah abi, sen kafayı yemişin!
-İyi hadi git! Verdiğim koordinatları unutma! Haa, bana bak... Bir de...



-???
-108!
-Fesupannallah...

Lost nedir?> Kandırdım; Lost: Via Domus'un tanıtımına "Lost nedir?" sorusuna cevap vererek girmeyi düşünmüyorum, peşinen söyleyeyim. Dünya çapında başarı elde etmiş olan ve gezegende hemen herkesin tanıdığı (bir nevi Roberto Carlos yani) bir televizyon dizisinden bahsetmenin avantajları bunlar. Ne de olsa "Lost" kelimesi, bilinçaltını tetikleyen bir mekanizma gibi. Kelimeyi duyan

LOST HAKKINDA (SPOILER'SİZ)



Hmmm... Lost.

alternatif



LOST

Elbette ki Lost'a alternatif olabilecek bazı aksiyon / adventure oyunları var ancak kanımca, Lost'un gerçek alternatifi ancak dizisi olabilir.

insanların çoğu; "Durmaksızın teori üretme" ve "Lostseverleri birer kardeş bilme", nadiren de olsa "Lindelof ve Abrams'ın yeni sezonlarda saçmaladıklarını iddia ederek ilgi çekmeye çalışma" gibi hal ve hareketlerde bulunmakta. Sokakta kendi kendinize bu kelimeyi mırıldanarak yürürseniz, size sempatiyle, gülümseyerek bakan insanlar görürsünüz. Dizinin pilot bölümünü yayınlandığı an izlemiş ve sonra da tek bir bölümünü bile kaçırmamış biri olarak rahatlıkla söyleyebilirim ki; Lost, gelmiş geçmiş en büyük televizyon dizisidir.

Lakin "Via Domus" ne demek, onu paylaşmak istiyorum sizlerle. Latince "Eve Giden Yol" anlamına geliyor. Gördünüz mü; ben her bildiğini kendine saklayan ve hiçbir şey olmamış gibi hayatına devam eden kazazedelerden değilim.

Fakat "Lost" diyorduk... Elde böylesine iddialı ve başarılı bir malzeme olunca, yapımcılar için onun etinden - sütünden faydalanmak farz oluyor. Bilirsiniz; halihazırda kazandıkları para, şan, şöhret ve mevki yetmiyormuş gibi, Amerikalı yaratıcı zihinler, ürünlerinin suyunu çıkarmak zorundadır.

Oyun sektörü de bu akımdan her zaman nasibini almıştır. Sinema olsun, televizyon olsun; büyük başarılar kendilerine video



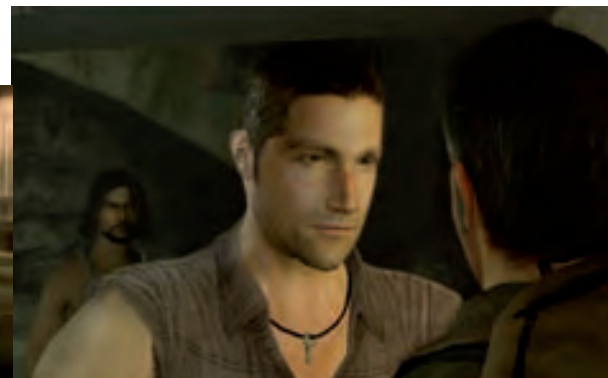
oyun piyasasında hep yer bulmuştur. İşte Lost: Via Domus da bu bildik formülle üretilen bir başka oyun.

Sadede geliyorum, "flash forward" yaparak>

Peki böylesine klişeleşmiş bir konuda bana ne söylemek düşüyor? İşte oyunun -"güzelliği" diyemsek de- hoşluğu burada saklı; film ve dizi uyarlaması olan oyunlar, genellikle "aksiyon" türüne dahil olur. Nasıl olsa senaryo, mekanlar ve karakterler yapımcıların ellerinde hazır. Amaçlanan tek şey ekstra gri hücre harcamaksızın bir sabun köpüğü üretmektir. Nasıl olsa çekirdek meraklılar, uyarlanan ürünü tüketenlerdir. Peki Lost, bu uyarlama ürünlerden nerede ayrılıyor? Lost'un dahi senaristleri, neredeyse dört senedir milyonlarca beyni, yarım yamalak enformasyon ve şartımcılar ile kandırıyor. Bu katrilyonlarca nöron, bu kümülatif yaratım ve çözüm havuzu, dile kolay, tam 40 aydır fuzuli debelenmeler içinde kıvrınmakta.

Hal böyleyken, Lost'un oyunu elbette ki bir shoot'em up olamazdı, olmamalıydı. Ubisoft da teşhisi doğru koyuyor ve takdir şayan bir harekette bulunarak elini taşın altına sokuyor. Lost'un ruhunu tam da saklandığı yerde, yani "flash"lerinde yakalıyor.

Oyunda, Oceanic 815 yolcusu olan bir fotoğrafçıyı canlandırıyoruz. Kahramanımız, esrarengiz kaza sonrası, sahilde hafızasını kaybetmiş olarak uyanıyor. Oyun, kahramanımızı konu alan, gizli bir "Lost sezonu" vazifesi görüyor; tam yedi bölüm içeriyor ve bu bölümlerin her biri o davudi sesin "Previously on Lost" demesiyle başlıyor. Bu bölümde yapmamız gereken, araştırmalar yaparak ve diğer tanıdık kazazede karakterler ile iletişim kurarak geçmişimizi adım adım oluşturmak. Bu



4 8 15 16 23 42

Valenzetti

Denklemin temel değerleri

Hurley'in lotoda tutturduğu şanslı / şanssız rakamları, "dünyayı kurtarma" makinesine 108 dakikada bir girilmesi gereken şifreler, Kuğu'nun kapak numaraları, kız futbol takımının sırt numaraları, Desmond'ın koluna enjekte ettiği ilacın no'su, Hurley'in bozulan arabasında karşılaştığımız sayılar, Lindelof'un 2005'deki Comic Con'da ağzından kaçırıp pişman olduğu ifadeye göre ne anlama geldiğini asla öğrenemeyebileceğimiz sayılar ve kimbilir, daha neler neler...

23.000.000

kişi
ikinci sezonun ilk gösterimini sadece Amerika'da izleyen kişi sayısı.

117

bölüm
Orijinal planlamadaki son bölüm sayısı



➔ esnada başımıza gelen olayların çoğu ikinci sezona denk geliyor; böylelikle "spoiler" olasılığı azalmış oluyor.

Shannon'un bikinisi, Kate'in gözleri, Claire'in dudakları...> Grafikler oldukça cilalı. Işıkları ve orman atmosferi başarılı. Karakterler gerçeklerine çok yakın bir şekilde modellenmiş. Mekan grafikleri ise hoş görünüyor. Kaza alanı çok yaratıcı bir şekilde tasarlanmamış olsa da dizide gördüğümüz yerlerin bir kısmına misafir olmak bile yeterli olabilir.

Aksiyon bölümleri çok nitelikli değil. Sadece Siyah Duman'ın bizi avlamak için geleceğini söylemekle yetineceğim. Gülümsediğinizi görebiliyorum. Oyunun bu bölümleri hakkında söylebilecek fazla şey yok. Asıl mevzu, evvelce söylediğim gibi, tüm oyunun bir Lost bölümü şeklinde yaratılmış olması.

Seslendirmeler ise hayal kırıklığı; Desmond, Ben, Sun, Claire, Mikhail ve Mr. Friendly dışındakiler için orijinal değil; benzer sesler kullanılmış. Benzer olduğuna kim karar vermiş bilmiyorum ama sesler gerçekten de sırtıyor ve orjinallerine; Juliet, "sanat güneşi"imiz Zeki Müren'e ne kadar benziyorsa, o kadar benziyor.

Dön baba dönelim!> "Geri dönüş"lerde kısa bir süre için yırtık bir fotoğraf görüyoruz. Geri dönüşü yaşamamız ve hatıralarımızın kayıp parçasını bulmamız için fotoğraftaki sahneyi yakalayıp fotoğraflamamız gerekiyor. Sahnenin benzerini yakalamamız içinse zum yaparak netliği ayarlamamız gerekiyor. Biz sahneyi yakalayana kadar o an, arka arkaya, devamlı olarak dönüyor. Bu da sahneyi bir saniye farkla kaçırdıktan sonra aynı bölümü tekrar tekrar oynamamızı engelliyor. İşte fotoğrafçılığın ABC'si.

Söylemek lazım ki piyasada Xbox 360 ve PS3 gibi üstün konsollar varken artık muhterem PC'lerimizde aksiyon oyunları oynamaya çalışmak ne akıllıca, ne de etkili bir iş. Grafik becerileri ve oynanabilirliği çok çok üstün olan konsollarda, evvelce oynamadığımız CRPG'lerin bile PC'den daha üstün bir biçimde belirdiğini görmek şaşırtmıyor beni. Mesela, Xbox 360'ın gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından olan Mass Effect'in -geçen sayılarda, Hayalet'te belirttiğim gibi- genişlemeye açık bir platform olduğu, Bring Down the Sky eklentisi ile doğrulanmış oldu. Oralarda keşfedilmeyi bekleyen birçok hikaye var ve bizler, zannımca artık sadece strateji ve adventure oyunları için emektar PC'lerimizden başına oturabileceğiz. Lost'u da Xbox 360 için tanıtıyor olmayı tercih ederdim; benim

adıma çok daha eğlenceli bir tecrübe olurdu, bu kesin.

Nihayetinde, söylemem anlamsız belki ama, Lost hayranları bu yazıyı okuduklarında eminim ki oyunu çoktaaan bitirmiş olacaklar. Lost'a bulaşmamış olan kişiler oyuna dokunmayacaklar bile. Hoş, oyunun, onları ikna ederek bu "yeni çağ dini"ne müdahil edecek bir hali de yok. Eh, Lost'un ne olduğunu bilmeyen de kalmadı. Bu yüzden oyun, kimler için tasarlandığını ve kimlere tavsiye edildiğini yalnızca ismiyle bile anlatabiliyor. Sanıyorum ki bu da dünya üzerinde pek az ürüne kismet olur. ☺

LOST: VIA DOMUS

ARTI Grafikler, flashback özelliği, üstünde "Lost" yazması

EKSİ Seslendirmeler, "kısıklık"ta çığır açan oyun süresi, devrimsel nitelikte olmaması

YAPIM **Ubisoft Montreal**
DAĞITIM **Ubisoft**
TÜR **Aksiyon / Adventure**
DİĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**
WEB **www.lostgame.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Üstün bir malzeme, iyi bir fikir... Oyunun %50'sini daha işe kalkışırken kotarmış olan bir firmanın, geriye kalan kısımda vasat bir işle yetinmiş olması üzüntü verici.

6.5

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3.5 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

1 HEADBANG
DERGİSİ

2 NIRVANA
KITABI

3 4 DEV POSTER
2 ADREY KURT COBAIN
AMY WINEHOUSE MOR VE ÖTESİ

4 DÜŞÜK VOLTAJ
SINGLE CD



blu... iEar



"GEREKLEŞMEYELER HAYAL YOK"
AYBEN

4 DEV POSTER
1 DIRT HEADS-AMY WINEHOUSE-MOR

MEKAN 2000 DAVET 4-100000 TL
TÜRK KADIN
RAPCI DOSYASI

AYBEN, KOLERA, BİRCE,
SİS, ESİN İRİS, NEBULA,
MEDUSA, EMA

HAYKO CEPKİN

"ONYARCIYI
ANCAK ZEKAYLA
YIKABİLİRSİNİZ!"

MOR VE ÖTESİ
EUROVISION SINAVINDA
ÖNCE TERLETTİ

ÇİLEKES
YENİ ALBÜME DAIR

NICK CAVE

"BU SORUNUN
CEVABI KİMSEYİ
İLGİLENDİRMEZ"

EN İYİ

10 EMO GRUBU

MY CHEMICAL ROMANCE MI, FALL OUT BOY MU?
30 SECONDS TO MARS EMO MU, DEĞİL Mİ?
10 EMO MARŞI, YENİ NESİL & KLASİK EMO ALBÜMÜ

TASARLA, OYLA, KAZAN

tiffany CATLAK
T-SHIRT YARISMASI

DAHA ŞANŞLI VAR

SIMPLE PLAN
MARIAH CAREY

ASHLEE SIMPSON
YÜKSEK SADAKAT

PANIC AT THE DISCO
NATASHA BEDINGFIELD

KATİCİ FİYATI: 5 YTL



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Churchill, o kazadan sağ çıkamayıydı...

İkinci Dünya Savaşı temalı oyunların cazibelerini yitirdiği konusunda hemen hepimiz hemfikir olmalıyız. Yapımcılar da bunun farkına varmış olacaklar ki alternatif tarih kurgularını konu alan oyunlar hazırlamaya başladılar. Aynı Spark Unlimited gibi...

Bildiğiniz gibi, efsanevi İngiliz diplomat Churchill'e, 1931 yılında bir taksi çarpmış ancak Churchill sağ kalmıştı. (Yalnızca, yaşamının geri kalanı boyunca, yürümek için bir bastona ihtiyaç duydu.) Fall of Liberty'nin yapımcıları ise Churchill'i bu kazada öldürüyor ve bu pek de iç açıcı sonuçlar doğurmuyor; Naziler önce tüm Avrupa'yı ele geçiriyor ve sonra, tarafsız olan Amerika'yı da 1953 yılında işgal ederek burada bir "kukla hükümet" kuruyorlar. Şimdi arkanıza yaslanıp tüm bu olup bitenleri hayalinizde can-

landırın. İlginç bir öykü, değil mi? Oyun başlayana kadar öyle...

Amerika'nın son umudu...>

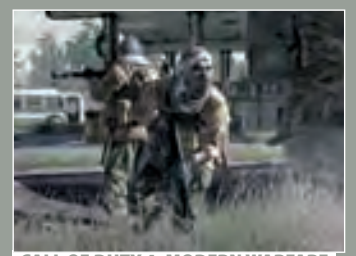
Oyunda yönettiğimiz karakter; Dan Carson isminde bir inşaat işçisi. Hatırlarsanız, benzer bir konuya sahip olan Freedom Fighters'ta da bir tesisatçıyı yönetiyorduk. Eh, "yapı sektörü"ne hizmet veren onca cevhere sahip olan bir ülkenin, Sovyet işgaline boyun eğmesi beklenemez elbette ki. Nitekim Dan, -bildiğimiz kadarıyla hiçbir askeri tecrübeye sahip olmamasına karşın- her türlü silahı etkili bir biçimde kullanabiliyor; Naziler'i birer kalkan olarak kullanmak için rehin alabiliyor; hatta tankların altlarına yerleştirilen bombaları aktif hale getirebiliyor. Yine orduyla hiçbir bağlantısı olmamasına karşın, tüm önemli görevler Dan'a veriliyor. Buradan; Amerika'daki inşaat işçilerinin zor durumlarında ordu tarafından önemli operasyonlara tek başına yollanan elit birimler olduklarını anlıyoruz.

Oyun, mesai saatlerinde yakalandığımız Alman bombardımanı ile açılış yapıyor. Bir

gökdelin inşaatının tepesinde bombardımana yakalanan her sıradan insanın yapacağı gibi sokağa inmeye çalışıyoruz. Bu bölümün ilk 15 saniyesi heyecan verici sayılabilir. Biraz ilerledikten sonra, gidebileceğiniz tek bir yol olduğunu fark ediyorsunuz. Yani Fall of Liberty, çizgisel bir oyun ve sizi bıktırmak için elinden geleni ardına koymuyor. Call of Duty 4 de çizgisel bir oyun ancak etkili oynanış sistemi ve kaliteli bölüm tasarımları ile bu, bir sorun olmaktan çıkıyordu. Fall of Liberty'deki bölümler ise Doom (Doom 1) mantığında. Hatta biraz daha ilkel... Haritanın her yerinde görünmez duvarlar var; bir sandalyenin dahi üzerinden atlamaya izin verilmiyor.

Fall of Liberty; Unreal 3 motoruyla vasat grafiklere ve bol bug'a sahip olan bir oyun yapılabileceğini ispatlamak açısından oldukça önemli bir yapım. Yapımcılar, uyanıkça davranarak, birkaç sahneyi ellerinden geldiğince etkileyici bir şekilde hazırlamışlar. Yıkılan gökdelenler ve panik içinde etrafta koşutan insanlar ilk bakışta fena görünmüyor ancak biraz ilerleyip de

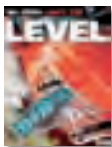
alternatif



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Savaş temalı tüm FPS'lerin yegane alternatifi... Ayrıca, FPS türünde olmasa da Freedom Fighters da Fall of Liberty yerine oynanabilir.

bir ara sokağa girdiğinizde; ilk Half Life'teki kaplamaların biraz daha kaliteli halleri çıkıyor karşınıza. Önceden hazırlanmış olan birkaç sahneyi saymazsanız, görsel anlamda her şey yerlerde sürünüyor. Animasyonlar da aynı şekilde... Bir orkestra tarafından hazırlanan müzikler fena değil ancak ses efektleri berbat. Tüm bunlara ek olarak, oyun ciddi teknik problemlere sahip; 8800GT SLI içeren sistemimde sık sık takılmalar yaşadım. Fall of Liberty,



133

A J A N D A
Oyunun "ilk bakış"ına Şubat 2008 sayımızda yer vermiş ve iddialı bir yapım olacağını vurgulamışız. Acaba biraz yanılmış olabilir miyiz?



BİR DE MULTIPLAYER VAR

Eğer merak ediyorsanız, belirtelim: Fall of Liberty, multiplayer desteğine de sahip; LAN veya net üzerinden sekiz oyuncuya kadar destek veriyor. Online seçeneklerin içinde kaybolmak isten değil (?); saatlerce "Deathmatch mi, yoksa Team Deathmatch mi oynasam?" diye kara kara düşünüyorsunuz. Bakarsınız bir gün, içinde oyuncuların oldukları bir haritaya da denk gelirsiniz...

beni birkaç kez Windows'a atmadan da çekinmedi. (Yapar... - FA)

Nazi dehası...> Fall of Liberty, 10 sene öncesi için bile vasat sayılabilecek bir oynanış sistemine sahip; oyun boyunca sadece yürüyüp ateş ediyor ve aptal Nazi askerleriyle sıkıcı çatışmalara giriyorsunuz. Oyundaki Naziler gerçekten de aptallar. İster istemez böyle bir ordu nasıl olup da tüm Avrupa'yı bozguna uğrattığını merak

ediyorsunuz. Uykü sersemi gibi hareket ediyor ve siper aldıklarını zannederek bellerine kadar gelen bir objenin arkasında duruyorlar. (Özellikle de hava günlük - güneşlikten gaz maskeleri takan Naziler'in amaçlarını anlamak mümkün değil.) Şayet bir makineli tüfeğin başına geçerseniz, üzerinize koşmak gibi "sıradışı" bir strateji izliyor ve siz onları öldürene kadar oldukları yerde kalıp durmadan ateş ediyor ve bomba atıyorlar. Kapalı mekanlarda ise neredeyse dokunulmazsınız; rastgele koşup ateş ederek birer heykel gibi duran Naziler'i rahatça avlayabiliyorsunuz. Yeri gelmişken: Bir düşmana yeterince yaklaştığınız zaman E'ye basarsanız, Dan tam da bir inşaat işçisinden beklenecek bir şekilde (?) düşmanını boğazından yakalayıp kalkan olarak kullanabiliyor. Boş elindeki tabancayla da diğerlerini haklayabiliyor. Eğer kalkan olarak kullanmak istemezseniz düşmanın kafasını televizyona sokarak (açılımı: "belirli objeleri bir şekilde kullanarak") veya ona dipçiginizle

WINSTON CHURCHILL



Tam adı Sör Winston Leonard Spencer-Churchill olan ünlü İngiliz devlet adamı, 1874 senesinde doğdu. 1895 yılında askeri okuldan mezun oldu ve orduya katıldı. Gelibolu Savaşı'ndan alınan yenilgi nedeniyle topa tutulan Churchill, 1924 yılında tekrar Muhafazakar Parti'ye üye olarak, Maliye Bakanlığı'na yükseldi. Churchill'i bir efsane haline getiren şey, İkinci Dünya Savaşı'nda izlediği etkin politikalar sayesinde müttefikler arasındaki ilişkilerin güçlenmesi oldu. Churchill, 1965 yılında hayatını kaybetti.

vurarak icabına bakabiliyorsunuz. Bu ilk birkaç kez için eğlenceli olabilir ancak sonrası için aynı şey geçerli değil. Bir de tank patlatma faslı var ki ne siz sorun, ne ben söyleyeyim; nasıl oluyorsa, tüm Alman tankları bir çukurun üzerinde duruyor; siz de tünellerden ilerleyerek tankın altındaki bombayı aktif hale getiriyorsunuz. Bunun için her kabloyu kendi rengindeki girişe bağlamanız gerekiyor. Yapımcıların, ancak primatlarla uygulanabilecek olan bu "zeka testi"ni hangi amaca hizmetle oyuna ekledikleri hakkında hiçbir fikrim yok.

Sonuç olarak, Fall of Liberty'nin başardığı tek şey; Call of Duty 4'ü daha çok sevmenizi sağlamak. 🎮

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

ARTI Tempolu müzikler, oyun içindeki menüden doğrudan Windows'a çıkabilme imkanı

EKSİ Vasat grafikler, miladını doldurmuş olan oynanış sistemi, yapay "geri"zeka, performans sorunları, boşa harcanmış olan güzel bir hikaye

YAPIM Spark Unlimited
DAĞITIM Codemasters
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.codemasters.com/turningpoint
TÜRKİYE DAĞITICISI Alsan Interactive

Son zamanların en kötü FPS oyunlarından biri. Churchill bu oyunu görseydi kendisini seve seve taksinin önüne atardı herhalde.

4,5

MİNİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB RAM, SM3 Destekli Ekran Kartı
ÖNERİLEN Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB RAM, 256 MB Ekran Kartı





FRONTLINES: FUEL OF WAR

"Benzin kalmadı abi; onun yerine kan versem..."

Savaş alanındakilerden birine sorduk: "Neden savaş?" Elindeki "Kivik Sniper Rifle" ile bir köşede sotelenmiş olan arkadaşımız bize yanıt verdi: "Çünkü savaşırken kendimi buluyorum; her vurduğum düşman, yere yıktığım her canlı bana yaşama zevkini veriyor. Bu, benim yaşama sebebim, yaşam prensibim!" Arkadaşımızın psikopat olduğunu anlayıp hemen yanından uzaklaşmaya karar verdik.

Uzaktan bakılınca boş gibi görünen ama aslında öyle olmayan arazide ilerlemeye devam ederken bir başkasına yaklaştık ve sorduk: "Neden Air-Strike?". "Bu gerçekten çok saçma bir soru. Geç şöyle ileri abicim! Geç, geç! Biraz daha git... Hah, orada dur! Bak şimdi havaya. Bir ses duyuyor musun? Peki, şu jetleri görüyor musun? İşte onlar, tam sekiz saniye sonra bulunduğun noktayı cehenneme çevirecek. Bekle biraz dah... HEY! KAÇMASANA OLM!" Canımızı dişimize takıp koşmaya devam ederken savaş alanından da çıkmış olduk. Görev bilinciyle hareket ederek bu defa da geleceğe umutla bakan bir genci yoldan çevirdik ve sorumuzu sorduk: "Neden Frontlines?"

Gözleri şaşkınlıktan büyüyen genç, "Abi, siz LEVEL'dan mı geliyorsunuz yoksa? Yo, yo bu olamaz! İnanamıyorum, i-nana-mı-yo..." derken kendisini yola attı ve bir düğün konvoyuna karışıp gözden kayboldu. Bu sefer biz de şaşırmıştık...

1 ay öncesine kadar...>

"Frontlines'ı kapak konusu yapalım mı Duna?" diye sormuştu Fırat ve benden, "Portakal, orada kal!" yanıtını almıştı. (Aslında bu, Fırat'a değil; portakal ile greyfurdu ayırt edemeyen kız arkadaşına verilen bir yanıtı.)* "Frontlines'dan kapak mapak olmaz!" dedikten sonra,

alternatif



UNREAL TOURNAMENT III

Bu oyunun Collector's Edition'ını görenler lütfen bana ulaşınlar. Ondan önce de kendilerine bir adet edinsinler zira UT3 kadar eğlenceli bir oyun zor bulursunuz (hem tek kişilik, hem multiplayer).

Fırat da bana katılmıştı ve... Evet, hikaye kısmı fazla uzadı. Bırakın da oyunu anlatayım canım!

Diyeceğim o ki uzun süre Frontlines ile Turning Point'i birbirine karıştırdım. "Biri petrol yüzünden çıkan savaşı konu alıyor, diğeri ise Naziler'in Amerika'yı istilasını; ne alaka kardeşim?" diyeceksiniz. Haklısınız ama bunu tamamıyla bir "bug" olarak değerlendirmelisiniz; kafamda oluşan garip bir "programlama" hatası işte...

Neyse ki iki oyun da piyasaya çıktı ve

sonunda onları ayırt edebilmeyi başardım. Frontlines: Fuel of War, meğerse alternatif bir gelecekte geçen, konu ve senaryo adına hiçbir şey içermeyen, 64 kişiye kadar multiplayer desteği ve bu sayede ağır bir "LAN partisi" ortamı sunan ve bir sene önce piyasaya çıksaymış seveceğimiz bir oyunmuş. Ama arkadaşım, sevgili Kaos Stüdyoları, sen Call of Duty 4'deki gibi bir atmosfer ve UT3'teki gibi acı bir oynanış sistemi sunamazsan; Enemy Territory'deki gibi bir denge ve çeşitlilik sağlayamazsan; bana 2008'de,



132

A J A N D A

Bu sayıda Frontlines: Fuel of War'un öyle bir ilk bakışını yapmışız ki üstüne "İnceleme" damgası bassak yalan olmazmış. "Detaylı ilk bakış" dediğin böyle olur işte!

WESTERN COALITION DRONE'LARI

MQ38 HUNTER



Bu tatlı cihaz, hem uçabiliyor, hem de dilediğiniz zaman patlayarak çevresini darma-dağın edebiliyor. Diğer taraftan, Hunter'ı etrafı kolaçan

etmek ve takım arkadaşlarınıza bilgi sızdırmak için de kullanabiliyorsunuz. Yalnız dikkat edin; pek dayanıklı değil.

AQ431 ASSAULT DRONE



Paletli tekerleri üzerinde sinsi sinsi ilerleyerek düşmanı delik deşik eden o şey de ne?! Taşdığı ufak makineli ile çok tehlikeli bir silah

haline dönüşebilen bu ufak tankcık, çayınızı yudumlar-ken yarattığı vahşeti izlemenize olanak tanıyor.

AQ431 ASSAULT DRONE



Yemek gördün ye, Mortar Drone gördün mü saklan, kafanı uzat, bir el bombası at, drone'un dikkatini dağıt, sağ kanattan yaklaşmış gibi yapıp sol kanattan ilerle, yakınına gel ve dipçığı göm! Kardeşi Assault Drone'un bomba atanı... Çok tehlikeli, çook...

RED STAR ALLIANCE DRONE'LARI

TR1 TIGER RUNNER ASSAULT DRONE



Bir tankın içinde güvende olduğunuzu sanıyorsanız, dört teker üzerinde son hızla ilerleyen ve ters döndüğünde bile çalışan bu aracı

gördüğünüz zaman her şeyin yalan olduğunu anlamış olacaksınız.

TE1 TIGER EYE RECON DRONE



"MQ38'in nesi var, Tiger Eye'in sesi var!" prensibiyle üretilmiş olan bu ufak helikopter MQ38'den hiçbir farkı yok. İkisi de gözcülük için ideal

ve ikisi de uzaktan kumandalı...

TC1 TIGER CLAW ATTACK DRONE



Mortar Drone yerde sürüne-dursun, Çin yapımı olan Tiger Claw, gift roketatari ve yüksek manevra kabiliyetiyle ortalığı dağıtabiliyor. Çok güzel alet; kullanmasını bilen kazanıyor!

4

saat
"Sabaha karşı dört" adını verdiğimiz bu güzide vakitte dahi bu oyunu oynuyordum. Neden? Çünkü bu oyunu öyle ya da böyle bitirmeliydim!

6

air-strike
Oyunun bir bölümünde tam altı adet dürbün bularak, altı kez uçakla bombardıman yapma şansını elde ettim ama harita, bombardımanları gerçekleştirilmeye izin vermedi. Düşümeden yapılan bölüm tasarrımına hayır!

565.982

kurşun
Evet, saydım! Tam olarak 565.982 kurşun harcadım oyunun başından sonuna kadar. Petrol yok ama kurşunlar gani maşallah!

7

re-deployment
Bir bölümde öldükten sonra yedi kez oyuna döndüm. (Oyun zaman zaman zorlayabiliyor.)



2006'yı sunarsan, ben de burun kıvrırım, Pinäta eşekçığıne yaptığım gibi sopayla vururum.**

Hakkını yememek lazım; Frontlines "çirkin" bir oyun değil. Bir defa görsel açıdan gayet başarılı. (PC versiyonu, Xbox 360 versiyonuna tokat atıyor adeta.) Ayrıca oyunu oynarken gerçekten eğleniyorsunuz. Ama CoD4'te olduğu gibi değil; Serious Sam'de olduğu gibi "manasız" bir şekilde... Şimdi detaylar...

Çin ve Rusya bir arada> Petrol kavgası yüzünden ülkelerin birbirlerine girmesiyle Avrupa ve Amerika birleşerek Western Coalition'ı oluşturmuş, Çin ve Rusya da Red Star Alliance adını alarak fantastik bir kuvvet haline gelmiştir. Red Star Alliance'in kalesini çökertmek için harekete geçen askerlere de "Bir 'Games for Windows' oyunu satın alan PC oyuncuları"

adı verilmiştir.

Tam anlamıyla, "Hardcore FPS" olarak tanımlayabileceğimiz Frontlines'in senaryosu, yukarıdaki paragrafta bahsedilenden öteye gidemiyor. Her bölümde çeşitli görevler alıyor ve sözde Red Star Alliance'a darbe vurmaya çalışıyoruz ama bu, büyük bir oyun alanına salınan ve belirli noktaları ele geçirmeye çalışan askerlerin beyhude çabalarından fazlası değil.

Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bu sayfalarda yer alan detaylı "Drone" açıklamasının yanında Frontlines'i özel kılan hiçbir özellik yok. Diğer FPS'lerde olduğu gibi birilerini vuruyor ve assault rifle, shotgun, rocket launcher benzeri silahlar kullanıyorsunuz. Aslında, silah kullanımı konusunda Frontlines beni bir hayli tatmin etti zira silahların geri tepme oranları ve buna bağlı olarak hedefleme mekanizmaları oldukça gerçekçi.*** Ancak yapımcılar, araç kullanımını üzerinde biraz daha çalışsalarmış

daha iyi olurmuş; araçlar sanki yere yapışmış gibi ilerliyor ve fizik kurallarına aykırı bir şekilde hareket ediyor.

Tek kişilik oyun, tatmin edici bir süre zarfında bitiyor. Zaten Kaos Stüdyoları'nın amacı da tek kişilik oyunla oyuncuları oyuna alıştırmak ve hemen ardından, sunucularla oyuncuların birbirlerine karşı mücadele etmelerini sağlamak. Multiplayer oyunlarda sadece tek bir modun (WoW'daki ve UT3'teki "nokta tutma" bölümleri) bulunması biraz sıkıcı fakat yapımçı firma tarafından yayınlanacak olan güncellemelerle bu sorunun aşılacağına inanıyorum.

* Bazı kaynaklarda Tuna'nın kız arkadaşının olmadığı ve tamamıyla saçmaladığı yazmaktadır.

** Yazarın küçüklüğünde bir Amerikalı olması ya da kendisini öyle sandığı gözlenmektedir ve bu, gerçekten çok saçma bir durumdur.

*** Bazı oyuncuların; "Ay bu sniper rifle çok tepiyor; hedef bambaşka yönlere kayıyor ateş ettikten sonra, İNANAMAYORUM!" diye feryat ettikleri tespit edilmiş; oyuncular müşahede altına alınmıştır. ☹

FRONTLINES: FUEL OF WAR

ARTI Drone kullanımı gayet orijinal, kaliteli grafikler, 64 kişilik multiplayer desteği

EKSİ Zayıf senaryo, Vista'da adam gibi çalışmaması (Gerçi Vista'nın kendisi çalışmıyor; oyunları nasıl çalıştırsın)

YAPIM **Kaos Studios**
DAĞITIM **THQ**
TÜR **FPS**
DİĞER PLATFORMLAR **Xbox 360**
WEB **www.frontlines.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

Kendinizi bir boşlukta hissediyorsanız, gerçek bir FPS köstebeğiyerseniz ve 64 kişilik oyunlar ilginizi çekiyorsa, Frontlines gayet güzel bir seçim. "Atmosfer" ve "senaryo" insanları ise bu oyunda aradıklarını bulamazlar.

7.7

MİNİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 768 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3.2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



HARD TO BE A GOD

Burut Software için Tanrı olmak kadar, iyi bir oyun yapmak da zor galiba

"Edebiyat uyarlaması" denilen kavramdan gına geldi" desem yeridir sevgili LEVEL okurları. Televizyonu açıyorum, canım romanlarımız saçma sapan dizilere dönüştürülmüş. Sinemaya gidiyorum, bir tane özgün senaryolu bir film yok; vizyondaki çoğu film edebiyat uyarlaması...

Hakikaten, edebi eserler eğlence dünyasının hali ne olurdu merak ediyorum. Genel bir değerlendirme yapmak doğru olmaz elbette ki fakat edebiyat bugüne kadar sinema ve TV sektöründe yapımçı ve acil durumlarda sığındıkları bir liman oldu. Gün geldi, devran döndü, koşullar değişti. Şimdi kitaplar, günümüzün en popüler eğlence alanlarından biri olan video oyunlarına da hayat vermeye başladı. Hele şu son bir - iki senedir kitap uyarlamalarının sayısı azımsanmayacak kadar çok. Fakat her edebiyat uyarlaması film başarılı olamadığı gibi kitap uyarlaması oyunlar da genelde vasatın altında kalıyor. Her şeye rağmen istisnaları es geçmek doğru olmaz. Call of Cthulhu

gibi başarılı örnekler de gördük. Ancak maalesef, konumuz olan ve hikayesini Arkady ve Boris Strugatsky'nin aynı isimdeki bilim kurgu romanından alan Hard to be a God (HtbaG), bu istisnalardan biri değil.

Screenshot'larda gördüğünüz üzere oyun biraz garip bir dünyada geçiyor. Orta Çağ motifleri içerisinde bir bilim kurgu oyunu oynuyoruz. Oyunda, krallık için çalışan ancak kendisini beklenmedik olayların içinde bulan bir ajanı kontrol ediyoruz. (Gazetelerin Pazar eklerine yazar olacak adamım aslında; böyle hikaye mi anlatılmıyş...) Sonra elinde kozmik silahlı adamlar, portallar falan çıkıyor ortaya. İşler karışıyor anlayacağınız ama bunlar boş şeyler.

Parti başlasın! Mı?> Evet, sevgili LEVEL okurları. Oyunumuzu aldık, diski dikkatlice sürücümüze yerleştirdik. Sıcak

renklerde tasarlanmış bir menü otomatik olarak açıldı ve kurulumla başladık. Arkada dinlendirici bir müzik çalıyor. Hmm, güzelmiş. Her neyse, kurulum bitiyor ve oyuna giriyoruz.

Oyunun menüsü epey ilginç sevgili okurlar; eski strateji oyunlarının menülerine benziyor. Fon olarak çok hoş bir müzik çalıyor, arkada da kapı önünde iki asker ve yürüyen bir adam görüyoruz. Yeni bir kullanıcı adı yaratıyor, ayarları da kurcaladıktan sonra oyuna geçiyoruz.

Sonunda oyun açılıyor ve oyun boyunca yöneteceğimiz karakterle karşılaşıyoruz. HtbaG, çoğu RPG oyununun aksine kendi karakterimizi yaratmamıza izin vermiyor. Yani, tabii ki karakterin yeteneklerine ve güçlerine müdahale edebiliyoruz; o kadar da değil. Benim kast ettiğim karakterin dış görünüşe herhangi bir değişiklik yapma olanağımızın

bulunmaması.

Her şey güllük gülistanlık gidiyor gibi görünüyor, değil mi? Hiç de değil sevgili

alternatif



GOHTIC 2

Bir bu oyuna, bir de Gothic 2'ye bakıyorum ve "Bu iki oyunu kıyaslamak bile büyük bir günah" diyorum. Bu yüzden Gothic 2'nin kıymetini bilin, geçen ay hediye ettik zaten; temiz temiz oynayın.



okur. Kontrol sistemi ile karşılaştığımız anda yüzümüze çarpmaya başlıyor gerçekler. İzometrik kamera açısıyla karakterimizi ve çevremizi görebiliyoruz fakat mouse ile kamerayı hareket ettirmemize olanak tanımamış sevgili yapımcılar. Haliyle sürekli gideceğiniz yönü bulmak adına -duvardan duvara halı masalı- bir sağa, bir sola çarpıp duruyorsunuz. Ayıp, çok ayıp!

Karaktersiz karakter!> Eğer kontrol sistemine karşı dirayetli olabilmisensez, oyunun diğer özelliklerine geçebilirim. Oyun boyunca elde ettiğimiz karakter puanlarımızla karakterimizin özelliklerini geliştirebiliyoruz. Ayrıca, yine bu şekilde saldırı ve silah çeşitlerimizi / seçimlerimizi belirleyebiliyoruz. Her silah sınıfının (hafif, orta ve ağır silahlar) kendi içinde ayrıldığı bölümleri var. Bu alt bölümler karakter özelliklerinde (sağlık, dayanıklılık, diplomasi vs.) ve saldırı çeşitlerinde de mevcut. Kısacası, oyunda sözde bir "dalı budaklı" oyun yapısı kurulmak istenmiş fakat bu iş başarılammış. Her şey fazlasıyla formalite duruyor açıkçası. Çünkü var olan bu özellikler, bir RPG'nin "olmazsa olmazları" ancak bu oyunda bu özellikler, ekstra özelliklermiş gibi sunulmaya çalışılmış sanki. Gereksiz çabalar bunlar.

Oyundaki görevlere değinmek gerekirse... Karakterimizin hikayesinden kısaca bahsetmiştik. Peki, bu hikaye görevlere nasıl yedirilmiş? Doğrusunu söylemek gerekirse

aynı "olmamışlık" durumu oyunun bu tarafına da yayılmış durumda. Oyun piyasaya çıkmadan önce, oyundaki görevleri senaryoya bağlı kalmadan dilediğimiz gibi yerine getirebileceğimiz vaat edilmişti. Ancak bu vaadin yerinde yeller esiyor. Oyunda tek yaptığımız şey, patikaları takip edip karşımıza çıkan kişiler ile -sığ bir diyalog sistemi ile- etkileşime girerek (Yine sığ bir diyalog sistemi ile...) bir takım görev veya görevler almak ve bu kadar "düz" bir şekilde oyunun sonunu getirmek. Eğer kontrol sistemi izin verirse tabii ki.

HtbaG'nin tek ilgi çekici yanı, oyundaki binek kullanımı. Haritada dolaşırken at binebilmenin yanı sıra, at üzerinde dövüşebiliyoruz. Ancak gerek teknik, gerekse işlevsellik olarak bu özellik de bir süre sonra can sıkıcı bir hale geliyor zira karakterimiz ayaktaiken bile sapıtan dövüş sistemi, at üzerindeyken iyice saçmalıyor. Bu yüzden oyunu oynayacaksanız size tavsiyem; atınızı sadece gideceğiniz yere hızlı ulaşmak için kullanın.

Göze hitap et barı!> Ve işte teknik özellikler: HtbaG hakkında olumlu bir - iki laf edebileceğim iki konu var; oyunun müzikleri ve grafikleri. Ana menüsünü gördüğümüz andan itibaren gerçekten çok hoş müzikler bize oyun boyunca eşlik ediyor. Gerek aksiyon sahnelerinde, gerekse etrafta boş boş dolaştığımız zamanlarda



RUSYA'NIN "DERİN" ETKİLERİ

Hard to be a God'ın başarısızlığının sorumlusu elbette ki Burut Software. Dile kolay, bugüne kadar iyi bir oyununu göremediğimiz bu firma, yapımlarına nasıl finansman sağlıyor, anlamak güç!

Firmanın referanslarına baktığımızda hiç de iç açıcı bir tablo ile karşılaşmayacağınızı tahmin etmişsinizdir herhalde. Kendi ülkelerinde çıkarttıkları Eureka adlı ikinci sınıf bir adventure oyununun yanı sıra dünyaya açılarak daha çok tanınmalarını sağlayan diğer "olmamış" yapımları UberSoldier, Kreed ve bu ayki yıldızımız (!) olan Hard to be a God ağzımızın tadını kaçırdı. Fakat bu firma, onca başarısızlığına rağmen oyun yapımına devam ediyor.

Uwe Boll sinema dünyası için ne ifade ediyorsa, Burut Software de oyun dünyası için aynı şeyi ifade ediyor. (En azından şu an için...) Bu firmalardan sicillerini temizleyecek yapımlar bekliyor ve onlara başarılar diliyoruz.

çalan müziklerin hepsi çok başarılı. Onca kötü özelliğe, saçmalığa rağmen oyunun müzikleri adeta beynimi dinlendirdi.

HtbaG'nin beğendiğim bir diğer özelliği renkli ve sıcak grafikleri oldu. Senaryo ve oynanış sistemi ile örtüşen, hoş bir görsellik sunulmuş oyunda. Renkler canlı, karakter modellemeleri fena değil. Köyler, şehirler, patikalar gayet hoş bir şekilde tasarlanmış. Oyunun çizgiselliği nedeniyle her ne kadar dilediğimiz yere gidip etrafı özgürce gezme şansımız olmasa da sunulan görsellik tatminkar. Fakat sakın tüm görsel öğelerin çok iyi olduğunu düşünmeyin çünkü animasyonlar kelimenin tam anlamıyla rezalet.

LEVEL'in "Dandik Oyunlardan Sorumlu Yazı İşleri Müdürü" olarak söyleyebilirim ki bu oyunun karşısında geçirdiğim zamanı Konak Meydanı'nda kuşlara yem atarak geçireydim eminim ki daha çok eğlenirdim. Ya da ne bileyim; gider, Pasaport'ta çay içerken gelip geçen vapurları seyredirdim. O değil de bu dediklerimi yapmak aslında gayet keyifli faaliyetler neden durduk yere bindirdim ben böyle? Neyse, ey Burut! UberSoldier'dan sonra yine beni mahvettin; helal olsun sana! O değil de Burut diye bir koku vardı, Brut muydu yoksa? Üretmiyorlar değil mi artık? Tüh... ☹️

3

oyun
Burut Software'nin LEVEL sayfalarında eleştirilerini okuma fırsatı bulduğunuz birbirinden vasat üç oyununu bulunmakta.

3

sınıf
Oyunda hafif, orta ve ağır olmak üzere üç adet silah sınıfı bulunmakta. Bu sınıflar da kendi içlerinde bölümlere ayrılıyor.

1964

yılı
Hard to be a God, 1964 yılında Arkady ve Boris Strugatsky tarafından yazıldı.

HARD TO BE A GOD

ARTI İlk bir - iki saatliğine insanı eğlendirecekmiş gibi bir hava uyandırması

EKSİ Müzikleri dışında hiçbir olumlu özelliğe sahip olmaması

YAPIM Burut Software
DAĞITIM Akella
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.hardtobeagod.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

"Eğlenceli ve sevimli bir oyuna benziyor" gibi bir cümle kurmamanız ve bu oyundan olabildiğince uzak kalmanız dileklerimle...

4,8

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



WARHAMMER 40K: SOULSTORM

Senin gibi Ork'un ağzını yırtarım ben!

Yukarıdaki başlığı görünce "Bu ne biçim başlık?" dediğinizi biliyorum ama Warhammer 40,000: Dawn of War'un bu yeni eklenti paketinde bir grup fanatik kadın savaşçının olduğunu gördüğümden beri aklıma hep bu cümle geliyor. Savaş alanında tepeden tırnağa zırhlara bürünmüş ve dini fanatizmden gözü dönmüş olan bir grup kutsal kadın savaşçısı düşünün. Bunların bir de Türk olduklarını hayal ederseniz sizin de aklınız böyle naralar gelecektir.

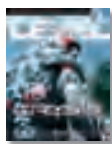
Hızlıca özetlemek gerekirse Soulstorm, Dawn of War için çıkmış olan Winter Assault ve Dark Crusade'den sonra gelen üçüncü eklenti paketi. Winter Assault da tıpkı orijinal oyun gibi gerçek zamanlı bir stratejiydi ve oynamak için bilgisayarınızda Dawn of War'un kurulu olması gerekiyordu. Fakat Dark Crusade ile bu tema biraz değişti; oyun, tek bir senaryoyu izlemekten çıktı ve biraz daha Warhammer havasına girerek

sıra tabanlı olan ve nereye saldıracığınızı sizin belirlediğiniz bir yapıya büründü. Saldıracığınız yeri belirledikten sonra ise savaşları gerçek zamanlı olarak oynayabiliyordunuz. Hatırlayacak olursanız Dark Crusade, bir "stand alone expansion"dı; yani Dawn of War'a gerek duymaksızın kurup oynayabileceğiniz bir oyun olarak satılıyordu. Firmanın bu yerinde stratejisi sayesinde Dawn of War'un başında oldukça zaman geçirdim. Hatta oyun hala bilgisayarımda kurulu durumda. Uzun süredir bu oyunu oynayan biri olarak söyleyebilirim ki Dawn of War oldukça zordu ve oyun yapısı kavrayabilmek için Risk gibi masaüstü oyunlara aşına olmanız gerekiyordu. Soulstorm da tıpkı orijinal oyun olan Dawn of War gibi bilgisayarınıza bağımsız olarak kurulabilen ve en az Dawn of War kadar zor bir oyun.

rine has büyü güçleri ve birimleri var. Ayrıca oyundaki en eğlenceli ve korkutucu işçi birimi de onlara ait. Düşmanların ruhlarını emen bir büyü ile gücüne güç katan bu grubun kendine has olan savaşçı sınıfları ve binalarıyla dikkatinizi çekeceğine eminim. Dark Eldar'ın yöntemleri o kadar vahşi ve kanlı ki Chaos bile yanında bir ilkokul çocuğu gibi zararsız kalıyor. Ayrıca yakın dövüşe giren birimleri de diğer gruplara göre biraz daha etkili.

Sisters of Battle ise Space Marines'in kadın savaşçılardan oluşan bir versiyonu gibi duruyor; bina kurdukça ve önemli noktaları ele geçirdikçe artan bir inanç (faith) göstergeleri var. Bazı özel saldırıları yaptığınız zaman bu gösterge tekrar dolmak üzere azalıyor. Açıkçası, bu özel güçlerin oyuna çok büyük bir etkisi yok. Sisters of Battle'in en büyük avantajı, bir bölgeye saldırmadan önce oraya bina dikebilmeleri. Bu avantaj daha üssünüzü kurarken düşmanı bastrabilmenizi sağlıyor. Onun dışında, Sisters of Battle'in, Space Marines'ten bir farkı yok; hatta Space Marines biraz daha güçlü gibi. Sisters of Battle adeta "Oyuna kadın ögesini de ekleyelim de çeşni olsun." der gibi konulmuş.

Açıkçası, oyuna eklenen her iki grup da bana çok çekici gelmedi. Ben yine bildiğim yoldan gidip oyunu Space Marines ile oynadım ve gördüm ki oyunun temelinde herhangi bir değişiklik yapılmamış; eğlenceli oynanış sistemi hala yerinde duruyor. Oyuna



131

A J A N D A

Bu sayımızda Soulstorm'un "ilk bakış"ını yazmıştık. Firmadan gelen bilgiler oldukça heyecan vericiydi. İşin aslı Warhammer markası altında ne yapsalar biz heyecanlanacağız ya, neyse...

Seni bir elime geçirirsem> Paketi kurduktan sonra sizden dokuz farklı tarafa birini seçmeniz isteniyor. Seçeneklerimiz arasında iki yeni grup daha var: Dark Eldar ve Sisters of Battle. Diğerleri ise daha önceki oyunlardan tanıdığımız gruplar. Dark Eldar, Eldar'ın karanlık yola sapsmış versiyonu olarak boy gösteriyor; kendile-





alternatif



DARK CRUSADE

Warhammer 40,000: Dawn of War'un oynanış sistemini değiştirerek oyuncuya strateji serbestliği sağlayan ve büyük resmi görenek savaşını yönlendirmesine izin veren bu paket, -eğer henüz oynamadıysanız- sizi uzun süre oyalayacaktır.

katılan iki yeni grup dışında geriye kalan her şey olduğu gibi bırakılmış.

Oyunun yenilikleri arasında yeni üniteler olan uçan birimler de bulunuyor fakat bunlar uçmaktan daha çok hovercraft gibi dolaşiyor ve yerden fazla havalanmadığı için uçmayı yeni öğrenen kuşlar gibi görünüyor. Bu yüzden diğer tüm birimler onlara saldırabiliyor. Onları avlamak için bazukalı karşı birimler üretmenize gerek yok; kılıcı eline alan herkes onlara dalabiliyor. Kısacası, bu uçan birimler oynanış sistemine hiçbir yenilik getirmiyor. Bu birimleri oyuna eklemeseler de olurmuş; nasıl olsa tüm grupların kanatlarıyla ya da jetpack'leriyle yükseklere zıplayabilen savaşçıları var.

Saçını boynuzunu yolarım!>

Oyunun açılış senaryosu maalesef bu kez yerine oturmamış. Dokuz savaşçı grubunu

aynı gezegen sistemine toplamak için daha güzel bir bahane bulabilirlermiş. Senaryo adeta "Havalar elektriklendi, o yüzden buralara geldik. E, rakibim gelmişken onun ezeli düşmanı da geldi. Orklar zaten her yere gelirdi. Derken İmparatorluk da pastadan pay istedi. Çay partisi bugün. Dolar günü yarın." gibi, teyzelerin naylon çoraplarını yuvarlayıp diz kapaklarının altına indirerek örgü ördükleri bir ev toplantısına dönmüş. "Gezegen" demişken... Bu defa oyun tek gezegen yerine farklı gezegenlerden oluşan bir sistem içinde geçiyor. Bu yüzden atlama kapılarını elde tutmak ve desteklemek bu kez daha fazla önem taşıyor.

Oyunun grafiklerinin artık eskimeye başladığı bir gerçek. Soulstorm'da eski oyunlara göre daha fazla zoom yapabiliyoruz. Ayrıca birimlerin modelleri çeşitlendirilerek birbirlerinden daha belirgin hatlarla ayrılmış. Gelgelelim, oyunun animasyonları hala rakipsiz; kameranızı savaş alanına yaklaştırdığınız zaman birimlerin birbirlerine girdiğini görebiliyorsunuz. Açıkçası, Warhammer oyunlarının animasyonlarını, Medieval serisinin animasyonlarından çok daha başarılı buluyorum. Evet, grafikler daha iyi değil ama kimin nasıl savaşta olduğunu enfes bir şekilde gösteriyor. Hiçbir birim savaşırken ötekini içine girmiyor; anlamsız hamleler ya da Michael Jackson'ın ay yürüyüşünü taklit edersesine kayarak yürüyen savaşçılar görmüyoruz.

Benim zırhım Jean Paul

Gaultier'den canım> Özetle Soulstorm, Dark Crusade gibi açısından



PALADIN KİMDİR?

Soulstorm'daki Sisters of Battle aslında tarihteki paladinleri andırıyor. Sıklıkla RPG oyunlarında da karşılaştığımız "Paladin" kelimesi aslında Roma döneminden kalma; Latince'deki palatinus kelimesinden gelen Paladin, Roma İmparatorlarının İmparator Augustus döneminden itibaren oturdukları Palatium Tepesi'ne bir gönderme yapar şekilde "Palatine'e ait" anlamına geliyor. Aslında sarayı koruyan askerlere verilen bu ad, zamanla imparatorun yakın koruması olan Pretorian askerlerine de verilmiş. Geleneklerin de katkısıyla zaman içerisinde kutsal bir kimlik kazanan kelime, İmparator Şarlman'ın efsanevi şövalyeleri için de kullanılmış. Özetle Paladin kelimesi, günümüzde doğru ve kutsal bir amacı savunan kahramanlık figürleri için kullanılmakta.

oldukça eğlenceli bir oyun fakat getirdiği tüm yenilik iki yeni grup, uçan birimler ve bir sürü farklı harita. Bunun dışında yeni ve değişik olan hiçbir şey yok. Artık Relic'in Warhammer serisini tekrarlamayı bırakıp daha farklı ve yaratıcı bir yapıya ortaya koyması gerek. Firma eğer aynı yolu takip etmeye devam ederse seriye olan ilginin kaybolacağı ve oyunun kısıtlı bir oyuncu kitlesine sapanıp kalacağı bir gerçek. Sizi bilmem ama ben hala en iyi ihtimalle beş sene içinde piyasaya sürülecek olan Warhammer 40.000'nin MMORPG'sini bekliyorum. Eğer, bu oyundaki atmosferi o oyuna yansıtmayı başarabilirse Relic, piyasayı silip süpürebilir. **TR**

3

oyun
Soulstorm, Warhammer: Dawn of War'un ardından çıkan üçüncü stand alone eklenti paketi.

2

grup
Oyuna yeni eklenen grup sayısı. Maalesef oynanışa pek katkıda bulunmuyorlar.

8

kişi
Oyunun online ortamda desteklediği oyuncu sayısı.

WARHAMMER 40K: SOULSTORM

ARTI Yeni birimler, bir sürü yeni savaş alanı, savaşacak kocaman bir gezegen sistemi, hala taş gibi duran dövüş animasyonları ve ses efektleri

EKSTİ Eskiyen grafikler, kendini tekrarlayan oynanış sistemi, zayıf senaryo

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

Eski oyunların oynanış sistemlerine odaklanan Soulstorm, Warhammer serisinin artık cepten yemeye başladığını gösteriyor. Vasatın bir gömlek üstü olan bu oyunu stratejiseverlere, özellikle de Warhammer hastalarına tavsiye ediyorum.

7.4

MİNİMUM 2.0 Ghz İşlemci, 512 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.6 Ghz İşlemci, 2GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



ASSASSIN'S CREED

Orta Doğu, kaos ve hançerin bol tekrarlı düeti

Sıradan bir barmen olan Desmond Mile'in yaşamı, çetrefilli bir dönemdeydi. Bir grup bilim adamı tarafından, 7/24 gözetim altında tutulduğu bir laboratuarda alıkonulmuş olması yeterince tatsız değilmiş gibi, üstüne bir de atasından genlerine miras bırakılmış olan hafıza yapbozunun parçalarını tamamlaması isteniyordu kendisinden. Animus isimdeki cihaz kişinin, genetik bağlarının bulunduğu atalarının anılarıyla senkronize olmasını sağlayarak, atalarının yaşadıklarını yaşamasına izin veren bir simülasyon ortamı yaratabiliyordu. Desmond, bir suikastçılar topluluğunun üyesi olan atası Altair'in (Kaba bir çeviriyle "Uçan Kişi" diyebiliriz.), 1191'de Kutsal Topraklar'daki izlerini takip etmeli ve araştırmacıların kendisinden istedikleri bilgilere ulaşmalıydı. Tesadüf bu ya; Altair de "suikastçılık" kariyerinde zor günler geçiriyordu; fevri hareketleri yüzünden topluluk hiyerarşisindeki tüm yetkileri kendisinden alınmıştı. Eski rütbesine kavuşmak için tek yapması gereken; dokuz önemli kişiyi öldürmekti...

Merak etmeyin; herhangi bir spoiler vermiş değilim. Assassin's Creed (Gelin, biz "AC" diyelim.), tüm bunları daha oyunun ilk sahnelerinde açıklıyor zaten. Böylece, oyun piyasaya çıkmadan önce yapılan tüm spekülasyonlar,

daha en başından yanıtlanmış oluyor. Ekranda belirip kaybolan tuhaf şekiller, laboratuara benzeyen bir mekanı resmeden görüntüler ve anlam veremediğimiz tüm sahneler aslında Animus'un marifeti. Bu yönüyle AC; "sanalın içindeki sanallık" temalı bir oyun. Geçtiğimiz aylardaki konsol çıkartmasının ardından büyük bir heyecanla bekleyerek PC'lerimizde de misafir etmek istediğimiz AC, artık nihayet bizimle. AC'nin PC versiyonunun beklentilere karşılık verip veremediğini, ilerleyen satırlarda hep birlikte göreceğiz.

AC; 1191 yılında, Müslümanlar ile Hıristiyanlar'ın, Kutsal Şehir Kudüs için amansız bir çekişme içerisinde oldukları bir dönemde geçiyor (bkz: 'Karışık' Zamanlar). Altair, Al Mualim önderliğindeki kurgusal bir suikast örgütünün üst düzey bir üyesi iken; yaptığı hatalar sebebiyle tüm ayrıcalıkları ve güçleri elinden alınan bir suikastçı. Altair'in üyesi olduğu örgüt kurmaca olsa da, öldürdükleri insanlar gerçekten yaşamış olan kişiler. Oyundaki dört büyük şehri ziyaret edecek, söz konusu şahıslar hakkında bilgi toplayacak ve onları tek tek öldüreceksiniz. Bunun dışında AC'nin öyküsü birkaç sürpriz de içeriyor. Gelgelelim, oyun biterken; "Sırtını böylesine kaotik bir tarihsel döneme dayayan bir oyun için çok daha iyi bir senaryo yazılabilirmiş" diyeceksiniz. Yine de; AC'nin hikayesi dinlemeye değer bir hikaye.

AC, yeni neslin tüm büyüsunü arkasına alıp ayaklarınıza yerden kesebilecek kadar

muhteşem bir görselliğe sahip. Bu, gerçekten çok az oyunun başarabileceği bir iş. AC, teknoloji açısından büyüleyici olduğu kadar, görsel tasarım ve sanat yönetmenliğiyle de bir adım öne çıkıyor. Kutsal Topraklar'da dolaşırken, kaliteli dokular ve gölge / ışık oyunları kesinlikle sizi mest edecek. Yapımcılar mekanları tasarlarlarken gerçekten takdire değer bir çaba göstermişler. AC'nin "dekoru"nu oluşturan her şey (yollar, şehirleri, mimari gibi öğeler) özenle hazırlanmış. Tüm bunların üstüne, son derece akıcı ve gerçekçi bir şekilde modellenmiş olan animasyonları (Atlar hariç; bir at koşarken sakın ona bakmayın!) ve gerçekten "yaşayan" şehirlerde dolaşan "yaşayan" insanları ekleyin. Kısacası AC, hayatım boyunca oynadığım "en güzel görünen" oyunlardan biri; Masyaf'a vardığımda Altair ile ağır ağır yürüyerek kasabada ağızım açık bir halde tam bir saat dolaştım. Satıcıların tezgahlarının önünde biriken kalabalıklara karışım; yoluma çıkan insanları, Shift'e basarak nazikçe ittim; yaramazlık yaparak, testi taşıyan kadınlara çarptım; insanlar ne kadar da kaba

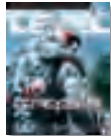
olduğumu ima eden sözler ettiler. Şımarıp binalara tırmanmaya başladığımda ise insanlar beni, hayretler içinde bakarak ayıpladılar; "Çocuk gibi davranıyor.", "Bunu neden yaptı ki?", "Bir tarafını kıracak şimdi." dediler. Haçlılar, Masyaf'taki halka saldırdığında, AC'nin başta büyüleyici gelen ancak zamanla tüm cazibesini yitiren savaş sistemini tanıdım; bilgi toplamak üzere yankesicilik yaptım; gizli konuşmalara kulak misafiri oldum.

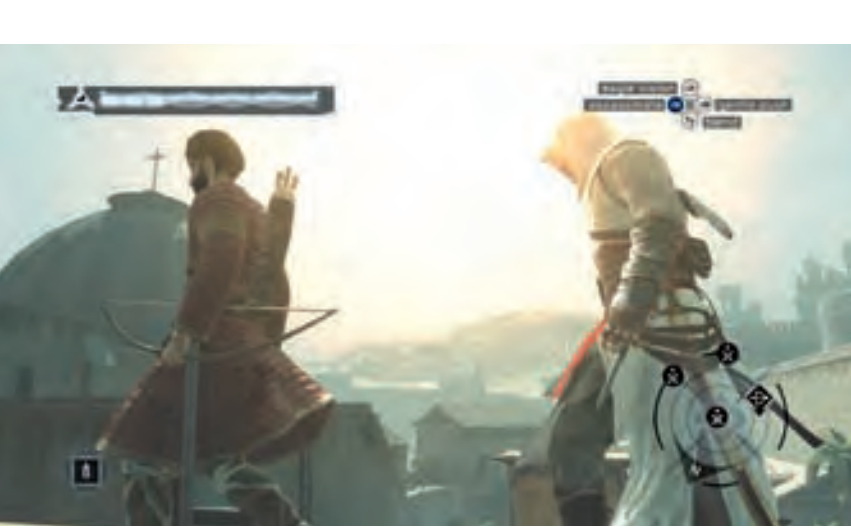
Sessiz kalmak da günah işlemektir...>

AC'ye büyüleyici bir giriş yaptıktan sonra, ilk suikastınızı gerçekleştirmek üzere Damascus (Şam)'a gönderiliyorsunuz. Şehirler arasında, "hoplayıp zıplayan" bir atla seyahat ediyorsunuz. Haritayı açmak için; bazı yüksek noktalara tırmanıp, görüntüyle "senkronize" olmanız gerekiyor. Bunu, şehirlerde araştırma yapacağınız noktaları keşfetmek için de yapabiliyorsunuz. Bir şehre geldiğinizde, öncelikle şehirdeki suikast bürosuna uğrayıp yetki almanız

131

AJANDA
131. sayımızda, heyecanla beklediğimiz Assassin's Creed'in PS3 versiyonuna yer vermiş ancak oyundaki problemlerden ötürü hayal kırıklığına uğrayarak oyuna yüksek bir puan vermemiştik.





2 saat
Assassin's Creed'in ilk iki saati tam anlamıyla büyüleyici. Oyun tüm mermilerini, bu iki saat içerisinde harcıyor.

9 hedef
Altair'in hedef listesinde, tarihte gerçekten yaşamış isimler var.

8.2 puan
Oyunun Xbox 360 versiyonunun, çeşitli sitelerin verdiği puanlarla alınan ortalaması; ilk intiba aldatıcı olabiliyor...

alternatif



PRINCE OF PERSIA TRILOGY

Evet, içinde suikast yok ancak enfes kombokolar yapabildiğiniz bir savaş sistemi ve heyecan verici akrobatik hareketler yapma imkanı var. Warrior Within'de "zamanın gardiyanı"ndan kaçtığımız sahneler, AC'deki kaçırlardan çok daha fazla heyecan sunuyordu.

gerekıyor. Bu aşamadan sonra yapmanız gereken ise; şehirde dolaşıp bilgi toplamak. Bilgi toplamak için yapmanız gereken bazı işler var; kulak misafiri olmak, yankesicilik yaparak önemli bir belgeyi ele geçirmek, belli NPC'leri tenhada sorguya çekmek. PC versiyonuna has olan dört yeni bilgi toplama yönteminden oluşan bu eylemler, ilerleyen bölümlerde oyunun kırılma noktasını oluşturuyor. Yeterince bilgi topladıktan sonra, tekrar büroya dönüşür ve suikast için yetki alıyorsunuz. Hedefleriniz, iğrenç insanlar olduklarını kanıtlayan davranışlarda bulunuyorlar ki bu sayede iş bittikten sonra daha güçlü bir tatmin duygusu yaşıyorsunuz. Suikastları açık alanda gerçekleştiriyor ve iş bittikten sonra kaçmaya başlıyorsunuz. "Kaçmak" demişken; Altair ile akrobatik hareketler yapmak fazlasıyla kolay. Space + sağ mouse tuşu basılı tuttuğunuz zaman, Altair çatılarda adeta mucizeler yaratıyor. Gelgelelim burada kontrollerin bir açığını

ortaya çıkıyor: Siz hemen hemen hiçbir şey yapmıyorsunuz! Altair hemen her mekanda üzerinde sekecek bir kiriş veya atlayacak bir platform buluyor. Savaşmanız gerektiğinde ise, Prince of Persia'yı mumlu aratacak minimalist bir savaş sistemi çıkıyor karşınıza; Sağ tuşla blok yapıyor, sol tuşla saldırıyor ve zamanlamaları tutturmaya çalışarak karşı saldırılar veya kombokolar gerçekleştirebiliyorsunuz. Hiçbirimizin, Ghoul's'n Ghosts ayarında bir zorluk beklemediğini biliyorum ancak AC'nin göz oğşayan animasyonları tek başına, oyuncuya herhangi bir tatmin hissi sunmak için yeterli olmuyor.

Bu noktada, AC'nin kırılma noktasına geliyoruz; eğer bu incelemeyi AC'yi yalnızca birkaç saat oynayıp yazmış olsaydım, puan hanesinde LEVEL tarihinin en yüksek notlarından birini görürdüm olacaktınız. Ancak AC, daha ilk suikasttan sonra bitmek bilmeyen bir kısır döngüye giriyor. Sürekli aynı şeyleri yapmaya başladığımızı hissettiğiniz zaman o görkemli kentler sıkcı birer dekor gibi görünmeye başlıyorlar. Bu şehirlerde keşfedilecek hemen hemen hiçbir şey yok; şehirlerde yaptığımız -aslında birer mini oyundan fazlası olmayan- bilgi toplama görevleri de kısa sürede rutine bağlıyor. Yapımcıların anlata anlata bitiremedikleri "Halkla iyi geçinme" olayı ise insanları tartaklayan askerleri öldürmekten ibaret ve aralarında saklanabileceğiniz keşiş grupları dışında herhangi bir avantaj da sağlamıyor. Sizi takip eden askerlerin yapay zekaları da içler acısı; bütün şehir peşinizdeyken, çatıdaki askerler "Burada ne işin var?" demekle yetiniyorlar; izinizi kaybettirmek gerçekten çok kolay olmuş. Biraz çatılarda dolaşıp, yerdeki bir saman balyasının üzerine pike yapmanız genellikle yeterli oluyor. Gönül

"KARİŞIK" ZAMANLAR



Kudüs'ü ele geçirmek üzere gerçekleştirilen Haçlı Seferleri'nin ikincisinde, iki tarihi isim ön plana çıkar. Birinci Richard (Aslan Yürekli Richard), bölgedeki sefere katıldıktan sonra Acre şehrini ele geçirir. Richard'ın planı; buradan Kudüs'e ulaşmak ve Kutsal Toprak'lara Hıristiyan egemenliğini getirmektir. Karşısında, Eyyubi hükümdarı Selahaddin Eyyubi'yi bulur. (Zira Selahaddin, 1187 yılında Kudüs'ü haçlılardan almıştı.) Amansız çekişmeler bir yıl boyunca devam eder. Richard, Kudüs'ü fethetse dahi, şehri uzun süre elinde tutamayacağını anlar. Öte yandan, yerini almak isteyen kardeşleri, İngiltere'de çeşitli dolaplar çevirmektedirler. Sonunda, Hıristiyanlar'ın hac amaçlı olarak Kudüs'e girmelerine izin verilmesini sağlayan bir antlaşma imzalanır.

isterdi ki; ek görevler alabilelim, suikastlar için türlü planlar yapıp 47'yi kısındırarak şekilde kalelere, kötü adamların yatak odalarına sızalım ama maalesef bunların hiçbiri mümkün değil.

Durumu bir benzetme ile özetlemek istersek; Assassin's Creed, ağzınıza bir parmak bal çalıyor. Bu gerçekten de çok tatlı bir dozaj; doğal olarak daha fazlasını istiyorsunuz. Ancak oyun yapısı, yutkunmanıza dahi izin vermeden aynı malzemeyi kaşık kaşık yedirmeye çalışıyor. Sonuçta mideniz bulaniyor ve "Bir kaşık daha yersem kusacağım." diyorsunuz. Ne var ki AC kesinlikle kötü bir oyun değil ancak tabiri caizse; kendi kendisini harcıyor. AC, konsollarda dört milyonluk bir satış rakamına ulaşması da önemli bir ölçüde, oyun çıkana kadar yürütülen agresif reklam kampanyasına borçlu. AC'yi yazın yaşanacak oyun kılığı için satın almayı düşünebilirsiniz; şu an için acele etmenize hiç gerek yok. 🎮

ASSASSIN'S CREED

ARTI Etkileyici grafikler ve görsel tasarım, kaliteli animasyonlar, ilgi çekici senaryo

EKSİ Fazlasıyla tekrar eden ağır oynanış sistemi, çeşitli yapay zeka problemleri

YAPIM **Ubisoft**
DAĞITIM **Ubisoft**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **Xbox 360, PS3**
WEB **www.assassinscreed.uk.ubi.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Büyük vaatlerle gelen pek çok yapım gibi, Assassin's Creed de kendinden beklenileni tam olarak veremiyor. Oyunun ilk saatlerindeki büyü, tekrar eden oynanış sistemi yüzünden tüm etkisini yitiriyor.

7.8

MİNİMUM 2.2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.2 Ghz İşlemci, 3 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



JACK KEANE



İngiltere Kraliçesi, çay içemezse neler olur?

Point & click tarzındaki adventure oyunlarının sonu geldi" diye üzülmeye başlamışken, 10Tacle Studios ve Deck 13 karşımıza bu türde, oldukça eğlenceli bir adventure çıkardı arkadaşlar. Bu türdeki adventure oyunlarının en kalitelilerinden biri olan The Longest Journey ile rüyaların garip dünyasına girmiş, Secret Files Tunguska ile ise yüz yılı aşkın süredir gizlenmekte olan sırların peşine düşmüştük. Bu kadar ciddiyetin ve derin konuların ardından biraz daralmış ve "Yahu nerede kaldı 'Monkey Island' gibi oyunlar?! Hey gidi günler..." diyerek hayıflanırken, Jack Keane çıkageldi ve bu rahatsızlığımıza merhem oldu adeta.

Son derece becerikli (!) ve ünlü (!) kaptanımız Jack Keane'in, sahibi olduğu Charming Princess adlı, efsanevi gemiyi satın almak için üç yıl önce bir arkadaşından (Böyle arkadaş olmaz olsun!) borç aldığını öğreniyoruz. Ama bu arkadaş, üç yıldır parasını geri alamadığından olsa gerek, en sonunda Jack'i şöyle bir sallayıp üzerindeki paraları zor kullanarak almak için iki adet



"tahsilat memuru" gönderiyor ve oyun Jack ile bu eleman arasındaki konuşma ile başlıyor. Sandalyeye bağlı olan Jack'i nasıl kurtaracağımızı düşünürken oyunun nasıl bir yapıda olduğunu yavaş yavaş anlıyoruz. Jack etrafındaki pek çok obje ile etkileşime girebiliyor ve etkileşime girebileceği eşyaları X tuşuna basarak görebiliyoruz. Eşyanın üzerine imleci getirip sol mouse tuşuna tıkladığınızda eşya hakkında, esprili bir dille bilgi ediniyor, sağ mouse tuşuna tıkladığınızda ise eşyayı kullanıyorsunuz. Inventory'deki objelerin üzerine imleci getirip sağ mouse tuşuna tıklayarak, yine inventory'deki veya etrafınızdaki eşyalarla birleştirip kullanabiliyorsunuz. Tıpkı eski günlerdeki gibi... Ancak, zorda kaldığınızda çözüme ulaşmak zaman zaman epey zor oluyor. Bu tip durumlarda aklınızdan şu kuralı çıkarmayın: Sorunlar bazen akıl almaz derecede saçma yöntemlerle de çözülebilir.

Kraliçenin büyük problemi> Jack'i, borcu tahsil etmeye gelen iki serserinin elinden kurtarmayı başardıktan sonra İngiltere'de kalmanın akıllıca bir hareket olmadığını anlıyoruz. Tam ülkeden ayrılmak yerine kahramanımızı bir İngiliz asilzadesi

durduruyor ve İngiltere Kraliçesi'nin yaşadığı bir problemi çözmek için Jack gibi mükemmel (!) bir kaptana ihtiyaç duyulduğunu söylüyor. Hemen problemi açıklayalım: Hindistan'daki çay tarlaları esrarengiz bir şekilde tek bir çay türü hariç olmak üzere, çürümeye başlıyor. Yani Kraliçe'nin büyük bir keyifle içtiği çay, tükenme riski altında! Peki, bu korkunç problemin kaynağı kim? Bunun tek bir sorumlusu olabilir, o da Tooth Adasında yaşayan ve bitkiler üzerindeki garip deneyleriyle ün salmış olan kötü Doktor T.! Bu problemi çözmek üzere görevlendirilen İngiliz ajanını, Tooth adasına götürme işi Jack'e düşüyor. Bu görevi yerine getirmenin karşılığında 10.000 Pound alacağını öğrenen denizlerin en hızlı kaptanı Jack durur mu? Olayın detaylarını anlamadan,





gemisiyle Cape Town'da karşılayacağı İngiliz bir ajan ile buluşmak üzere yola çıkıyor kahramanımız. Ancak daha önce de belirttiğim gibi asıl amacımız Tooth Adası'ndaki Doktor T.'ye ulaşmak ve hain planını engellemek. Ne de olsa işin ucunda tam 10.000 Pound var.

Jack'in atıldığı bu macera boyunca karşılaştığı karakterlerin kişilik özellikleri çok başarılı şekillendirilmiş. Hemen hemen bütün karakterler farklı birer fıkardan

alternatif



SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED
"Bana daha fazla bulmacalı, daha gizemli bir adventure oyunu lazım!" diyenlerden size Sherlock Holmes: The Awakened'i öneriyoruz. "Mantık her şeyi çözer" diyen ünlü dedektifimiz, Cthulhu'ya inananların peşinde, mantığı zorlayan olaylar örgüsünü çözmeye çalışıyor.

fırlamış gibiler; bu da oyundaki mizah dozunu epey yükseltiyor. Mesela, İngiliz ajan, burnu havada ama pek işe yaramayan bir asilzade; Jack'e yolculuğunun ilk durağında katılan Amerikalı Amanda ise her attığını vuran usta bir silahşor ve bu iki karakter, kişilik özelliklerine sadık kalarak, -güzel zamanlamalarla- esprileri art arda patlatıyorlar. Zaman zaman Amanda'yı da kontrol edebildiğimiz oyunda, Jack'in büyük zorluklarla gittiği Tooth Adası'nda oyundaki diğer çalgın karakterlerle karşılaşıyoruz.

Indiana Jones'un pabucu...> Jack, biraz Indiana Jones, biraz da Monkey Island'daki Guybrush Treepwood'u hatırlatıyor. Özellikle, girdiği diyaloglar ve objeler hakkında yaptığı yorumlar, oyundan eski adventure oyunlarından aldığımız tadı almamamızı sağlıyor. İşte oyundaki komik diyaloglardan bir örnek:

Jack: Bana verebileceğin birkaç tavsiye var mı?

Gemisini kaybetmiş bir kaptan: Yandaki dükkandan alışveriş yapma, gemine yabancıları alma ve gizemli adalara yolculuklar yapma.

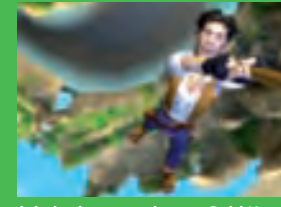
Jack: Ne yani; bu macera oyununu oynamayayım mı?

Gemisini kaybetmiş bir kaptan: Neden olmasın? Zaten tüm bilgisayar oyunları, insanları agresifleştiriyor!

Oyunun eğlenceli diyaloglarının yanı sıra



ÜNLÜ KAPTAN JACK KEANE!



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, "Dinozor Avcısı"

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

grafikleri de insanın keyfini yerine getiriyor. "Bu oyun, ciddi gizemlerin peşine düştüğünüz macera oyunlarından farklıdır, rahatlayın, gevşeyin!" şeklinde bir mesaj veriyor Jack Keane'in çizgi film vari grafikleri.

...Ve gizemli maceralar fenomeni> Oyunun diğer adventure oyunlarına fark atan bir özelliği var sevgili okurlar; etrafta bulduğunuz bazı objeler ekstra bölümlerin açılmasını sağlıyor. Diyelim ki beş tane denizyıldızı toplamayı başardınız. Bu, bir adet ekstra bölümün açılmasını sağlıyor ve bu bölümde ekstra bölümlerde sizi değişik sürprizler bekliyor.

Özetle; kullanışlı kontrol sistemi, esprileri ve en önemlisi nostalji kokan senaryo sunumu ile sıkı adventure oyuncularının beklentilerini fazlasıyla karşılayan bu oyunu mutlaka deneyin. **en**

40

karakter

Oyun boyunca birbirinden değişik 40 karakterle diyalog kuracaksınız. Her birinin derdi ayrı.

13

bölüm

13 bölümden oluşan oyun boyunca Londra, Cape Town ve gizemli Tooth Adası'nda geziniyorsunuz. Bölümler boyunca etrafta ufak araştırmalar yapıyor ve karşılaştığınız problemleri zekanızı kullanarak çözmeye uğraşıyorsunuz.

120

cm
Jack'in efsanevi gemisi Charming Princess'in önünde yer alan muhteşem güzellikteki (!) denizkızı figürünün muhtemel bel ölçüsü tam 120 cm.

1

bıçak

Jack'in, kafayı yemiş Doktor T. ve maymunlarından kurtulmak için elinin altında olması gereken ve küçüklüğünden beri yanında taşıdığı bıçağı. Bıçağın arkasında saklı olan anahtar da ayrı bir fenomen.

JACK KEANE

ARTI Taz sahibi grafikler, kaliteli espriler, eğlenceli senaryo

EKSİ Bazı bulmacaların gereğinden fazla zor olması

YAPIM Deck 13 / 10Tacle Studios
DAĞITIM Strategy First
TÜR Adventure
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.strategyfirst.com/en/games/
JackKeane
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Ödül sahibi Deck 13 ve adventure oyunlarında atağa geçen 10Tacle Studios tarafından geliştirilen Jack Keane, karakterleri ve esprili senaryosuyla Monkey Island'ın ruhunu başarıyla yaşatacak gibi görünüyor.

8,6

MINİMUM 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



alternatif



OVERLORD

Stranger sizi tatmin etmediyse geçen yıl, Haziran ayında piyasaya çıkan Overlord ile beklentilerinizi rahatlıkla karşılayabilirsiniz.

STRANGER

Büyüyü reddetmeyi reddetmek

MORPG-FPS'ler gördük; RPG-FPS'ler ile karşılaştık... Daha önce Plumeboom gibi oldukça başarılı olamamış bir seri ile karşımıza çıkan Fireglow Games, bu sefer de -en sevdiğim oyun türlerinden olan- RPG ile RTS kırmayı bir oyuna ortaya çıkıyor; Stranger'la...

Böylesi iki oyun türü tek bir oyunda birleşir de o oyunda senaryo olmaz mı hiç; olur tabii ki. Ama nasıl olur, orası tartışılır. Oyun boyunca pek ilginç olmayan hikayeyi, çizgi roman şeklindeki ara videolardan ve sıkıcı bir tonla konuşan karakterlerin konuşmalarından takip etmeye çalışıyoruz. Büyünün yasaklandığı bir dünya, kaderine terk edilmiş üç adam ve hepsine hükmedecek tek oyuncu. (Evet, bildiniz; bu sizsiniz.) Siz bu dünyadan büyü yaptığınız için daha korkunç, daha gizemli bir dünya olan Kront'a sürgüne gönderilmiş karakterler olarak maceraya atılıyorsunuz. Amacınız ise sürgünden geriye dönmek. Sürgüne gönderilmiş olan karakterlerden kimisi nefretle, kimisi soğukkanlılıkla karşılıyor başına geleni ancak hepsi de bir şekilde intikamını almak istiyor.

Okumuş olduğunuz üzere senaryo çok da özel sayılmaz; size oynama amacı veriyor ama karakterlerin geçmişte yaptıkları hakkında verilen bilgiler o denli yüzeysel kalıyor ki senaryonun bu oyunda fazla yer tutmadığını hemen anlayabiliyorsunuz. Senaryoyu güçlendirecek ne etkileyici bir arkaplan, ne de oynayan heyecanlandırabile-

cek oyun içi entrikalar bulunuyor. İnsanın akli böyle durumlarda ister istemez Red Alert'a ya da Starcraft'a gidiyor. Çünkü bu oyunlar -yıllar önce çıkmış olmasına rağmen- çok daha özen gösterilmiş senaryolara ve çok daha iyi seslendirilmiş ara videolara sahipti. Çizgi roman fikri gerçekten hoş bir fikir ve oyunun renkli grafikleriyle de uyumlu. Gelgelelim, merak uyandırmayan bir senaryonun üstüne bir de uyutucu seslendirmeleri eklerseniz, oynayan heyecanlandırmayan bir oyun süreci yaşayacağınızı öngörebilirsiniz.

RTSVMRPG> Stranger'i oynarken savaştıkları tecrübe kazanıyor ve yeni yetenekler, yeni büyüler edinebiliyorsunuz. (Evet, ne kadar yeni kelimesini kullansam da kulağa pek yeni gelmiyor.) İşte burada işin RPG kısmını tadıyoruz. Aslında oyun RPG'den çok, aksiyona yönelik olan Hack'n Slash türünde. Bu türde bir oyunda -normal şartlar altında- eğlencenin çok dozu yüksek olmalı. Ama buna rağmen oynarken kesinlikle tatmin olmadım. Öncelikle, oyunun arayüzünün fazlasıyla karışık olduğunu ve inventory sisteminin de pek kullanışlı olmadığını söylemek istiyorum. Oyunu oynarken çoğunlukla bir sorunla karşılaşılıyor ve zaman zaman onlarca seçenek arasından neyin nerede olduğunu karıştırıyorsunuz. Savaşlarda Hack'n Slash havasını biraz solusanız da, kesinlikle bu türdeki bir oyunun verdiği hırs duygusunu veremiyor size. Üstüne senaryo da merak uyandırmadığı için 30 saat süren oyunu bitirmek gerçekten ağır bir yük haline geliyor. Eğer eğlenceli kristal sistemi ve kendi silahımızı nalbantlarda üretebilme gibi özellikleri de olmasaydı, tamamen eski Hack'n Slash'lerin RTS ile yamalanmış hali olacaktı Stranger.

Oyunun diğer yarısı olan RTS kısmı ise nispeten daha başarılı; aşağıdaki kutuda detaylı bir şekilde değineceğim kristalleri diplomatik ilişkilerde ve "adam kiralama"da kullanmanın dışında, büyüleri alanımızı yaratmak için de kullanıyoruz. Böylelikle oyun, ince detaylara girmeden, basit ama kullanışlı bir yönetim sistemine kavuşuyor. Açıkçası bu sistemden gayet memnun kaldığımı söyleyebilirim.

Diplomasi kısmı dışında oyunda ilgimi çeken bir başka kısım da oyun atmosferinin yarattığı "neşeli hava" oldu; tüm grafikler renkli ve büyüler göz kamaştırıcı efektlerle ekrana yansıtılmış. Ancak bir süre sonra hem vuruş, hem de büyü animasyonlarının fazlasıyla tekrar ettiğini acı bir şekilde anlıyorsunuz; kılıcı indir, kılıcı kaldır; kılıcı indir, kılıcı kaldır... Hayatta kalmamızın, intikamın o "ekşi" tadına dayalı olduğunu; yabancı bir dünyada ve duygusal buhranlar çektiğimiz bir yerde savaştığımızı varsayarsak grafiklerin biraz fazla renkli çizildiğini söyleyebilirim. Ama gerek bina tasarımları, gerek büyülerin yarattığı gökkuşağı misali renk cümbüşüyle gözünüz bayram ediyor. Atmosfer konusunda -pek başarılı olduğunu düşünmem de- tamamiyle farklı bir yol denenmiş olmasından dolayı saygı gösterilebilecek bir deneme olduğunu düşünüyorum.

Oyun, her ne kadar çağın biraz gerisinde kalsa da, grafiklerine göre oldukça düşük sistem gereksinimlerine sahip; FX 4400'lerin modasının çoktan geçtiğini sanırdım, meğer

hala iş görüyorlarmış. Böyle düşük sistem gereksinimlerinin en büyük sebebi ise muhtemelen bu oyun için özel hazırlanmış olan motor; yapımcıların bir röportajda da belirttiği gibi Stranger, Sudden Strike 3'ten farklı bir motor kullanıyor. Böylece hem Kront dünyasıyla daha uyumlu grafikler yaratılmış, hem de çoğu oyuncunun atmaya kıyamadığı eski bilgisayarlarının fanlarının bir kez daha döndürülmesi sağlanmış.

Voltran mı, hurda yığını mı?>

Warcraft'ın havasını, Diablo'nun özelliklerini, kristallerin gücünü ve eski sistemlerin desteğini aynı potada eriten Stranger, oldukça yenilikçi şeyler denemiş olsa da bunların uygulamasında büyük hatalarla boğuşuyor. Bir engele takılıp, onu arkadan doluşturmamızı bekleyen kahramanlarımız bizimle diyalog kuramıyor ve kendilerini çok uzak hissettiriyorlar. Bu tip eski moda hatalara, bir de tekrar eden karakter animasyonlarını ekleyince Stranger'i sadece elindeki sistem çağın gerisinde kalmış ama sahip olduğu oyunlardan da sıkılmış olan strateji hastalarına öneremiyorum. Umarım Fireglow hatalarından ders alarak, sonraki oyunlarında daha da yeni ve daha iyi uygulanmış özelliklerle karşımıza çıkar. 🎮

STRANGER

ARTI Kristal sistemi, çizgi roman şeklindeki anlatımı, renkli grafikleri, düşük sistem gereksinimleri

EKSİ Kontrol hataları, hikaye ve sunumun yetersizliği, savaşa hissini verememesi, kullanışsız arayüz

YAPIM Fireglow Games
DAĞITIM Fireglow Games
TÜR Strateji / RPG
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.stranger-game.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

İlginç atmosferiyle, bayağı senaryosuyla ve kontrol hatalarıyla "pek az şeyi iyi başarabilen" bir oyun Stranger; belki de yaşamamız gereken yalnızlık hissini daha iyi verse, getirdiği yenilikleri daha iyi uygulasaydı çok daha fazla oyuncuya ulaşabilirdi.

6,4

MİNİMUM 1.5 GHz İŞLEMCI, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



alternatif



CAESAR IV:

Imperium Romanum'a alternatif gösterirken şöyle desek daha doğru olur: Bütün Caesar serisi! Caesar serisinin sadece ilk oyununu oynamış olsanız bile Imperium Romanum'u oynarken zorlanmayacağınızı ve oyuna hemen alışacağınızı söyleyebilirim.

IMPERIUM ROMANUM

Geldim, gördüm, yönettim!

Veni, vidi, vici; Julius Sezar'ın Zile'de (bugünkü Tokat'a bağlı şirin bir ilçe) Pontus'a karşı verdiği kanlı savaştan sonra senatoya zaferini açıklayan mektupta yazdığı, "Geldim, gördüm, yendim" anlamındaki ünlü sözdür. Sezar'ın bu sözle, Roma Cumhuriyeti'ndeki en önemli güç olan senatoyu küçümsediği söylenir.

MS 100 civarlarında Roma, o kadar çok viciledi ki Akdeniz'i bir iç deniz haline getirerek, klasik dönemin en büyük imparatorluğu oldu. Evet, patria (vatan) çok geniş; bu yüzden, Imperium Romanum'da şehirleri yönetecek bizim gibi "vid"isi gelişmiş yetenekli valilere ihtiyaç var. O zaman ne bekliyoruz? Hadi bakalım, kolduğumuzun altında senatodan aldığımız yetki ile yöneteceğimiz bölgeye "veni"leyelim.

Merhaba halkım, ben yeni valiniz Vecihi> Oyun üç adet moda sahip; Timeline, Scenario ve Rome. Tarihi gerçeklere sadık kalınarak hazırlanan Timeline modunda ufak yerleşim

birimlerinde göreve başlayıp başarılı oldukça daha önemli bölgelere atanıyoruz. Scenario seçeneği, istediğimiz zorluk derecesini ve oynanış tarzını seçerek, geliştirmeye açık olan bir harita üzerinde oynamamıza imkan veriyor. Son seçenek olan Rome ile büyük Roma kentini yönetme fırsatını buluyoruz.

Hangi seçeneği seçersek seçim yapmamız gereken; ekonomi, işsizlik, kıtlık, savunma ve yerleşim gibi unsurları dengede tutarak, yönettiğimiz şehrin refahını arttırmak. Bunları yaparken yurttaşlardan, kölelerden ve göçebelerden oluşan halkımızın tepkilerini ve isteklerini dikkatle gözlemlememiz gerekiyor. Onların temel gereksinimleri olan yiyecek, iş ve tapınma ihtiyaçlarını gidererek şehrin iskeletini oluşturmaya ve daha sonra bu iskeleti ete - kemiğe büdündürmeye çalışıyoruz.

İnşa ettiğimiz her binanın belirli bir bakım gideri var. Bazı binalar kereste ile inşa edilirken bazı binalar yapı malzemesi olarak taş ile inşa ediliyor. Eğer bu binaların bakımını karşılayacak ürünümüz yoksa bina yanabilir ya da içinde yaşayanlar mutsuz olabilirler. Mutsuz insanlar ise isyan ederler; senato da beceriksiz valileri hiç sevmez. İnsanların yaşam kalitelerinin artması, şehrin gelişmesi demektir. Şehir geliştikçe senato bizi kutlayacak ve daha fazla yardım gönderecektir.

Oyun esnasında ekranın solunda sarı renkte tabletler belirecek. Bir bölümü tamamlamak için bu tabletlerde belirtilen görevleri yapmanız gerekiyor. Bir tableti açmadan, içinde ne yazılı olduğunu göremez ve art

arda üçten fazla tablet açamazsınız. Çeşitli kolaylıklar da sağlayan bu tablet yöntemi, tamamen "sürpriz"e dayalı olduğu için oyunu eğlenceli kılıyor. Bir tablet, bize vatandaşlardan fazla vergi toplama imkanı sağlarken, başka bir tablet, sınırlarımıza giren barbar gruplarını daha onlar askeri barakalarını kurmamışlarken haber veriyor.

Barbarlar da "vici"lemek ister> Aynı bölgede bulunduğunuz barbar köyleri ile savaşmak zorunda kalabilir ya da açtığınız bir tablet size barbar saldırısı sürprizi yapabilir. Bu yüzden şehrinizi koruması için şehrinizde sürekli askeri birlik bulundurmanız gerekecektir. Askeri ünitelerin farklılıkları oyuna renk katsa da birimlerin yönetimindeki yetersizlik savaşların sizin kontrolünüzde

geçmediği hissini veriyor. Bir birime "Saldır!" emrini verdiğinizde en yakın düşmana saldırıyor; yani okçularınızı seçip düşmanın okçularını işaretleyemiyorsunuz, okçu birlikleriniz illaki en avantajlı durumda oldukları piyadelere saldırıyor.

Aldım, oynadım, yazdım> Imperium Romanum, strateji türüne yeni bir soluk getirmiyor. Temel özellikleri ile Caesar serisine çok benzemesine rağmen "sürpriz yumurta"ya benzeyen görev tabletleri, bakım gerektiren binaları ve daha çok halkın ihtiyaçlarına odaklanan oyun özellikleri ile denemeye değer kadar eğlenceli olan, oynarken sıkılmayacağınız bir şehir simülasyonu Imperium Romanum. Unutmayın değerli Romalılar; veni, vidi, vecihi!

IMPERIUM ROMANUM

ARTI Tablet şeklinde rasgele çıkan görevler, halkın ihtiyaçları üzerine odaklanan oyun yapısı

EKSTI Kullanışsız kontroller, Caesar serisinin oyunlarına aşırı benzemesi.

YAPIM Kalyso Media & Haemimont Games
DAĞITIM Southpeak Interactive
TÜR Strateji / Simülasyon
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.imperium-game.com/us/
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Konu aldığı renkli tarihi dönem sayesinde şiir simülasyonlarını sevenleri tatmin edebilecek kadar iyi bir oyun ancak Caesar V'e olan aşırı benzerliği ile can sıkabilir.

7,5

MİNİMUM 1.7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



ZAFER BLU-RAY'İN

Blu-Ray ile HD-DVD arasındaki savaşın galibi neredeyse belli oldu; Paramount'un ve Universal'in dışındaki tüm büyük firmalar tercihlerini Blu-Ray'den yana kullandılar. Böylece HD-DVD'nin ömrü kısalmış oldu. Bu aynı zamanda Xbox 360'ın olası Ultimate modelinde HD-DVD'ye yer verilmeyeceğini kanıtlıyor; Microsoft, Xbox 360'ın yeni modeli için Blu-Ray'i tercih edebilir.

Daha önce de bahsettiğim gibi, „yeni nesil“ artık „yeni“yi veya „geleceği“ temsil etmiyor; şimdiki zamanı işaret ediyor. Yani, DVD Player'lar, PS2'ler, Xbox'lar, Game Boy'lar, CRT TV'ler gitti; yerlerine, Blu-Ray Player'lar, PS3'ler, Xbox 360'lar, HDTV'ler geldi. Gazanız mübarek olsun! 🎮

MICROSOFT VE XBOX 360 ÜZERİNE

Bir iyi, bir kötü...

Hatırlarsanız, Microsoft'un Xbox'ı piyasaya sürdüğü dönemde PS2 ve GameCube liderdi. Özellikle de Japonya'da GameCube sahibi olmayan birine rastlamak zordu. Diğer yandan, Xbox, Japonya'da sadece 12 adet (Abartalım.) sattı. Xbox 360 ise „çekik gözlüler“e hitap eden oyunlarla ve diğer satış taktikleriyle Japonya'da bir ara parladı ancak sonunda, Xbox'la aynı kaderi paylaşmaya mahkum oldu; Nisan 2007'de açıklanan rakamlar hiç iç açıcı değil.

Xbox 360, rakiplerinden bir yıl önce piyasaya çıkmasına karşın Japonya'da sadece 0.59 milyon ünite satmış. PS3 ve Wii ise bu rakamın çok çok üstünde. Anlıyoruz ki Microsoft ile Uzak Doğu'nun yıldızları barışmıyor.

Xbox 360 cephesindeki olumlu haberlere ge-

lecek olursak... Lost Planet: Colonies (Capcom), Xbox 360'a ve PC'ye özel olarak hazırlanıyor. Oyunda yeni bir karakter ve birçok yeni silah bulunacak. Ayrıca online oyunlarda böcekleri kontrol edebileceksiniz.

Bir diğer iyi haber, GTAIV'ün Xbox 360'a özel indirilebilir özellikler sunacak olması. Bu özellikler arasında oyunun senaryosunu geliştirecek olan yeni bölümler de var. Microsoft'un bu ekstralar için Rockstar'a 50 milyon Dolar ödediği söyleniyor.

Ve son olarak, Xbox 360'a özel olarak hazırlanan Bully: Scholarship Edition'ı satın alanlar, bazı teknik sorunlarla karşı karşıya... Oyunda sık sık takılmalar yaşanıyor. Ek olarak, bazı teknik bug'lar da var. Umarız ki Rockstar çıkaracağı bir yama ile bu sorunları çözer.



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Prologue'u satın almanız için 10 farklı neden

Japonya'nın bir süredir oynadığı GT5 Prologue, sonunda Avrupa'da da piyasaya çıktı. Eğer bir PS3'e ve internet bağlantısına sahipseniz oyunu 40 Euro gibi bir bedel ödeyerek PSN üzerinden satın alabilirsiniz. Değilseniz, üzülmeyin; Sony, GT5 Prologue'un çıkışını kutlamak -ve tabii ki daha fazla PS3 satmak- adına, içinde 40 GB'lık bir PS3 ve GT5 Prologue bulunan bir paket piyasaya sürdü.

Gelelim, GT5 Prologue'un Avrupa versiyonunun hangi ekstraları içerdiğine:

1. Split-screen modu
2. 30 adet yeni araç
3. GT HD demo'sunda yer alan Drift Mode
4. Ayarlanabilir yapay zeka
5. Yeni bir giriş videosu
6. Eski GT oyunlarında yer alan High Speed Ring pisti
7. Japon versiyonuna kıyasla daha detaylı bir modifiye sistemi
8. Yepyeni online yarışlar
9. Yeni oyunculara yol gösteren Driving Line özelliği



SONY VE MICROSOFT

Her ay yeni bir açıklama

Xbox 360'ın konsol piyasasındaki konumu Sony'yi sınırlendirmiş olacak ki Sony, "Xbox 360 piyasaya çıktığından bu yana hiçbir ilerleme kaydedemedi." şeklinde bir açıklama yaptı ve ekledi: "2008'de liderliği devralacağız. Bunun ilk adımı da Blu-Ray'in HD-DVD'nin tahtını ele geçirmesidir."

Açıkçası, Sony'nin PS3 ile liderliği devralması zor zira Microsoft, "geniş oyun yelpazesi" ve Xbox Live! gibi iki önemli avantaja sahip. Sony ise ancak, Mayıs ve Haziran aylarında çıkacak olan Haze ve MGS4 ile satışlarını artırabilir ve PS3 Home ile gerçek bir rakip haline gelebilir.

Microsoft ise HD-DVD'nin gitgide eridiğini kabullenerek harici Xbox 360 HD-DVD sürücülerini elden çıkarıyor. Firma şimdiden, Amerika'daki sürücülerin fiyatlarını neredeyse yarı yarıya düşürdü. Ayrıca işi sağlama alarak konsolun Avrupa'daki satış fiyatını aşağıya çekmeyi başardı.

Sony'nin işi gerçekten zor...



HEAVY RAIN Fahrenheit'in izinden...

Dört farklı insan... Neden orada olduklarını bilmiyorlar ve doğru ile yanlış ayırt edemiyorlar; sadece hayatta kalmaya çalışıyorlar. İçlerinden biri, oğlunu özlüyor. Onun için her şeyi yapmayı göze almış durumda ve eğer gerekirse, kötü biri olmaya hazır.

Quantum Dream ve Sony ortaklığı ile yürütülen Heavy Rain projesi, PS3'e özel olarak hazırlanan ve Fahrenheit ile benzerlikler taşıyan bir aksiyon / adventure. Oyunun ne çıkış tarihi belli, ne de senaryosu... Ama elimizde oyunla ilgili birkaç detay var:

Quantum Dream'in başkanı David Cage diyor ki "Heavy Rain, GTA'da

olduğu gibi içinde özgürce dolaşabileceğiniz bir dünyaya sahip değil. Bunun nedeni oyunun atmosferini dağıtmamak ve senaryo örgüsünü bozmamak istememiz. Onun yerine, çizgisel ama "yaşayan" bir dünya yaratıyor ve gerçek anlamda "yeni nesil" ve tarz sahibi olan grafikler geliştiriyoruz." Cage, son olarak, "Oyunda, Fahrenheit'teki özel 'oyun dili'nin geliştirilmiş bir versiyonu kullanılacak" diyor ve ekliyor: "Bu oyun normal insanların, anormal olaylar yaşamalarını konu alıyor. Heavy Rain'de kurtarılacak bir dünya, garip yaratıklar ya da prensesler yok; sadece gerçekler var."



VE DİĞER BAŞLIKLAR III

- Metal Gear Solid 4, 12 Haziran'da piyasada olacak.



- Nintendo ürünlerinin peynir - ekmek gibi satıldığı Uzak Doğu'da, PSP ilk defa DS satışlarını alt etmeyi başardı.

- Geçen ay Sony, yeni bir "hareket algılama" yazılımını tanıttı. EyeToy kamerası aracılığıyla oyuncunun kafa hareketlerini algılayan bu yazılım, garip kasklara ya da gözlüklere gerek duymaksızın oyunlara dahil olmanızı sağlayacak.

- Rock Band'in başarısını kısıtlayan Nintendo ve Disney, Rock Band'e benzer olan ama Rock Band'in kontrol seti yerine WiiMote ve DS Stylus kalem ile çalışan, Ultimate Band adında bir oyun hazırlıyor.

- Tales of Vesperia ve Tales of Symphonia: Dawn of the New World... Namco Bandai'nin bu iki yeni "Tales" oyunu, Xbox 360'a ve Wii'ye geliyor. Tales of Vesperia sadece Xbox 360 için hazırlanacak ve Tales serisinin ilk HD oyunu olacak.

- Resident Evil Zero, Wii'ye uyarlanıyor fakat sadece Japonya'da piyasaya çıkacak; çok üzgünüm!

- Xbox 360'ın en iyi RPG'lerinden biri olan Lost Odyssey'in devamı hazırlık aşamasında. Anlaşılan, Xbox 360'ta yeni bir Final Fantasy doğuyor.

- PS3'e özel olarak hazırlanan Haze'in çıkış tarihi kesinleşti: Mayıs 2008



- İki yıl önce E3'te tanıtımı yapılan ve daha sonra kendisinden haber alınmayan 8 Days hakkında yeni ipuçları: Bir karakterin sekiz gününü konu alacak ve gerçek zamanlı olarak oynanacak olan oyun, Google haritaları içeriyor.

- 2006'da yayınlanan akılalmaz fragmandan sonra ortadan kaybolan Getaway'in halen hazırlık aşamasında olduğu açıklandı. Oyunun filmi de yolda...

- Belki de evrenin en eğlenceli dizisi olan Dexter'in oyunu yapım aşamasında.

- Xbox 360'ın Avrupa'daki satış fiyatı düşürüldü. Sabit disk içermeyen ve 256 MB'lık bir hafıza kartıyla satılan Arcade Pack'in fiyatı 280 Euro'dan 200 Euro'ya indirildi. Artık Xbox 360, piyasadaki en ucuz yeni nesil konsol olan Wii'den 50 Euro daha ucuz.

ŞEFİN LİSTESİ

Nisan geldi, hoş geldi;
bu ay oynadığım oyunun haddi hesabı olmadı.

PS2

SSX 3

Elif'in, "Tunaaa! Bana SSX On Tour getir lütfen!" şeklindeki çığırışlarından sonra kendimi bir anda SSX3'ün başında buldum. Meğer ne zevkli oyunmuş yahu! (Niye yeni versiyonunu yapmazlar kız (SSX Blur'u saymıyorum...))

PS3

Devil May Cry 4

DMC4'ü bir kez bitirmek asla yetmez; bir kez bitirdikten sonra bir kez daha bitirmeli ve ardından SS3'te combo yapmak için çaba sarfetmelisiniz. Ancak bu aşamalardan geçtikten sonra gerçek bir oyuncu olursunuz.

Xbox 360

Army of Two

"Lost: Via Domus mu oynasam, yoksa Army of Two mu" derken kendimi iki azmanı oradan oraya koştururken buldum. Pek eğlenceliymiş Army of Two; EA'i tebrik ediyorum!

PSP

God of War: Chains of Olympus

İşte ayın oyunu, işte PSP'nin gördüğü en iyi oyun! Sanki PSP bu oyun için yaratılmış!

KONSOL İNCELEME YAZAN ALİ AKSÖZ

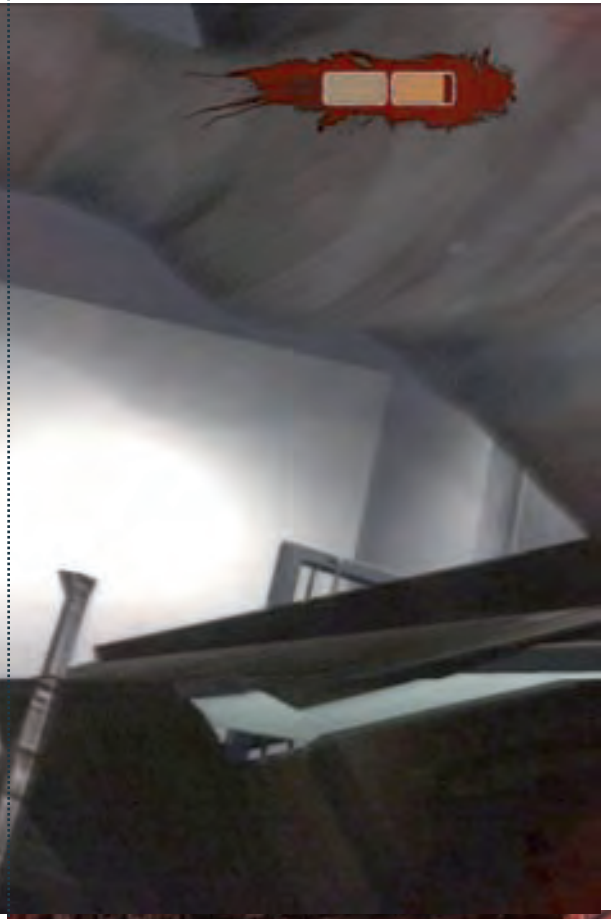
CONDEMNED 2: BLOODSHOT

PlayStation3



Delilik, yeniden...





Condemned, garip ve rahatsız edici atmosferi; deliliğin sınırındaki, acımasız başkarakteri ve oyunculara kazandırdığı "kalıcı dikenleşmiş tüyler" ile tanınmıştı. Karanlık ve terk edilmiş abuk sabuk mekanlarda geçen kovalamacalar ve delillerin peşinde yavaş yavaş çözdüğümüz bulmacanın parçaları aynı zamanda bizi, beynimizin kıvrımları arasında pusuda bekleyen hayaller ile doğaüstü güçlere götürmüştü.

Condemned 2 de delilik ve patoloji üzerine bir oyun; bunu tahmin etmek zor değil. Gözden düşmüş, dengesiz ve karanlık bir adamı kontrol ediyoruz. Eski bir Seri Suçlar Bürosu (SCU)

GEORGIOS BALANOS

Yunan bilim kurgu ve paranormal vakalar yazarı olan Georgios, birçok eser bastıktan ve araştırmalarını tamamladıktan sonra "Kozmik Biodinamik Sistemi"ne ulaştı. Bu terim; -yeni milenyumdaki pek çok şey gibi- antropoloji, felsefe, fizik, kimya ve matematik gibi alanlardan beslenen bir sentezdi. Bu kavramın içindeki ana önerme; evrenin muazzam büyüklükte, çok boyutlu ve çok girift bir yapıya sahip olduğu; varoluşun ise tahmin ettiğimizden daha derin bir kavram olduğuydu. Condemned serisinin temas ettiği nokta ise daha garip. Bu evrende, Balanos'a göre, yeni bir tür tehlike var. Oyunda, Paranormal hafıza kayıpları, şiddet, kötücül olaylar ve kitlesel histeri fenomenleri ve "Gölge" olarak tabir ettiği bu çok boyutlu kuvvet mevcut. Georgios'un eserleri, benim gibi, insan doğasının karanlık derinlikleri ve şiddet fenomenleriyle alakalı herkesin daha fazla bilgi için göz atabileceği bir alternatif kaynak oluşturuyor.

memuru... Kendisine acıyan, umutsuzluk ve bol malt viskisi esanslı kara bir çukurda ikamet eden, arada bir bünyeye alkol katmadan titremelerine engel olamayan, nişan bile almakta zorlanan Ethan Thomas...

Eski akıl hocası Marcus Van Horn'un, Ethan'a atfen garip bir mesaj bırakmasının ardından, anti-kahramanımız SCU tarafından tekrar kabileye dahil edilir. İlk maceramızın üzerinden 11 ay geçmiştir ve Van Horn kayıptır. Bir kez daha, tüm şehri etkileyen, kitlesel şiddete sebebiyet veren, garip olaylar dizisini incelemek Ethan'a düşmüştür.

Öldürmek için...> Silahlar yine bildiğiniz gibi, kafa ezme, kelle patlatma, göz dürtme ve boyun kırma için kullanılıyor oyunda. Vurmak, deşmek, kan çıkarmak, göçertmek... Borular, manken kolları (Hayır, Tuğba Özay'ınki değil.), elektrik çubukları, protezler, tahta parçaları, değnekler ve daha birçok değişik silah... Bunların dışında emektar sağ ve sol yumruklarımız her daim



bizimle; silahsız kaldığımızda yumruklarımıza başvurmak zorundayız.

Bu sefer yumruklarımızı ve iki tuşa birlikte bastığımız zaman yaptığımız blok hareketini kombine edebiliyor ve muhteşem "kavga sanatı eserleri" icra ediyoruz. Kavga sırasındaki karmaşadan ötürü gerçekleştirimin pek kolay olmadığı bu kombinasyonların sonuçları epey etkili. Özellikle, kafakola aldığımız hasmımızı, civarda çıkan işaretlerden birine sürükleyerek, "çoşku" bir şekilde öldürebiliyoruz.

Kapışma sahneleri bir karmaşa ve ne yazık ki oyunun en zayıf kısmını teşkil ediyor. Aslında çıplak elle yapılan, derinliğe sahip bir dövüş sistemi iyi bir fakir ve ileriki FPS'lerde kullanılacak hoş bir alternatif olabilir. Ancak yakın dövüşlerde bir denge tutturmak, hamleleri ayarlayıp stratejik dövüşmek neredeyse imkansız ve bu yüzden de combo'ları yapmak hiç kolay değil. Ne yazık ki sık sık, birbirine boşa saydıran iki kişi durumuna düşüyoruz karşımızdaki düşmanımızla. Hele bir de karşımızda iki veya daha fazla düşman varsa daha ne olduğunu anlayamadan ölüyoruz. Kim ne zaman hamle yapıyor, kim nereden saldırıyor; belli değil. Zaten karanlık atmosferde zifte bulanmış olan iki





➔ büküm koşturan ve gölgelerden üstümüze atlayan tiplerden fark etmek zor.

Büyüme için...> Oyunda, bölümler içerisinde yerine getirmenizin faydasını

alternatif



CALL OF CTHULHU

Korkuysa korku, hayatta kalma mücadelesiyle hayatta kalma mücadelesi... Bu iki oyun, bir elmanın kurtlu lakini lezzetli iki yarısı gibi adeta.

gördüğünüz, bazı ufak görevler var. Açık televizyonların antenlerini çevirip net bir görüntüye ulaştığınızda size özel olan bazı yayınlara ulaşacaksınız. Yine, ilk oyundakine benzer bir şekilde ses dalgaları yayan bazı cihazlar bulup bunları yok etmeniz gerekiyor; etraflarındaki kuş cesetlerinden fark edebileceğiniz bu cihazlar duvara monte edilmiş durumda.

Oyun içinde, senaryoya bağlı olarak kısa zamanda vermeniz gereken cevaplar var. Bunların hepsini temize havale edip üstüne verilen ufak görevleri yaparsanız aldığınız tecrübe puanları ile Thomas'ın karanlık güçlerle olan savaşında ona fayda sağlayacak ekstralara ulaşmanız mümkün.

Grafikler oldukça iyi, atmosfer

rahatsız edici ve gerilimli. Hatta zaman zaman bu karanlık atmosfer o kadar başarılı ve etkili bir hale geliyor ki resmen boğulduğunuzu hissediyorsunuz. Thomas'ın peşinden; IQ'su ayakkabı numarasından az hallice olan birinin adım atmayaacağı yerlere giriyoruz. Junkie sığınağı, eski oteller, barların arkasındaki pis sokaklar gibi bir çok çarpık mekan bizi bekliyor. Kısacası, kötü bir halet-i ruhiye uyandırabildiği için başarılı kabul ettiğimiz oyunlardan biri Condemned 2.

Karakter modellemeleri ve hareketlerin akıcılığı dikkatimi çeken diğer özellikler. Mesela, karakterlerin gözlerinin her gölgede, bir hareket arar gibi dönmesi; -daha önceki oyunların çoğunda dikkatimi çekmemiş olan- ufak ama atmosferin etkisini güçlendirmesi bakımından başarılı bir detay.

Çözmek için...> Suç mahalli araştırma sistemi, ilk oyuna göre çok ama çok daha derin ve detaylı. Condemned 2'de, suç mahallini iyice inceleyip detaylara dikkat ederek seçimlerinizi yapmanız gerekiyor. Nüanslar sizi doğru sonuca götürebilir. Ölüm sebebi, suç mahalli, kimlik saptaması... Bunların hepsi ayrı önem taşıyor. Örneğin, bir yara inceliyorsanız yaranın neyle oluştuğunu, etraftaki kanın saçılma şeklini gözlemleyerek çözebiliyorsunuz.

Ayrıca, araştırmalarınız sırasında PDA'niz sayesinde Rosa'yla konuşabiliyor, deliller üzerine tartışabiliyorsunuz. Bu konuşmalar sırasında sorduğunuz sorular ve vardığınız sonuçlar önem taşıyor; üç sorudan her biri sizi, deliller üzerinde yaptığınız bu sorgu ve araştırmalarda farklı bir seviyeye götürüyor. Eğer iyi sorular seçerseniz beş derece arasından yüksek bir derece alabilmeniz mümkün.

Paylaşmak için...> Son olarak, Condemned 2'nin multiplayer modlarından bahsetmem gerek; oyunda, sekiz kişiyle oynanabilen, dört farklı multiplayer mod bulunuyor. Bu modlar; klasik Deathmatch, Team Deathmatch, Bum Rush ve benim favorim olan Crime Scenes. Crime Scenes'te seçebileceğiniz iki taraf var: Delilleri saklayarak ele geçmesine engel olmak için polis cihazlarını bozan vericiler kullananlar ve delilleri bulmaya çalışan SCU'lar.

Gerilim oyunları arasında kendine yer edinmiş, başarılı bir oyunu alıp iki adım ileri taşırırsanız; üstüne, insanı hafakanlar bastığı için konsolun başından kaldıracak kadar yoğun ve güçlü bir atmosfer yaratırsanız; ek olarak da yaratıcı ve sürükleyici CSI öğelerini oyuna dahil ederseniz insan böyle uykusuz kalır işte. Bravo yani... Aferin. 🎮

11

ay
Condemned 2: Bloodshot, ilk oyun olan Condemned: Criminal Origins'tan 11 ay sonrasını konu alıyor.

4

mod
Condemned 2: Bloodshot'ta, dört farklı multiplayer mod bulunuyor.

3

yıl
Condemned 2: Bloodshot ile ilk oyun olan Condemned: Criminal Origins'in çıkış tarihleri arasında tam üç yıl var.

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

ARTI Başarılı atmosfer, grafikler, müzikler; yaratıcı CSI öğeleri

EKSİ Kötü dövüş sistemi, mekan çeşitliliğinin az olması

YAPIM **Monolith Productions**

DAĞITIM **SEGA**

TÜR **FPS / Adventure**

DİĞER PLATFORMLAR **Xbox 360**

WEB **www.condemnedgame.com**

TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

Bünyeniz gerilim, korku ve şiddet ile besleniyorsa şu an için Condemned 2'den daha iyi ve daha "yeni" bir alternatifiniz yok

8



FIFA STREET 4 OLACAK MI?



FIFA Street serisinin tüm spor oyunlarında belli bir duraklama dönemi yaşanırken bunun en çarpıcı örneğini FIFA Street serisinde görebiliyoruz. Serinin üç oyununun toplamına baktığımız zaman, ilk oyundan bugüne çok da fazla şey değişmediğini görüyoruz. Electronic Arts, yeni jenerasyon konsolların sunduğu imkanlar ile birlikte eline geçen fırsatı daha zengin bir yapımla taçlandırabilseydi bugün daha ilk günden "FIFA Street 4 ne zaman çıkacak?" diye forumlarda dolaşılıyor olacaktık.

FIFA STREET 3

Bu seri, artık mahalle maçına döndü

Gocukluk yıllarımızda kalecilik yaparken, beton sahada -sırf havamız olsun diye- dışarıya çıkan toplara bile atlardık; top sektirmede kıyasıya rekabet ederdik ve ben, gerçekten futbola dair özel hareketler sergilediğimizi düşünürdüm. Gelgelelim tüm bu düşüncelerimden FIFA Street 3'ün "The Street is Moving" lansman filmi izlediğimde bir anda sıyrıldım. FIFA Street 3, "üzlerce" akıllı almanistik hareketi yapabileceğimizi iddia eden bir oyun olacaktı ve bu insanlar Meksika'da çekilen videoda her bir hareketi ve fazlasını -oyundaki animasyonlarından bile daha güzel bir şekilde yapıyorlardı. Şaşırdım, kaldım; ta ki reklam filmdeki kahramanların "Team Ryouko" isimli bir "Xtreme Martial Arts" grubunun üyeleri olduğunu öğrene kadar. Oyunu alın / almayın ama internette bu videoyu mutlaka arayın, bulun ve seyredin.

alternatif



FIFA 08

Oyuncular eskiden, Kick Off oynayanlar ve Sensible Soccer oynayanlar diye ikiye ayrılırlardı. Bu seneye kadar aynı şey PES ve FIFA serisi için geçerliydi. 2008'de ise her yerde FIFA 08 fırtınası esiyor.

Gelelim, PS3 ekranlarına; şimdiye kadar çıkan FIFA Street oyunlarını oynadıysanız ve bu serinin artık yavaş yavaş tıkanmaya başladığını düşünenlerdesiniz, paraya kıyıp oyunu alarak güzelim yeni nesil PlayStation 3'ünüzde oynamaya yeltenmek en iyi ihtimalle ne kadar haklı olduğunuzu anlamana yardımcı olacaktır. Evet, FIFA 08 ile 2008'de atağa kalkıp biz kırk yıllık PES fanlarını bile FIFA'ya transfer etmeye başaran Electronic Arts, aynı başarıyı FIFA Street'te ne yazık ki gösterememiş.

Ciddi anlamda derinlik sıkıntısı çeken oyunda yine tipik eksiklerle karşılaşyoruz. Oyunu bir saatten fazla oynanabilir kılabilecek tek gereksinimin başarılı bir kariyer modu olacağı çok açıkken, toplamda sayıları 250'yi bulan oyuncuları "unlock" edebilmek için mahalle kenarlarında tek tip bir mod içinde top koşturuyoruz. "Mahalle kenarı" diyorum ama sahalardan hakkını yememem gerekiyor. Dünyanın dört bir köşesinde yer alan sahalarda, her biri aylarca süren bir geliştirme sürecinden sonra tasarlanarak bizlere sunulmuş. ("Favorin hangisi?" dersiniz, "Miami sahilleri" derim. Eski Amiga'mı ve Beach Volley oynadığım günleri özleyorum galiba.)

FIFA Street serisini daha önce oynadıysanız, serinin bu son oyununda yeniden tasarlanmış kontrol ve trick sistemi, geliştirilmiş bir yapay zeka, FIFA 08'den de etkilenilmiş olan yeni bir oyun animasyon motoru ve yeni bir "GameBreaker" sistemi ile karşılaşacağınızı belirteyim.

Oyunun göze çarpan en önemli özelliği ise hiç şüphesiz görsel karakteri. İlk iki oyunda gerçeğe daha yakın karakter

modelleri kullanılırken, serinin bu üçüncü oyununda oyuncuların tümü "cel-shading" olarak bilinen, tamamen çizgi-roman ve animasyon tadında bir stil kullanılarak tasarlanmış. Abartılı şekilde geniş omuzlar, "Çekip uzatılmış bunlar!" diyerek güldüğümüz bacak boyları ve tabii ki gerçek modelleriyle çok güzel örtüşen karikatürize edilmiş kafa modelleri. Tüm bu karakterler, başarılı doku, ışık, gölge ve akıcı bir animasyon stili ile harmanlandığında ortaya eğlenceli bir tablo çıkıyor. Bu karikatürize tarzın "oyun genelinde" kullanımı, tartışmasız Team Fortress 2 ile başlamıştı. Battlefield: Heroes'da, ciddi bir oyunun bile bu şekilde nasıl komik bir hale geldiğine tanık olmuştuk. Bu arada FIFA Street 3'ün ana karakterlerinden olan Gattuso'yu gördüğüm an Team Fortress 2'deki Heavy karakteri geldi aklıma. Yeni nesil oyunların, "Birebir gerçekliğe ne kadar yaklaşıyor?" yanışı olmaması gerektiğini fark eden yapımcılar, doğru yolu bulacağına benziyorlar.



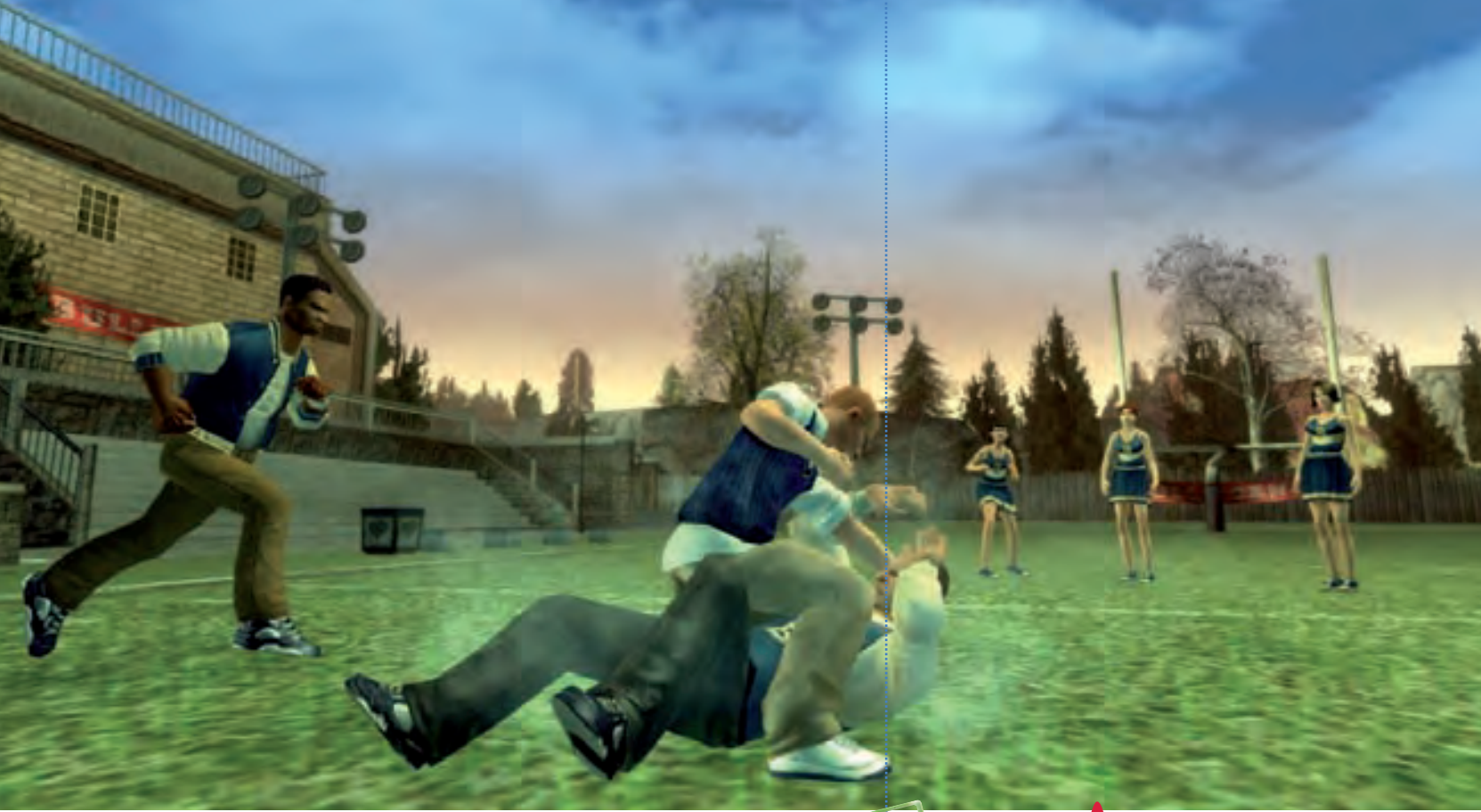
FIFA STREET 3

ARTI Karikatürize grafikler, Türkiye Millî Takımı'nın oyunda yer alması, özenle hazırlanmış egzotik mekan tasarımları, %90 oranındaki motion capture kullanımı

YAPIM EA Canada
DAĞITIM Electronic Arts Inc.
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, DS
WEB www.FIFAstreet3.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

EKSİ Kariyer modunun olmaması, derinliği olmayan oynanış sistemi, sağ stick'in defansta kullanılamaması, türe yenilik getirmemesi

Serinin bu üçüncü oyununda eski sistemdeki hatalar düzeltilmiş, yeni bir yapay zeka ve yeni bir oyun motoru kullanılmış. Karikatürize grafikler ile tüm görsel öğeler baştan yaratılmış. Ama maalesef, bunlar yeterli değil; oyun çok sığ. Seri ciddi bir "tıkanma" döneminde.



BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Xbox360



Bir ergenin anatomisi...

Amerikan filmlerinden görüp özenirdim kolej ortamına; alkolün su gibi aktığı bitmek bilmeyen ev partileri, geniş kampüsler, serbest kıyafet, bizdekilere göre daha rahat geçen dersler, özel dolaplar, temiz tuvaletler ve en önemlisi sanki defleden fırlayıp gelmiş gibi duran, cıtır kızlar... Eğitim ile uzaktan yakından alakası olmayan; aksine tamamen dünyevi zevklere odaklı olan vurdumduymaz bir yaşam... Bu özentilik dolu cümlelerden iki anlam çıkarabiliriz; bir: Çok fazla American Pie seyrediyorum. İki: Ağır bir sapığım ben, evet.

Öyle ya da böyle bu tür filmlerde gördüklerimiz, hepimizin derin bir "Ah!" çekmesine sebep olmuştur. Eğer bir lise öğrencisi olmuştanız -özel ya da devlet fark etmez- ülkemizdeki lise hayatının zorluklarını çekmişsinizdir. Elinizi verdiniz mi kolunuzu kaptırdığınız sınavlar, ailelerimizin ders çalışmamız konusundaki bitmeyen baskısı, arkadaşlıkların acı ve tatlı yönleri, normalde ruh ve sinir hastalıkları hastanesinde beyaz önlük giymesi gerekirken devlet tarafından kendilerine öğretmen sıfatı verilmiş olan diğer beyaz önlüklü insanıklar... Velhasıl kelimeler, zordur lise hayatı... Ve hepimizin aklından mutlaka geçmiştir; okulun havalı tiplerinin havasını söndürmek, hocalara hak

ettikleri dersi vermek, okulda "aranan", popüler bir adam olmak, hatta belki de okula hükmedebilmek...

Bütün bunları sanal bir okulun ve yapay dokuların içinde de olsa yapabilmemizi sağlayacak bir oyun çıkageldi ya; hem de bu oyunu Rockstar gibi bir firma yaptı ya; artık gözüm açık gitmem. Halen cefasını çekmekte olduğum şu lise yaşantımda yapmak istediğim ne kadar pislik varsa hepsini bana tek bir diskte sunan bu muhteşem oyunun adı ne mi? Bully, namıdiğer Canis Canem Edit! Fakat söz konusu olan oyunumuz, Canis Canem Edit'in Xbox 360 sürümü olan Scholarship Edition.

EĞİTİME İHTİYACIMIZ OLMADIĞINDAN EMİN MİSİNİZ?

Çok değil, bundan birkaç ay öncesine kadar neredeyse tüm haber bültenlerinin gündemine oturmuştu okullarda yükselen şiddet olayları. Öğrenciler arasındaki çatışmalar, öğretmenlere yapılan saygısızlıklar... Fakat ülkemizdeki "ufak" çaplı bu eylemlerin, yurtdışında onlarca kişinin katledildiği katliamlara dönüşmesi kitleleri ayağa kaldırmıştı.

Tam da böyle olayların sonrasında raflarda yerini bulan Bully, gerçeklerin yanında içerdiği şiddet oranı yüzünden birçok eğitimci ve öğrenci velisi tarafından çok büyük tepki ile karşılandı. Oyun her ne kadar "teen" ibaresiyle çıkmış olsa da, oyunun dağıtımını engellemek için yapılan çalışmaların ardı arkası kesilmedi. Fakat kazanan yine Rockstar oldu. Önceki birçok oyunu yüzünden dili epey yanan Rockstar, bu kez daha temkinliydi.

Acaba eğitimciler ve aileler, okullardan çevreye yansıyan şiddet olaylarının eğitimsizlik yüzünden kaynaklandığını ne zaman kavrayacak ve video oyunlarını karalamaktan vazgeçecek? Bu kafayla imkansız görünüyor.

Eyvah! Mahmut Hoca!> Bully'de Jimmy Hopkins adında, annesi ve üvey babası tarafından "balayı" bahane edilerek Bullworth Akademisi'ne tekmelenmiş, delikanlı bir kardeşimizi kontrol ediyoruz. Jimmy, okula ilk geldiği zaman haliyle uyum problemleri yaşıyor çünkü Bullworth Akademisi öyle bir yer ki gruplar arasındaki sürtüşmeler; ast - üst arasındaki kaypak ilişkiler; öğrencilerin ve öğretmenlerin özel yaşamlarındaki anormal sorunlar girila gidiyor! Anlayacağınız Bullworth okul değil; düpedüz bir tımarhane. Filmlerde gördüğümüz günlük gülistanlık ortamlarla sakın karıştırmayın.

İşte böyle bir yerde biz, yani Jimmy Hopkins, oyun boyunca bu sürtüşmeleri daha da kızıştırarak; öğrenciler, liderler ve gruplar arasındaki tüm ilişkileri alt üst edecek, kimi öğrenci ve öğretmenlere yardım ederken, kimilerinin de kuyusunu kazacağız. İnanın ki böyle absürt bir senaryo, ancak böyle





alternatif



THE WARRIORS

Yine Rockstar'ın elinden şiddetin en saf, en gerçek hali... Bugüne kadar yapılan en iyi film oyunlarından biri olması da cabası! Oynanması farz!

usturuplu ve eğlenceli anlatılabilirdi.

Bu kısa özet sizi tatmin etmediyse, oyunda yapabileceğimiz bir takım pislikleri hafızam elverdiğince yazayım: Okulun en havalı kızının çıplak fotoğraflarını çekip tüm şehre yaymak; sapık beden eğitimi öğretmenimiz için kızlar yurduna sızıp bayan iç çamaşırı toplamak; alkol tedavisi gören İngilizce öğretmenimizi rehabilitasyon merkezinden kaçırmak; öğretmenler odasının önünde küçük çaplı bir yangın çıkarmak ve dahası... Ama sanmayın ki görevleri yapmak bu kadar basit.

Evyah! Editör!> Bully: Scholarship Edition (BSE), sadece bu bahsettiklerimizden ibaret değil. Rockstar, her oyununda olduğu gibi bu Bully'yi de ilginç detaylarla bezemiştir. Sadece ana görevler değil, yan görevler, yan meslekler, karakter geliştirme seçenekleri ve yine muhteşem bir şekilde tasarlanmış olan harita oyuna can veren en büyük unsurlar. Oyunda sadece okul içindeki görevlerle sınırlı değiliz. Dışarıda bizi bekleyen, hemen hemen her yeri gezilebilir ve ayrıntılarıyla dolu olan koca bir şehir var. Az önce bahsettiğim yan meslekler, kıyafet alabileceğimiz mağazalar gibi oyunun çeşitli zenginlikleri hep şehir içinde bulunuyor. Ama bir ergen

olduğunuzu sakın unutmayın; Saat gece ikiden sonra dışarlarda sürtmek yok, yoksa uykusuzluktan yere yapışırırsınız!

Bully, her ne kadar oyuncuya özgür bir dünya sunsa da bir öğrenci olduğumuzu unutmamamız gerekiyor. Gitmemiz gereken dersler, vermemiz gereken sınavlar var. İşte oyuna Scholarship Edition denmesinin sebebi de burada ortaya çıkıyor çünkü oyuna anatomi, müzik ve matematik olmak üzere üç ders daha eklenmiş. İngilizce, resim, fotoğrafçılık, kimya, atölye gibi derslerimiz ise yerli yerinde duruyor.

Yeni dersler dışında oyuna eklenenler arasında; yeni görevler, yeni sınıflar, yeni yüzler, yeni silahlar, değişmiş arayüz ve bence en önemli yenilik olan iki kişilik multiplayer mod bulunuyor. Bully'yi iki sene kadar önce PS2'de oynadığım zaman en çok aradığım özellik multiplayer mod olmuştur; özellikle, The Warriors'da, Rockstar'ın bu işi iyi kavırabildiğini gördükten sonra...

"Neyse ki Rockstar sesime kulak verdi!" diyeceğim ama demiyorum çünkü yine bir şeyler eksik! Scholarship Edition'da oynama şansını bulduğumuz bu çoklu oyuncu modu, birtakım yan görevler ve dersler üzerine kurulmuş. Yani arkadaşımızı alıp şöyle şehirde turlayamıyoruz; ana görevleri yapıp oyunun sonuna el ele, omuz omuza ulaşamıyoruz. Kızlar yurduna beraber giremedikten ve ağır tadyyla birkaç "nerd" pataklayamadıktan sonra ne yapayım ben öyle multiplayer modu?

Evyah! Yayın Yönetmeni!> Gelelim oyunun grafiklerine. Sayın LEVEL okuru, siz de söyleyin lütfen; Rockstar neden yaptığı oyunlarda oynanışa, oyun yapısına, senaryoya ve detaylara gösterdiği özeni grafiklere de



göstermez? Neden bu firmanın oyunlarının birkaçı dışındakiler, "akraba evliliğinden" muzdarip olan grafiklere sahip? Bunu sana sorarım ey okur! Neden? Bully PS2'de görsel açıdan pek bir şey ifade etmiyordu; gelgelelim Xbox 360'da da pek bir şey ifade etmiyor. Ha, görüntülerini bu konsolda daha cıvalı, daha yumuşak, daha canlı bir görünüm kazandığı kesin ama diğer Xbox 360 oyunları ile karşılaştığımızda BSE, kalite olarak vasat civarında geziyor. Hadi PS2'yi anladım, "Öldü" gibi yorumlar yapıyoruz ama Xbox 360 gibi bir konsolda Rockstar daha özenli davranmalıydı.

Oyunun ses ve seslendirmelerini iki kelimeyle ifade etmem istenseydi muhtemelen şöyle derdim: "Dört dörtlük!" Rockstar bugüne kadar markası altında çıkardığı oyunlarda ses konusunda bizi hiçbir zaman hayal kırıklığına uğratmadı. BSE'de de özenli çalışmasının meyvesini gözler önüne seriyor; gerek karakter seslendirmeleri, gerek müzikleri ile BSE, bugüne kadar pek az oyunda görebileceğimiz eşsiz bir ruha sahip. On üzerinden on!

Ne var ki oyunun Xbox 360 versiyonunda can sıkıcı hatalar bulunuyor. Bisiklet ve kaykay kontrollerinin zaman zaman saçmalaması; frame rate'in sinir bozucu şekilde düşmesi; Jimmy'nin ve NPC'lerin ortada hiçbir sebep yokken takılı kalmaları; oyunun bazen donup kalması gibi hatalar gerçekten oyunun atmosferini fena halde baltalıyor.

Evyah! Teslim tarihi!> Evet, gelelim son paragrafa; yani geleneksel "Bu Oyunu Kimler Oynasın / Oynamasın?" bölümüne. Efendim, grafikleri dışında pek bir felsefe bulunmayan Bully: Scholarship Edition'ı öğrenci olan veya vakti zamanında olmuş tüm oyun severlere şiddetle diye tavsiye ediyorum. Neden mi? Çünkü bugüne kadar sıralarında dirsek çürüttüğümüz bu müstesna kurumları bu denli eğlenceli yaşayabilme fırsatı elimize bir daha geçmez bilemiyorum. Eğer oyunu PS2'de oynamışsanız, Xbox 360'da da denemeniz size pek önemli bir şey yaşatmayacaktır. Lakin bu şahsına münhasır oyunu oynama şerefini zamanında kaçırmışsanız, Rockstar'ın size sunduğu bu ikinci fırsatı kaçırmayın! Zil çaldı, dağılılabilirsiniz... 🎮

4

platform
Bully'yi PS2, Xbox, Xbox 360 ve Wii olmak üzere tam dört platformda oynama şansına erişebilirsiniz.

40

saat
Ana görevleri, yan görevleri, meslekleri derken Bully'nin oynanış süresi tam kırk saate dayanabiliyor.

28

yaş
17 yaşlarındaki Jimmy Hopkins'i seslendiren Gary Rosenthal tam 28 yaşında.



BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

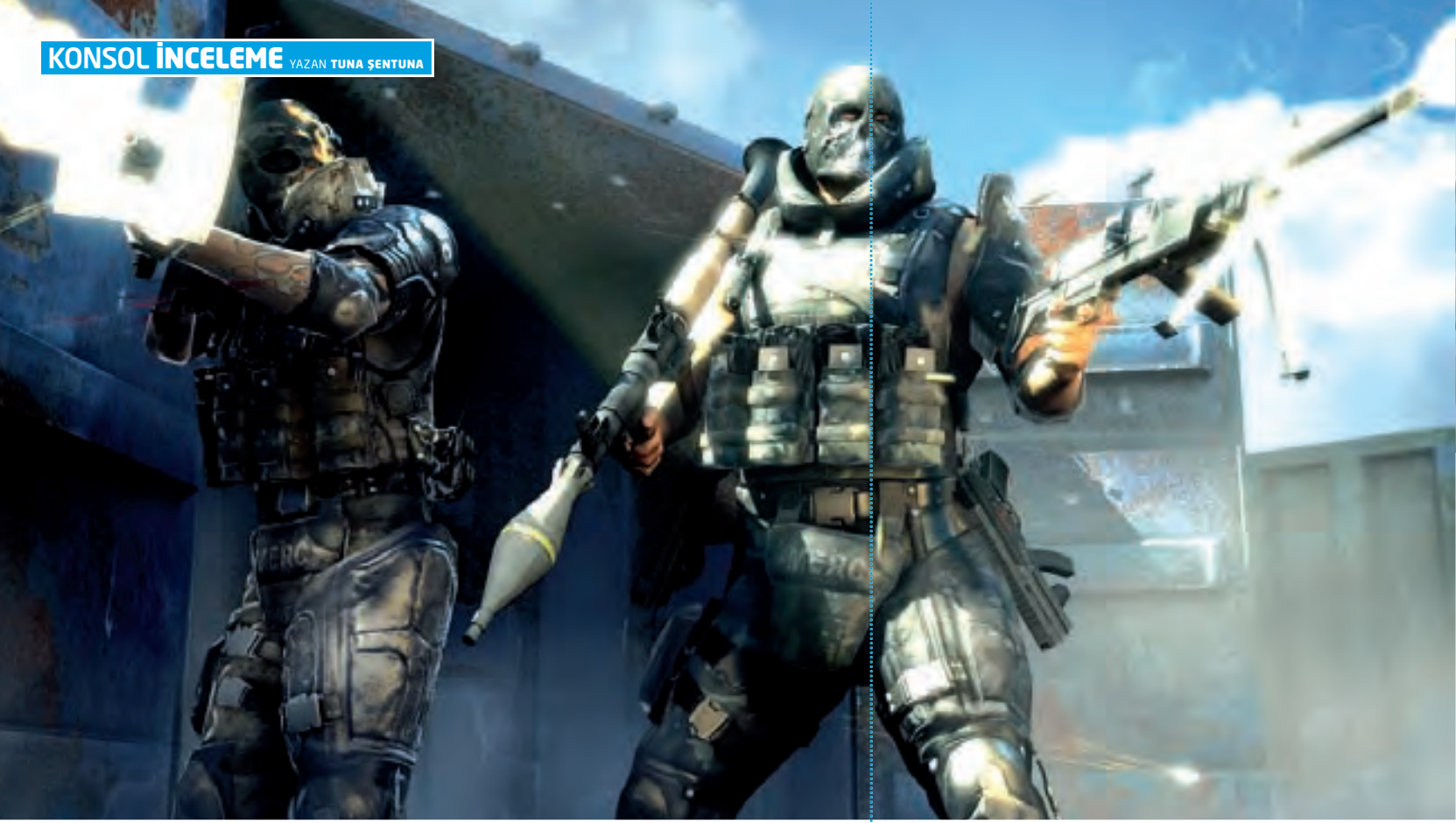
ARTI Yeni eklenen dersler, sıkı atmosfer, uzun oyun süresi, muhteşem seslendirmeler, eklenen yan görevler

EKSİ Çağın gerisinde kalan grafikler, düşük frame rate, can sıkıcı teknik hatalar

YAPIM **Rockstar Vancouver**
DAĞITIM **Rockstar Games**
TÜR **Aksiyon / Adventure**
DİĞER PLATFORMLAR **Wii**
WEB **www.rockstargames.com/bully/home**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Her zamanki saldırgan ve şiddet dolu üslubunu bir lise kampüsünün üzerine boşaltan ve oyun dünyasına alışılmışın dışında bir eser bırakan Rockstar Games, eminiz ki bundan sonra boş işlerle karşılaşmayacak. BSE de bunun en büyük kanıtlarından biri!

8



ARMY OF TWO

PlayStation 3

Salem zafer dansını yaparken, Rios "Ordu da neymiş?" diye dalga geçti

Bu bir müsabaka, bu bir çatışma, bu bir mücadele; sevgili okurlar, bu büyük bir savaş! Bir tarafta isimli teröristler, bir tarafta ağır ve orta sıklet şampiyonlarımız, savaşılarımız! Hepsini savaşmak için, dövüşmek için, işlerini yapmak için bekliyorlar. Çok az bir süre kaldı. Daha fazla volta atmalarına gerek yok; "maç" birazdan başlayacak ve taraflar "ring"deki yerlerini alacaklar.

Bu zorlu mücadelede kazanan tarafın kim olacağını tahmin etmek zor. Teröristlerin sayıları çok fazla; üstelik, hepsi silahlı ve her grup teröristin başında azı bir katil var. Tek dezavantajları kafalarının çalışmıyor oluşu. Yine de hepsinin hakkıyla dövüşeceğine inanıyoruz.

Peki, ringin diğer tarafındakiler? Kendilerini "yeni ordu" olarak nitelendirenler, yüzlerce

teröristi katlettikten sonra "çak!" diyerek zafer kutlaması yapan bu ikili de kim? Eğer gerçekten merak ediyorsanız korkutucu maskelerinin ardındaki soğukkanlı kahramanlarımız Rios ve Salem, sizi ringde bekliyor olacak.

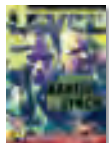
Karşılaşma> Taraflar yerlerini aldılar ve müsabaka başladı. Gördüğünüz üzere Rios ve Salem zırları ve silahlarıyla birlikte savaş alanında koşmaya başladılar bile. Bu karakterlerden bir tanesini savaşın görünmeyen kahramanı, yani siz tarafından kontrol edildiğini hatırlatmak istiyoruz.

Görevleri, Amerika'nın canını sıkın terör örgütlerini ve bu örgütlerin başındaki liderleri durdurmak olan bu ikili, amaçlarına ulaşmak için -adam öldürme, adam kaçıрма, bina bombalama gibi tüm faaliyetler dahil olmak üzere- her türlü yola başvuruyor. Şu anda izlediğiniz gösteride de Rios'un bir teröristi delik deşik edişine tanık oluyorsunuz. Üstelik bunu, hiç lafı dolandırmadan "samimi" bir yaklaşımla yapıyor: Düşmanın üstüne koşuyor ve makineliyle onu kevgire çeviriyor. Hızını hiç kaybetmeden koşmaya devam eden Rios, dört farklı noktadan gelen kurşun yağmurundan korunmak için kayıyor ve üstü örtülü kutuların arkasından

siper alıyor. İlk önce "kör atış" olarak tabir edilen bir hareketle -kafasını çıkarmadan- sadece silahını çıkartıp düşmanlarını mihlamaya çalışıyor ancak bu şekilde istediği performansı sergileyemeyince Salem'den yardım istiyor. Salem'e "Pozisyonunu koru ve ateş et!" komutunu veren Rios, Aggro'nun (Kısaca, "dikkatleri üzerine çekme özelliği" diyebiliriz.) Salem üzerinde yoğunlaşmasını fırsat bilerek kutuların arkasından çıkıyor ve en yakındaki düşmanın yanına doğru, son hızla ilerliyor. Düşmanın yanına vardığında silahının dipçiğiyle suratına gelişine bir vuruyor ki... Gerisini gördüğünüz zaten; anlatmama gerek yok. Bu hareketten sonra düşmanlar Rios'un ne denli tehlikeli olduğunu anlıyor ve silahlarını ona doğrultuyorlar. Rios hemen Salem'e "İlerle ve ateş et!" komutunu veriyor; bu komutla Salem ilk önce duvara takılıyor ve birtakım garip hareketler sergileyerek zaman kaybediyor; daha sonra, koşarak kendini düşmanların arasına atıyor ve... Kısa bir reklam arası sevgili okurlar!

Reklam Arası> Canınız mı sıkılıyor? Farklı bir şeyler mi

A J A N D A



116

2006 yılında "Fotofili" bölümünde kısaca bahsettiğimiz Army of Two'nun eğlenceli bir oyun olacağı, daha o zamandan belliymiş.



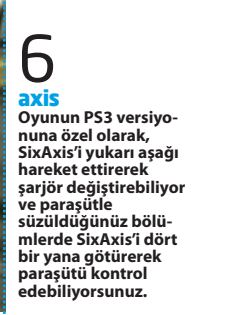
132

132. sayımızda oyunun ilk Bakış'ı benim tarafımdan yazılmış ve onunla ilgili birçok detay yazıya sıkıştırılmış. Yazının anlamsız bir şekilde hüznü bitmesine de şaşırdım doğrusu. Nasıl bir ruh halindeymiş acaba...

SİLAH TURU

Seçecek ne çok silah var değil mi? Acaba hangisini almanız, hangisini taşımanız? Bir türlü karar veremiyorsunuz. Fakat endişelenmenize gerek kalmadı zira müthiş bir açıklama yapacağım: Army of Two'da bir ton silah bulunmasına rağmen, oyunun üçüncü bölümünde satın aldığınız bir silahla oyunun sonuna kadar gidebiliyorsunuz. Sadece silah seçimi yaparken hedefleme ve hasar oranlarının yüksekliğine özen gösterin ve upgrade'leri uygularken mutlaka şarjör kapasitesini artırın. İkinci silah seçiminizde Desert Eagle gibi bir tabanca seçmeyin, "hafif makineli" olarak tabir edilen otomatik tabancaları tercih edin. Özel silahlar bölümünde roketatar çok çekici gözüküyor ama yine de hasar kapasitesi yükseltmiş bir sniper tüfeği edinmek çok daha akıllıca bir hareket olacaktır.





alternatif



THE CLUB

Aslında, Army of Two'ya alternatif olarak Conflict: Denied Ops'u gösterecektim fakat The Club'in oynanış sistemi Army of Two'ya o kadar fazla benziyor ki eğer bu oyundan zevk alırsanız, The Club'la da çöğleneceğinizi rahatlıkla söyleyebilirim.



yapmak istiyorsunuz? Irak'taki problemler, Irak'ın Amerika'ya kafa tutması gibi konular sizi bunalıma mı sürüklüyor? O zaman neyi bekliyorsunuz?! Gelin ve bu savaşta yerinizi alın! Amerika, ordusunun kaybettiği askerlerden dersini aldı ve artık özel kuvvetleri savaşa sürüyor. Siz de bir Rios, bir Salem olabilir, siz de fark yaratabilirsiniz. Durmayın ve bu savaşta katılın; bize umursadığınızı gösterin...

Elveda ...ve yeri öpüyor. Salem yeri öpüyor çünkü şuaırsuzca hareket etti; teröristleri hafife aldı. Şimdi Rios yanına gitmeli ve onu tekrar hayata döndürmeli. Aslına bakarsanız Salem ölmüş sayılmaz, şu an sadece yürüyemiyor ama ateş ederek kendini halen koruyabiliyor. Rios, daha dikkatli hareket ederek ilk teröristi alınının çatından vuruyor fakat o da ne; tam dört terörist doğudaki barakadan fırlamış, Rios'a doğru koşuyor. Ne yapması gerektiğini düşünmek için kendisini en yakındaki korunaklı bölgeye atan Rios, hemen önündeki kalkanı görüyor ve kalkanı kapıp Salem'e doğru yavaşça yol alıyor. Salem'i korumaya

alıp iyileştirdikten sonra, kalkanla birlikte ilerlemeye başlıyorlar. Kalkanı tutmakta olduğu için Rios ateş edemiyor ama Salem silahı el verdiğince teröristleri kurşun yağmuruna tutmaya devam ediyor. Tüm düşmanları temizlediklerini düşünürlerken bir helikopter geliyor ve Rios ile Salem, yepyeni bir hareketi devreye sokuyor. Sırt sırta veren ikili, dört bir yandan akan teröristleri adeta yavaş çekimde harcıyor ve asıl hedefleri olan Abou El Fadl'in peşinden ilerlemeye devam ediyorlar. El Fadl'in karargahına sadece 200 metre kala, iki korumanın karargah girişinde tetikte olduğunu görüyorlar ve sniper tüfeklerini çıkartıp, aynı anda farklı hedefleri yere indirebildikleri Co-Op Sniper hareketini yapmaya karar veriyorlar. İki düşmanı aynı anda yere indiren bu hareketten sonra El Fadl karşılıyor onları. Elindeki dev makineli ve arkasından ateş edilmediği sürece yaranlanmama özelliği ile dikkat çeken bu ünlü teröristi yenebilmek için Salem tüm Aggro'yu kendi

MULTIPLAYER'DA NELER OLUYOR?



Tek kişilik mod hakkında bayağı dil döktük ama oyunun asıl eğlenceli kısmı kesinlikle multiplayer modları. Üstelik multiplayer'in keyfini çıkarmak için internete bağlı olmanıza da gerek yok. Yani en azından bir bölümü için...

Eğer yanınızda bir arkadaşınız varsa oyunun ilk test edebileceğiniz multiplayer modu, split screen co-op modu. Online ortama girdiğiniz an ise sizi dört farklı haritada geçen üç farklı mod bekliyor: Extraction, Bounties ve Warzones. Her modda ikili gruplar birbirleriyle savaşıyor ve maçın sonunda en çok parayı kazanan galip sayılıyor.

Extraction'da, içinde bulunduğunuz haritanın çeşitli noktalarında kurtarılması gereken insanları beliriyor ve bu insanları ilk siz kurtarırsanız parayı götürüyorsunuz. Haritada katledilmesi gereken düşmanların bulunduğu Bounties modunu, Extraction ve Bounties modlarını birleştiren Warzones takip ediyor ve bu modda hem rehinelere kurtarıyorsunuz, hem de düşmanları öldürüyorsunuz. Bu modların dışında EA'nin ileriki zamanlarda sunacağı indirilebilir bölümler sayesinde oyundan sıkılmamız epey zor olacak.

üstüne çekiyor. Yeterince Aggro topladıktan sonra Rios, Overkill özelliğini kullanarak görünmez oluyor, koşarak El Fadl'in arkasına geçiyor ve tüm şarjörü üstüne boşaltarak görevin tamamlanmasını sağlıyor. Tebrikler Rios, tebrikler Salem; koca bir orduya bedel olduğunuzu bize kanıtladınız! 🎮

ARMY OF TWO

ARTI Eğlenceli takım oyunu, hoş grafikler

EKSİ Zayıf yapay zeka, takım arkadaşınızı zor durumda bırakan bug'lar, kısa oyun süresi

YAPIM EA Montreal
DAĞITIM EA
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.ea.com/armyoftwo
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

"Salem'i ilerlet, Rios'u geri çek, saklan, yuvarlan, ateş et!" derken oyuna kendinizi öylesine kapırıyorsunuz ki gerçek hayattan kopuyorsunuz. Ancak oyun, sürükleyici olmasının yanında birtakım ciddi sorunlar da barındırıyor.

7.6



6

axis
Oyunun PS3 versiyonuna özel olarak, SixAxis'i yukarı aşağı hareket ettirerek şarjör değiştirebiliyor ve paraşütle süzülüp düşen bölümlerde SixAxis'i dört bir yana götürerek paraşütlü kontrol edebilirsiniz.

2

kişi
Rios olmazsa Salem, Salem olmazsa Rios hayatta kalamıyor. Bu oyun tam anlamıyla iki kişilik!

10

hareket
Rios ve Salem'in ortaklaşa gerçekleştirebileceği tam 10 farklı hareket bulunuyor. Silah değiştirme, birbirine el şakası yapma gibi hareketlerin dahil olduğu bu 10 farklı hareketi oyun boyunca, dilediğiniz zaman kullanabilirsiniz.

3

terörist
En fazla üç teröriste karşı savaşın! Eğer karşınızdaki düşman sayısı üçten fazlaysa stratejinizi belirlemeden, Rambo gibi aralarına dalmayın.



alternatif



PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORD

GoW'un eline su dökmese de, GoW'a en yakın alternatif yine Prince of Persia: Rival Sword.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

PSP



Ben Kivanç, size Kratos'tan bir mesajım var...

God of War (GoW) şöyledir, böyledir... diye bir giriş yazısı yazmaya hiç niyetim yok. Zira oyun piyasasını yakından takip ediyorsanız bu ismi duymamış olmanız imkansız. Şimdi, bir PSP sahibiyse oyunaya verdiğim sağ alt köşede duran notu görür görmez oyunu almak isteyeceğinizi biliyorum. Belki de çoktan almışsınızdır, kim bilir?

"This is Sparta!" Gerçekten mi?>

Chains of Olympus'un (CoO) konusu ilk God of War oyununun öncesinde geçiyor. Bu macerada, Kratos'un neler yaşadığını, nelere karar verdiğini, nelerden vazgeçtiğini, tanrılarla alıp veremediklerinin ve tüm bu olan bitenlerin sebebinin, Kratos'un öfkesinin asıl çıkış noktasını öğreniyoruz. Senaryo hakkındaki kopuk parçalar CoO'yu oynadıktan sonra yerine oturuyor. Üstelik bu oyunda, Kratos'un hiç bilmediğimiz, önceden tahmin dahi edemeyeceğimiz bir yanını görüyoruz. Baba tar... Ehem... Şey... Kratos'un baba tarafı; amca, amcaoğlu, hala falan... Anlayın işte...

CoO için yapılabilecek en doğru tanımlama "Tıkır tıkır işleyen bir oyun" olsa gerek. Öyle ki bu oyunda herhangi bir duraksama, bir an olsun can sıkıntısına mahal verecek bir hantallık,

bir an olsun "Kapatayım, sonra devam ederim" dedirtecek bir yapaylık yok. Oyunun her ayrıntısı muhteşem bir şekilde planlanmış; düşmanların nereden geleceği, bulmaca içeren platformların nereden ve ne zaman karşımıza çıkacağı, sinematiklerin devreye ne zaman gireceği gibi detaylar oyunun içine nakış gibi işlenmiş. Aksiyona, maceraya, mitolojiye, zihin oyunlarına, senaryo gibi bir senaryoya ve muhteşem teknik öğelere tek bir diskte ev sahipliği yaptığı için oyunumuz bütün övgüleri hak ediyor.

"Kaslarım var ve onları kullanmaktan çekinmem"> CoO'daki kontrol sistemi PS2'deki adalarına çok benziyor. Sol küçük Stick ile karakterimizi kontrol ediyor, X ile zıplıyor, Kare ile atak, Üçgen ile ağır atak, Yuvarlak tuşu ile kapma hareketini gerçekleştiriyoruz.

Elbette ki serinin PSP çıkarması için, bazı kısıtlamalara ve değişimlere gidilmiş. Ani saldırılara karşı tek kaçış yolu olan ileri / geri atılma tuşu (PS2'de Sağ Stick) PSP'de ikinci bir Stick olmadığı için R1 ve L1 kombinasyonu olarak belirlenmiş. Bu değişiklik oyuncuda ilk başlarda biraz adaptasyon sorunu

yaratır da bir - iki saat sonra kontrollerin tamamına kolayca alışabiliyorsunuz.

Bu macerada her GoW oyunun kapağını süsleyen, Kratos'un güzelim kılıçlarından daha fazlası eşlik ediyor bize. Bu silahlar, etrafı yangın yerine çevirebileceğimiz The Efreed; gelen ataklara karşı gard alabileceğimiz ya da onları geri gönderebileceğimiz Sun Shield; yakından uğraşmak istemediğimiz düşmanlara karşı gayet etkili saldırılar yapan Light of Dawn ve Charon's Wrath ve etrafımızdaki her obje ve kişiyi kodumu oturtan The Gauntlet of Zeus olmak üzere dörde ayrılırlar. Oyun boyunca ne kılıçlarımız (Blades of Chaos), ne de diğer güçlerimiz ilk günkü halleri gibi kalmıyorlar. Öldürdükü-

müz düşmanlardan, kırdığımız eşyalardan ve açtığımız sandıklardan topladığımız kirmizi orb'lar sayesinde tüm bu özelliklerimizi geliştirebiliyoruz. Böylece düşmanlarımızı harcamak eskisinden çok daha kolay oluyor.

Abartmıyorum; bu oyunda göreceğiniz grafikler bugüne kadar PSP'de gördüğünüz tüm pikselleri, dokuları, ışıklandırmaları, gölgelendirmeleri alt edecek kadar kaliteli! Bu oyunun müzikleri bile ayrı bir inceleme konusu! Adamlar resmen "Bir Soundtrack Bir Oyuna Nasıl Cuk Oturtulur?" konulu bir tez hazırlamışlar. On üzerinden on!

Peki?> Hiç mi kötü tarafını görmedim bu oyunun? Gördüm elbette ki! İşte sayıyorum: 1. Oyunda bulmaca namına pek bir şey yok. Halbuki bu seri, tadına doymadığımız aksiyonunun yanı sıra zeka ürünü bulmacalarıyla da kalbimizi kazanmıştı. 2. Adam gibi boss dövüşü sadece "iki" adet! 3. Oyun çok kısa! PSP'yi elime aldım ve oyun bitti... Kaç saatte? Altı saatte! Oyunun tadı resmen damağımızda kaldı... Neyse, ben bir ekstralarına bakayım, belki oyalanacak daha başka şeyler bulurum. ☺

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

ARTI Müthiş grafikler, sesler, oynanış sistemi, senaryo, atmosfer, Kratos

EKSİ Kısa oyun süresi, bulmaca ve boss kıtlığı

YAPIM Ready at Dawn
DAĞITIM SCEA
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.us.playstation.com/godofwar_chainsolympus
TÜRKİYE DAĞITICISI -

PS2'nin en iyi oyunuyken PSP'de de aynı unvanı alabilmek, her baba yiğidin harcı olmasa gerek. Gözünüz kapalı alın fakat oynarken gözünüzü dahi kırpmayın!

9.4



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

artık her gün
güncelleniyor

LEVEL - Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

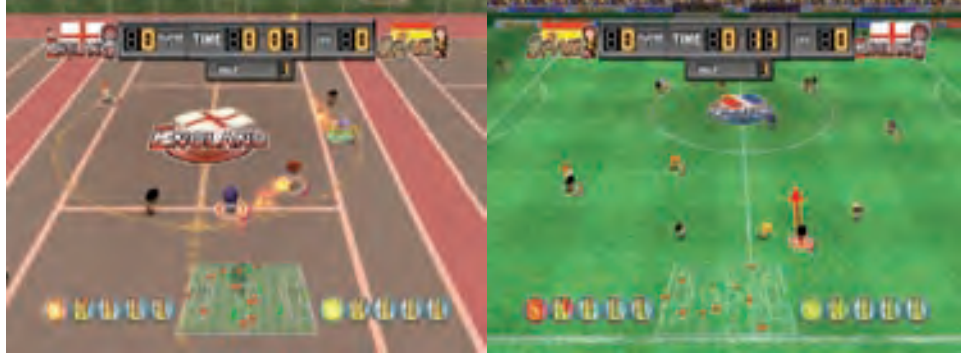
KIDZ SPORTS: INTERNATIONAL FOOTBALL

Futbolun mucizesinden sual olmaz

Çocukluğun sürekli oynadığı futbol oyunlarını (Çocuk kısmına Fırat ve ben düşünürüz sanırım, ha Cem? - FFA) görünce aklıma hep sokak futbolu yıllarım gelir. Biliyorsunuz ki sokak

futbolu, dünyada "duvar pası"nın en şık şekilde icra edildiği sanat dalıdır. Sokak futboluna gönül verdiğim yıllarda amacım futbol sanatının, o insanın gönlüne huzur katan, anlam katan ulvi varlığından yararlanarak olgunlaşmanın işiğini

yakalamak değildi. Daha çok kız tavlama gibi serseri bir misyona hizmet etmiş olmamdan dolayı bugün son derece pişman olduğumu söylemeye eklemek ve futbola karşı hislerimi şu küçük manzume ile dile getirmek isterim:



Futbol bir hadisedir, mucizesinden sual olmaz, Onunla coşulan saatlerin hesabı tutulamaz, Futbol maçları sırasında ülke tatil olsun isterim, Futbola bir katkısı olacaksa enginar bile yerim. Doğal bir dürtüdür futbol bebeklikten gelen, Ama dolu mideyle top oynayanın hali Allah kerim. Dolayısıyla Wii tavsiye ederdim her tutkuna, Ama bu oyun işe yaramaz, uğraşmayın boşuna.

YAPIM **Sokak Futbolu Federasyonu**
DAĞITIM **Tebrik Ediyorum**
PLATFORM **Wii**

1

LONDON TAXI RUSH HOUR

Umutsuz karanlıklarda bir bilge aradığınızda taksi çeviriniz

Taksi şoförlerinin uçsuz bucaksız bilgeliğinin sırrı, her gün defalarca karşılaştıkları, şahit oldukları ve içine girip detaylarına vakıf oldukları hayatların ağır yaşanmışlıklarından kaynaklanır. Zitrilyar Dolar'lık bir plakanın maliyetini çıkarmak için canla başla çalışan taksi emekçilerini sadece "direksiyon sallayan yol işçileri" olarak düşünmek taksi realitesinin dünya çapındaki etkisini saygısızca küçümsemekten başka ne olabilir ki?

İşte bu düşünceyle yola çıkan oyun camiasının önde gelenleri, taksi felsefesinin modern dünyayı ayakta tutan varlığını dijital dünyaya yansıtmak istemişler ve karşımıza bu "harika" oyunu çıkarmışlar. Oyun boyunca Londra'da taksi kullanıp mana dünyasında anlam ararken kaybolan müşterileri sağa-sola

yetiştirmeye çalışıyor. Bu anlam yüklü, duygu dolu şahesere şahit olmamın ardından, kendimi tutmayıp yine bir şiir yazdım. Biliyorum, bu aralar çok şiir yazıyorum ama sevgi kelebeği şeklinde ortada dolaşanları gördükçe, prim yapan şiir yazmak olduğuna inanmış olabiliyim:

Bir otomobil hayali ile yaşadın tüm hayatını, Kazıklamadığın kalmadı, anlamadın hatanı. Ama otomobili alır almaz yaptın mı kazanı? Oysa kullanmadan oto, taksiciden öğüt almalı. Çok tehlikelidir direksiyon, anlamadan kainatı.

YAPIM **İlahi Adalet**
DAĞITIM **Karayolları**
PLATFORM **Wii**

4



MY HORSE AND ME

Küçük şımarık kızlar ve atlar

Hollywood filmlerinde pek sık görürüz ya; zitrilyar Dolar parası olan iş adamı babasının doğum gününde hediye olarak aldığı atla dostluk kuran ve yarışmalara katılıp tüm dünya sosyetesinin ayakta alkışladığı birincilikler kazanan hanım kızcağızlar vardır. Hatta sonra atın ayağı kırılır, acı çekmesin diye vurmak isterler ama kız ağlar; yıkılır; atı alıp çiftliğe gider ve her gün bakımını yapıp sevginin gücüyle atını iyileştirir. Pek sevgiye değer bir oyun olan Atım ve Ben'i görür görmez aklıma hemen bu kurgu geldi. Oyunu alıp oynamaya başladığımda ise küçük ve şımarık zengin kızlarına karşı aslında büyük bir aşk beslediğimi fark ederek, şu nadide şiiri kaleme alma ihtiyacı hissettim:

Canlarımdır onlar benim bilir misiniz? Zira geçmez ki uzun geceler sususuz. Zengin kızlar torbayla gelir ah LEVUL'cu, Her gün gezerler ayakkabıcı kuyumcu. Torbasını taşımazsan küserler sakın unutma, SMS yazmazsan başın yanar, hayal kurma, Gönül eğlendirmek için zengin kız arıyorum, Haydi yazın canlarım, e-mailimi tarıyorum.

YAPIM **Kim Bilir?**
DAĞITIM **Gerçekten Lazım mı?**
PLATFORM **PC**

3



PAWS & CLAWS PET RESORT

Küçük ve şımarık kızların hayvanları için otel

Küçük ve şımarık zengin kızlarının atlarından sonra şimdi de onların ev hayvanları ile ilgili bir oyun var karşımızda. Bu oyunda zavallı hayvancıkları en iyi şekilde rahat ettirecek bir otel kurmaya çalışıyorsunuz. Burada küçük şımarık zengin kız arkadaşlarımız tatile, gezmeye, tozmaya gittiklerinde mini mini minnoşlarının canı sıkılmasın, tatlı küçük paticiklerinin pedikürü bozulmasın diye uğraşyoruz. İşte, oyundaki tüm amacımız bu. Galaksiler arası bir MMORPG olan bu nadide eser için dayanamayarak bir şiir yazdım ve duygularımı dile getirdim.

*Ne olur küçümseme beni sevgili zengin kızı,
Gitmişliğim var, biliyorum Kanyon'u, Şamdan'ı.
Aslında hesaplıysan ben de A/B grubu sayılırım,
Çekinme, ürkme, haydi gel birlikte trendy olalım.
Bak da ders al Paris Hilton'dan güzel bebeğim,
Eğlendirdiği gönlüyle ünlü olmadı mı, garibim?
Şimdi sorarım sana zengin kızı, senin neyin eksik?
Bırak arama bu kampanyada bir çapan bir gedik.
Manşetlere taşınacaksın haydi, tepme bu canım fırsatı;
"Sosyete güzeli kalbini yakışıklı LEVEL'ciya kaptırdı."
Benim, paranla satın alabileceğin en uç donanım,
Kap beni diğerleri almadan, saadete konalım.
Sloganımız, "Gönül eğlendirmek için zengin kız arıyorum!";
Korkma sakın çiğerpem, yalvarsan da bağlanmıyorum. 🐾*

YAPIM **Pembeş Produksiyon**
DAĞITIM **Evlere Servis**
PLATFORM **DS**

-10



JUMPER: GRIFFIN'S STORY

Atlayıp zıplamanın dayanılmaz hafifliği

Biliyorsunuz, zıplamalar doğada üçe ayrılır: At, çekirge, tazi gibi hayvanların gerçekleştirdiği doğal atlamalar ve zıplamalar; sırtla atlamak gibi olimpik zıplamalar; bir de Star Wars'ta veya bilimkurgu uzay filminde şahit olduğumuz, yıldızlar arası yolculukları mümkün kılan uzay zıplamaları. İşte son derece orijinal bir şekilde, bu üç zıplama çeşidinden farklı olarak doğa üstü bir zıplama yeteneğine (Teleport olma) sahip olan kahramanımız Montgomery'nin hikayesinin anlatıldığı Jumper'da, süper zıplama biçimimizle oraya buraya zıplayarak kötü adamları yenmek ve dünyayı ele geçirmek isteyen şeytansı güçleri engellemek için uğraş veriyoruz. Elbette ki kötü adamlar

bizi yok etmek için pek çok yola başvuruyor; bunların arasında en ilginç ev sahibinizi arayıp kiraya zam yapması için adama baskı yapmaları oluyor. Böylece kirayı ödeyebilmek için daha çok çalışıp daha çok para kazanmak zorunda kalacak olan kahramanımızın, para mara kazandırmayan kahramanlık işlerini bırakıp bir bankada çalışabilmek için insan kaynakları eklerindeki işleri araştırıp, kendi işine bakmasını sağlamaya çalışıyorlar. Kiranızı ödemek için bankada memur olup kötü adamları rahat mı bırakacaksınız yoksa tek kuruş para kazandırmayan kahramanlığa devam edip evsiz barksız bir zavallı, bir kaybeden, bir ezik olarak idealist yaşamınızın sonunda belediyenin gelip ekmek ve çorba yardımı yapacağı yaşlılığınız mı hazırlanacaksınız?

*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 atlırsın, dilerim.
Yüzükler, kolyeler, bronşlar, cüppeler, hazineler,
Bunlar değil midir tek RPG'ye ait öğeler?
Sen güzeller güzeli Elf kızı, 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 kızı,
Keşke bende de olsaydı, babanın hesapsız parası. 🐾*

YAPIM **Oto Süspansiyon Teknolojileri A.Ş.**
DAĞITIM **Harrison Ford**
PLATFORM **PS2**

3

WİDEO OYUNLARININ ALTERNATİF TARİHİ



Bir düşünün: Pac-Man, Puck-Man ismiyle piyasaya çıkıyor; Amiga, o eski, hayat veren oyun makinelerinin yeni versiyonlarını üreteceğini açıklıyor; Ursula K. Le Guin'in Tales from Earthsea adlı kitabının oyunu yapıyor ve World of Warcraft yerine Tales from Earthsea en popüler MMORPG oyunu oluyor.

Bunlar elbette ki gerçek değil. Peki ya olsaydı? Alienizin dergisi LEVEL, video oyunlarının alternatif tarihini gururla sunar.

GERÇEK: 1983 yılında yapımına başlanan, "lazer disk"e kaydedilen ve "full motion video" içeren ilk oyun olan Dragon's Lair'in yedi disketten oluşması dahi popüler olmasına engel olmadı.



HAYAL: Paramount Pictures, Dragon's Lair'in filmi çekmeye karar verdi ve "Aptal ve büyük burunlu silahşör" karakterini canlandırması için Gerard Depardieu seçildi. Depardieu bu rol için Owen Wilson başta olmak üzere birçok aktörü geride bıraktı. Owen Wilson ise bu olaydan sonra depresyona girerek intihar etti.

GERÇEK: Nolan Bushnell ve Al Alcorn, 1972 yılında, arcade makineleri için Pong adında, masa tenisine benzer basit bir oyun geliştirdiler. Oyunun ismi, topun çıkardığı ses teniye çıkılarak -o zamanlar "Ping-Pong" ismi patentli olduğundan- "Pong" olarak belirlendi.



HAYAL: Bushnell ve Alcorn, oyun için uygun bir isim ararken Ping-Pong isminin patentli olmadığını öğrenip oyuna bu adı vererek Ping-Pong makinelerinin yüzlerce Amerikan pub'ına kurulmasını sağladılar. Uluslararası Masa Tenisi Yetkilileri, Ping-Pong isminin kendilerine ait olduğunu iddia ederek dava açtılar ancak dava Bushnell ve Alcorn lehine sonuçlandı. Bunun üstüne yetkililer, uluslararası arenada "Ping-Pong" olarak bilinen masa tenisi oyununun ismini "Tic-Tac" olarak değiştirmek zorunda kaldılar.

GERÇEK: 80'li yıllarda oyun sistemleri birbirleriyle yarıştı. Commodore 64, ZX Spectrum, Amiga, Atari ST, CGA ve PC... Ama ses sistemi yetersiz olan ve mikrodevrelere sahip olan makinelerle savaşamayan PC, yarışta geride kalmıştı.



HAYAL: Commodore ve ZX Spectrum sistemlerini tasarlayan mühendisler, yeni bir şirket kurduktan sonra devrim niteliği taşıyan CUBE'u piyasaya sürdüler. 32 bit'lik bir sistem olan CUBE, iki ses mikrodevresine ve kaydedilen verilerin büyüklüğüne göre otomatik olarak kapasitesini arttırabilen ya da azaltabilen bir sabit diske sahipti. CUBE'un başarısından en çok etkilenen firma Apple oldu; firma, büyük meyve şirketleri tarafından desteklenmesine karşın iflas etti ve Apple'ın sahibi, şirketin logosunu bir diş macunu şirketine sattı. Ne var ki kaliteli oyunlara sahip olan CUBE, çok fazla elektrik harcadığı ve fazla ısındığı için piyasada sadece 1.5 yıl tutunabildi.

GERÇEK: Namco, 1980 yılında, gelmiş geçmiş en popüler oyunlardan biri olan Pac-Man'ı yayınladı. Oyun için ilk düşünülen isim Puck-Man'di. Ama şirketin akıllı çalışanları, "P" harfinin "F" harfi ile değiştirilerek oyunun isminin saptırılabilceğini düşündüler ve "Pac-man" isminde karar kıldılar.

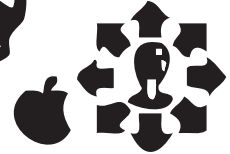


HAYAL: Oyun için ilk düşünülen isim olan Puck-Man, serseri gençler hedef alınarak değiştirilmedi ve birebir olarak kullanıldı ve Puck-Man, popüler bir oyun haline geldi. Özellikle islahanelerde ve hapishanelerde çok tutulan bu isim, İngilizce'de yer alan "Fuck" kelimesinin çıkarılmasına ve onun yerine "Puck" kelimesinin kullanılmasına neden oldu. Böylelikle İngilizce argo kültürü, "Puck you", "Puck me", "Puck off" ve "Puck the world" gibi cümlelerle yeniden şekillendi.

GERÇEK: Nintendo, 1981 yılında, ilk başarılı oyunu olan Donkey Kong'u yayınladı. Oyunda, Jumpman adlı kahraman, kız arkadaş Pauline'yi bir gorilin ellerinden kurtarmaya çalışıyordu. Sonradan, Nintendo'nun Amerika şubesi tarafından şubenin ilk ve eski sahibi olan Mario Segali'nin anısına Jumpman'e yeni bir isim koyuldu: Mario.



HAYAL: Milliyetçi duygularla hareket eden Japonlar, "Mario" ismini reddederek oyunun kahramanına "Horuku Modonoshi" ismini verdiler. Ancak bu isim telaffuz etmek, batıdakiler için zordu. Bu yüzden bir değişime daha gidildi; isim ve soyad harmanlanarak oyunun ismi HOMO olarak değiştirildi. Serinin diğer versiyonlarına da şu isimler verildi: HOMO 64, HOMO Golf, HOMO Party, Super HOMO Galaxy vs.



GERÇEK: David Braben ve Ian Bell, 1984 yılında, ilk "vektör 3D" oyun olan Elite'i piyasaya çıkardı. Gezegenler ve solar sistemler ile dolu olan bu oyun, modern 3D grafik teknolojisinin temellerini attı; teknoloji ilk olarak BBC Micro ve Acorn Elektron platformlarında kullanıldı ve NES de dahil olmak üzere birçok platforma uyarlandı.



HAYAL: Utangaç ve içine kapanık biri olduğundan, oyunun elde ettiği başarı ve popülarite, David Braben'i çıldırttı. Kendisini alkole veren ve sık sık eve sarhoş olarak giden Braben, bir gün, kız arkadaşı Isabel Carmack'a tecavüz ederek intihar etti. Bu olaydan tam dokuz ay sonra, Doom ve Quake gibi FPS klasiklerinin yaratıcısı olan John Carmack doğdu.

GERÇEK: Lucas Arts, Maniac Mansion'da "SCUMM" adında bir programlama dili kullandı ve bu sayede yeni mekanlar, nesnelere ve diyaloglar, kaynak kodundan bağımsız bir şekilde oyuna dahil edildi. Daha sonra SCUMM, Lucas Arts'ın birçok oyununda kullanıldı. The Secret of Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Day of the Tentacle gibi...



HAYAL: Oyuncuların sosyalleşmelerini sağlamak amacıyla programlanan SCUMM, oyun oynarlarken -çok kısa süreliğine ekranda kaldığından- fark edilmesi imkansız olan resimler aracılığıyla onları uyarıyordu. Sağlık Bakanlığı'nın Teknik Departmanı tarafından geliştirilen bu program, oyun bağımlılarının oturdukları yerde çürümelerine engel olacak ve onların normal birer hayat sürmelerini sağlayacaktı. Ancak internet çıktıktan sonra planlar değişti ve işe yaramayacağı öngörülerek program iptal edildi.

GERÇEK: Sega bir reklam filmi yayınladı. Bu filmde, sokakta dolaşan bir grup genç, heyecanla Sega Saturn hakkında konuşmaktadır. Tam o sırada, önünde buldukları gökdelenin aşağıya bir PlayStation atılır ve gençlerin tam yanlarına düşerek büyük bir gürültüyle parçalanır. Tabii ki gençler bu durumun farkına varmazlar çünkü Sega Saturn'e yeni çıkmış olan bir oyunu tartışmaktadırlar.



HAYAL: Sony, korkunç bir reklam filmiyle Sega'ya karşılık verdi: Kudüs'te, kalabalık ve kızgın bir grup insan, dinsiz bir adamı taşlamak için toplanır ancak etrafta taş ya da kiremit bulunmamaktadır. Çevreyi araştırın bu „sınırlı insan grubu“, sonunda Sega Saturn dolu bir araba bulur ve yüz binlerce Dolar değerindeki Sega Saturn'leri adama fırlatarak onu öldürür. Reklamın bitişinde ise bir Sega Saturn fotoğrafı ile kiremit fotoğrafı yan yana gelir ve „Aradaki 15 farkı bulabilir misiniz?“ diye sorulur.

GERÇEK: Yamaha, 90'lı yılların başlarında, YM3812 mikrodevresini kullanan Sound Blaster ses kartlarını piyasaya sürdü. Bu kartlar PC ses kartlarına yeni bir standart getirdiği halde yüksek fiyatı yüzünden fazla tutulmadı.



HAYAL: Sound Blaster'a rakip olarak Roland MT-32 model kartlar piyasaya sürüldü. Fiyatları birbirlerine yakın olmasına rağmen Roland'ın kartları, oyun sırasında müziğin değiştirilmesine olanak tanıdığından ve kolayca takılıp çıkarıldığından büyük ilgi gördü. Kısa süre içinde her ülkede bir şube açan Roland, popüler şarkıların şarkılarını sisteme dahil ederek ününe ün kattı ve dünyanın en çok gelir elde eden ikinci firması oldu. O dönemde dünyanın en çok gelir elde eden firması ise Volkswagen'di.

GERÇEK: 3dfx şirketi, 1996 yılında, 3D grafiklere yeni bir boyut kazandıran Voodoo mikrodevre setli kartlarla ortaya çıktı. İlk defa Quake 2'de kullanılan bu kart sayesinde, 3D shooter oyunları ve 3D kartlar arasındaki bağ önemli bir hale geldi ve 3D kartlar, piyasadaki hakimiyetlerini güçlendirmeye başladı. Firma, pazarı birkaç yıl boyunca domine ettikten sonra diğer şirketleri küçümsemediği için 2000 yılında iflas etti. Firmanın sahip olduğu çoğu patenti de Nvidia şirketi satın aldı.



HAYAL: 3dfx'in mühendisleri, diğer şirketlerle yarışabilmek için "Living Flesh" adında yeni bir mikrodevre tasarladılar ve bu devrenin içine insan kadavrasından elde edilen parçaları yerleştirdiler. İki milimetre genişliğindeki parçalar, mikrodevrenin etrafına konumlandırıldı. Yapımı kolay olan bu kartlar aynı zamanda çok hızlı olduğundan, 3dfx, kısa süre içinde dünyadaki en büyük ciroya sahip olan beş şirket arasına girdi. Kadavraları sağlayan San Jose Morgu'nun elindeki materyaller tükenmeye başlayınca, 3dfx, Kaliforniya'daki tüm morglarla çalışmaya başladı ve bilim dünyasında "Biyomikroelektronik" adında yeni bir bölüm ortaya çıktı. Kartın en büyük ve tek dezavantajı şuydu: Koku. Yıllar geçtikçe iade talepleri o kadar çok arttı ki 3dfx'in sahipleri tüm stokları satarak erken emekliliğe ayrıldılar.



GERÇEK: Metal Gear Solid'in büyük başarısı, oyunun yaratıcısı olan Hideo Kojima'yı "dünyanın en önemli 10 insanı"ndan biri yaptı. "PSone" in baş yapıtı" olarak gösterilen bu oyun, -Final Fantasy VII ile- Sony'nin konsol pazarında liderliği ele geçirmesine sağladı.



HAYAL: Oyunun Avrupa pazarına çıkmasından altı yıl sonra İngiliz Gizli Polisi 12 kişilik bir çete yakaladı. Çetenin, Hollanda'daki İngiliz Büyükelçiliği'ne bir terör saldırısı gerçekleştirdiğinden şüpheleniliyordu. İlginç olansa çete üyelerinin birbirlerini "Octopus", "Raven" ve "Psychomantis" gibi garip takma adlar ile çağırıyordu. Olayı araştıran polisler, çetenin IRA'nın radikal bir parçası olduğunu ve antrenman / savaş taktiklerini öğrenmek için Metal Gear Solid'in VR görevlerini kullandığını ortaya çıkardılar. İngiliz Gizli Polisi, MGS'nin yeni versiyonunda IRA'yı küçümseyen bir görevin yer almasını istediğinden şu sıralarda Kojima'yla sık sık görüşüyor. Oyun da bu yüzden sürekli olarak erteleniyor.

GERÇEK: Oyun dünyasında devrim yaratan Guitar Hero, Harmonix ile Red Octane'e 1 milyar Dolar'dan fazla para kazandırdı. Dünya çapında tam 14 milyon kişi tarafından satın alınan oyun, halen popülaritesini koruyor.



HAYAL: Gitar Hero'nun popülaritesi o kadar arttı ki oyunla ilgili olan tüm platformlar için versiyonları hazırlandı. Yapımcılar için en zor platform, cep telefonu idi ancak el boyutunda küçük bir gitar yaparak bu alanda da başarılı oldular. Onları tek rahatsız eden şey, şarkıların yasal sahiplerinin ve müzik yayıncılarının kendilerini daha fazla para kazanmaları oldu.

GERÇEK: 1998 yılında, Japonya'da piyasaya çıkan Dance Dance Revolution'in amacı, -ayaklarla- doğru oklara zamanında basarak popüler şarkılara uyum sağlamaktır. Dance Dance Revolution'in orijinal versiyonu için bir platform tasarlandı ancak bu platform taşınabilir olmadığından ev kullanımı için daha ucuz ve biraz da kusurlu olan plastik versiyonlar üretildi. Oyun, kilo vermeye yardımcı olması nedeniyle çok popüler oldu; fitness salonlarında yaygın bir şekilde kullanılmaya başlandı, "kilo verme" programlarının bir parçası haline geldi ve Norveç'te yeni bir spor türü olarak benimsendi.



HAYAL: Dance Dance Revolution o denli popüler oldu ki Burger King'in Pazarlama Departmanı, her Burger King restoranına Dance Dance Revolution'in "dans seti"ni kurmaya karar verdi. Ek olarak, setin üstünde en az 10 dakika dans ettikten sonra vücuttaki yağ sınırını ölçebilen sistemler kuruldu. Maalesef, bu yüzden hamburger yedikten sonra kusanların ve restorandan uzaklaşanların sayısı arttı. Bu sonuç şişmanlık ile savaşan uluslararası organizasyonları mutlu ederken, Burger King'in sahipleri delirip Pazarlama Sorumlusu'nu ofise kilitleyerek sadece Extra Large Double Whooper Menü ve Çikolata Muffin ile beslediler. Çok geçmeden Pazarlama Sorumlusu ofiste ölü bulundu. Bölgede araştırma yapan polisler, bunun bir vahşet olduğunu düşündü.



8 ÖNEMLİ OYUN

...ve ters kaderleri

🍏 [1] SPACE INVADERS

Yapımcılar, bu başarılı arcade oyununu ev bilgisayarlarına uyumlu hale getirmeyi denerlerken beklemedikleri bir sorunla karşılaştılar: Space Invaders ile yarışan Galaga'nın yaratıcıları, gizlice, büyük oyun pazarlarına sahip olan ülkelerde Space Invaders isminin patentini aldılar. Bu yüzden Space Invaders isminin asıl sahibi olan oyun, sadece Güney Afrika ve birkaç Ada ülkesinde piyasaya çıkabildi. Oyun, sonunda şaşırtıcı bir şeyi başardı: Japon dijital saat firması Casio, oyunun yapımcıları ile 35 yıllık bir kontrat yaptı.

🍏🍏 [2] DOOM

Dünya çapında çok büyük bir başarı elde eden Doom nedeniyle, büyük oyun şirketleri 3D aksiyon oyunları geliştirmeye başladı. Doom II tamamlanmadan bir yıl önce, baş tasarımcı John Carmack evlendi. Eşi Roberta Williams, resmi olarak tasarım takımının bir parçası olmadığı halde oyunun gelişimine epey katkı sağladı; sürekli olarak oyunun çok fazla şiddet içerdiğinden yakınıp duruyordu. Carmack, baskılara daha fazla dayanamadı ve domuzları testere ile kesmeyi dört gözle bekleyen hayranlarını hayal kırıklığına uğrattı; oyunda domuzlar yerine renkli hindiler yer alıyordu ve oyuncu, testere yerine olta kullanarak savaşmalıydı. Daha da kötüsü, oyuncunun, tüm düşmanları etkisiz hale getirdikten sonra şeytani "aydınlık taraf"a dahil etmek zorunda olmalıydı. Hem de sadece onunla konuşarak...

🍏🍏🍏 [3] SYSTEM SHOCK

Warren Spector, System Shock'un ses getirmesinden sonra oyunun devamını hazırlamak yerine NASA ile anlaşmış ve bir uzay istasyonu inşa etti. Bu istasyon, hem bir eğitim kampı, hem de bir "yeniden yaratılış" merkezi olarak hizmet verdi. Ziyaretçiler, SHODAN adındaki bir robotun sesi eşliğinde istasyonu gezme şansı elde ettiler. Üstelik, birkaç büyük oyun üreticisi, uzay temalı oyunlarının mekan tasarımları için bölgeye ekipler yolladı. Tabii ki kimse SHODAN'ın, tüm bilgisayarların içlerindeki bilgileri kopyalayan ve belirli yerlere bu bilgileri göndererek casusluk yapan ufak bir yazılım olduğunu fark edemedi. Sistem, tüm bilgileri Origin firmasının dünyadaki merkezine gönderiyordu. Origin, StarCraft'ı, Blizzard'ın SpaceCraft oyunundan 14 gün önce piyasaya çıkarınca her şey açığa çıktı ama oyuncuların kafaları o kadar çok karıştı ki çoğu, iki oyunu birden satın aldı.

🍏🍏🍏🍏 [4] MYST

Sürrealist bir adada geçen bu oyun, büyük sorunlarla karşı karşıya kaldı: Julius Verne'nin kitaplarının hak sahipleri, oyunun yaratıcılarını, Gizemli Ada kitabının konusunu ve kitaptaki bazı orijinal fikirleri kullandıkları gerekçesiyle şikayet ettiler. Hak sahipleri davayı kazanınca oyun, geçici olarak pazardan çekildi ama daha sonra, Cyan Worlds'un avukatları süper bir teklif getirdiler: Verne'nin beş kitabının hakları satın alınıp her yıl bir Myst oyunu hazırlanacaktı. Teklif kabul edildi ve Cyan Worlds, bu işi kotarabilmek için işe 200 yeni işçi aldı. İlk iki oyun (Denizler Altında 20,000 Fersah ve İki Yıl Okul Tatili) başarılıydı ama Balonla Beş Hafta tam bir fiyaskoydu. Bu bir adventure oyunu değil; bir spor oyunuydu. Oyuncu, balonu kullanarak dünyanın farklı yerlerinde yer alan 1563 geçitten geçmeye çalışıyordu. Üstelik, balon çok yavaş hareket ettiği için sadece bir yarım küredeki geçitleri geçmek için dahi oyunu birkaç gün boyunca oynamak gerekiyordu.



🍏🍏🍏🍏🍏 [5] SIMCITY

1989 yılında, Will Wright'ın ilk oyunu olan SimCity'nin piyasaya çıkmasıyla birçok farklı Sim oyunu yayınlandı. Bunun üstüne LEGO, Wright'a beraber çalışmayı teklif etti. Wright bu teklife o kadar çok sevindi ki oyun yapımını bırakarak milyonlarca parçadan oluşan devasa, model şehirlere inşa etmeye başladı. LEGO için iki yıl boyunca çalıştıktan sonra kendisi için LEGO parçalarından oluşan gerçek bir ev yaptı. Orada dört ay yaşadıkten sonra taşınmalıydı çünkü sonbahar gelince ortaya izolasyon sorunu çıktı; plastik şömineyi yakmak imkansızdı.

Yıllar sonra oyun sektörüne dönen Wright, The Sims'i yarattı. The Sims, hem Wright'a, hem de onu mağazalarında satan LEGO'ya büyük paralar kazandırdı. Üstelik, her The Sims paketinde Wright'ın ailesinden birinin LEGO'dan figürü vardı. Oyuncular, Wright Ailesi'ni tamamladıklarında LEGOLand'e bedava giriş hakkı kazanıyorlardı.

🍏🍏🍏🍏🍏 [6] TOMB RAIDER

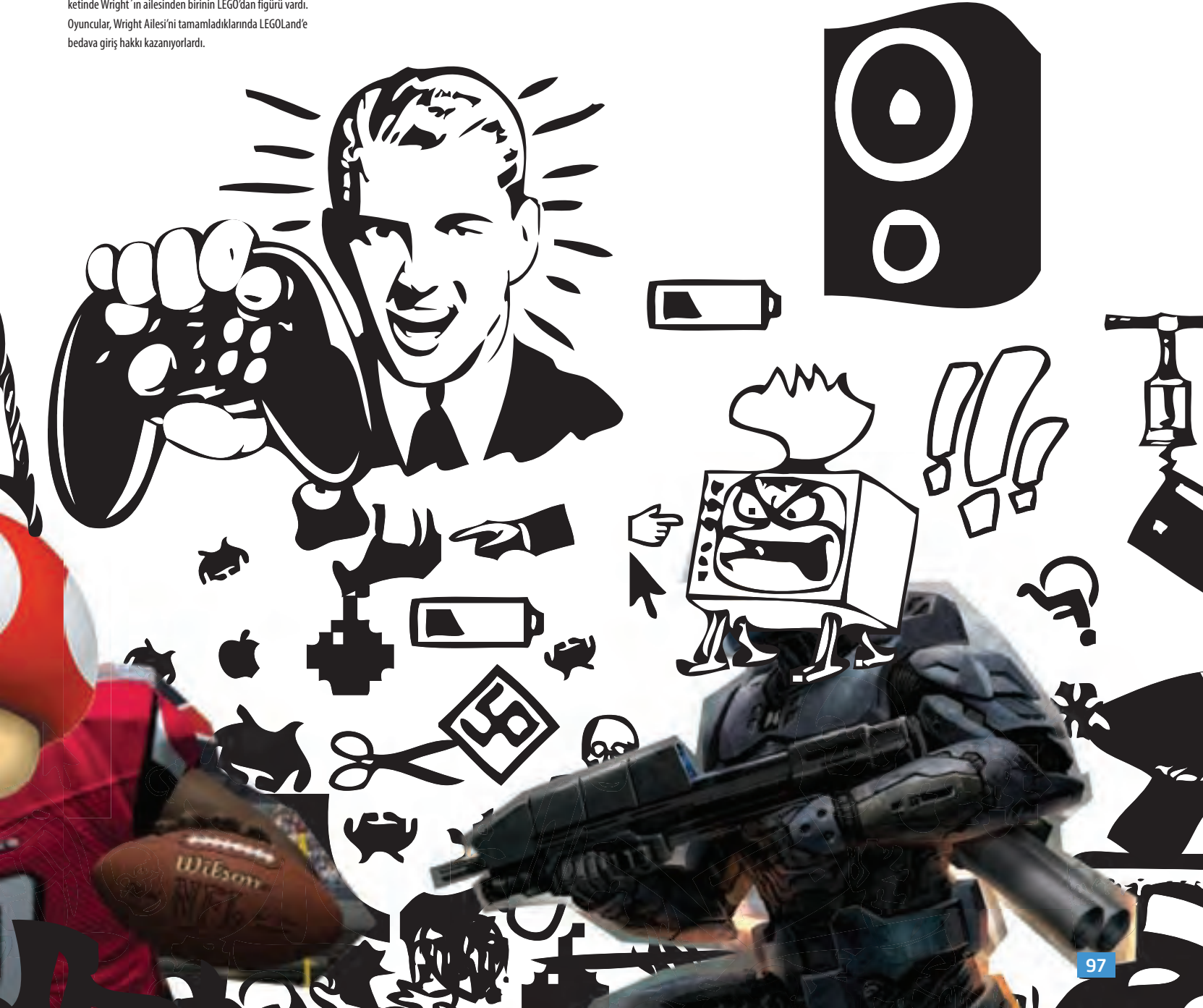
Ünlü üçlemenin ilk filmi olan Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark, 1981 yılında yayınlandıktan sonra yapımcıların kafalarında süper bir fikir vardı: İkinci bölümün ana kahramanı, Harrison Ford'un yerine bir kadın olacaktı. Ama George Lucas fikrini değiştirerek hayali kadın arkeoloğun tüm haklarını LucasArts'a sattı. Bunun üzerine Lucas Arts, "Tomb Raider" adında, hafif erotik görsellerle donatılmış olan bir pinball makinesi üretti. Amaç, yanında büyük puntolarla "Lara" yazan kızın göğüslerini vurmaktı.

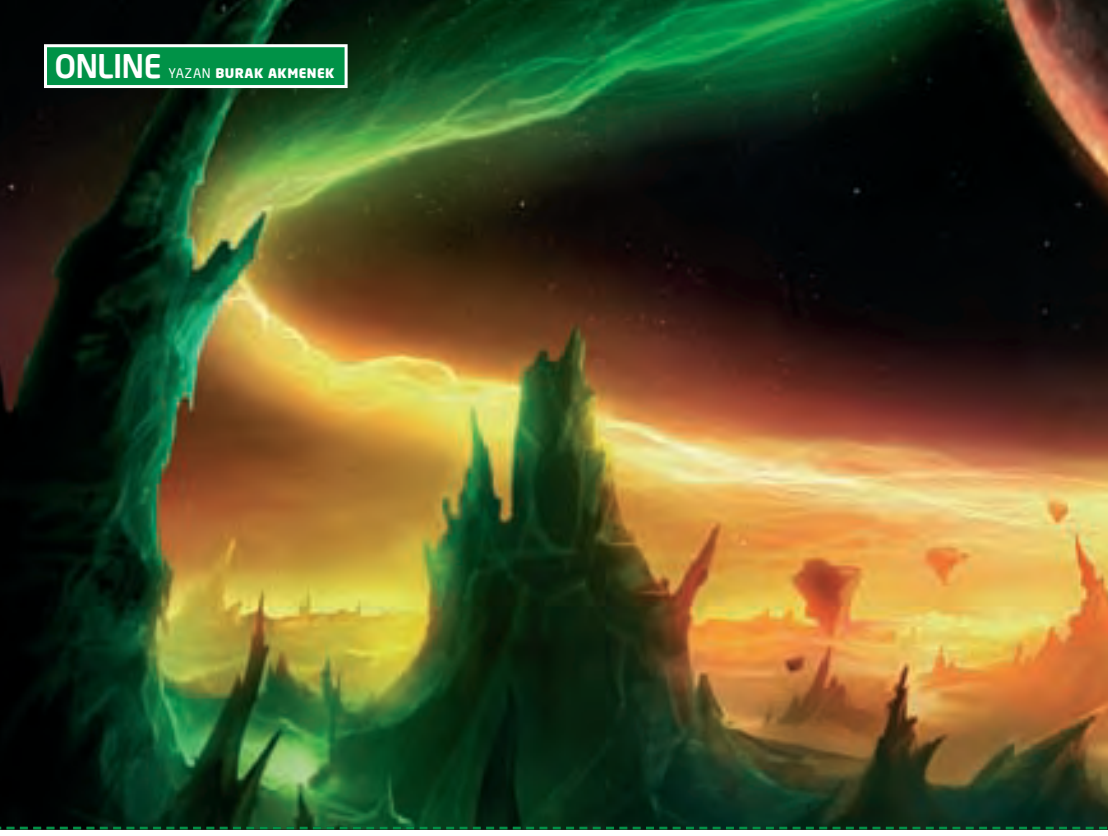
🍏🍏🍏🍏🍏 [7] RESIDENT EVIL

Shinji Mikami'nin yarattığı Resident Evil, kısa süre içinde milyonlarca satan bir oyun haline döndü. Oyunun teması "zombiler"di ancak Resident Evil, parfüm ticaretini de etkiledi; Davidoff'un sahibi -oyunu çok sevdiği için- 2004 yılında yeni bir parfüm koleksiyonu hazırladı ve parfümlere Evil Woman, Evil Man ve Resident Collection gibi isimler verdi. Ama kokuları o kadar iğrençti ki parfümler apar topar piyasadan toplandı. Zararı azaltmak içinse Resident Evil 4'e özel bir paket hazırlandı ve parfümler bu paketle satışa sunuldu.

🍏🍏🍏🍏🍏 [8] WORLD OF WARCRAFT

Eşçinsel olduklarını açıklayan oyuncuların sunucularından atılmalarının ardından Blizzard, adını temizlemek için eşçinsellere, özel bir internet sunucusu vermeye karar verdi. Firma, sunucuya "Pinky Rabbit" adında iki yeni silah ve T6.5 adında özel bir yama ekledi. Merak uyandıran bu özel ekipman nedeniyle -sunucu açılır açılmaz- WoW oyuncularının %20'si oraya geçmeye karar verdi. Bu da oyun dünyasının ne kadar liberal olduğunu bir kez daha kanıtladı.





ADD-ON'SUZ WOW OLMAZI!

Her akşamki 20:00 - 24:00 mesaimizi daha da kolaylaştıracak olan add-on'ları sizler için yazıya döktük



Bir bölümünü uzun zamandır kullandığınızı, hatta onlarsız raid dahi yapmadığınızı biliyoruz. Ama olur ya, sizin de gözünüzden kaçmış ayrıntılar bulunabilir. Yazıda bahsedilen add-on'ların hepsini www.curse-gaming.com adresinden indirebilirsiniz. Add-on'ları bulmamda bana yardımcı olan Heaven-tr ve Reserved guild'lerindeki arkadaşlarım çok teşekkür ederim.

Auctioneer> Sanırım ki para kazanmayı aklına koyup bu add-on'u kurmamış bir oyuncu yoktur. Auctioneer, adeta bir borsa programı gibi çalışır. Açık arttırmaya konulmuş olan tüm eşyaları veri tabanında tutarak, bir eşyayı satacağınız veya satın alacağınız zaman size yol gösterir. Örneğin, elinizde bir kılıç var ve bunu satmak istiyorsunuz. Kılıcın kaç kez satışa konulduğunu, ortalama ne kadar fiyattan alıcı bulunduğunu ve kılıcın ortalama değerini bu add-on ile görebiliyorsunuz. Böylelikle kılıcı en mantıklı fiyata elden çıkartabilirsiniz. Birisi sizin satacağınız eşyanın aynısını fahiş fiyata satmaya çalışıyorsa, programın size sağladığı veriler ile bu arkadaşın teklifini rahatlıkla kırabilirsiniz ya da

kılıcın, fiyatının çok altına satıldığını görürseniz bekleyebilir ve bu kılıç listeden kalkınca kendi kılıcınızı satışa koyabilirsiniz. Aynı şekilde, herhangi bir şey satın almadan önce kazık yiyip yemediğinizi kontrol edebilir ya da yükselen fiyatların makul ölçülere düşmesini bekleyebilirsiniz. Aynı şekilde, eşyaları düşük fiyattan alıp zamanı gelince gerçek fiyatına satarak da para kazanabilirsiniz. Program aynı zamanda ticaret grafiğinizi de tutuyor; böylelikle uzun süreçte ne kadar karda ya da zararda olduğunuzu da gözlemleyebilirsiniz.

Atlasloot Enhanced> Aslında bu programın tek amacı, boss'lar hakkında bilgi alabilmek için "Alt + Tab" yapıp siteler arasında dolaşmanızı önleyip oyundan çıkmadan hangi boss'tan,





BONGOS



AUCTIONEER



MOBMAP

hangi item'in, yüzde kaç olasılıkla düştüğünü görebilmenizi sağlamak. Harita eklentisiyle beraber, bir instance içerisindeyken hangi boss'un nerede olduğunu da görebilmenizi sağlayan programcık, "Tamamen sizi heveslendirmeye yarar!" desek yeridir. Aynı zamanda bir boss'a dalmadan önce, üzerinden ne düştüğünü gösterip önce heveslenmenize, sonra da hayal kırıklığına uğramanızı da sağlar. Yine de yüksek seviyeli eşyaları aklınıza sokarak sizi gaza getirir.

QuestHelper> Eğer yeni bir karakter yaratıp onu 70. seviyeye getirmeyi düşünüyorsanız ve bu program elinizin altında yoksa, gerçekten çok yavaş ilerliyorsunuz demektir. Çünkü bu program yapmanız gereken quest'in tam olarak nerede olduğunu haritada size gösterir ve üstelik bir okla o noktaya doğru sizi yönlendirir. Tek yapmanız gereken, -GPS'e sahip bir araba kullanır gibi- karakterinizi oraya götürüp görevinizi yerine getirmektir. Bu add-on sayesinde quest'leri Internet sitelerinden araştırmanıza gerek kalmaz. Size yine de kapışmak için iki kişi gerektiren boss'lara gitmeden önce sitelere bakmayı ihmal etmeyin.

Cartographer> Son derece yararlı olan bu add-on, size tüm haritayı açık olarak verir. Bu haritaya savaş BG'leri de dahildir. Üstelik herbalist veya miner'sanız size tüm maden ve bitkilerin haritada bulunduğu yerleri gösterir. Ayrıca karakter geliştirirken, hangi bölgede geliştiğinizin daha uygun olacağını cevabını da size otomatik olarak verir. Bölgedeki zindanlar hakkında bilgilendirir ve son olarak o bölgede bir guild arkadaşınız varsa yerini gösterir.



ATLASLOOT ENHANCED

Mobmap> Tıpkı cartographer gibi çalışır ama yalnızca haritadaki eşyalar, madenler ve bitkilerin yeri hakkında bilgi verir. Oldukça geniş bir veri tabanına sahiptir.

Titan Panel> İşte bir WoW oyuncusunun "olmazsa olmaz"ı. Titan Panel, sizi ekranın alt ve üstündeki iki çubukta detaylıca bilgilendirir. Çantalarınızın doluluk oranını, cephane durumunuzu, saatinizi, koordinatlarınızı, honor durumunuzu, ne kadar süre sonra level atlayacağınızı, ortalama XP kazanma durumunuzu, mananızın ve HP'nizin yenilenme hızını, üzerinizdeki eşyaların yüzde kaç zarar gördüğünü devamlı olarak günceller. Bu program ile "tek tuşla" çantalarınızı açabilirsiniz. İnceliğiyle yer kaplamayan bu iki çubuk sizin "hayat kurtarıcınız"dır. Eğer hala kurmadıysanız mutlaka indirin ve kurun.

KLH ThreatMeter> Eğer bu add-on kurulu olmadan bir zindana giriyorsanız, profesyonel oyunculuğunuzdan şüphe ederim. Bu basit add-on, hangi oyuncunun mob üzerinde ne kadar tehdit yarattığını gösterir. Böylelikle dengeli bir şekilde savaşarak, yaratıkların her zaman "savaşçı" üzerinde kalmasını sağlarsınız. Hele hele, tek kişinin hatasıyla tüm grubun çökebileceği büyük boss savaşlarında kullanılmaması düşünülemez bile. Büyük savaşlar öncesi tek yaratığa kilitlenebilen bu programcık hayat kurtarır.

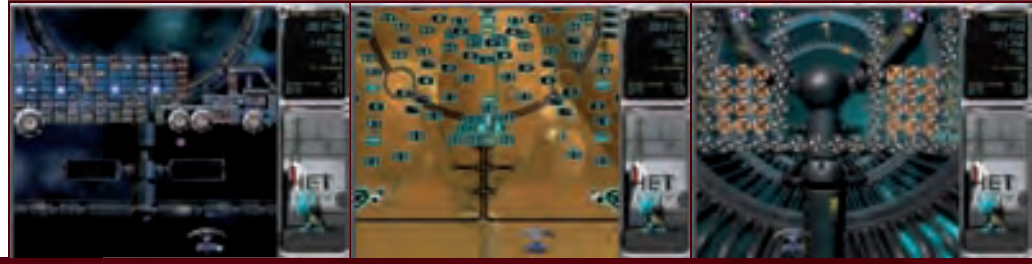
Deadly Boss Mods> Eğer büyük bir guild'seniz bu add-on olmadan kesinlikle yola çıkmayın. Büyük boss'lara ulaşmaya çalışırken girdiğiniz zindanlarda sizi yazılı ve renkli olarak uyarır. Boss'ların modları hakkında bilgi vererek savaş stratejinizi düzenlemenize yardımcı olur. Özellikle raid'i yöneten oyuncu veya oyunculara farklı olanaklar tanır. Bu program kurulu

olmadan büyük boss'ları kesmeyi düşünmeyin bile.

Bongos> Bongos, alıştığınız World of Warcraft arayüzünü tamamen değiştirir. Arabirim üzerindeki çubukları kaldırır ve size istediğinize göre yerleştirebileceğiniz bir sürü çubuk verir. Tamamen kendinize özgü bir arayüz geliştirmenize olanak sağlayan bu add-on'un en güzel kısmı, çubukların büyüklüklerini ayarlamaya izin vererek, kendinize daha çok görülebilir bir oyun alanı açabilmenize izin vermesi. İşinize yaramayacak olan tüm görselliği ortadan kaldırıp kendinize göre bir işleyiş yaratarak hem oyununuzu hızlandırabilir, hem de oyunun görsel zenginliğini keyfini sürebilirsiniz. 🎮



BAĞIMSIZ



Ricochet Infinity

Benzerlerini gördünüz ama böylesini görmediniz!



İlginç olan şu ki yanı başımda Xbox 360'ım, -God of War: Chains of Olympus UMD'siyle birlikte ışıl ışıl parıldayan- PSP'm dururken ben hala Ricochet Infinity oynuyorum. (Elif de benzer bir tutumu, her türlü konsolu barındıran LEVEL ofisinde, bilgisayarında Diner Dash adındaki flash oyununun penguenli versiyonunu çalgınca oynayarak göstermişti.) Anlatmak istediğim çok net: Bir oyunun eğlenceli veya bağımlılık yapıcı olması için illa ki milyonlarca dolar para harcanarak hazırlanmış olması gerekmiyor. Bunu öğrendiğimize göre şimdi diler-seniz Ricochet Infinity'yi neden oynamanız gerektiğine bir bakalım.

Toplamda üç saniyede oyuna adapte olmanızı sağlayan en önemli özellik Ricochet Infinity'nin çok basit bir oyun formülünü kullanıyor olması: El ve göz koordinasyonunuzu tetikleyerek beyin hücreleriniz tek bir noktaya odaklanıyor ve şuursuzca, taşları kıran bir topu düşürmemeye çalışıyorsunuz; hepsi bu. Geçen aylarda, "Arkan Ball" adındaki oyunda da bu formülle karşılaşmıştık fakat Ricochet Infinity'de her şey daha detaylı. Mesela, sağa

veya sola götürebildiğimiz "top sektirme platformu"muz, sağ mouse tuşuyla topu geri çağırma gibi bir özelliğe sahip. Oyunun genelinde işleri kolaylaştırmak için, inisiyatifiniz doğrultusunda kullanabildiğiniz bu özelliği bazı bölümlerde, kullanmaya mecbur kalıyorsunuz. Ve Ricochet Infinity'yi zevkli kılan en önemli özelliğe geliyoruz: Oyunda yer alan power-up'lar o kadar fazla ve oyunun gidişatını o kadar çok etkiliyor ki oyundan bir saniyeligi-ne bile sıkılmıyorsunuz.

Yüzlerce bölümden oluşan Ricochet Infinity, oyun boyunca gerçekleştirdiğiniz birçok başarılı hareketi (Art arda sekiz bölüm boyunca topu hiç kaybetmemek, belirli sayıda taşları kırmak gibi.) ödüllendiriyor. İşinizden, gücünüzden bir süreliğine ayrılmak ve kafa patlatmadan eğlenmek için bu oyundan iyisini bulamazsınız; son sözüm budur. ☺

YAPIM Reflexive
WEB www.ricochetinfinity.com
FİYAT 6.99 Dolar

8,2

Cradle of Persia

Elmalarla dinamitler birleşiyor, büyüü asalar balıkları kovalıyor...

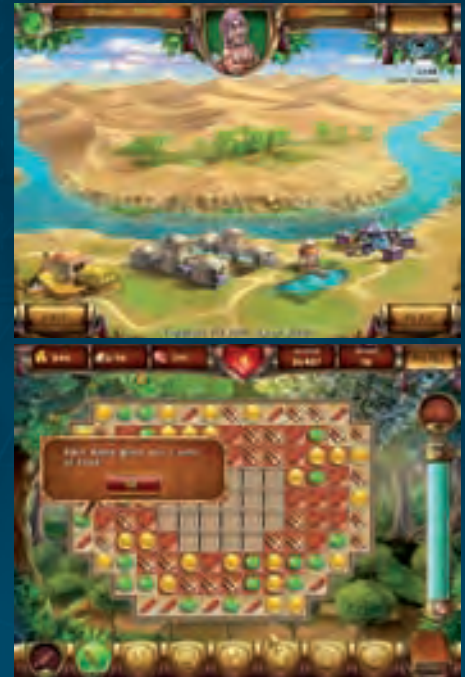
Renkli taşları yan yana getirerek ortadan kaybolmalarını izlemenin zevki tartışılmaz. Bu zevkin ne denli büyük olduğunu Tetris gibi bir oyunun yakaladığı başarıdan anlayabiliriz. Ancak insanoğlunun bundan neden bu kadar çok zevk aldığını çözemiyorum. Neyse biz konumuz olan Cradle of Persia'ya dönelim. Bana, "Bu oyunu daha fazla oynamak istiyorsan 20 Dolar'ı gözden çıkarırsın koçum!" denildiğinde yüzümdeki ifadeyi görmeliydiniz. Ancak her şeye rağmen ben de bu kervanın bir üyesi olmuştum ve taşları yan yana dizmeye devam etmeliydim; para hesabı yapmadan, hiç sıkılmadan, mola vermeden...

Puzzle Quest'i oynadığınızı düşünerek bir benzetme yapmak istiyorum. Cradle of Persia'da aynı Puzzle Quest'te olduğu gibi aynı tipteki üç adet taşı yan yana getirmeye çalışıyor ve yok olan taşların yerini başka taşların almasını sağlıyorsunuz. Yalnız burada bir fark var; Cradle of Persia'da taşları hareket ettirmiyor, onun yerine bir şekilde yan yana gelmiş taşlara bir yol çizerek onları yok etmeye çalışıyorsunuz. Diyelim ki bir kare oluşturacak şekilde dizilmiş dört tane

taşınız var ve bu taşların hepsinin üstünde de birer dinamit şekli var. Sağ üst köşeden başlayıp sol üst köşeye kadar giden bir yol çizdiğimizde bu taşlar yok oluyor yerlerini diğer taşlar dolduruyor. Peki haybeye mi patlatıyorsunuz bu taşları? Sevgili Awem Studio, oyunda bir amacınız olsun diye size bir de "şehir kurma" görevi vermiş bulunuyor. Oyunda paraları, balıkları, odunları vb. maddeleri yok ederek kaynak topluyor ve yavaş yavaş şehrinizi oluşturuyorsunuz. Bu şehir de daha sonra size çeşitli power-up'lar sağlıyor ve sıkıştığınız zaman bu power-up'ları kullanarak oyunda daha rahat ilerliyorsunuz. Bir yandan zamana karşı yarıştığınız, bir yandan daha fazla kaynak diye kendinizi paralamak durumunda kaldığınız, son derece eğlenceli bir oyun Cradle of Persia. (Hatta bu oyunun bir de Cradle of Rome adında İtalyan bir kardeşi var.) Bu oyuna bilgisayarınızda bir yer açın; benden söylemesi... ☺

YAPIM Awem Studio
WEB www.awem.com
FİYAT 19.95 Dolar

8



BEDAVA

Alien Arena 2008

"Team Fortress 2'ye, UT3'e verecek param yok" diyenlere...



Bu sayfalarda genellikle, sadece online oyunlara yer vermekten kaçınıyorum ama böylesine iyi ve bedava oyunlara rastlayınca da görmemezlikten gelemiyorum. id Software'in yayımladığı CRX Engine kaynak kodunu kullanan, 46 haritada beş farklı karakter sınıfını kullanarak oyuncuların birbirlerini havaya uçurduğu Alien Arena, geçen ayki LEVEL DVD'sinde yer alan Warsaw'un biraz daha gelişmiş bir versiyonu. Oyun; Deathmatch, Capture the Flag, Assault gibi bildiğimiz modların yanında Cattle Prod gibi, "İneği en çok besleyen oyunu kazanır" şeklinde, Alien Arena'ya özel, garip bir mod da içeriyor. Oy-

naniş sisteminde bir TF2 veya UT3 hassasiyetini bulamıyorsunuz fakat yine de bedava bir oyuna göre oyunun kalitesi epey iyi. Warsaw'daki "duvarlarda sekme" özelliğiyle gelen hızlı oynanışın yerini burada, oyunculara verilen kanca alıyor ve oyuncular platformlara kancalarını atarak daha hızlı hareket edip düşman ateşinden daha hızlı kaçabiliyorlar. Eğer internet bağlantınız varsa Alien Arena'nın başında saatlerinizi harcamayı göze alın. ☺

TÜR FPS
YAPIM COR Entertainment
WEB red.planetarena.org

9

Azteca

"Gözlerimi kapattığımda renkli toplar üstüme üstüme geliyor doktor bey!"

Bedava bölümünü yazma amacım bedava oyunlarla sizi tanıştırmak ve gereksiz oyunlara, gereksiz miktarda para harcamanızı engellemek. Yani Zuma Deluxe, PopCap Games tarafından halen parayla satılıyorsa ve bu oyuna alternatif olabilecek bedava bir oyun piyasaya çıkmışsa, bu bedava yapımına ben yer veririm arkadaş! Size uzun uzadıya Azteca'da neler döndüğünü anlatacak da değilim. Şu ana kadar öyle ya da böyle Zuma'yı zaten oynamış olmalısınız. Zuma'nın oynanışını aynen alın ve buna para ile satın alınabilen power-up'ları ekleyin. Ne oldu? Evet, Zuma'dan daha eğlenceli ve hareketli bir oyun ortaya çıktı. Oyunu bitirmeniz için asırlarca uğraşmanız gerekeceğini de hatırlattıktan sonra sizi Azteca ile baş başa bırakıyorum. ☺

TÜR Puzzle
YAPIM GameTop
WEB www.gametop.com

7,9



Air Shark 2

Shoot'Em Up'lar eskimedi, eskimeyecek!

Genelde olaylar şöyle geliyor: Ekstra için yazılacak oyunları buluyorum, oynuyorum ve hangilerinin yazılması gerektiğine neredeyse bir ay öncesinden karar veriyorum. Bu satırları yazma sırası geldiğinde ise oyunları hatırlamak için bir kez daha oynuyorum ve zaman geçiyor, yazı olduğu gibi kalıyor ve şuursuzca oyunun başında tüm zamanımı harcıyorum. Üstelik, denemem gereken oyunlar arasında son derece eğlenceli bir Shoot'Em Up varsa o zaman işleri geciktirmem kaçınılmaz oluyor. Geçen ay birincisini LEVEL DVD'sinde verdiğimiz, yılların oyunu Tyrian kadar eğlenceli olan (Tamam, abartıyorum.) Air Shark 2, farklı özelliklere sahip olan helikopterlerden birini seçip önünüze geleni patlattığınız ve kesinlikle kafanızı yoracak hiçbir şey sunmayan bir aksiyon oyunu. Bazı sinir bozucu Shoot'Em



Up'ların aksine aracınız kısa sürede patlamıyor ve sunulan tamir power-up'ları sayesinde uzun süre hayatta kalabiliyorsunuz. Farklı füze ve makineli tüfek seçenekleri, ortalığı darma duman eden bombalar ile ortalığı yakıp yıkmak istiyorsanız, Air Shark 2'yi sakın kaçırmayın. ☺

TÜR Shoot'Em Up
YAPIM Divo Games
WEB www.freegamepick.com

9,1

Tatris 2008

Biri bana, bu oyunu neden kızların daha iyi oynadığını açıklayabilir mi?



İşte, oyun tanıtımı yapmayı dilediğimi yazabilmek için büyük bir fırsat. (Oturup size Tetris'in nasıl bir oyun olduğunu anlatacağımı düşünmüyorsunuz herhalde...) Size öncelikle Tetris adını verdiğimiz, yaklaşık bir asırdır her türlü dijital ortamda karşımıza çıkmış olan bu oyunu sayın Elif Akça'nın ne denli iyi oynadığını anlatmak istiyorum. Firat'ın evinde topladığımız günlerin birinde Elif, PS2'ye bir adet Tetris oyunu iliştiyerek beni karşısına davet etti. Sonuçta bir konsol ustasıydım ve Elif'i rakip olarak

görmüyordum. Derken beni üç hamlede yendi, sevgili Elif Akça. Ardından bir kez daha yendi. Ve bir kez daha... Ne yapacağımı bilemez bir şekilde, ağlayarak içeri koştum. En yakındaki Capri-Sun'ı fondip yaparak kendime geldim ve Firat'ın evini terk ettim. Yıllar sonra, 2008 yılında, YouTube'da bir video buldum. Bu video'da, hasta ruhlu Uzak Doğu'lu bir arkadaşımız Tetris'i, blokları görmeden oynuyordu. Hayır, kör olan o değildi; ekranda Tetris blokları gözüküyordu ama dostumuz oyunu -hiç istifini bozmadan- oynayabiliyordu. Elif'e hemen bu video'yu yolladım ve "Haha, işte bu oyunu senden daha iyi oynayanlar da var!" dedim. "E, bu zaten benim..." demez mi; hemen Fiji Adaları'na taşındım. ☺

TÜR Puzzle
YAPIM Free Game Pick
WEB www.freegamepick.com

7,1

Oyunculara Özel Notebook'lar

Bir zamanlar, performans konusunda burnundan kıl aldırılmayan masaüstü PC'ler yavaş yavaş popülerliğini yitirmeye başladı; günümüzde PC kullanıcılarının büyük bir çoğunluğu notebook sistemleri tercih ediyorlar. Bundan birkaç yıl öncesine kadar sadece ofis ve multimedya uygulamaları için tercih edilen notebook bilgisayarlar artık oyun için de kullanılıyor. Çeşitli nedenlerle düşük konfigürasyona sahip olan notebook bilgisayarlar, teknik problemlerini birer - ikişer çözdükçe "sistem canavarı" olan oyunları bile çalıştırabilir hale geldi. Şimdi gelin, hep birlikte piyasada bulabileceğimiz yüksek konfigürasyonlu notebook sistemlere bir göz atalım.



TOSHIBA SATELLITE X200 22E

Turumuza, Toshiba'nın henüz geçtiğimiz aylarda piyasaya sürdüğü ancak şu an itibarıyla ülkemizde satışı olmayan X200 22E modeliyle başlıyoruz. Oldukça güçlü teknik özelliklere sahip olan bu model, sizi hiçbir oyunda yarı yolda bırakmamayı vaat ediyor.

2.2 Ghz'lik Intel Core 2 Duo işlemciye sahip olan X200'ün bellek miktarı 3 GB. Sistemin sabit disk kapasitesi 250 GB, üzerinde bulunan ekran kartı ise nVidia GeForce 8700M GT, 512 MB. Sistemin fiyatı -güçlü bileşenlere sahip olmasına rağmen- çok yüksek değil. Oyun performansı konusunda bir hayli iddialı olan bu sistem, geniş multimedya seçenekleriyle de dikkat çekiyor.

Oyun dışında, tam bir multimedya canavarı olan sistem, Media Center uyumlu uzaktan kumandası ile film izlerken ya da müzik dinlerken diğer notebook'lardan daha rahat bir kullanım sunuyor. Oldukça işlevsel olan bu kumanda, multimedya uygulamalarının yanı sıra sunumlar için de kullanışlı bir cihaz.

Bilgi için: www.toshiba.com

GENEL ÖZELLİKLER

17" Ekran	1.3 MP Webcam	NVIDIA GeForce 8700M GT 512 MB VRAM	3.2 kg Ağırlık
Intel Core 2 Duo T7500 2.2 GHz	Vista Uyumlu Uzaktan Kumanda	250 GB HD SATA	Fiyat: 2600 Dolar
2.048 MB + 1.024 MB (4.096 MB'a yükseltilebilir.)	Bluetooth V2.0 + EDR	WLAN 802.11 a/g/Pre-n	Windows Vista Home Premium Edition



DATRON AERO MS1719

Sırada daha ekonomik bir notebook'umuz var. Datron'un bu modeli, fiyat / performans bakımında gayet başarılı. Gri - siyah tonlara sahip, şık bir tasarımı olan Aero MS1719'nın klavyesi numerik tuş takımına sahip. Glare teknolojisi ile üretilmiş olan ekran sayesinde Aero, capcanlı renkler sunuyor. Cihazın üzerinde bulunan iki adet hoparlörden Dolby Digital çıkış alabiliyorsunuz. Ürün, sahip olduğu DVD R/RW ile çift katmanlı medya yazabiliyor. Ancak, Aero MS1719'un dikkatimizi en çok çeken özelliği ise sahip olduğu 512 MB'lık nVidia GeForce 8600M GS.

Bilgi için: www.datron.com.tr

GENEL ÖZELLİKLER

17" Ekran
Intel Core 2 Duo T7700 2.4 Ghz
4096 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8600M GS 512 MB
250 GB HD SATA
DVD + R/RW Optik Sürücü
WLAN 802.11 a/g/Pre-n
1.3 MP Webcam
3.6 kg Ağırlık
Fiyat: 1899 Dolar

GENEL ÖZELLİKLER

15.4" Ekran
Intel Core 2 Duo T8300 2.4 Ghz
4096 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8600M GT 512 MB
300 GB HD SATA
BD-ROM Optik Sürücü
1.3 MP Webcam
2.9 kg Ağırlık
Fiyat: 1700 Euro
Windows Vista Home Premium Edition

SONY VAIO FZ31Z

Sony Vaio, sahip olduğu özellikleri ve tarzı ile sıra dışı bir notebook markasıdır. Sony, bundan birkaç ay önce 45 nm'lik işlemci teknolojisi ile üretilen beş yeni Vaio'yu piyasaya sürdüğünü açıklamıştı. Bu beş yeni modelden biri olan Vaio FZ31Z hepimizin ağzının suyunu akıtacak bileşenlerle geliyor. Cihazın en önemli özelliği, sahip olduğu Blu-ray sürücüsü. (HD-DVD'nin tarihe karıştığı bugünlerde yapılabilir en mantıklı seçim, Blu-ray sürücülü bir sistem edinmek.) Oldukça şık bir tasarıma sahip cihazın oyun performansı da epey yüksek.

Bilgi için: vaio.sony.com.tr



GENEL ÖZELLİKLER

15.4" Ekran
Intel Core 2 Duo T7500 2.2 Ghz
2.048 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8600M GT 256 MB
250 GB HD SATA
1.3 MP Webcam
DVD + RW Optik Sürücü
3 kg Ağırlık
Fiyat: 1600 Dolar
Windows Vista Home Premium Edition



ACER AS5920G 602G25MN

işte yine fiyat / performans oranı ile öne çıkan bir model. Tüm multimedya, ofis ve oyun uygulamaları için ideal bileşenlere sahip olan Acer'in bu tuhaf isimli modeli, rakiplerinden nispeten daha ucuz olan fiyatıyla dikkat çekiyor. WXGA High-brightness teknolojisine sahip ekranı sayesinde oldukça temiz görüntüler sunan bu sistem, oyun tutkunlarının her ihtiyacını karşılayabilecek şekilde tasarlanmıştır.

Bilgi için: www.acer.com.tr

GENEL ÖZELLİKLER

17" Ekran
Intel Core 2 Duo Extreme X9000 2.8Ghz
2048 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8800M GTX 1 GB
200 GB HD SATA
DVD + RW Optik Sürücü
3 kg Ağırlık
Fiyat: 3999 Dolar

DELL XPS 1730

Oynayacağınız oyunlardan azami keyfi alabilmek için geniş ekranlı bir notebook istiyorsanız bu model beklentilerinizi karşılayabilir. Geniş ekranlı bazı notebook modellerinde olduğu gibi "siyah çizgi" probleminin bulunmadığı Dell XPS 1730, 16:9 oranında Full HD uyumlu olan, 17 inç'lik bir ekrana sahip. Henüz piyasaya çıkmamış olan Dell XPS 1730 hakkında şu an için sınırlı bilgiye sahibiz. Ama kesin olarak bildiğimiz bir şey şu: Cihaz piyasaya çıktığı anda, teknik özellikleriyle oyuncuların göz bebeği olacak.

Bilgi için: www.dell.com





MONSTER T725M571RU8801

Hem sahip olduğu bileşenleri, hem de bu bileşenlere rağmen ucuz olan fiyatıyla dikkat çeken Monster marka notebook'a geldi sıra. Öncelikli amacı eğlenmek olan kullanıcıların rahatlıkla tercih edebileceği bu model, parmak izi okuyucusu, dahili kamera, dahili mikrofon, 7.1 kart okuyucusu gibi yan bileşenlere sahip. İşlemci gücü ve sabit disk büyüklüğü, diğer iddialı notebook'lara göre nispeten zayıf kalsa da ürünün sahip olduğu ekran kartı (NVIDIA GeForce 8800M GTX 512 MB), oyun performansı hakkındaki şüphelerinizi ortadan kaldıracaktır.

Bilgi için: www.ereyon.com.tr/monster

GENEL ÖZELLİKLER

17.1" Ekran
Intel Core 2 Duo T7250 2.0 Ghz
2.048 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8800M GTX 512 MB
120 GB HD SATA
1.3 MP Webcam
DVD + RW Optik Sürücü
3.95 kg Ağırlık
Fiyat: 3500 YTL

GENEL SİSTEM BİLEŞENLERİ

Intel Core 2 Duo İşlemciler
Intel Core 2 Extreme İşlemciler
Intel GM965 Çip Seti
4 GB Dual Channel (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8600M GT 256 MB
NVIDIA GeForce 8700M GT 512 MB
NVIDIA GeForce 8800M GTX 512 MB
320 GB HD SATA
200 GB HD SATA
7.1 / 5.1 8 Kanallı HD Audio ve Çift Hoparlör
Windows Vista Home Premium
Windows Vista Ultimate

ALIENWARE NOTEBOOK'LARI

Alienware başlığı altında ayrı bir konumlandırma yapmayı uygun gördük çünkü Alienware sistemlerini belirli bileşenler arasından tercih yaparak, kendiniz oluşturabiliyorsunuz. www.alienware.com adresinden kendinize ve bütçenize uygun olan seçenekleri işaretleyerek, size özel bir notebook elde edebiliyorsunuz. Sitedeki bileşenlerin tümü birbirleriyle uyumlu olacak şekilde yapılandırılmış; bu yüzden seçtiğiniz bileşenlerin uyumsuz olması gibi bir ihtimal bulunmuyor.

Tablodaki temel bileşenler arasına yüksek kalitedeki ekranları ve ihtiyaç duyabileceğiniz diğer çevre birimleri eklediğiniz zaman tamamen size özel olan Alienware sistemi tamamlanmış oluyor. Sistemin fiyatı ise elbette ki seçtiğiniz konfigürasyonun özelliklerine göre değişiyor. Ancak, fiyatların biraz yüksek olduğunu da belirtelim.

Bilgi için: www.alienware.com



ROCK XTREME 770 - X9000

Türkiye'de kolay kolay rastlayamayacağınız bir sistem var sırada. Rock Xtreme sistemleri, -Alienware sistemleri gibi- sadece oyunculara yönelik hazırlanmış olan bileşenlerden oluşuyor. Ülkemizde henüz resmi distribütörü bulunmayan bu sistemleri, www.rockdirect.com adresinde inceleyebilirsiniz. Bizim dosyamıza konuk ettiğimiz model ise -kesinlikle- hiçbir oyunu çalıştırmakta zorlanmayan X9000. Eksiksiz bir oyun bilgisayarının gerektirdiği tüm özelliklere sahip olan X9000; kullanıcıları TV kartı, webcam gibi multimedya araçlarından da mahrum bırakmıyor. Kısacası, Rock Xtreme, high end kavramının gerçek karşılığı ve dosyamızın en iddialı konusu. 🎮

Bilgi için: www.rockdirect.com

GENEL ÖZELLİKLER

Ekran boyutu isteğe göre sipariş edilebiliyor.
Intel Core 2 Extreme X9000 (2x2.8 Ghz)
4096 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8800M GTX 512 MB
Sabit disk büyüklüğü isteğe bağlı olarak değişebiliyor.
1.3 MP Webcam
3 kg Ağırlık (Ortalama)
Fiyat: 2199 Euro
Windows Vista Home Premium

NOTEBOOK'LARDA OYUN OYNAMAK...

İstediğiniz yerde, kolaylıkla LAN kurup arkadaşlarınızla oyun oynamanın heyecanını -mekan sınırlaması olmaksızın- yaşamamanın çok zevkli olduğu bir gerçek. Her ne kadar size sunduğumuz notebook'lar oyun oynamak için birebir olsa da notebook'larda oyun oynamanın birtakım dezavantajları da bulunuyor. Yüksek konfigürasyonlu notebook'ların yetersiz pil süreleri ve bazı sistemlerde bulunan ısınma problemleri bu dezavantajlardan bazıları. Bizden söylemesi...



Point of View NVIDIA GeForce 9 9600 GT 512 MB

Orta sıklletin yeni hakimi

Bu ayki konuğumuz nVidia'nın en son GPU'su, G94'ü kullanan Point of View 9600 GT 512 MB ekran kartı. "Orta sınıf"a yeni bir soluk getiren bu kartı DirectX'inden, shader model'ine kadar enine boyuna inceleyeceğiz.

nVidia'nın 9 Serisi'ne ait ilk kart olma unvanını taşıyan 9600 GT, fiyat / performans oranlamasında tüm modellere fark atan 8800 GT'yi tahtından indirebilecek mi, az sonra göreceğiz. Ama önce, ATI - nVidia savaşındaki son duruma bir göz atalım; hatırlayacak olursanız en son nVidia'nın 8800 GT'yi piyasaya çıkarmasından sonra, ATI bu атаğa 38XX serisi ile cevap vermiş ve satışlarını toparlamıştı. Buna misilleme yapan nVidia ise üç adet 8600 GT'yi piyasaya çıkardı ama bu kartların performansı vasatlıktan öteye gidemedi. Durumu düzeltmesi gerektiğini düşünen nVidia, 8800 GS'yi piyasaya sürdü ama bu kart, 150 Euro'luk fiyat etiketi ile aynı sınıftaki kartları fiyat / performans oranlamasında alt edemiyordu. 880 GT, sadece 3850'ye karşı geçici bir silahtı. nVidia'nın asıl oynayacağı "kart" laboratuvarlarda zincirlerinin koparılmasını bekleyen 9600 GT'ydі. Bakalım, sonuç nedir?

Sadece teknik özelliklerine baktığınız

zaman, kartın olağanüstü özelliklere sahip olmadığını görebiliyoruz. Ama nVidia'ya göre karttan 8800 GT fiyatına, 8800 GT'den daha iyi bir performans alabilmek mümkün. 512 MB nVidia 9600 GT, 8800 GT 256 MB ve 8800 GS 384 MB arasında (ATI 3850'nin bulunduğu noktada.) bir konumda yer alıyor. 3850 de dahil olmak üzere tüm bu kartlar, giriş seviyesi DirectX 10 kartları olarak konumlanıyor zira bu kartlarla DX10 oyunları oynamaya kalkarsanız ana karakter yerine bir çöp adamla karşılaşabilirsiniz. Biz de orta sınıfta, hangi kartın en iyi olduğuna karar vermek için elimize bir Point of View 9600 GT 512 MB aldık.

Testlere başlamadan önce kartın teknik özelliklerine kısaca bir göz atalım: 65 nm teknolojisi kullanılarak üretilen kartın üzerinde 505 milyon transistör bulunuyor. Varsayılan olarak 650 Mhz'de çalışan çekirdek frekansının yanında, kartın stream işlemcileri 1625 Mhz'de çalışıyor. Kartın sunduğu diğer video ve HD ile ilgili özelliklere değinmiyoruz zira bu alanlarda kart, önemli bir yenilik sunmuyor.

Testlere Crysis ile başladık ve kart daha ilk testte kendini ortaya koyarak rakibi 3850'yi geçti. Hatta, zincirlerini kopar-

- ➕ Orta sınıf kartlar arasındaki en iyi performans
- ➕ HD 3870'e oranla daha iyi / eşit performans
- ➕ Yüksek overlock potansiyeli
- ➕ Uygun fiyatı
- ➖ Gürültülü soğutucusu

saydık HD 3870'i parçalayacaktı neredeyse. World in Conflict'te ise 3850'yi "3D ezmesi" yapan kart, 3870'i de ayaklarının altına aldı. Biraz daha ileri gitseydi 8800 GT de sizlere ömür olacaktı. Company of Heroes: Opposing Fronts'ta da bizi şaşırtmaya devam eden kart, 160 Euro'ya satılan bir kartın 1680x1050 çözünürlükte, en üst değerlerde ortalama 24 fps yapabileceğini kanıtladı. Unreal Tournament 3'e geldiğimizde 9600 GT, testteki kartlar arasında sadece 8800 GT'nin gerisinde kalarak bir kez daha iyi bir performans ortaya koydu.

Kısacası, kart hakkındaki ilk düşüncülerimiz testlerden sonra tamamıyla değişti. 160 Euro ödeyerek orta sınıfın en iyi kartına sahip olmak artık nVidia sayesinde mümkün. Dahası kart, bazı testlerde HD 3870 512 MB'ı bile geçmeyi başardı. Eğer 185 Euro'ya 8800 GT alınabildiği gerçeğini bir kenara koyarsak, geriye orta sınıfta 150 Euro'ya alınabilecek tek bir kart kalıyor; o da GeForce 9600 GT. nVidia'nın 9 Serisi kartlarının ilki olan 9600 GT, mükemmel performansı ile sınıfında birinci olmayı başardı. 9600 GT'nin bu başarısının, HD 3850'nin ve HD 3870'in fiyatını etkileyeceğini de belirtelim. 🗣

FİYAT 213 Dolar + KDV İTHALAT Denge Bilgisayar

WEB www.denge.com.tr

TEST SİSTEMİ:	YAZILIM:
XFX 780i 3-Yollu SLI Anakart	Windows Vista Ultimate x86
Intel Quad Core Q6600 @ 3 Ghz 9x333	NVIDIA 174.16 x86 WHQL Drivers (3a 9600 GT)
A-DATA DDR 800 2x2GB @ 1066 MHz 12-5-5-5	NVIDIA 169.25 x86 WHQL Drivers (3a 8800 GT)
36 GB Western Digital Raptor 10.000 RPM	NVIDIA 169.32 x86 WHQL Drivers (3a 8800 GS)
Corsair TX750W PSU	AMD Catalyst 8.2 WHQL Drivers (HD 3850 ve HD 3870)

Model	GeForce 9 9600 GT 512 MB
Shader Birimi	64
ROPs	16
GPU	G94
Transistor	505M
Bellek Boyutu	512 MB
Bellek Veri Yolu Geniřliđi	256 Bit
Çekirdek Frekansı	650 Mhz
Bellek Frekansı	1800 Mhz

Powercolor HD 3650 Xtreme 512 MB

EVDEKİ HESABA UYAN EKTRAN KARTI

RV635 GPU kullanan PowerColor'ın HD 3650 modelini test merkezimize davet ettik. Çay ve kahve içerek başladığımız sohbetin ilerleyen bölümlerinde HD 3650, başına geleceklerden habersizdi. Zorlu teste başlamadan önce bize biraz kendinden bahsetmesini istedik. Üzerinde iki adet DVI portu olduğunu, iki yuva kaplayacak büyüklükte bir soğutucusunun ve bir de HDMI adaptörünün olduğunu söyledi. Ayrıca aç bir kart olmadığını, herhangi bir ekstra güce ihtiyaç duymadan da çalışabileceğini söyleyerek övündü. Biz ise daha çok oyunlardaki performansı ile ilgilendiğimizi söyledik ve onu test odasına kapattık. Üzerinde ilk olarak Company of Heroes'u denediğimiz HD 3650 Extreme, düşük çözünürlüklerde sınıfının lideri olurken, çözünürlüğü arttırdığımızda tökezlemeye başladı. 8600 GT ve 2600 XT'nin gerisinde kalan kart, burada ortaya pek de iyi bir performans koyamadı. Crisis'te kendini toparlayan 3650, bu testte sınıfının birincisi oldu. Kartımız S.T.A.L.K.E.R.'da ortalama bir performans gösterdi. 3DMark06 testinde gücünü gösteren kart burada da sınıfının lideri oldu. Sonuç olarak 3650 her ne kadar iyi bir performans sergilese de, satın almadan önce 9600 GT'ye mutlaka bir göz atmanızı öneriyoruz.

FİYAT 100 Dolar+KDV İTHALAT Koyuncu Elektronik

WEB www.koyuncu.com.tr

BLU-RAY SÜRÜCÜLÜ XBOX 360

Financial Times'in yazdığı üzere, iki rakip olan Sony ve Microsoft, Xbox 360'a Blu-Ray sürücü eklemeye konusunda masaya oturdular. Sony Electronics Amerika başkanı Stan Glasgow, halihazırda Apple ve Microsoft ile Blu-Ray konusunda görüşmelerini bildirdi. Rapora göre Microsoft, PlayStation 3'te Sony'nin yaptığı gibi, XBOX 360'a da bir Blu-Ray sürücü yerleştirip yeni bir konsol yaratarak bu konsolu daha yüksek fiyattan satma planları yapıyor olabilir. Şu an piyasada bulunan Xbox 360'lar sadece HD-DVD desteğine sahip. Fakat geçtiğimiz günlerde Toshiba'nın HD-DVD formatını tarihe gömecek olan kararı alması üzerine, Microsoft'un Sony'e sarılmaktan başka çaresi kalmadı. Ayrıca firma konu üzerinde herhangi bir yorum yapmaktan kaçındı.

Bilgi için: www.xbox.com

Lacie d2 Quadra 500GB

KAPASİTE Mİ LAZIMDI?

Şimdiye kadar test merkezimize birçok taşınabilir sabit disk geldi ama böylesiyle ilk defa karşılaşıyoruz çünkü Lacie d2 Quadra'nın tamı tamına dört adet bağlantı arabirimi bulunuyor. USB 2.0'mı yoksa Firewire mi? Firewire ise 400 mü 800 mü? Yoksa siz eSata mı istiyordunuz? "Tamam, güzel de bende kablo yok ki." diyorsanız, Lacie onu de düşünmüş ve gerekli kabloları da kutuya atırmış. Önceki modelin yeniden tasarlanmış hali olan d2, her ne kadar önceki modelden daha yumuşak hatlara sahip olsa da tasarım olarak bizi biraz hayal kırıklığına uğrattı. Öte yandan ürünün hem Mac, hem de PC uyumlu olması ise hoşumuza gitti. Beraberinde kullanışlı bir yedekleme yazılımı da getiren ürünün önündeki devasa tuşa bastığınız zaman, otomatik olarak bu yedekleme yazılımı

devreye giriyor. Dahası, yazılım sayesinde "zamanlanmış" yedekleme işlemleri de gerçekleştirebiliyorsunuz. Ürünü Firewire portuna bağladığımız zaman (Cihazı ilk defa açtığımız için.) bizden "biçimlendirme" yapmamızı istedi. Biz de hem Mac, hem de PC desteği için FAT32 formatı bastık. Format işlemi bittikten sonra diskin içinde bulunan yedekleme yazılımını, kısa yollar yazılımını ve dosya kurtarma uygulamasını aktif hale getirdik. Saniyede 65-75 MB'lık data transferi gerçekleştirebildiğimiz ürün, eSata portu üzerinde daha da hızlı çalışıyor. Sonuç olarak, d2 Quadra'nın tam teşekküllü ve kullanışlı bir depolama birimi olduğunu söyleyebiliriz.

FİYAT 229 Dolar + KDV İTHALAT Logosoft A.Ş. WEB www.logosoft.com.tr

Zalman ZM-NC2000

NOTEBOOK SOĞUTUCU

Bildiğiniz gibi notebook'larda yüksek performans elde etmenin bir bedeli var: Isı. 2.4 Ghz'lik bir işlemciyi sonuna kadar zorlayan Crisis gibi oyunlar, notebook sistemlerin "hararet" yapmasına neden olabiliyor. İşte, tam bu noktada devreye Zalman giriyor. Firmanın saf alüminyumdan ürettiği notebook soğutucusu, 1,460 gr. ağırlığında ve USB port üzerinden çalışıyor. Çift fanı sahip olan ürün, piyasadaki çoğu notebook bilgisayarı kaplayacak kadar geniş bir tasarıma sahip. Testte üzerinde sekiz adet algılayıcı bulunan Apple MacBook Pro kullandık ve cihazı iyice ısıtmak için arda beş defa Cinebench test yazılımını çalıştırdık. Aktif soğutmada işlemci 73 derecede çalışırken pasif soğutmada bu değer 78 derece idi. Zalman yokken işlemci ısısı ise 80 derece idi. Diğer bütün bileşenlerde yaklaşık 7 ila 4 derece fark yatan ürün, oldukça iyi bir performans ortaya koydu. Sonuç olarak taşınması zor da olsa notebook bilgisayarınızı Zalman ile kolayca soğuk tutabilirsiniz.

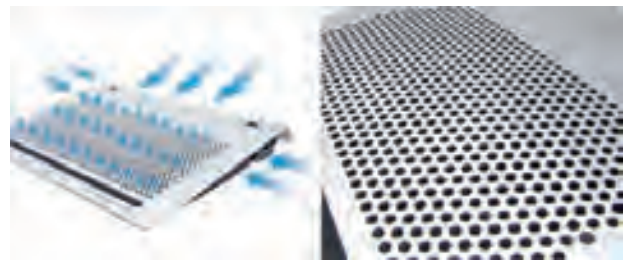
FİYAT 79 Dolar + KDV İTHALAT Evren Dış Ticaret WEB www.evrenlimited.com.tr

ATI CATALYST 8.3 İLE CROSSFIREX

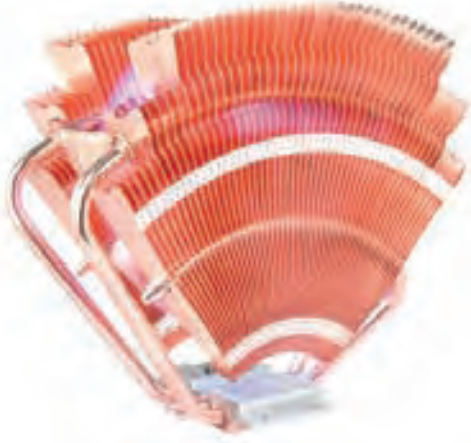
Tüketiciye mükemmel görsel deneyimi sunma yolunda emin adımlarla ilerleyen AMD, yeni Catalyst sürücü paketi olan 8.3 ile birçok yeni teknolojiyi kullanıcıların beğenisine sundu. Daha doğrusu, var olan teknolojilere resmi olarak destek sağladı. Dünyada ilk defa,

"aynı anda dört ekran kartı" kullanılmasını sağlayan CrossFireX ve "780G yonga seti üzerindeki bütünleşik ekran kartı ile giriş seviyesi bir ATI ekran kartının aynı anda kullanılması"na izin veren Hybrid (melez) Crossfire teknolojisi, Catalyst 8.3'ün getirdiği yeniliklerden

sadece ikisi. Yine kimi oyunlarda %36'ya varan performans artışı sağlayan bu sürücü, beraberinde daha birçok yeni teknoloji getiriyor. "Tükenmeden indirin!" diyoruz.

Bilgi için: game.amd.com

YAZA ŞİMDİDEN HAZIRLANIN



Soğutma alanında kendisini ispatlamış olan Thermaltake, bu defa yeni V1 işlemci soğutucusu ile sahneye çıkıyor. V1, 4-kanal Dual-V mimarili ısı borulu soğutma, (işlemci mi soğutuyoruz yoksa motor mu, belli değil.) tamamen bakır olan yapı, maksimum soğutma ve VR fan hızı kontrolü gibi özellikler sunuyor. Bütün Intel LGA775 ve AMD AM2/939/754 işlemcilerle uyumlu olan ürünün 50.000 saatlik çalışma ömrü var. Hesaplamaya gerek yok, buyurun burada hesaplanmış var: 5,7 yıl. Elbette ki bu süre, ürünü 24 saat kesintisiz kullanırsanız geçerli. Normal kullanımda yedi kuşak torunlarınızın işlemcilerini dahi soğutabilecek ömrü var V1'in. Ürünün tabanı iki kısımdan oluşuyor; alüminyum üzerine yedirilmiş olan bakır tabaka. Bunun amacı elbette ki ısının en iyi biçimde iletilmesi. Intel LGA775 soket işlemcinin üzerine monte ettiğimiz soğutucu, bize gayet kolay bir montaj deneyimi sundu. Sıra performansa geldiğinde ise Thermaltake'in başarılı olduğunu maalesef söyleyemeyiz. Soğutucu, geçen ay incelemesini yaptığımız Gigabyte G Power 2 Pro da dahil olmak üzere, testteki birçok ürünün gerisinde kaldı. 3 Ghz'lik işlemci, boşta iken 24 derece, yükte iken 41 derece civarında seyretti. Ayrıca ürünün rakiplerine oranla biraz daha fazla ses çıkardığını da söyleyebiliriz. Sonuç olarak ortalamada iyi bir performans çıkartmasına rağmen yüksek fiyat etiketi, ses çıkarması ve rakiplerinin gerisinde kalması bizi V1'den uzaklaştırıp, rakibi olan Gigabyte'a yöneltiyor.

FİYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Vektron Elektronik WEB www.vektron.com.tr

MSI P35 Platinum Combo

DDR2 Mİ, YOKSA DDR3 MÜ?

Bu ay elimizde MSI'nin aynı anda hem DDR2, hem de DDR3 teknolojilerini bir arada sunan "Combo" model anakartı var. Intel P35 Express yonga setinin üzerine temellenmiş olan bu anakart, kullanıcılara bellek teknolojileri arasındaki geçişte kolaylık sağlamayı amaçlıyor. Günümüzde, aynı kart üzerinde çift tip bellek destekleyen anakartları görmek pek mümkün değil zira bu tip anakartlar sadece bellek geçişleri esnasında ortaya çıkıyor. Hatırlayacak olursanız, bu tip anakartların ilk örneğini Gigabyte GA-P35C-DS3R ile görmüştük. MSI'nin "Platinum" adlandırması, bu anakartların kutu içeriğinin zengin olmasından ve gelişmiş özelliklere sahip olmasından ileri geliyor. Ürüne yakından baktığımızda Circu-Pipe yonga setine sahip olan soğutma sistemini görüyoruz. Tamamen bakır olan bu sistem,

yonga setlerini ve mosfet gibi diğer önemli bileşenleri soğutmaya yarıyor. Overclock için zengin özelliklere sahip olan anakartın BIOS menüsü istediğiniz ayarları yapmanıza olanak tanıyor. Öyle ki 3 Ghz hızında çalışan E8400'ü ufak tefek ayarlarla 4.2 Ghz'de çalıştırmayı başardık. 4 Ghz değerini ise stabil değer olarak söyleyebiliriz. Bellek desteklerine baktığımız zaman, -söz konusu DDR3 olduğu zaman- MSI'nin bizi hayal kırıklığına uğrattığını söylememiz gerekiyor. Ürünün DDR2 desteğinde bile bazı sorunlar bulunuyor. Üstelik hangi

bellek türünü kullanırsanız kullanın, anakarta takmanız gereken bir "RAM tanımlatıcı cihaz" var. DDR2 veya DDR3 kullanacağınızı bu cihaz ile belirliyorsunuz. DDR3'ün henüz yaygınlaşmadığını ve anakartın DDR3 desteğinin zayıf olduğunu göz önüne alırsak, P35 Platinum'ü almadan önce bir kez daha düşünmenin faydalı olacağını söyleyebiliriz.

FİYAT 229 Dolar + KDV İTHALAT Logosoft A.Ş.

WEB www.logosoft.com.tr

AMD'DEN PUMA PLATFORMU

Firmanın ilk defa Nisan ayında duyurduğu bu teknoloji, resmi olarak piyasaya sunuldu. Intel'in Centrino platformuna rakip olarak çıkarılan Puma, AMD'nin şimdiye kadar mobil alanda yaptığı "en güçlü hamle" olma özelliğini taşıyor. Bu bağlamda, herhangi bir notebook bilgisayarın Puma unvanına sahip olabilmesi için üzerinde bir Griffin işlemci, RS780M yonga seti, kablosuz ağ adaptörü ve ayrı bir ekran kartı seçeneği ile birlikte gelmesi gerekiyor. AMD'nin Puma platformuna yerleştirdiği bazı güç tasarruf özellikleri de mevcut. Örneğin, işlemci yüküne göre saat frekans hızlarının ayarlanması ve pile geçildiği zaman ayrı ekran kartını kapatıp bütünlük ekran kartına geçiş yapan PowerXpress teknolojisi gibi.

Bilgi için: www.amd.com



Microsoft Mobile Memory Mouse 8000

GEÇMİŞİ HATIRLAYAN MOUSE

Microsoft Mobile Memory Mouse 8000, Microsoft'un donanım bölümünün 25. yılına girmesi dolayısıyla piyasa sunduğu hoş cihazlardan bir tanesi. Taşınabilir cihazlar için üretilen bu ürün, tarzı ve kolay taşınabilirliği ile dikkat çekiyor. Mobile Memory Mouse 8000, iki parçadan oluşuyor; ürünün kendisi ve USB alıcısı. Alıcıyı bilgisayarınıza taktığınız zaman, sistem mouse'u otomatik olarak tanıyıp gerekli sürücülerini yüklüyor. Bu yüzden herhangi bir ekstra yazılım yüklemesi yapmanıza gerek kalmıyor. Hatta eğer cihazın alt kısmında bulunan Bluetooth modunu etkinleştirirseniz, USB alıcıyı bile takmanıza gerek kalmıyor. Dahası, mouse'u şarj etmek için herhangi bir şarj cihazına da ihtiyacınız yok. Microsoft bu işi, mouse'u USB alıcısına bağlayan manyetik bir kablo ile çözmüş. Böylece cihazı isterseniz kablolu olarak da kullanabiliyorsunuz. Eğer pillerin ömrü biterse ihtiyacınız olan tek şey şarj edilebilir AAA piller satın almak. Mobile Memory Mouse 8000'e "adını veren" bir başka önemli özellik ise USB alıcısının sunduğu 1 GB kapasite. Her ne kadar masaüstü kullanıcıları için USB portu sayısı sorun olmasa da notebook kullanıcıları için bu tip bir alıcı-bellek çözümü çok kullanışlı olacaktır. Son olarak, ürünün iyi bir kullanım performansına sahip olduğunu ve sağ el için ayarlanmış olduğunu da belirtelim.

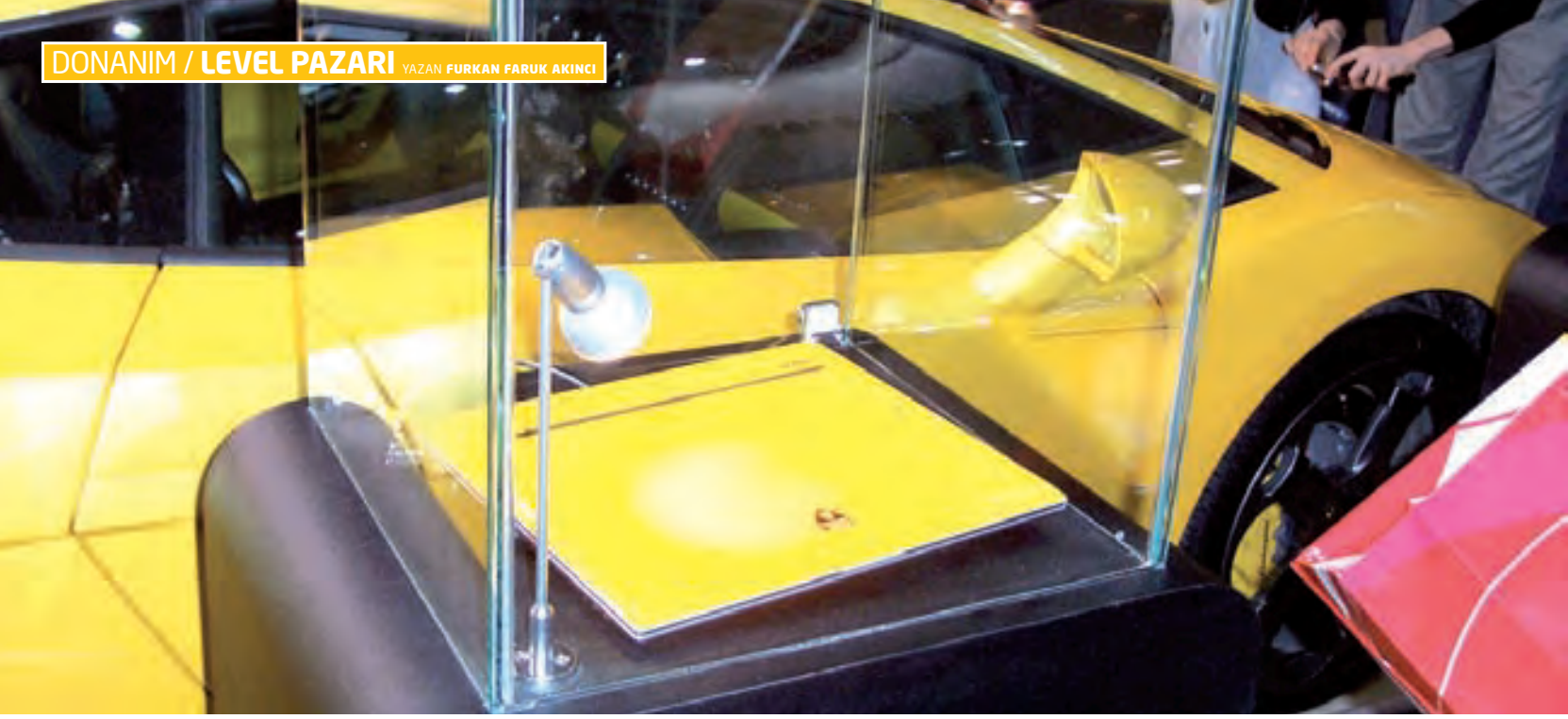
FİYAT 80 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik WEB www.eksa.com.tr

POWERCOLOR'DAN GDDR4'LÜ 3870 X2

Geçen ay incelemesini yaptığımız HIS 3870 X2 ekran kartının, GDDR3 bellek kullanan modelinden sonra piyasaya GDDR4'lü modeller de gelmeye başladı. PowerColor da bu kervana katılan firmalardan biri. Firma, yeni 3870 X2 kartlarında 1 GB GDDR4 bellek kullanmayı tercih etmiş. Samsung marka bellekleri kullanmayı tercih eden firmanın bu ürününün çekirdek frekansı 825 Mhz iken bellek frekansı ise 1126 Mhz. İki adet 3870 GPU arasında kullanılan köprü yongası, PCIe 1.0 teknolojisini destekliyor. Fakat daha önceden de bahsettiğimiz gibi bunun performansa herhangi bir etkisi yok. Zaten roket hızında çalışan bu kart, yeni bellekler ve yeni Catalyst 8.3 sürücüler kullanıldığı zaman dünya rekorları kıracaktır.

Bilgi için: www.powercolor.com





Lisans Savaşları

Yıllardır, kardeş kardeş çalışmakta olan iki yakın firma arasında yaklaşık iki yıldan beri SLI kavgası yaşanıyor. nVidia, Intel'in her türlü baskısına rağmen SLI lisansını vermemekte direniyor. Elbette ki bunun en büyük sebebi nVidia'nın kendi yonga setlerinin satışlarına bir zarar gelmesini istememesi. Şu an için SLI teknolojisi, nVidia'nın yonga setlerine özel durumda ve Intel cephesi bu teknolojiyi sadece Skulltrail platformunda kullanabiliyor. Sektördeki sivri dilli kişiler, bu lisans savaşının nVidia'nın, Intel'in bu yılın ikinci çeyreğinde duyuracağı yeni mikro işlemci mimarisi Nehalem için anakart hazırlamamaya kadar varacağını söylüyorlar. Diğer taraftan, nVidia'nın 25 Mart'ta kullanıcılara sunduğu G92 - 420 GPU'sunu esas alan GeForce 9800 GTX'in ilk test sonuçları hayal kırıklığı yarattı. Kartın overclock denemelerinde problemler çıkarıyor. Intel cephesindeki gelişmeler ise şöyle: Intel, geçtiğimiz Kasım ayında, 45 nm teknolojisi ile hazırlanan ilk işlemcilerini piyasaya sürmüştü. Moore Yasası üzerinden giden Intel, bildiğinin gibi iki yılda bir, üretim teknolojisini güncellemeye devam edecek. Buna göre

gelecek yıl 32 nm, 2011 yılında ise 22 nm üretim teknolojileri ile hazırlanacak olan ürünlerle karşılaşacağız. Tüm bu gelişmeler yaşanırken, Sony de -kaşla göz arasında- yeni nesil format savaşını kazandı ve Blu-ray'i herkese kabul ettirdi. Mücadele artık sona erdiğine göre geriye kalan tek şey Blu-ray'i olabildiğince yaygınlaştırmak. Bunun için önemli adımlardan biri de Blu-ray yazıcıları piyasaya sürmek; Sony markalı bir Blu-ray sürücü / yazıcı olan BWU-200S, SATA arayüzünü kullanıyor ve 8 MB dahili hafızaya sahip. Ürün, Blu-ray medyaları 4X hızında, DVD'leri 16X hızında, CD'leri ise 40X hızında yazabiliyor. Cihazın satış fiyatı ise 600 Euro.

Son olarak, notebook dünyasından bir gelişmeyi aktaralım: Acer, Ferrari ile çalışıp notebook sistem yapar da Asus hiç boş durur mu? Buyurun size Lamborghini modeli Asus notebook'lar! Yüksek sistem özelliklerine sahip bu ürünün bileşenleri Intel Core 2 Duo T9300, nVidia GeForce 9300 256 MB ve 4 GB RAM. Buyurun, doya doya bakın. ☺

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 p965 Yonga Seti / AMD 690 ve LAN	Intel P35 / AMD 580X Gbit LAN	Intel X38 Yonga Seti / nForce 680i, Gbit LAN, Firewire 800
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E6750 (2x2.66 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 6400+ (2x3.2 Ghz)	Intel Core 2 Quad Q6700 (4x2.66 Ghz)
BELLEK	1 GB DDR2 800 (2x512 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	2 GB DDR2 1066 (2x1024 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 8800 GT / Radeon 3850 512 MB	2xRadeon HD 3870 XT 512 MB / GeForce 8800 Ultra 768 MB
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-Ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu Klavye Ve Kablolu Scroll 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 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar





Bundan yıllar önce, sahip olduğum ilk bilgisayar, (Amcamın ofisinde kullandığım 286'yı saymıyorum.) Pentium 166 MMX işlemci, 16 MB EDO RAM, 2 MB S3 Trio ekran kartı ve 1.5 GB sabit disk gibi bileşenlerden oluşuyordu. Bu sistemle güle oynaya, istediğim oyunu oynatabiliyorduk ta ki Quake II gelene kadar... 320x240 çözünürlük ile software modda, güç bela oynadığım oyun, tüm zorluklara rağmen beni eğlendirebiliyordu. Ne var ki o yıllarda daha yeni yeni başlamakta olan donanım çılgınlığına daha fazla direnemedim ve ekran kartımın yanına 4 MB Diamond Monster'ı çakıverdim. Uzun uzadıya anlatmaya gerek yok; ekranda gördüğüm değişimden sonra, benim için hiçbir şey bir daha eskisi gibi olmadı.

S: Selam sana sevgili LEVEL ekibi! Öncelikle, derginizin Türkiye'nin bir numaralı PC ve oyun dergisi olduğundan hiç şüpheleniz olmasın. Neyse, konuya

gireyim; sistemim Core2 Quad 6600 işlemci, 4 GB 667 Mhz RAM, 8500 GT 512 MB ekran kartı, G31 anakart ve 500 GB Samsung sabit disk gibi bileşenlerden oluşuyor. Sorunum şu; ben bu sistemle 1024x768 çözünürlüğün üstüne çıkınca ekrandaki yazılar silik görünüyor. Monitör olarak 66 ekran LCD TV kullanıyorum. Ekranın maksimum çözünürlüğü 1360x768, tepkime süresi ise 8 ms. Sinan Demir-düzen

C: Oldukça ilginç bir soruna benziyor. Karşılaştığın problem, birkaç farklı nedenden kaynaklanıyor olabilir. Öncelikle, monitöre ait bağlantı kablusunun ekran kartına giren kısmındaki pin'lerin sağlam olup olmadığını bir kontrol et. Pin'ler kırılmış ya da eksik olabilir. Ayrıca, tazeleme oranının monitörün desteklediği değerlerin üzerinde olmamasına dikkat et. Diğer taraftan çeşitli sürücü problemleri yaşıyor olabilirsin. Hangi sürücülerin yüklü olduğunu gözden geçir.

S: Selamlar FaFu, geçen ay senden grafik kartı modeli önermeni istemiştin ve sen de ATI Radeon HD 3870 X2'yi tavsiye etmiştin. Peki, bu kartı Crossfire yapmadan, tek bir kart olarak kullanabilir miyiz? Ayrıca, bu kart ne zaman piyasaya çıkacak ve fiyatı ne kadar olacak? Amd Athlon 3800+ ve nVidia nForce 4'lü sistemime bu ekran kartı uyar mı? Şimdiden çok teşekkürler. Umarım LEVEL'dan hiç ayrılmazsın FaFu! Uğurcan Çetindağ

C: Bu ekran kartının özelliği kesinlikle Crossfire'a ihtiyaç duymaması zaten. Kartın modelindeki "X2" ibaresi, aynı kart üzerinde çift işlemci olduğu anlamına geliyor. Bu hem yüksek performans

çini Crossfire gereksinimini ortadan kaldırıyor, hem de kartın üretim maliyetini düşürüyor. Bu yüzden oldukça yüksek performanslı bu kartı düşük fiyata satın alabiliyorsun. Kartı şu an 450 ve 550 Dolar arasında bir fiyata bulabilirsin. Sana iyi bir internet araştırması yapmanı öneriyorum. Ekran kartı alacaklar için şu an için en mantıklı seçim Radeon 3870 X2.

S: Merhaba Furkan Ağabey. Nasılsın? Keyfin yerindedir umarım. Geçen ayki "Bir PC kullanıcısı asla soluklanmaz!" başlığını görünce, "Bi' mesaj çakıyım Furkan Ağabey'ime" dedim.

Hemen sorulara geçiyorum:

1. Sistemim artık çok eskidi (AMD 2000 işlemci, GeForce 4 128 MB ekran kartı ve 265 MB RAM) ve yeni bir bilgisayar toplamak istiyorum. LEVEL pazarına baktım ve birkaç parça beğendim. Bu bileşenlerin fiyatlarını öğrenmek istiyorum. Topladığım sistemin tümü 1300 Dolar ediyor. Senden bu parça fiyatlarına

bakabileceğim birkaç adres rica edeceğim.

2. Oyun oynamak için GeForce mu tavsiye ediyorsun, yoksa Radeon mu? Oyun için AMD Athlon işlemciler mi daha iyi, yoksa Intel Core 2 Duo işlemciler mi?

3. Çift katman DVD sürücülerin diğer sürücülere göre farkları nelerdir? Sorularım bu kadar Furkan Ağabey. Cevaplayan benim için yeterli ama dergiye yazarsan beni çokook mutlu etmiş olursun. Şimdiden teşekkürler. Mehmet Kaan Demirel

C: İyidir Mehmet, çalışıyoruz işte, iş, güç. Güzel

Günün birinde sorun çıkarmayan bilgisayarlar üretilmesinden çok korkuyorum sevgili okurlar. Dükkanı kapatmak zorunda kalırım o zaman. Ancak, şu an için her türlü probleminizde yanınızdayım; bunu bilin. donanim@level.com.tr

mesajının üzerine seni çokook mutlu etmek istedim ve mektubuna dergide yer verdim. Hoş geldin. Bu arada senin aracılığınla okurlarımıza da bir mesaj vereyim: Sorularınızın bu sayfada yayınlanması için sorduğunuz soruların herkesi ilgilendirebilecek sorular olması gerekiyor. Genel olmayan, kişisel mail'leri mail yoluyla cevaplıyor, dergide yer vermemeye çalışıyorum. İşte böyleee...

1. Sistemin eskimekle kalmamış, artık neredeyse ölmüş Mehmet. Sana hemen birkaç site öneriyim de kendine yeni bir sayfa aç (Kelime oyunun böylesi...): www.teknomarketim.com, www.goldenbilgisayar.com, www.bilgisayar-marketim.com gibi sitelerden yararlanabilirsin.

2. Bu soruyu bundan iki ay önce sormuş olsaydın GeForce derdim ama şu an için 3870 X2 modeliyle öne çıkan Radeon'u tavsiye ediyorum. Ancak, bundan iki ay sonra, bu defa

GeForce'u tavsiye edebilirim; hazırlıklı ol. Tüm bunların ötesinde şu an için gerçek olan tek şey 3870 X2'nin tüm benchmark testlerinde rakiplerini ezip geçtiği.

3. Çift katman DVD'leri okuyabilmesi tabii ki. Bir de bunların çift katmanlı yazıcıları var ki onlar da çift katmanlı DVD'leri yazabiliyor. (Şaka!)

Sorularımı cevapladım, mail'ini de yayınladım. Umarım, muradına ermiş olan mutlu bir PC kullanıcısı olarak devam edersin hayatına. Kendine çok iyi bak, tekrar yaz. 📧



PC

**THE SIMS CASTAWAY STORIES**

Aşağıdaki kodları, oyun sırasında -oyunu durdurmadan- CTRL, Shift ve C tuşlarına aynı anda basarak girin.

exit: Hile modunu kapatır.

expand: Hile penceresini açar.

kaching: Ev halkının para kaynağına 1.000 birim ekler.

motherlode: Ev halkının para kaynağına 50.000 birim ekler.

aging on: Karakterleri hızla yaşlandırır.

aging off: Karakterlerin hızlı yaşlanmasını engeller.

**ALPHA PRIME**

CTRL, ALT ve F3 tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

CheatImmortality 1: Ölümsüzlük modunu açar.

CheatImmortality 0: Ölümsüzlük modunu kapatır.

CheatWeapons 1: Tüm silahlar

CheatAmmo 1: Sınırsız cephane

CheatHealth 1: Sağlığınızdı doldurur.

CheatNextLevel 1: Bir sonraki bölüme geçmenizi sağlar.

**LOST: VIA DOMUS**

Lost'un önde gelen karakterlerini birbirlerine düşürebilmek için aşağıdakileri uygulayın.

Jack'in Juliet, Sawyer'ın da Claire ile birlikte olduğu söylentisini etrafa yayın. Böylece Kate, kıskançlık krizine girecek ve ortalığı ayağa kaldıracak. Bu sırada Kate'e yakınlık gösterin; size karşı koymayacak.

Jin'e, Sun'ın adaya düşmeden önce onu, eski çalıştığı otelin sahibinin oğlu ile aldattığını söyleyin. Bunun üzerine Jin'in gözü karacak ve Sun'ı öldürmeye kalkışacak.

Locke'a, Sawyer'ı bir gün ormanda bir yere, içinde silahların olduğunu tahmin ettiğiniz bir çantayı sakladığını ama sakladığı yeri tam olarak hatırlamadığınızı söyleyin. Bu sayede Locke, yanına Sayid'i alıp Sawyer'ın başına tebelles olacak.

XBOX 360

**FRONTLINES: FUEL OF WAR**

Aşağıdakileri açabilmek ve Gamerscore'ları alabilmek için, karşılarında yazanları yapın.

Darkness Falls (15 puan): Birinci görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Captains of Industry (15 puan): İkinci görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Anvil (15 puan): Üçüncü görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Graveyard (15 puan): Dördüncü görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

The Mountain King (15 puan): Beşinci görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Living Quarter (15 puan): Altıncı görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

History Repeats (15 puan): Son görevi normal ya da



daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Darkness Falls - Stopwatch (25 puan): Birinci görevi 15 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

Captains of Industry - Stopwatch (25 puan): İkinci görevi 25 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

Anvil - Stopwatch (25 puan): Üçüncü görevi 25 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

Graveyard - Stopwatch (25 puan): Dördüncü görevi 50 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

The Mountain King - Stopwatch (25 puan): Beşinci görevi 30 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

Living Quarter - Stopwatch (25 puan): Altıncı görevi 25 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

History Repeats - Stopwatch (25 puan): Son görevi 40 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

**LOST: VIA DOMUS**

Aşağıdakileri açabilmek ve Gamerscore'ları elde edebilmek için karşılarında yazanları yerine getirin.

Crash survivor (25 puan): Birinci bölümü tamamlayın.

Locate the cockpit (25 puan): İkinci bölümü tamamlayın.

Via Domus (50 puan): Üçüncü bölümü tamamlayın.

Into the hatch (75 puan): Dördüncü bölümü tamamlayın.

Behind the wall (100 puan): Beşinci bölümü tamamlayın.

Through the Flame (125 puan): Altıncı bölümü tamamlayın.

815 (20 puan): Birinci flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Sweet memory (20 puan): İkinci flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Behind the glass (20 puan): Üçüncü flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Identity crisis (30 puan): Dördüncü flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Persephone (30 puan): Beşinci flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Whatever it takes (30 puan): Altıncı flashback'teki tüm anıları keşfedin.

The way home (200 puan): Oyunu bitirin.

Boom boom (10 puan): Gizli kapıyı açın.

Blackmailer (15 puan): Locke'u yardım etmeye ikna edin.

Button pusher (15 puan): Numaraları girin.

Hero's hero (25 puan): Jack'i kurtarın.

PS2



THE SPIDERWICK CHRONICLES

Aşağıdaki kodları oyun sırasında L1 ve R1 tuşlarında basılı tutarak girebilir ve karşılarındaki hileleri aktif hale getirebilirsiniz. Ayrıca, hileleri yine aynı kodları girerek kapatabilirsiniz.
Ölümsüzlük: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, X, X, Üçgen, Üçgen
Sağlık: Üçgen, Kare, X, Daire, Üçgen, Kare, X, Daire
Sınırsız Cephane: Kare, Kare, Kare, Daire, X, X, X, Üçgen
Harita Rehberi: Daire, Daire, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, X
Sprite A: Üçgen, X, Daire, Kare, X, Üçgen, Kare, Daire
Sprite B: X, X, Üçgen, Kare, Kare, Daire, Üçgen, X
Sprite C: Daire, Üçgen, Kare, X, Daire, Üçgen, Kare, X



BURNOUT PARADISE

"Start" tuşuna basarak oyunu durdurun, RB tuşuna basın, Sponsor code bölümüne girin ve daha sonra aşağıdaki kodları girin.
gamestop: Gamestop desenli arabayı açar. (Class A lisansına sahip olmanız gerekiyor.)
bestbuy: Best Buy desenli arabayı açar. (Class A lisansına sahip olmanız gerekiyor.)
circuitcity: Circuit City desenli arabayı açar. (Bir Burnout Paradise lisansına sahip olmanız gerekiyor.)
walmart: Walmart desenli arabayı açar. (Bir Burnout Paradise lisansına sahip olmanız gerekiyor.)
G23X 5K8Q GX2V 04B1: Steel Wheels konsept



SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Aşağıdaki üç videoyu izleyebilmek için karşılarında yazanları uygulayın.
Opening: Heroes Story'yi başlatın.
Insert: Babylon Story'yi bitirin.
Ending: Babylon Story'yi bitirin.
Aşağıdakileri açabilmek için karşılarında yazanları yapın.
Shadow the Hedgehog: Team Sonic's Story'yi bitirin.
Rouge the Bat: Team Sonic's Story'yi bitirin.
Cream the Rabbit: Team Sonic's Story'yi bitirin.
World Grand Prix Mode: Team Sonic's Story'yi bitirin.
Silver: Babylon Story'yi bitirin.
90s Boulevard: Babylon Story'yi bitirin.
80s Boulevard: Babylon Story'yi bitirin.
SCR-GP: Babylon Story'yi bitirin.
Eggman: Babylon Story'yi bitirin.
Blaze: Babylon Story'yi bitirin.
Amigo: Story modundaki tüm görevleri bitirin.
Billy Hatcher: Story modundaki tüm görevleri bitirin.
NIGHTS: Story modundaki tüm görevleri bitirin.
Chaos Emerald Gear: Story modundaki tüm görevlerde Extreme derecesine ulaşın.
MAG Gear: Story modundaki tüm görevleri bitirin.

arabasını açar.
Z891 4K88 IN25 79AA: PAL Steel Wheels GT'yi açar. (Bir Burnout Paradise lisansına sahip olmanız gerekiyor.)
H211 1Z99 LZ00 00BB: Micromania arabasını açar. (Class C lisansına sahip olmanız gerekiyor.)



PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION ILLUMINUS

Aşağıdakileri açabilmek ve Gamedscore'ları kazanabilmek için karşılarında yazanları yapın.
Alterazgoth Slayer (40 puan): Alterazgoth'u yenin.
De Rol Le Slayer (40 puan): De Rol Le'yi yenin.
Mother Brain Slayer (50 puan): Mother Brain'ı yenin.

PS3



DEVIL MAY CRY 4

Aşağıdaki modları açabilmek için karşılarında yazanları yapın.
Son of Sparda Mode: Devil Hunter modunu bitirin.
Dante Must Die Mode: Son of Sparda modunu bitirin.
Heaven or Hell Mode: Son of Sparda modunu bitirin.
Hell and Hell Mode: Dante Must Die modunu bitirin.
Aşağıdaki görselleri açabilmek için karşılarında yazanları yapın.
İki kahraman ve 29 karakter görseli: Human or Devil Hunter modunu bitirin.
Yapım ekibi: Devil Hunter modunu bitirin.
Şeytan ve 12 tanıtım görseli: Son of Sparda modunu bitirin.
Devil May Cry'n bayanları: Heaven or Hell modunu bitirin.
Demon Blade'in ışığı: Hell or Hell modunu bitirin.
Super Nero'yu ve Super Dante'yi açabilmek için aşağıdakileri yapın.
Super Nero: Dante Must Die modunu bitirin.
Super Dante: Dante Must Die modunu bitirin.



NO MORE ACHES

Sabah uyanıldığınızda kolunuzun, bacağınızın ya da çeşitli eklem yerlerinizin tutulmuş olmasından mı yakınyorsunuz? Soğuk havalarda sıkı giyinerek kendinize dikkat etmenize rağmen, burun akıntısıyla mı uyanıyorsunuz? Arkadaşlar, demek ki geceleyin uyurken üzerinizi açıyorsunuz! Telaşa kapılmayın zira az sonra vereceğim hileyi başarılı bir şekilde uyguladığınızda bu probleminden kurtulacaksınız. Özellikle, ailesinden ayrı yaşayan karakterlerde gözlemlenen bu bug'ü kapatmak için yapmanız gereken şey, geceleyin yatağınıza girdiğinizde yorganınızın kenarlarını kıvrıp bacaklarınızın ve ayaklarınız altına almanız. Böylece soğuk kış gecelerinde üzerinizi açmanız daha zor olacaktır.



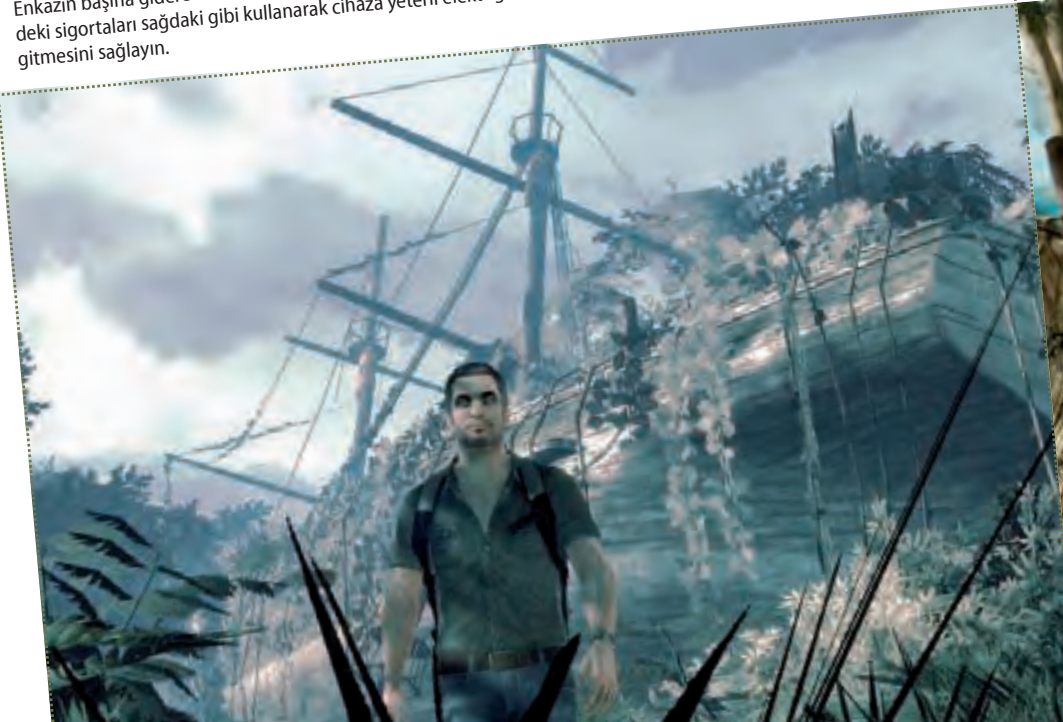
Lost: Via Domus

Diziyi sevenlerin sadece hikayesini görmek için bile oynayacakları bir oyun Lost: Via Domus. Aşırı çizgisel olmasına rağmen, bu dezavantajın Lost fanatiklerini çok fazla rahatsız edeceğini sanmıyoruz. Oyunda, dizinin hikayesine bağlı olarak, kendi yolunu bulmaya çalışan bir kazazedeyi kontrol ediyorsunuz.

Bölüm 1 > Kendinize geldiğinizde ormanın içinde bir kadın göreceksiniz. Görüntü kesilecek ve kadın başka bir yerde ortaya çıkacak. Onu takip ederseniz, sizi Kate'e götürecektir. Kate size su verecek ama yardımcı olmayacak. Sonra, ilk flashback'inizi yaşayacaksınız. Flashback'te, Kate, hostesten su alırken onun fotoğrafını çekin; Kate'in ellerinde kelepçe olduğunu hatırlatacağınız. Kate'e ellerinde kelepçe olduğunu hatırladığınızı söylediğinizde bunu gizli tutmanızı isteyecek ve size, sizi sahile götürecektir olan köpeğin yerini gösterecek. İlerleyerek köpeği bulun ve onu takip ederek sahile varın. Yerdeki yaralı kalp masajı yapmaya çalışın Jack ile konuşun; size uçaktan akan benzini durdurmanızı, yoksa havaya uçacağını söyleyecek. Enkazın başına giderek elektrik panelini inceleyin ve cebinizdeki sigortaları sağdaki gibi kullanarak cihaza yeterli elektriğin gitmesini sağlayın.



Locke yanınıza gelerek sizi tebrik edecek ve biz de ona hiçbir şey hatırlamadığımızı söyleyeceğiz. Enkazın ters istikametine doğru, sırt çantanızı görene dek koşun. Çantayı aldığınızda ortaya uçakta gördüğünüz dazlak çıkacak ve size, fotoğraf makinenizin nerede olduğunu, "Yer misin, yemez misin" şarkısını yumrukları ile süsleyerek soracak. Sahilden birileri temiz bir dayak yediğinizi görünce bağıraraklar ve adam bizi öldüreceğini söyleyip kaçarak ortadan kaybolacak.





Bölüm 2 > Sahilde uyanacaksınız. Bir bağırış, bir çağırış... "N'oluyor?" demeye kalmadan Kate'in, Jack'in ve Charlie'nin bir şeyden kaçtıklarını göreceksiniz. Kate ile konuşun, size "Ormanın içinde 'canafar' var, gitme" diyecek ama fotoğraf makinenizi bulmanız lazım. Tam ormana gireceksen Jack'le karşılaşacaksınız, size "Dur arkadaşım" diyecek. "Ama foto..." demeye kalmadan; "Canafar var, ormana kimseyi sokmam" deyip ukala bir koruma gibi davranarak sizi engelleyecek. O an, oyunun başında, sahilde karşılaştığınız gizemli kadının görüntüsünü göreceksiniz; yanına gittiğinizde bir flashback yaşayacaksınız. Bu flashback'te amacınız, kız arkadaşınız, yanındaki yaşlı balıkçının beline sarıldığı zaman onun fotoğrafını çekmek. Fotoğrafi çektikten sonra kız arkadaşınızın balıkçıya yalan söylediğini hatırlayacaksınız. Tekrar adaya döndüğünüzde, Jack'e, Claire'in doğurmakta olduğunu söyleyin. Jack, Hipokrat yemini hatırladığı gibi kampa koşacak. Sonra yol açılacak. Ormana girecek ve Locke'yi göreceksiniz; size, içinde olduğu bambuların güvenli olduğunu, fotoğraf makinenizin kokpitte olduğunu ve kokpiti ulaşmak için enkaz parçalarını takip etmeniz gerektiğini söyleyecek. İlk enkazın yanına gidip enkazı

incelediğiniz zaman karakteriniz bir noktaya bakacak. O noktaya doğru giderseniz ikinci parçayı bulacak aynı işlemi uygulayarak varacağınız yere dek bu şekilde ilerleyeceksiniz. Fakat peşinizde sizi vurmaya çalışan bir adam ve "siyah sis" olduğu için olabildiğince seri bir şekilde hareket etmeniz gerekiyor. Sis size çok yaklaşırsa bambuların içlerinde saklanmalı ve kaybolana dek çıkmamalısınız. Bu şekilde, mağaranın önünde Michael ile buluşana dek ilerleyin ve Michael'in verdiği çakmağı ve ardından, alışveriş ekranını kullanarak meşaleyi alın. Şimdi mağaraya girmeniz gerekiyor ama burada sağ kalmanın birkaç kuralı var; yolunuzu görmek için meşaleyi kullanmanız fakat yarasalar saldırırken ya da üstünden su akan ara yollardan geçerken söndürmeniz gerekiyor. Aksi halde meşalenin yağı çok çabuk bitiyor. Ayrıca içeride çok fazla kalmamanız gerekiyor çünkü ne olduğunu anlayamadığımız şeyler size saldırıyor ve ölüyorsunuz. Mağaraya girdikten sonra ilk yol ayırımından sola dönün ve ölü kutup ayısının (!) yanındaki meşaleyi de alın. Sonraki ayırımından sağa ve bir sonraki ayırımından yine sağa dönün ve çıkışa ulaşın. Kokpit tam karşınızda! Enkazın içindeki kilimli dolabı açabilmek için, elektrik panelinin üzerindeki sigortaları sağdaki gibi düzenleyin.



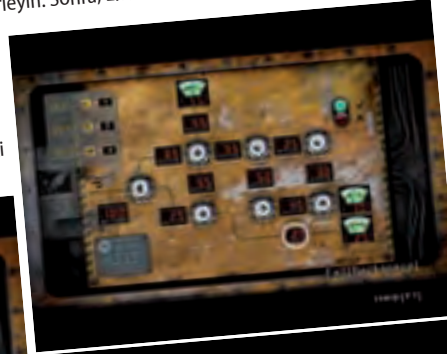
Paneldeki ve -yanındaki- bozuk paneldeki sigortaları cebe atın ve açılan kilimli dolaptan fotoğraf makinesini ve bozuk laptop'u alarak uçaktan çıkın; Ben ve Juliet ile karşılaşacaksınız. Sizi bayıltıp (Buna alışsanız iyi olur zira sürekli olarak kafanıza bir şeyler yiyip bayılıyor, sonra da karpuz gibi bir kafayla etrafta dolaşıyorsunuz.) iğne yapacaklar. Ama yeter ki Juliet yapsın! Değil iğne; ameliyat yapsın!



❖ **Bölüm 3** > Kampta uyanacaksınız. Claire ve Jack sizden şüphelenecek; "diğerleri"nden olduğunuzu düşünüyorlar. Sayid'in yanına giderek ona laptop'u tamir edip edemeyeceğini sorun. Bunu yapabileceğini ama bataryaya ihtiyacı olduğunu, onu da Locke'dan temin edebileceğini söyleyecek. Locke ile konuşun. İlk başta size yardım etmeyecek. Bu arada, bir flashback devreye girecek. Kız arkadaşınız Rico ile konuşurken, Locke'u da kadraja alarak kareyi fotoğraflayın. Locke'un sakat ve kızın isminin Lisa olduğunu hatırlayacaksınız. Flashback'ten sonra tekrar Locke ile konuşun; ona, sakat olduğunu bildiğinizi söylediğiniz zaman size bataryayı vermeyi kabul edecek. Ardından size, bir mağarada buluşmayı teklif edecek. Yolu bulmak için ağaçlardaki ok işaretlerini takip etmeniz gerekiyor. Mağaranın önüne varınca Locke ile tekrar konuşun. "Ne olur ne olmaz" diyerek ondan bir meşale daha alın. Mağarada, Lisa'nın görüntüsü size rehberlik edecek. Onu takip edin ve geniş bir alana gelene dek ilerleyin. Sonra, Lisa ile konuşup aşağıya atlayın. İleride bir kadın cesedi göreceksiniz; onu inceleyip pusulayı alın.

Bölüm 4 > Akşam adada bir patlama yaşanacak; pusulanız, patlamanın olduğu yeri işaret edecek. Charlie ile konuşun ve eğer paranız yeterli ise silahı alın; değilse, daha sonra da alabilirsiniz. Ormana girin; ağaçların üzerlerindeki levhalardan gideceğiniz yerin koordinatlarına bakın ve pusulanın yardımı ile ağaç ağaç dolaşarak Desmond'u bulana dek ilerleyin. Fakat ormana adımınızı attığınızda sizi vurmak için bekleyenler olacak. Bu yüzden hızla koşun. Desmond'un söylediği ünlü 4-8-15-16-23-42 numaralarını hafızanıza kaydedin. Yolu takip edip Sayid ile konuşun ve ona laptop'u verin. Sayid, isminizi hatırlayıp ona söylemeden sizi hatch'e almayacak ve isminizi yolcu listesinden kontrol etmek isteyecek. Plaja geri dönüp Hurley ile konuşun; Hurley "Persephone Hotel" der demez bir flashback tetiklenecek. Tezgahın üzerindeki dosyanın fotoğrafını çektiğinizde Lisa içeriye girecek ve isminizi söyleyecek (Elliott Maslow). İsmenizi Hurley'e söyleyin. Sayid'in yanına

gidip tekrar isminizi söylemeniz gerekiyor. Sayid, yolcu listesinden isminizi kontrol edip diğerlerinden olmadığınızı inanacak. Hatch'e girince kapılar kapanacak. Elektrik panelindeki devreleri aşağıdaki gibi düzenleyin.



Böylece kontrol odasının kapısı açılacak. Açılan kapıdan bilgisayara 4-8-15-16-23-42 numaralarını girin ve geri sayımı tekrarlayın. Odanın içindeki tüm sigortaları topladıktan sonra elektrik panellerindeki devreleri sağdaki gibi düzenleyin.

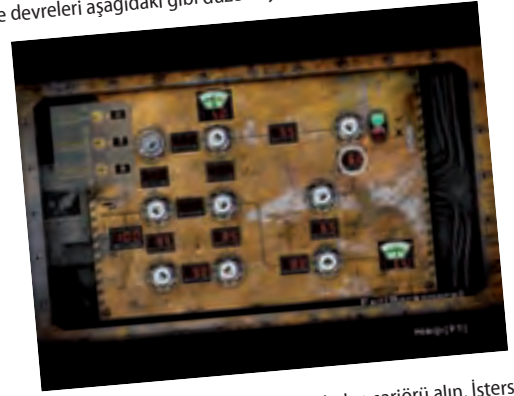


Üç çubuğa sahip olan cihazı kullandığınızda bütün kapılar kapanacak. Bilgisayarı kullanın ve şifre olarak "Via Domus" yazın. Bilgisayar menüsünden "D"yi seçin. Program, IQ'nuzu ölçmek için iki soru soracak. İlk cevap "63", ikincisi ise "L.". Menüden "A"yı ve "B"yi seçtikten sonra 4-8-15-16-23-42 numaraları tekrar girerek geri sayımı tekrarlatın. Ekran yine ana menüye düşünce bütün kapıları açmış olacaktır. Sayı ve Jack'in. Ekran yine ana menüye düşünce bütün kapıları açmış olacaktır. Sayı ve Jack'in içeriye girip size bilgisayarınızda "silah kaçakçılığı" ile ilgili dosyaları bulduklarını ve gerçekten kim olduğunuzu onlara söylemenizi isteyecekler. Çok geçmeden Sayı ve Jack'ten günlük dayajınızı yiyip bayılacaksınız.

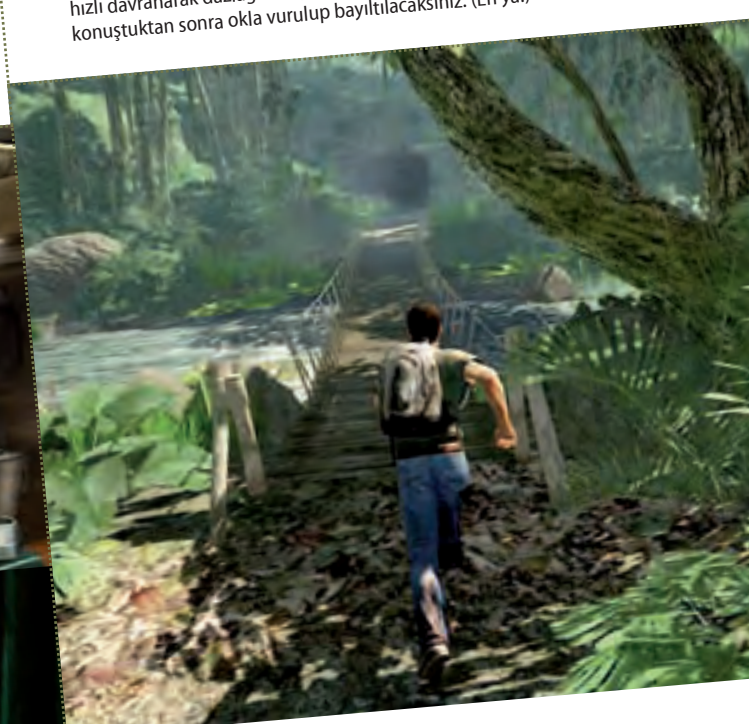
Bölüm 5 > Sayı ve Jack sizi bir odaya kapatacak. Karanlıkta biri sizi çağırarak. Çakmağı çıktığınızda Lisa'nın yaralı görüntüsü ile karşılaşacaksınız. Size Kate ile konuşmanızı söyleyecek. Kate ile konuşun; sarf ettiği "Chenchey" kelimesi, hafızanızı tetikleyecek ve bir flashback devreye girecek. Flashback'te Lisa, otelin lobisinde oturuyor. Onun arkasından dolanarak laptop'unda izlediği videonun fotoğrafını çekin. Masaların üzerlerinde yer alan üç "hafıza eşyası"nı da inceledikten sonra Lisa ile konuşun. Gazeteci olduğunuzu hatırlayacaksınız. Bunu Kate'e söylediğiniz zaman, size güvenip kapıyı açacak. Hatch'den çıktıktan sonra hemen karşınızda ufak bir şelale göreceksiniz. Şelalenin içine girer girmez sağa dönerseniz dar bir geçidin sonunda kilitli bir kapı bulacaksınız. Kapıyı açmak için dinamite ihtiyacınız var. Plaja dönün. "Dombili Hurley", dinamitleri Black Rock'ta bulabileceğinizi söyleyecek. Hatch kapağının etrafında bulunan bir dalda, siyah - kırmızı renkte, çizgili bezcek. Hatch kapağının etrafında bulunan bir dalda, siyah - kırmızı renkte, çizgili bez parçaları göreceksiniz; parçaları takip etmeye başlayın. Bu esnada kara sis, ilkinden daha tehditkar bir şekilde çökecek. Sis yaklaştığında bambulara saklanıp gitmesini bekleyin. Bu şekilde, bez parçalarını takip ederek diğer bölgeye varana dek ilerleyin. Kayaların üzerindeki size ateş eden adamı vurun ve işte, oyundaki ilk ve tek adamı vurdunuz, tebrikler! Black Rock'a vardınız. Geminin içinden dinamiti alın. Şimdi aynı yoldan yine sisten kaçarak dönmeniz gerekiyor. Tek sorun şu: Koşarsanız, dinamitler patlar. O yüzden yürüyerek ilerlemeniz gerek. Şelaleye geri dönüp kapının üzerine patları yerleştirin. Uzaklaşarak lokumu silahla vurun ve kapıyı havaya uçurun. İçeri girip bilgisayar olan odayı bulana dek ilerleyin ve bilgisayarı çalıştırın. Karşınıza tekrar IQ testi çıkacak. İlk soruya "8", ikinci soruya "R" ve üçüncü soruya "493" yanıtlarını verdikten sonra, ana menüden "C" şikkını seçerek manyetik alan oluşturan cihazın durmasını sağlayacaksınız.

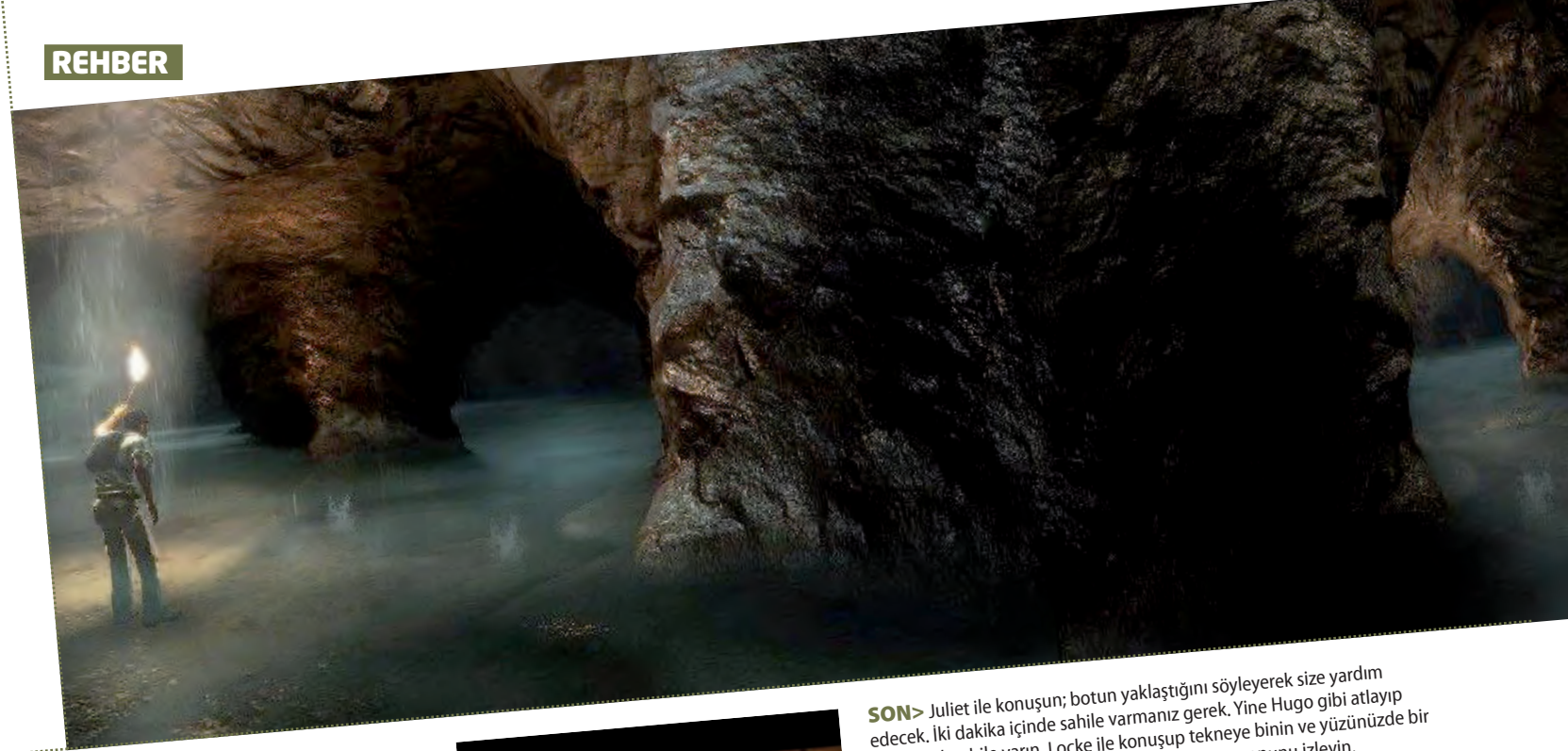


Bölüm 6 > Dışarı çıkar çıkmaz sis yine peşinize takılacak. Hızla koşmaya başlayıp karşınıza çıkan kütüklerden, Hugo misali, yere atlayarak ya da onların üzerlerinden zıplayarak kurtulmanız gerekiyor. Su birikintilerinden sakınarak kaçmaya çalışın. Aksi halde çok yavaşlarsınız ve sis fırsattan istifade, üzerinize çulllanır. Yolun sonunda Juliet ile karşılaşacaksınız. Ben'in size ilgili planları olduğunu, Lisa'yı sizin öldürdüğünüzü bildiğini ve kendisine güvenmeniz gerektiğini söyleyecek. Hemen ardından devreye bir flashback girecek. Lisa, yukarıya çıkmak için asansörün önündeki korumanın yanına gittiğinde, adam, gazetenin altından silahını gösterirken kareyi fotoğraflayın. Koruma izin vermediği için Lisa yukarı çıkamayacak ve yanınıza gelecek. Bu sefer devreye siz gireceksiniz; korumanın yanına giderek ona Lisa'nın gazeteci olduğunu söyleyin. Koruma size inanmayacak fakat Savo'nun kim olduğunu sorunca adam, Lisa'yı apar topar götürülecek ve siz de bu esnada asansöre bineceksiniz. Flashback bittikten sonra tekrar Ben hakkındaki konuşun ve yakınlarıdaki minik kulübenin girişinden yeraltı tesisine inin. Karşınıza çıkan tüm sigortaları ve gaz lambasını alana dek dolaşın. İçinde birçok monitör bulunan odadan sağa dönüp elektrik panelini görene dek ilerleyin ve devreleri aşağıdaki gibi düzenleyin.

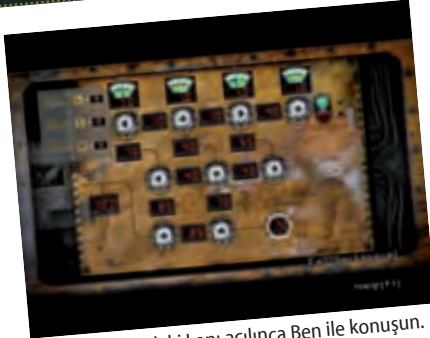


Kapı açılınca üst kata tırmanın. Girdiğiniz odadan şarjörü alın. İsterseniz bilgisayarı kullanarak karakterinizin hakkında bilgi edinebilirsiniz. Bir sonraki odada, sizi plajda döven dalzağın (Adam hala takım elbise giyiyor!) Mikhail Bakunin'i sorguya çektiğini göreceksiniz. Kapıyı açın, silahınızı çekin ve çok hızlı davranarak dalzağı "kurşun manyağı" yapın. Mikhail ile kısa bir süre konuştuğunuzdan sonra okla vurulup bayılacaksınız. (Eh ya!)





➔ **Bölüm 7>** Bir odada uyanacaksınız. Lisa'nın hayaleti yine çıkıp bir şeyler söyleyecek. Şeffaf bir perdenin ardındaki Tom ile konuşacaksınız. Tom, Lisa hakkında ne hatırladığınızı soracak ve konuşurken sarf ettiği "Hanso" sözcüğü hafızanızı tetikleyecek. Bir flashback daha... İlk odadan sola, sonra tekrar sola dönün ve ufak odaya girip gizlenen; Savo ve yanındaki adam odaya girecek. Adam, üzerinde "Hanso" yazan çantayı Savo'ya verirken fotoğrafı çekin ve hafızanızı tazeleyin. Tom'la konuşup hatırladıklarınızı anlatınca Tom, kapıyı açacak. Üzerinizde hiç eşya kalmadığı için etraftaki tüm sigortaları bulana dek çevrede dolaşın. Havuzun olduğu odaya girin ve bilgisayarı kullanın. IQ testinin ilk sorusuna "44", ikinci sorusuna "H" ve üçüncü sorusuna "B" cevaplarını vererek ana menüyü açın. Ana menüden "Lift Platform" şıkkını seçin. Platform, havuzdaki ölü köpekbalığını yukarıya kaldıracak. Balığın yanına gidip üzerinden sigorta parçalarını alın. Elektrik panelinin yanına giderek devreleri sağdaki gibi düzenleyin.



Panelin yanındaki kapı açılınca Ben ile konuşun. Size, Jack'i ona getirirseniz, bota giden yolu göstereceğini söyleyecek. Plaja dönünce Sawyer ile konuşup bir şarjör alın. Biraz ileride bekleyen Jack ile konuşarak ona bir kaçış yolu bulduğunuzu, bunun için Black Rock'a gitmeniz gerektiğini söyleyin. Jack, teklifinizi kabul edecek. Onunla Black Rock'ta buluşacaksınız. Jack'ten silahı aldıktan sonra, geminin üzerine, merdivenden, Tom'un kurduğu tuzağa varana dek çıkın. Kate de sizi izlediği için tuzağa düşecek. Kontrol size geçince, Kate'nin önüne gelip dinamit lokumunun bulunduğu kutuyu silahla vurun. Eğer Kate'in önünde durmazsanız fırlayan bir parça, kadını öldürecek.

SON> Juliet ile konuşun; botun yaklaştığını söyleyerek size yardım edecek. İki dakika içinde sahile varmanız gerek. Yine Hugo gibi atlayıp zıplayarak sahile varın. Locke ile konuşup tekneye binin ve yüzünüzde bir gülümsemeyeyle arkaya yaslanarak oyunun ilginç sonunu izleyin. Not: Oyun aşırı derecede kolay ve bir noktadan sonra bu kolaylık sinir bozmaya başlıyor. Buna rağmen, oyunu oynarken delirmeden bana yardım eden arkadaşşıma, Arda Aydoğar'a çok teşekkür ediyorum. Arda, nasıl kestik arenada sizin takımı? Hehe! (Okurun ve Hatta Editörün Hiçbir Şey Anlamadığı Not Serisi - No: 1 - FA)

FLASHBACK'LER



Oyunun temelini oluşturan flashback'ler, geçmişte yaşadıklarınızı tetikleyen bir olay yaşandığında ya da bir kelime sarf edildiğinde devreye giriyor. Flashback devreye girdiği zaman ekrana parçalanmış olan siyah & beyaz bir fotoğraf geliyor ve geçmişte yaşadığınız olayı tekrar yaşıyorsunuz. Flashback'lerde genel amaç, o anın en önemli karesinin fotoğrafını çekip unuttuğunuz olayı hatırlamak. Kareyi odak ve yakınlık / uzaklık ayarları yaparak çekmeniz gerek.



Arx Fatalis

2002 yılında piyasaya sürülen *Arx Fatalis*, RPG türünde olan oldukça başarılı bir yapım. Fransız Arkane Studios'un, *Ultima Underworld*'den esinlenerek tasarladığı oyun, bazen boynuzun kulağı geçebileceği savını ispatlıyor.

2002 yılında piyasaya sürülen *Arx Fatalis*, RPG türünde olan oldukça başarılı bir yapım. Fransız Arkane Studios'un, *Ultima Underworld*'den esinlenerek tasarladığı oyun, bazen boynuzun kulağı geçebileceği savını ispatlıyor. First Person bakış açısıyla oynanan *Arx Fatalis* (AF), bize keyifli bir "yeraltı macerası" sunuyor. AF'nin dünyası, güneşin olmadığı bir dünya. Dünya bir zamanlar, insanların bolluk içerisinde yaşadıkları, her şeyin yolunda gittiği ve herkesin mutlu olduğu "günlük güneşlik" bir yermiş. Bir gün güneşin ansızın yok olması sonucunda, canlılar daha sıcak olduğu için yeraltına inşa ettikleri tünellere yerleşmişler. Bundan sonra olacakları görmek ve sizin bunlarla olan alakanızı anlamak için oyunu bizzat oynamanız gerekiyor.

Daha derinlere inmek > AF'ye hafızasını kaybetmiş bir karakter olarak başlıyorsunuz. Küçük hücrenizde oyuna başladığınız zaman arayüzü inceleyebilir, etraftaki nesnelere kurcalayarak oyundaki etkileşimin sınırlarını keşfedebilirsiniz. Karakterimiz dört ana stat'a, dokuz adet de skill başlığına sahip. Oyuna 16 stat puanı ve 18 skill puanı ile başlıyoruz. Puanları harcamadan önce, oynamak istediğimiz karakterin özelliklerine karar vermek işinizi oldukça kolaylaştıracaktır. AF'de herhangi bir sınıf seçimi söz konusu olmadığından, belirli bir alandaki yeteneklerimizi, yatırdığımız puanlar belirliyor. Şimdi gelin bahsettiğimiz bu stat ve skiller'e yakından bakalım.



TAM SÜRÜM
LEVEL
TAM SÜRÜM

Strength: Güçlü bir savaşçı karakter yaratmak isterseniz, strength hanesi ile ilgilenmeniz gerekecek. Fiziksel saldırılardaki hasar açısından bu stat'a verilecek puanlar büyük önem teşkil ediyor. Ayrıca o kocaman, ağır silahları sağa sola savurabilmek için de, yeterli strength puanına ihtiyacınız olacak.

Mental: Mental, büyülerden sorumlu stat'ınız. Büyü güçlerinize katkıda bulunduğu kadar, büyü direnci ve sezgi gibi meselelerde de oldukça faydalı oluyor.

HANGİ KOŞULDA KAÇ XP KAZANIRSINIZ?

- Goblin hücrelerinden kurtulduğunuzda: 2500 XP
- Trollerin geçidi tıkayan taşları kaldırmalarının ardından insanların şehrine vardığınızda: 2500 XP
- Temple of Akbaa'nın yerini ve buranın parolasını öğrendiğinizde: 2500 XP
- Goblin Kral, mühimmatların bulunduğu odaya girmenize izin verdiğinde: 500 XP
- Troll İkonu'nu bulduğunuzda: 300 XP
- Kitabı Greu'ya verdiğinizde: 5000 XP
- Maria'nın dükkanına dönüp Shany'i özgür bıraktığınızda: 2500 XP
- Krahoz'u çaldığınızda: 1500 XP
- Krahoz'u, kalkanı vererek ele geçirdiğinizde: 1000 XP
- Temple of Illusions'ı tamamen temizlediğinizde: 2000 XP
- Lord Inut'un, tekrar insan formuna dönmesini sağladığınızda: 20000 XP
- Bankayı soyup gizli düğmeye bastığınızda: 5000 XP
- Kraliçe'nin cinayetinin kanıtlarını Carlo'ya sunduğunuzda: 1250 XP
- Kraliçe'nin cinayetinin kanıtlarını Enoil'e sunduğunuzda: 1250 XP
- İktisat Kitabı'nı, Pog'a verdiğinizde: 500 XP
- Goblin yemek kitabını, Goblin aşçıya teslim ettiğinizde: 1000 XP
- Silahi almak için, asilerin yerini Snake Women'a ispiyonladığınızda: 500 XP
- Oliver'in verdiği hazine avı görevini tamamladığınızda: 2000 XP
- Earth veya Water Klanları goblinlerinden birini öldürdüğünüzde: 200 XP
- Akbaa bulmacasını çözerek "bunker"a giriş imkanı kazandığınızda: 2000 XP
- Achantanın, kan çanağı bulmacasını çözdüğünüzde: 200 XP
- The Temple of Akbaa'nın güvenlik mekanizmasını pasif hale getirdiğinizde: 1000 XP



➤ **Dexterity:** Dexterity, kritik hasar verme şansınızı arttırmaya açınsından oldukça faydalı bir stat. Sinsi bir karakter yaratmak istiyorsanız, dexterity'niz yüksek olmalı.

Constitution: Doğrudan HP'nizi etkilediği için önemli bir stat. Ayrıca savunmanızı güçlendiriyor ve ağır zırhlar giyebilmenizi sağlıyor.

Oyundaki skill'ler ise şu şekilde:

Stealth: Karanlıkta saklanmanızı kolaylaştırıyor ve sırtlarından kalleşçe hançerleyeceğinizi düşmanlarınıza vereceğiniz hasarı artırıyor. Eğer 50 puandan fazla yatırarsanız, pickpocket yeteneği kazanarak yankesicilik

GİZLİ RÜN KODLARI

Oyun içerisinde CTRL tuşuna basılı tutarak, aşağıdaki harfleri çizmeyi deneyin:

- M, A, X - Tanrı modunu açar; tüm rünleri ve silahları verir.
- S, D, S, D - NPC'leri koca kafalı yapar.
- M, A, R - Mariana'nın paskalya yumurtasını verir.
- P, O, M - Lord Inut'un dev kılıcını verir.
- R, A, F - Daha hızlı hareket edersiniz.
- S, O, S - Günlüğünüzde tüm harita açılır.

yapabiliyorsunuz.

Technical: AF'de lehim yapmanızı ya da anakart tamir etmenizi gerektirecek bir durum yaşanıyor elbette ki. Fakat sağı solu kurcalamaktan hoşlanıyorsanız; tuzak ve kilit mekanizmaları konusunda bilgi sahibi olmanızda fayda var.

Intuition: Gizli geçitleri, tuzakları "hissedebilmek" için intuition skill'e yüklenmelisiniz ancak oyunun ilerleyen bölümlerinde ele geçireceğiniz bir tür başlık, bu özelliğe sahip olduğu için bu skill biraz gereksiz kalıyor.

Ethereal Link: Düşmanlarınızın varlığını uzaktan hissetmek mi istiyorsunuz? Mana'nız daha mı hızlı artsın? Düşmanlarınızın sağlık durumunu mu görmek istiyorsunuz? İşte Ethereal Link bu durumlarda imdadınıza yetişiyor.

Object Knowledge: Bulacağınız eşyaları "identify" edebilmek için bu skill'e ihtiyacınız var. Fırsat buldukça birkaç puan vermeyi unutmayın!

Casting: Adı üstünde; güçlü büyüler yapabilmek ve düşmanlarınızı küle çevirmek için bu skill'e ihtiyacınız var.

Close Combat: Bir warrior için olmazsa olmaz skill; kılıç ya da balta gibi yakın dövüş silahlarını etkili bir şekilde kullanabilmeniz için bu skill'i kullanmalısınız.

Projectile: Ok gibi uzun mesafede etkili olan silahları kullanmaktaki yetkinliğinizi belirleyecek olan skill.

Defense: Ağır zırhlar kuşanmak ve yüksek bir defans puanına sahip olmak istiyorsanız, pamuk eller Defense skill'i için cebe lütfen!

Büyüler> AF'de büyünün oldukça önemli bir yeri var. Bir büyü yapabilmek için, öncelikle o büyü için gereken "rün"leri toplamalısınız. Rünleri topladıktan sonra işin eğlenceli kısmı başlıyor; kullanacağınız rünleri mouse ile çiziyorsunuz. Casting skill'iniz ne durumda olursa olsun, eğer gerekli rün ve mana'ya sahipseniz, büyü kitabınızda yer alan herhangi bir büyüü yapabiliyorsunuz. Casting skill'i, yapacağınız büyülerin gücünü artırıyor. Bu skill'e yatıracağınız her 10 puan, hasar çarpanınızı, -casting level'a paralel olarak- bir birim artırıyor. Örneğin, casting level'ınız üç iken, dört birim hasar verecek bir büyü 12 birim hasar veriyor.

Rün çizme kısmı başlangıçta biraz sıkıntı verebilir. Rünleri ezberleyene kadar, büyü kitabınızla bir süre zaman geçirmeniz gerekecek. Her rünün, sözcük olarak bir karşılığı var: Aam (yarat) rününü, Fridd (soğuk) rünüyle arka arkaya çizdiğiniz zaman, soğuk etkisine sahip bir büyü yapmış oluyorsunuz. Belli başlı rünleri ezberledikten sonra, bu tür kombinasyonlar yapmak oldukça kolay ve zevkli.

AF'de, vuruş tuşunu basılı tutarak, düşmanınıza daha güçlü bir darbe indirebilirsiniz. Bunun için düşmanınızla olan mesafenizi korumalı ve ekranın alt tarafındaki ikon yeterince parladığında hamlenizi yapmalısınız. Hamlenizi yaptıktan sonra geri çekilmek, genellikle yararınıza olacaktır. Eğer işler yolunda gitmezse, hız büyüü yaparak geri kaçabilirsiniz.

Püf noktası> Eğer karakter yaratma işi gözünüzü korkutuyorsa, auto generate butonunu kullanarak son derece dengeli bir karaktere kavuşabilirsiniz.

AF'de açlıktan ölmek için yemek yemelisiniz. Domuzlar,

TÜM "MARANGOZLAR" I OYUN ATÖLYESİ'NE ÇAĞIRIYORUZ

Bir an duraksadık; işlerimizin, görüşmelerimizin, tartışmalarımızın ve sohbetlerimizin durduğu bir andı. Durduk ve düşündük; hepimiz keşfedilmemiş yeteneklerin arasında yaşıyorduk aslında. Nereden başlayacağını bilemeyen; yazdığını, çizdiğini gösterecek alan bulamayan; yeteneği olduğunu bilen ama bunu ne şekilde ve nasıl değerlendireceğini kestiremeyen birçok insan vardı çevremizde. Ve herkese, özellikle yaptıklarının değerlendirilmesini isteyenlere bu köşeyi hazırladık. Çorbaya belki küçük de olsa bir katkıımız olur diye... Bu aydan itibaren "oyun" üzerine yazan, çizen, programlayan herkesin "Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi" olan LEVEL'da bir köşesi var.

Oyun Atölyesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi bünyesindeki Teknokent'te açılan Oyun Geliştirme Merkezi'nin tanıtımıyla bu ay kapılarını sizlere açıyor. Dergideki herkesin geleceğe büyük bir umutla bakmasını sağlayan Oyun Geliştirme Merkezi projesi, oyun sektöründe çalışabilecek donanımlı ve nitelikli personel yetiştirmeyi amaçlıyor. Hem de arkasında Türkiye'nin en büyük üniversitesinin desteğini alarak... Böyle bir oluşumun haberi bizim kulağımıza çalınır da biz yerimizde durur muyuz? Hemen soluğu Ankara'da aldık ve ses kayıt cihazımızı projenin kurucuları olan öğrencilere ve Teknokent Genel Müdürü Uğur Yüksel'e yönelttik.



(ODTÜ Oyun Geliştirme Merkezi Koordinasyon Ekibi (KE): Mesut Kaya, Ferhan Özkan, Koray Kocamaz, Volkan Öktem, Kübra Erol, Hasan Güven Candoğan.)

LEVEL: Oyun Geliştirme Merkezi nasıl bir yapılanma? Kısaca anlatabilir misiniz?

KE: Büyük oyun firmalarının proje tasarladıkları ve bu projelere personel yönlendirdikleri kuluçka (incubation) merkezleri vardır. Oyun Geliştirme Merkezi ise Türkiye'de oyun sektörünü geliştirmeyi ve bu sektörde çalışabilecek nitelikli personel yetiştirmeyi amaçlamaktadır; yani merkezimizi, bir ön kuluçka merkezi (pre-incubation) olarak nitelendiriyoruz. Ancak, bünyesinde sadece programcı bulunduran bir yapılanmaya gitmek istemiyoruz; amacımız, senaryo yazımından, sanat direktörüne kadar bir oyunun yaratım aşaması için gereken tüm beynin ihtiyacını karşılayabilecek bir işleme merkezi yaratabilmek. Şu sıralarda, sizin az önce görmüş olduğunuz ofislerimiz haricinde bir motion capture stüdyosu ve bir de ses kayıt stüdyosu kurmaya çalışıyoruz. Ayrıca, gereksinim duyabileceğimiz tüm üniversitelerdeki, tüm akademik bölümlerle sürekli iletişim halindeyiz. Diğer yandan çeşitli eğitim kurumlarıyla da bağlantıdayız. Bu merkezden faydalanıp gerekli donanımı edinen herkes kendi projesini hayata geçirmeye hazır bir hale gelecek. Her şeyin ötesinde, Avrupa Birliği'ne bu projeyi desteklemesi için başvurduk. Kısacası, oyun yapabilmek için gereken tüm olanakları sağlayacağı Oyun Geliştirme Merkezi'nde.

LEVEL: Peki bağlantı içinde bulunduğunuz diğer kurum ve kuruluşların merkezimize olan bakış açıları nasıl? Ve sizin onlardan beklentileriniz neler?

KE: Elbette ki bu sektöre yabancı olan kurum ve kuruluşlar ilk önce bir duraksıyor çünkü tüm bu konuştuklarımızın ne anlama geldiğini zihinlerinde pek canlandıramıyor. Ancak genel olarak aldığımız geri dönüşler gayet olumlu çünkü bu merkez kesinlikle kar amaçlı kurulmuş bir oluşum değil; tamamiyle eğitime ve sektörü ayaklandırmaya yönelik bir yapılanma içerisindeyiz.

LEVEL: Oyun Geliştirme Merkezi'nin Koordinasyon Ekibi olarak siz bir proje başlatacak mısınız? Yoksa sadece merkezin koordinasyonunu mu üstleneceksiniz?

KE: Elbette ki bizim de kafamızda bazı projelerimiz var. Oyun Geliştirme Merkezi'nin tüm yönetimi öğrencilerin ellerinde olacak. Teknokent'in Genel Müdürü Uğur Bey kurulum aşamasında değerli fikirlerini bizimle paylaştı ve gerekli bağlantıları bulmamızda yardımcı olarak destek almamız konusunda bizi yönlendirdi. Bunun dışında, tüm koordinasyon öğrencilerin elinde olacak. Öğrencilerin katılımlarını ve şirketlerin merkezimize entegre olmalarını

tamamıyla biz kontrol ediyoruz.

LEVEL: Az önce Avrupa Birliği'nden destek istediğinizi belirtmiştiniz. Bu konuyu biraz açabilir misiniz?

KE: Avrupa Birliği'nin yedinci dönem projelerinin içinde "Capacities" denilen bir programı var. Bu program, mevcut araştırma merkezlerinin kapasitelerini ve olanaklarını artırmaya yönelik mali destek sağlıyor. Bunun dışında, yeni kurulan merkezlerin kısa sürede tecrübe kazanmasını sağlamak amacıyla sektör içindeki yetkin kişilerin bu merkezlere yönlendiriliyorlar. Bu yetkililer, gerekli çalışma ortamı sağlandıktan sonra projelerini bu merkezlerde yürütebiliyorlar. Oyun Geliştirme Merkezi'ndeki bir diğer amacımız da elinde halihazırda proje bulunduran ekiplerin buradan faydalanmasını sağlamak; böylelikle, burada tecrübe kazanmaya çalışan kişiler de onların birikimlerinden yararlanma imkanına sahip olacaklar. Zaten ODTÜ Teknokent'in bu tip oluşumları sonuna kadar destekleyen

bir yapılanması var. Yani, buraya başvuran öğrenciler hazırlık sınıfında olsalar dahi ellerinde bir proje buldukları sürece merkezden faydalanabilecekler. Buradaki amaç eldeki projelerin hayata geçirilmesini sağlamak; desteklenen projeler için Teknokent'te üç yıl süreyle ofis verecek ve mali yardım için gereken mekanizmalar devreye sokulacak. Kısacası, bu merkezde ham proje sahibi olan grupların şirketleşebilmesi mümkün.

ODTÜ Teknokent Gallium Blok'ta bulunan Oyun Geliştirme Merkezi'ndeki sohbetimiz, Teknokent'in Genel Müdürü Uğur Yüksel'in telefonuyla "balla" kesiliyor ve Uğur Bey, ofisinde bizi beklediğini haber veriyor. Tam o sırada Oyun Geliştirme Merkezi'nin nelere ihtiyacı olabileceği konusunda fikrimizi soran Mesut'a "Kahve makinesi!" diyoruz ve iperimiz o noktada kopuyor. Hemen silkinip kendimize geliyoruz ve Uğur Yüksel'in odasının bulunduğu bloğa doğru yola çıkıyoruz. Odaya vardığımızda Uğur Bey'i hummalı bir şekilde Oyun Geliştirme Merkezi için görüşmeler yaparken buluyoruz. Sıcak bir selamlaşma sürecinden sonra kendisinden, -projenin fikir sahibi olarak- Oyun Geliştirme Merkezi'nin nasıl doğduğunu anlatmasını rica ediyoruz:

Uğur Yüksel: Önce, "Dünya bu konuda ne yapıyor, ne düşünüyor?" diye bir baktık. Ve gördük ki sayet Türkiye, oyun sektöründe dünya sahnesine çıkmak istiyorsa bunun için çok ciddi kamu politikaları gerekiyor. İrlanda, İsrail ve Hindistan gibi yazılım sektöründe başarılı olmuş ülkelerin, başarılarının arkasında ciddi devlet politikaları var. Ancak, ülkemiz bu politikaları bir türlü üretmiyor; Çin, yılda yazılım üzerine 400.000, Hindistan 200.000 nitelikli eleman yetiştiriyor. Ülkemizde ise bugüne kadar 70.000 ila 120.000 arasında bir sayıda yazılım sektöründe çalışabilecek nitelikli eleman yetiştirildiği tahmin ediliyor. Aradaki fark, bu denli dramatik. Türkiye'nin yazılım sektöründe başarılı olma potansiyeli var fakat bu potansiyelin işlenebilmesi için de kamu politikalarına ihtiyaç var. Örneğin İngiltere, 2000'li yıllarda dünya sahnesinde en çok öne çıkacağı sektörleri belirlerken baş sıraya Creative Industry'yi, yani yaratıcılık gerektiren sektörleri koymuş. İngiltere, bu sektörler için gerekli devlet politikalarını belirlerken yaratıcılık gerektiren sektörleri video oyun sektörünü de dahil etmiş ve devlet olarak bu alanlara yatırımlar yapmış; hala da yapmaktadır. Bu sektörde yetişecek insanlara eğitim kolaylıkları sağlıyor, şirketlere bütçe oluşturuluyor. Elbette ki bu tip makro politikalar olmadıkça, mikro adımlarla dünya çapında başarılar elde etmek mümkün değil. Ancak, bu makro politikaları tetikleyecek olan da Oyun Geliştirme Merkezi gibi mikro örnekler. Burada bir başarı hikayesi yarattığımız zaman devlet desteği almanın zor olmadığını düşünüyoruz

çünkü bu çok büyük bir sektör; halihazırda sinema sektörünün üç misli daha hızlı büyüyen bir sektör ve daha da büyümeye devam edecek. Biz "oyun"un sadece oyun olmadığına, oyunun aynı zamanda kültürün yeni nesillere aktarılmasını sağlayan bir eğitim ve iletişim aracı olduğuna inanıyoruz. Bu noktada hedefi doğru koymak gerekiyor; bu merkezden, çok kısa sürede dünya çapında bir oyun çıkmasını beklersek hayal kırıklığına uğrarız. Oyun yapımı senaryo yazımından, yapay zekaya kadar kompleks aşamaları barındıran bir süreç. Kaldı ki tüm aşamaları başarıyla geçseniz bile insanların ilgisini çekeme ihtimaliniz her zaman mevcut. Bu ihtimal ciddiye alınarak dünyada, oyun kavramı üzerine ne tür yenilikler ortaya koyulabileceği tartışılıyor. Bana göre bu noktada, kültürel zenginlikler ve farklılıklar rol oynayabilir. Bugüne kadar oynadığımız oyunlar daha çok Anglo-Sakson kültürü ve değerleri üzerine kuruluydu. Son dönemde ise dağılan Sovyetler Birliği'nden kopan ülkelerin oyunlarını görüyoruz. Bu firmaların yarattığı başarı hikayeleri birçok küçük firmaya ilham verdi. Bu firmalar büyük dağıtıcılara "parça başı" işler yapmak yerine "Ben neden kendi projemi yapmayayım?" demeye başladı. Bizim yazmaya çalıştığımız başarı hikayesi de benzer bir hikaye aslında. Dileğimiz, insanlara "Ben neden bunu yapamayayım?" dedirtebilmek. Oyun Geliştirme Merkezi'nin amacı, oyun yapabileceğine sahip olan insanlar yetiştirmek. Oyun yapımında bulunmuş, tüm donanımları kullanmış, motion capture hakkında deneyim sahibi olan, kod yazabilen, büyük oyun yapımcılarıyla bağlantı kuran; kısacası, oyun yapmanın havasını tam anlamıyla solumuş insanlar yetiştirmek... Bir sonraki aşama ise bu yetişmiş insanları büyük oyun firmalarıyla tanıştırmak ya da kendi firmalarını kurmalarına yardımcı olmak. Bence bu, bir kartopunun çiğ haline gelmesine benzeyen bir süreç.

Vizyon sahibi bir ekip, insanın içini açan ofisler, harika bir çalışma ortamı ve her türlü destek... Karşımızdaki manzara gerçekten ümit verici. "Kısa zamanda tekrar görüşeceğiz" diyerek, yüzümüzde huzurlu bir gülümsemeyle ODTÜ'den ayrılıyor. Görüşeceğiz çünkü yolumuz bir...

Not: Teknokent'in Genel Müdürü Sayın Uğur Yüksel, röportajın gerçekleştiği günden birkaç gün sonra başka bir pozisyona atanmıştır.

Oyun Atölyesi'ne herkesi bekliyoruz:
atolye@level.com.tr

TÜRKİYE'DE DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜ VE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ ÇALIŞTAY VE PANELİ

14 Mart 2008 tarihinde İstanbul'da, Tarih ve Toplum Bilimleri Enstitüsü'nde TÜBİTAK-SOBAG 107K039 kodlu "Dijital Oyun Kültürü" projesi kapsamında "Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştay ve Paneli" düzenlendi. Oyun geliştiricileri, oyun yapımcıları, oyun dağıtımçıları, yayıncıları, dergi editörleri ve yazarları, alanda akademik çalışma yapan kişiler ve oyunseverler bir araya gelerek Türkiye'deki oyun sektörü hakkında tartıştılar. Toplantı sonucunda aşağıdaki başlıkları kapsayan bir bildirge ortaya çıktı:

- Sektörde rol alan firmalar / kişiler arasındaki iletişim eksikliği çözümlenmeli ve bunun için bir iletişim platformu oluşturulmalı.
- Sektörün gelişebilmesi için pazar ve hedef kitle doğru saptanmalı. Bu anlamda üretim yapacak olan ekibin niteliği ve çapı önem teşkil ediyor.
- Sektörde çalışacak yeni, nitelikli insanlar yetiştirilmeli. Bu konuda eğitim kurumları ve sektör işbirliği yapılmalı.
- Oyun yapım sürecinde finansman sorununun çözülmesi için oyun geliştiricisi önce kendini finanse etmeli ve sonra oyunun yayıncısı ile karı paylaşmalı.
- Geliştirilen ürünlere yönelik pazarlama faaliyetleri artırılmalı.

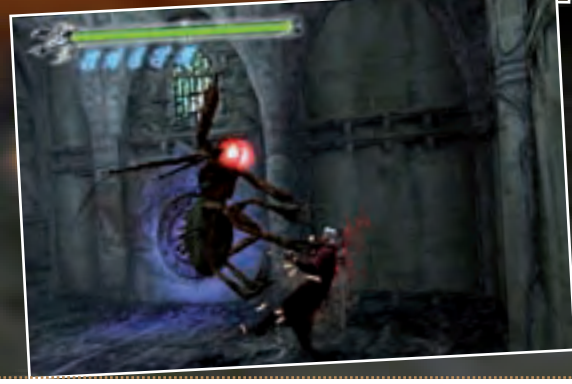


YAPIM Capcom

TÜR Aksiyon / Adventure

PLATFORM PS2

ÇIKIŞ TARİHİ 2001



Devil May Cry

Abanoz ve Kehribar isminde iki tabanca, Alastor adında büyük bir kılıç ile dans koreografilerini andıran zarif, ölümcül combo'lar yapan, beyaz saçlı, ukala bir adam... İşte bir klasiğin anatomisi!

Yukarıdaki sahneyi hayalinizde canlandırdığınızda, yumruklarınızı sıkıyor ve zihninizde yankılanmaya başlayan Japon heavy metal parçalarıyla bedeninize adrenalin dalgası yayılıyorsa Devil May Cry'la (DMC) tanışmışsınız demektir. 2001 yılında piyasaya çıkmış olan DMC, oyun tarihi için önemli bir kilometre taşı. Binlerce şeytani yaratığı, gösterişli combo'larla geldikleri yer olan cehenneme gönderdiğiniz, klişe bir senaryodan nasıl olur da devrim niteliğinde bir oyun çıkar? Bu sorunun cevabı, DMC'nin piyasaya çıkışındaki eşsiz zamanlamada saklı. İki boyutlu arcade klasikleri, karanlık salonların tozlu köşelerinde unutulmaya başlanmışken üç boyutun durdurulamaz yükselişi, kafamızdaki "hayallerdeki oyun" tasvirini de oldukça değiştirmişti. Soldan sağa doğru ilerleyen sprite karakterlerin poligonuz serüvenleri, -o zamanlarda bile- nostalji olarak anılmaya başlanmıştı. Öte yandan, o dönemde kimsenin haberdar olmadığı ancak DMC'nin çıkışıyla oyuncuların dikkatini çeken, özel bir durum söz konusuydu: Üç boyutlu aksiyon oyunları, görsel açıdan beklentilerin üzerinde olmasına rağmen eski arcade klasiklerinin sunduğu hızlı oynanış sistemine ve sürükleyiciliğe sahip değildi. Bu oyunlardaki karakterler sürekli ateş etmekten veya hantal bir biçimde kılıçlarını sallamaktan başka bir şey yapmıyordu. Tamamıyla kılıç kullanımı üzerine kurulu olan Onimusha serisi bile gamepad'i tutan avuçlarımızı terletecek nitelikte bir aksiyon sunmuyordu. İşte tam da bu sırada DMC, bu kısır döneme son verip yeni nesil bir oynanış sisteminin yolunu açtı.

DMC'nin piyasaya çıkışıyla, üç boyutlu aksiyon oyunları seviye adeta. Düşmanlarımızın önünde dikilip sürekli aynı tuşa

basarak, aynı hamleleri tekrarladığınız hantal oyun yapısı yerle bir olmuştu. Yüzlerce yaratık üzerimize doğru hücum ederken, gamepad'imizle tıpkı bir virtüözün enstrümanı ile arasındaki gibi bir ilişki içine giriyorduk. Parmaklarımız büyük bir hızla tuşların üzerinde dans ederken, Dante de ekranda harikalar yaratıyordu. Ekrandaki combo'lar inanılmazdı; bizlere "aksiyon" diye yutturulmuş olan onca hantal oyundan sonra, düşmanlarını kılıcıyla havaya fırlatıp havada mermi yağmuruna tutan Dante'nin hareketlerine hayran kalmamak elde değildi. Tüm bu aksiyon, müzik, fondaki gotik mimari ve sürükleyici ara sahneler birleştiğinde, DMC -en arabesk tabirle- "film gibi bir oyun"du.

Şimdi size, böylesine efsane bir oyunun yapımına, Resident Evil 4'ü yapmak niyetiyle başlanmış olduğunu söylesek... "Hadi oradan! RE4, 2005'te piyasaya çıktı; DMC 2001'de!" diyebilirsiniz doğal olarak ancak RE3'ün 1999'da piyasaya çıktığını söylersek belki kafanızda şimşekler çakar. Yapım ekibindekiler, bir süredir üzerinde kafa patlattıkları çeşitli yaratıcı fikirlerin daha önceki RE oyunlarında bulunmadığını fark ederler. Tasarım aşaması ilerledikçe, ortaya çıkmaya

DEVIL MAY CRY THE ANIMATED SERIES



Dokuz milyonluk satış rakamına ulaşan DMC serisinin animesi, 2007 yılında izleyicilerle buluştu. Birbirinden bağımsız 12 bölüm halinde hazırlanan anime görsel açıdan etkileyici olsa da izlemeyenlerin çok şey kaçırmayacağı, vasat bir yapım. Zaten Dante de oyunda olduğu kadar güçlü ve karizmatik değil bu animede. Hiç hoş değil!

başlayan oyun, RE serisinden epey uzaklaşır.

Sonuçta, seriyi böylesine "alakasız" bir oyunla devam ettirmenin iyi bir fikir olmayacağına karar verirler; öte yandan, ellerinde biriken malzemeyi değerlendirmeleri gerektiğine inanırlar. Oyunun mekan tasarımları için ilham almak üzere, İspanya'daki ve İngiltere'deki katedralleri dolaşırlar. Dramatik yapıyı güçlendirmek için aksiyonun yer almadığı sahnelerde, barok müziği kullanırlar. Aksiyonun sürekliliğini sağlamak adına ise silahlara sınırsız mermi verirler. Ve ortaya Devil May Cry çıkar.

O dönemdeki aksiyon oyunlarının hiçbirinde DMC'deki kadar güçlü bir senaryo sunumu yoktu. Bu yüzden oyuncuların zihninde aksiyon sahneleri kadar, ara sahneler de yer etmiştir. Yarı - iblis olmasına rağmen tüm iblislere kök söktürmeyi kendine amaç edinen Dante, bugün, oyun tarihinin en ukala ve en karizmatik karakterlerinden biriyse bunu kesinlikle DMC'nin başarılı dramatik yapısına borçludur.

Ancak günümüzde DMC'yi efsane haline getiren oyun sisteminin artık bayatladığını üzülerek söylemeliyiz. Bu duruma pek aldırmaz etmeyen Capcom, DMC serisini "eski kafalı" oyuncular için çok fazla değiştirmeden ve geliştirmeden devam ettiriyor. Ve DMC fanatikleri de Alastor ile can yakmaktan sonsuza dek mutlu olacaklar gibi görünüyorlar. 🎮

Özgür, kovuldun!

Özgür Çakıt... Okan Bayülgen'in, Televizyon Makinası'nın utangaç, sıkılgan, dansıyla nam salmış olan sevimli çocuğu... Ama hikaye bundan ibaret değil. Madalyonun diğer yüzünü görmek istiyorsanız, buyrun muhabbete... ↻



➔ **Doruk Akyıldız: ODTÜ'de sosyoloji eğitimi almaya rağmen, mesleki kariyerine televizyon dünyasında yön vermeyi tercih ettin ve kamera arkasında asistanlık yapmaya başladın. TV dünyasına giriş hikayeni ve neredeyse TV seyreden herkesin tanıdığı bir isme nasıl dönüştüğünü anlatır mısın?**

Özgür Çakıt: Dediğin gibi, ODTÜ'de Sosyoloji eğitimi aldıktan sonra İstanbul'a geldim. Zaten televizyonda, kamera arkasında çalışmak, hep aklımda olan bir düşünceydi. Keza Okan Bayülgen'le çalışabilmek de öyle... Bir tanıdığım sayesinde, Zaga'da ekibin değiştiğini ve yeni bir kadro oluşturulduğunu öğrendim. Ardından, arkadaşlarım bana bir görüşme ayarladılar. Görüşmeden sonra stajyer olarak işe başladım; daha sonra "prodüksiyon asistanı" olarak devam ettim. Aslına bakılırsa, o dönemlerde,

Kimde Commodore 64 varsa onun evinde toplanırdık ve saatlerce oyun oynardık. Hatta aileme Commodore 64 aldırabilmek için ağlamışlığım bile vardır geçmişte

bu işin uzun soluklu olacağını öngörmemiştik çünkü İstanbul'a master'ımı yapmak için gelmiştim. Çalışmaya devam ederken, Marmara Üniversitesi "Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler" bölümünde yüksek lisansımı yapmaya başladım. Dediğim gibi, o sıralar bana, şu anda yaptığım iş geçici bir işmiş gibi geliyordu fakat o kadar uyumlu bir ekibimiz vardı ki birbirimizi çok sevdik; dolayısıyla ayrılamadım. Daha sonraları, editör arkadaşımız ayrılmaya "yapım asistanlığı" görevinden "editörlüğe" geçiş

yaptım. Derken master'ımı tamamladım. Bu zaman zarfında ilişkilerimiz de pekişti. Askere gittim, geldim; hatta canlı yayında askere uğurlandım. Ekran önüne geçiş hikayem ise şu: Editörlük yaptığım için, programın içeriğine ve gelen konuklara dair gerekli olan tüm bilgileri hazırlıyordum, Okan Bayülgen'le sıkı bir ön çalışma yaparak. Program sırasında da birtakım bilgi eksikleri ya da yanlışları oluyordu. Okan Bey, konuklardan herhangi birine, düzenlediğim birtakım bilgiler dahilinde, "X dergiye verdiğiniz röportajda şöyle demişsiniz" ya da "Şu gazeteye böyle bir demeç vermişsiniz" gibi sorular soruyordu. Konuklardan kimi, bu soruları "Hayır; ben böyle bir şey söylemedim" diyerek cevaplıyordu. Böyle durumlarda, Okan Bey -canlı yayın sırasında- bir şov unsuru olarak "Özgür, kovuldun" diyerek bağırıyordu. Bu şekilde, kimse yüzümü görmese de ismim yavaş

yavaş duyulmaya başlandı. Bir gün, Okan Bey yine "Özgür, kovuldun" diye bağırırdıktan sonra, beni stüdyoya çağırır. Bunu hiç beklemiyordum. Ceza olarak o meşhur "popo dansı"nı yapmamı istedi. Bu vesileyle ekran önünde tanınmaya başladım. Ardından; Gürgeç Öz, Murat Akkoyunlu ve Ziya Önal ile, "Makina"nın oyuncu kadrosunda yer aldım. "Konuşan kafalar" adında bir program hazırladık. Şu sıralarda da Rüya Önal'la, Cumartesi günleri yayınlanan, "Evde Olmak Güzel" adında bir "dekorvizyon / hayat tarzı"

programı yapıyoruz.

DA: Televizyon sektöründe çalışmanın birçok zor yanı var. Özellikle de kamera arkasında... Yakaladığın bu "sürpriz şöret", kamera arkasındaki kariyerinde ne gibi değişikliklere neden oldu? Bu tecrübenin mesleki hayatına birtakım katkılar olduğundan söz etmek mümkün mü?

ÖÇ: Çok ilginç bir şekilde, hiçbir değişikliğe neden olmadı; ben yine kamera arkasındaki görevime devam ediyordum. Ancak doğal olarak, kamera önünde olmama gereken anlarda, kamera arkasındaki o bitmek tükenmek bilmeyen koşuşturmaya fazlaca dahil olamıyordum çünkü sahneye çıkmak için sıramızı bekliyor oluyorduk. Ama bizim ekipte şöyle bir mantık vardır: "Herkes, her işi yapar"... Ben yine, program öncesinde yapılması gereken tüm çalışmaları yapıyordum ama dediğim gibi, program sırasında eskisi kadar kamera arkasıyla ilgilenemiyordum. Televizyon Makinası günlerinde... Şu anda yayınlanan programımız "Evde Olmak Güzel"de ise hem editörlük yapıyorum, hem de sunuculuk... Ancak ekran önünde olmak sorumluluk isteyen, zor bir iş. Bu nedenle editörlüğe fazla odaklanabildiğim söylenemez. Biraz önce de dile getirdiğim gibi bu durum dışında bir değişiklik olmadı benim adıma; işin her iki tarafını da yapmaya devam ediyorum.

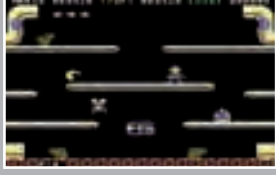
DA: Başarılı bir asistan iken nihayetinde "popo sallayarak" ünlenen bir televizyon karakterine dönüştün. Bu durum hakkında nasıl bir değerlendirme yapıyorsunuz? Söz konusu durumdan hiç rahatsızlık duydun mu?

Bunun yanı sıra, hem Sosyoloji eğitimi almış, hem de televizyon dünyasını bilen biri olarak, Türkiye'deki TV izleyicisinin genel tutumu ve beğenileri hakkında ne düşünüyorsun?

ÖÇ: Bundan zaman zaman çok rahatsız oldum. O dönem Okan Bey'le de konuştum bu konuyu. Yakın çevremden de bazı eleştiriler almıştım. Bu eleştirilerin dışında, yaptığım dansı oldukça sempatik bulan büyük bir kitleden söz etmek mümkündür. Gelen eleştirileri sakın ve mantıklı bir şekilde düşünerek birtakım tahliller yaptım. Dile getirdiğim gibi, Okan Bey'le konuştum. Sonuç olarak, tüm bu yapılanların bir şov olduğuna fakat en önemlisi, herhangi bir şov olmadığına karar verdim. Bu işi böylece çözümlenmiş oldum kendi kafamda. Ayrıca Televizyon Makinası'nda birtakım tiplerim de vardı; "konuşan kafalar"da oyuncu olarak yer alıyordum. Kısacası, programın içinde başka rollerim de vardı. Bu nedenle yaptığım dansla anılmaktan sadece kısa bir dönem için rahatsızlık duydum. Ne var ki bu dansın, kariyerim adına bana yeni bir yol açtığını da söylemeliyim. Türkiye'deki televizyon izleyicisinin beğenileri hakkında genel bir değerlendirme yapmak gerekirse... Bu konuda pek olumlu konuşamayacağım. Beğeni seviyesinin vasatı dahi aşmadığını düşünüyorum. Bu zaten rating listelerine bakıldığında açıkça anlaşılıyor. Kanal sahiplerinin bir araya gelip bu konuda projeler üretmeleri gerekiyor. Sonuç olarak, izleyici kendisine ne veriliyorsa onu alıyor. Programların kalitelerini yukarıya çekecek olanlar, kanal patronları. Onların, sağlıklı bir şekilde hareket ederek "rating savaşı"nı bir yana bırakmaları ve yayın stratejilerini yenilemeleri gerek.

ÖZGÜR'ÜN ÜÇ TAKINTISI

1. Mario Bros



2. Pac-Man



3. SimCity



Yayıncılık anlayışı, rating'ler üzerine kurulmamalı kısacası.

DA: Sınırsız ekonomik imkanlar ve kusursuz bir teknik altyapı ile bir televizyon programı hazırlama imkanın olsaydı eğer, nasıl bir yapım hazırlamak isterdin?

ÖÇ: Aklımda her zaman bir gezi programı yapma düşüncesi var. Dünyayı gezip "farklı" mekanları insanlara göstermenin oldukça keyifli olacağını düşünüyorum. Türkiye'nin içinde bulunduğu ekonomik şartların bir yansıması olarak birçok insan, bırakın ülke dışına çıkmayı, tabiri caizse evinden bile dışarı çıkamayacak durumda. Dünyanın farklı farklı kentlerinin; tarihi, kültürel, coğrafi güzelliklerini ve çeşitliliklerini onlara göstermek, onlarla paylaşmak beni çok mutlu ederdi. Bu programı biraz da kendim için yapmak istiyordum; hayata dair planlarım içinde dünyayı gezme fikri, her daim önemli bir yer işgal etmiştir.

DA: Kamera önündeki Okan Bayülgen'i herkes biliyor ve tanıyor. Peki, bir patron olarak Okan Bayülgen'i anlatmanı istesem, neler söylemek istersin?

ÖÇ: Öncelikle ben, çekingen ve alıngan biriyim. Bu nedenle herkesle uyumlu bir şekilde çalışmam oldukça zor. Ancak Okan Bayülgen'le çalışırken, açık söylemek gerekirse, hiç zorluk çekmedim. Devamlı motive eder çalışanlarını. Asıl önemlisi, kesinlikle yapmacık olmaması. İşim gereği, fazla sayıda ünlü tanıdım. "4, 3, 2, 1; yayındayız" denildiğinde ünlülerin birçoğunun yüzündeki ifade değişiyor. Tüm samimiyetimle söylüyorum ki Okan Bey'de böyle bir değişim ya

da takma bir tavır asla söz konusu değil. Kendisinin bir başka özelliği de çok zeki ve çok üretken olması. Durmaksızın bir şeyler üretiyor. Bu yanı bize, çok önemli faydalar sağlıyor; kendisinden devamlı olarak yeni şeyler öğreniyoruz. Patron gibi bir patron olmadığını söyleyebilirim. Bir işveren olarak mantığıyla hareket etmek yerine duygularıyla hareket etmeyi yeğliyor. Çalışanlar için iyi bir patron kısacası. Öte yandan, biz bir aile gibiyiz. Okan Bey, stajyerden, asistana kadar herkesle birebir olarak görüşür; onların derinlerini dinler ve sorunlarına çözümler üretmeye çalışır.

DA: Bundan sonrası için kariyerine nasıl bir yön vermeyi düşünüyorsun?

ÖÇ: Önümüzdeki yıl, yeni bir program olacak; o programda yine editör olarak yer alacağım. Kamera önü olur, olmaz; açıkçası bu umurumda değil. Ancak kamera önünde olmanın da ayrı bir keyfi var muhakkak. Ne var ki ben, editör olarak da oldukça mutluym. Bunun dışında, şu an tanınıyorum ama iki - üç yıl sonra unutulup gidersem eğer, üzülmem. Bir mesleğim var zaten; editör olarak çalışmak keyif veriyor bana. Kariyerim dışında gerçekleştirmek istediğim planlarım da var. Daha önce de dediğim gibi; dünyayı dolaşmak istiyorum. Ve hayatımda hiçbir şeyin vazgeçilmez olmasını istemiyorum.

DA: Biraz da "edebiyat"tan bahsedelim. Severek okuduğun edebiyatçıları ve düşünürleri kimler, öğrenebilir miyim?

ÖÇ: Son dönemlerde Ahmet Hamdi Tanpınar okuyor ve okudukça onun, Türk Edebiyat Tarihi'nin gelmiş geçmiş en önemli ismi olduğunu anlıyorum. Yeni nesil bazı yazarlar da "usta"dan feyz alıyor. Diğer yandan, dünya klasiklerinin birçoğunu okumuşumdur. Ek olarak, Albert Camus'un benim için ayrı bir yeri vardır. Bu isimlerin dışında Stephen King okumak her zaman keyif vermiştir bana.

DA: Müzikal zevkin ne yönde? Severek dinlediğin müzik toplulukları / solistleri kimlerdir?

ÖÇ: Ağırıklı olarak yabancı rock dinlediğimi söyleyebilirim. Ancak Avrupa kökenli elektronik müziğe de bir ilgim var. Bu müziğin deneysel örneklerini keşfetmeyi seviyorum. Bunun dışında; The Beatles'tan Pink Floyd'a ve Depeche Mode'dan Madonna'ya kadar uzanan bir arşivim var. Türkçe sözlü müzik de dinliyorum. Müzik türleri arasında ayrım yapılmaması gerektiği kanaatindeyim.

DA: Oyunlarla aran nasıl?

ÖÇ: Çocukluk yıllarımda çok fazla oyun oynadım fakat son yıllarda, iş temposu nedeniyle video oyunlarına vakit ayıramıyorum. En son SimCity'de kaldım. Ancak oyun sektörünün

müthiş bir aşama kaydettiğini biliyorum.

DA: Çocukluk yıllarında video oyunları ile haşır neşir olduğuna dile getirdin. Peki, Commodore 64 ya da Amiga 500 gibi makineler sana neler hatırlatıyor?

ÖÇ: Eskiye dair Pac-Man geliyor hemen aklıma; Hugo geliyor, Super Mario Bros geliyor... (Oyunları sayarken gülümsüyor.) Kimde Commodore 64 varsa onun evinde toplanırdık ve saatlerce oyun oynardık. Hatta aileme Commodore 64 aldırabilmek için ağlamışlığım bile vardır geçmişte.

DA: Sence tüm zamanların en iyi üç oyunu hangileri?

ÖÇ: Mario Bros, Pac-Man, SimCity.

Samimiyetin için teşekkürler Özgür.

Yer: Özgür'ün çalışma ofisi, Bebek, 18 Mart 2008, 12:40... Röportaj sona erdi... 📍



Baharın yüzünü yavaş yavaş göstermeye başladığı Nisan ayının güzide günlerinden birinde, elinizde tutmuş olduğunuz bu derginin yegane anime sayfası, size “Mart ayında da yeni ve dikkate değer bir anime yayına girmedi, heyo” diye bağırsanız ne yaparsınız? Elbette ki geçen aylardan kalan animelere bakarsanız. (Sakla samanı, gelir zamanı.)

Şimdilik anime tavsiyesi veremiyor olabilirim

ama elim boş değil. Kızdınız mı? Evet, kızdınız. Onun yerine size birkaç anime haberi vereyim de barışalım: Bakın, Trigun’ın filmi çıkıyor 2009’da. Eğer bu klasiği izlemediyseniz bir koşu gidip izleyin ve sabırsızlıkla filmi beklemeye başlayın. Bilgisayarları başında kahaahalar atmak isteyen animeseverler için de bir müjdem var: School Rumble’in üçüncü sezonu hazırlanmaya başladı. Tahminimce 2008 sonunda ya da 2009 başında yayına girecek

olan bu yeni bölümleri sakın kaçırmayın. Ve son olarak, Studio 4°C (Tekkon Kinkreet), Production I.G (Ghost in the Shell) ve Madhouse (Vampire Hunter D: Bloodlust) firmalarının ortaklaşa olarak hazırladığı Batman: Gotham Knight, yakında Amerikan televizyonlarında yayına girecek. Altı farklı kısa hikayeden oluşacak olan bu 75 dakikalık Batman çoukusunu kesinlikle kaçırmamanızı tavsiye ediyorum. | TUNA ŞENTUNA

ABİN Mİ VAR, GÜCÜN VAR!

TENGEN TOPPA GURREN LAGANN

Yine mi mecha, yine mi saçma sapan hareketler, yeter artık aaa!” diye çıkışmayın sakın; yoksa anime hızında oraya gelir (arka planda hızlı bir şekilde uzayan çizgiler ve ışık efektleri ile) ve sözünüzü geri almanızı sağlarım. Bir kere, Tengen Toppa Gurren Lagann, bildiğiniz mecha animelerinden bir hayli farklı. Bu animede ciddiyetin dozu çok aşağıda. Yani, savaşta kolu kopan bir mecha için ağıtlar yakılmıyor; 12 kişinin her biri ayrı ayrı savaşçı yorumlamıyor ve siz de “Oyy, ne olacak şimdi?!” diye kendinizi ateşe vermiyorsunuz. Gurren Lagann’da savaşlar da dahil olmak üzere- çoğu konu “komedi” türünde işleniyor fakat bu anime, School Rumble kadar “gevşek” değil. Hatta yedinci - sekizinci bölümden itibaren epey ilginç olaylara tanık oluyorsunuz. Gurren Lagann’ın konusuna gelince... Anime’ye ismini veren Lagann, Gihan kasabasında yaşayan Simon adındaki bir çocuğun şans eseri bulduğu ufak bir “Ganmen”in (Kelimenin doğru yazılışı “Gunmen” ama Japonca yazılışı bu şekilde.) ismi. İnsanların yeraltını mesken tuttukları bir zaman diliminde geçen hikayede Ganmen’lerin rolleri, yüzeye çıkan insanların ortadan kaldırmak. Bu dev robotların ufak versiyonları olan “Lagann”lardan biri ile yeryüzüne çıkan Simon ve ağabeyi

Kamina, kısa bir süre sonra dev Ganmen’lerle karşılaşıyorlar ve aksiyon başlıyor. İkinci bölümde Yoko adındaki bir kızın da gruba dahil olmasıyla ve grubun “Gurren” diye anılan bir Ganmen’i ele geçirmesiyle ortam iyice kızışıyor. Alışılmışın dışındaki savaş sahneleri ile dikkat çeken Gurren Lagann’ı bir çırpıda izleyeceğinize emin olabilirsiniz. 26 bölümlük serinin uzun metrajlı filmi de şu sıralar yapım aşamasında.

TUNA ŞENTUNA



“SENİ KORUYACAĞIM, HER NE PAHASINA OLSUN. SÖZ VERİYORUM...”

SEIREI NO MORIBITO

Yogo Hanedanlığı’nın küçük prensi Chagum’un sevgi dolu bir yüreği var; kendisinin ileride çok adil ve büyük bir imparator olacağı kesin. Bu küçük çocuğun içinde nereden geldiği belli olmayan “saklı bir güç” var. Bu güç, Yogo İmparatorluğu’na gönderilmiş olan bir lanet mi, yoksa imparatorluk için bir hediye mi? Genç prensin babası olan İmparator Mikado (“Mikado” mu? İmparatorları bir masaya dağıtarak diğerlerini hareket ettirmeden birini kaldırmaya çalışıyoruz yani... - TŞ), gücün bir lanet olduğunu ve imparatorluğun devamı için -atalarının yaptığı gibi- genç çocuğun içindeki “su ruhu”nun yok edilmesi gerektiğini düşünüyor. Bunun tek yolu ise prensin öldürülmesi. İmparator, öz çocuğunun öldürülmesi için suikastçılara emir veriyor. Genç Chagum’un kurtarıcısı ise annesi tarafından tutulmuş olan bir kadın savaşçı: Mızrak dövüşçüsü Balsa. Chagum’u koruyacağına söz veren Balsa, geçmişte öldürdüğü ruhlara karşılık hayatlar kurtararak kendisini günahlarından arındırmak isteyen bir Koruyucu. Bir yolculuğu sırasında genç prensi kurtarıyor ve sonunda onun Koruyucusu haline geliyor.

İlk bölümünden itibaren ilginç hikayesiyle sizi içine çekecek olan Seirei No Moribito, aslında Nahoko Uehashi tarafından yazılmış olan “Guardian” adlı fantastik bir serinin ilk kitabından esinlenerek yaratılmış. Fantastik bir dünyada geçen bu hikayede, Balsa ve arkadaşlarının Chagum’u korumak için verdiği mücadeleyi, peşlerine takılan suikastçıların azmini ve “Yıldız Okuyucuları”nın prensi kurtarmak için sarf ettikleri çabayı büyük bir heyecanla izliyorsunuz. MERİÇ ERBAY



SİNEMA

THE MIST

Eğer Stephen King'in aynı isimdeki eserini daha önce okumadıysanız The Mist'in fragmanlarından, film hakkında yanlış fikirlere kapılmış olabilirsiniz. Zira ben de filmin fragmanlarını gördüğümde, filme "yüzeysel bir eğlencelik" etiketini yapıştırıvermişim. Ne var ki filmi izlediğimde yanıldığımı anladım çünkü ilk bakışta klişe görünen senaryo, daha sonra bambaşka noktalara ulaştı. Evet, The Mist bir korku filmi ama içinde korku temasına dair uç alt metinler barındıran bir korku filmi. Hatta filmin hikayesi, sırf bu alt metinleri anlatabilmek için -sadece- bir araç

olarak kullanılmış. İnsan ilişkileri, birliktelik bilinci, çaresizlik ve korku kavramları üzerine belki de daha önce aklınıza hiç getirmedüğünüz, özgün fikirlerle dolu olan The Mist, kapitalizm karşıtı söylemleriyle de dikkat çekiyor. Daha önce Esaretin Bedeli (The Shawshank Redemption) filmiyle kendisine "Stephen King'i en iyi anlayan adam" dedirten Frank Darabont, The Mist'i özünden hiçbir şey kaybettirmeden peliküle yansıtmayı başararak "En İyi Stephen King Yönetmeni" unvanını almayı hak ettiğini bir kez daha kanıtıyor.

TÜRKİYE'DEKİ ADI ÖLDÜREN SIS YAPIM ABD SÜRE 127 dk YÖNETMEN Frank Darabont OYUNCULAR Thomas Jane, Marcia Gay Harden, Laurie Holden

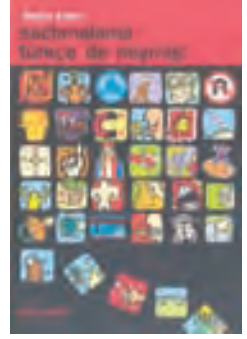
KİTAP

RÜŞTÜ ERATA SACHMALAMA TÜRKÇE DE NEYİMİŞİ YAPI YAYIN

Eski TRT spikerlerinden Rüştü Erata'nın kaleme aldığı Sachmalama Türkçe de Neymiş!, bazı gerçekleri yüzünüze tokat gibi çarpan ama -çarptıktan sonra- gönlünüzü almayı bilen bir kitap. Rüştü Erata, dilimize dair bazı özellikleri aslında ne kadar yanlış algıladığımızı; sözcüklerin, düşüncelerimizi anlatmanın yanı sıra toplumsal bilinç oluşturma gibi işlevlere sahip olduğunu ve yabancı sözcük kullanımının bize ne gibi

zararlar verdiğini didaktik olmayan, gayet eğlenceli bir üslupla anlatıyor.

Farklı bir dille yazılmış olan ve çeşitli makaleler içeren kitap; yabancı dillerden dilimize geçen, Türkçe'den yabancı dillere geçen ve yanlış kullanılan sözcüklere değinerek dil bilinci adına çok önemli bir iş başarıyor; Oktay Akbal'ın deyimleriyle, bizi bir savaşa çağırıyor.



WEB SİTESİ

terrakki.net

Zaman zaman internetin başında kilitlenip kalırız. Keyifle bir "internet gezisi" yapmak istediğimiz zaman gezecek site bulamayıp her zaman takıldığımız sitelerin içinde debelenip dururuz. Böyle durumlarda size ilaç gibi gelecek olan bir site öneriyorum bu ay sizlere: terrakki.net. Bir teknoloji, kültür ve haber portalı olan bu site, size her türlü konuda faydalı bilgiler sunuyor. Özel dosya konularına ve güncel haberlere ev sahipliği yapan terrakki.net'te ayrıca, tanıdık bir yüze rastlayabilirsiniz. Size ufak bir ipucu verelim: "Toplum" başlığı altında "Özgür Erozyon" adlı makaleyi bulun.

KIYIDA KÖŞEDE AŞK ACISI MI? GEÇER, CANIM...

Aslında bir tiyatro oyunu olan Closer, aşk hakkında daha önce kimsenin söylemeye cesaret edemediği bazı gerçekleri fısıldıyor kulağımıza. Tamam, her zaman fısıldamıyor; filmin, sesini yükselttiği zamanlar da var. Mike Nichols'un yönettiği Closer, daha ilk dakikasında Damian Rice'in Blower's Daughter isimli şarkısı ile sizi kendinizle yüzleşmeye itiyor.

Saniyorum ki bu filmi izledikten çoğu kişinin aşk ve ikili ilişkiler hakkındaki düşünceleri değişmiştir çünkü Closer algıları tamamıyla yeniden şekillendirebilecek güçte bir film. Dört kişinin arasında yaşanan karmaşık ilişkileri zihninizde çözmeye çalışırken, daha önce uğramış olduğunuz "eski duraklar"a da uğruyor ve bir "vicdan terazisi"nde vicdanınızla baş başa kalıyorsunuz.

Filmin hikayesini anlatış biçimi oldukça ilginç; karakterlerin ve olayların gelişim süreçlerini değil, sadece varılan noktaları izleyiciye sunuyor Closer. Gelişim süreçlerini tamamıyla başınıza bırakıyor. Kısacası, Closer size ne karakterleri anlatıyor, ne de hikayeyi; sadece sizin kendinize anlatacağınız hikaye için araç oluyor aslında. Zira aşkın ve kıskançlığın geri dönülemez koridorlarında duvardan duvara savrulan bu dört karakterden birini, mutlaka kendinize yakın bulacaksınız.



TÜRKİYE'DEKİ ADI DAHA YAKLAŞ YAPIM ABD SÜRE 104 dk YÖNETMEN Mike Nichols OYUNCULAR Julia Roberts, Jude Law, Natalie Portman, Clive Owen

iŞGAL

Bu ay hayatımda süperonik bir yenilik yapıp muhteşem bir atakla yeni bir hardsiks aldım! Evdeki bütün CD'leri, DVD'leri topladım, MP3'leri attım grup grup, efendi gibi. Sırf "extrem metal"den 1069 albüm çıktı. Ben de denyoları sildim;

100 gruba indirdim. Bunları yaparken de epey geçmişe gittim; hatıralara daldım. Belki bilmediğiniz; belki sizin de uzun süredir dinlemediğiniz birkaç albüm çıkardım. Buyrun geçmiş zaman mimozalarına... ✉ gorcan@gmail.com

ARCTURUS Aspera Hiems Symfonia - 1995



Emperor'dan tanıdığımız gitarist Samoth, Ulver'den vokal Garm ve efsane davulcu Hellhammer! Daha bir şey denir mi? 90'lardaki İskandinav patlamasının zirvesinde bir albümdür bu bence. "Hayatımı değiştirmiştir" diyebilirim. Extrem vokalle düz vokalleri karıştırmaları olsun, klavyeye ağırlık verirken gay - guy müziğe kaymadan usturuplarıyla çalmaları olsun, sert şarkılardaki yavaş ama temiz davul

partisyonları olsun, kafamı bayağı bir açmıştı zamanında. Şimdi albümü yeniden dinleyince, o günlerdeki en iyi albümlerden biri olduğuna karar verdim.

To Those Who Dwell in the Night şarkısı anlattığım bütün özelliklere sahip olan örnek bir şarkı. Mesela, sert olmasına rağmen melodik. Sonracığıma; Wintry Grey geliyor ki ondaki düz vokallerin de hastasıyım. Neyse işte, böyle bir ters - bir düz gidiyor şarkılar. Hepsi süper, hepsi şukela... Merak edenler, MySpace sayfasına baksın (myspace.com/arcturusnorway). Orada bu albümden Fall of Man yer alıyor ama o da albümün karakterini yansıtan bir şarkı değil. Bu adamlar tarz değiştirdikleri için eski hallerini savunmuyorlar ve "eskiye sünger çekme" tekniğini benimsemişler gibi.

Siz yine de lafımı dinleyin; extreme metal seviyorsanız bu albümü kesin bulun bir yerlerden!

ULVER Berktatt - 1995



Ulver, bana gül ver! Ne garip gruptur Ulver yahu! İlk albüm, folk black metal; ikinci albüm, klasik gitar folk oğlu folk, enstrümantal; sonraki albüm, pis black... Sonra da anlamadığım ve bilmediğim bir tarzda başka bir albüm: Themes From William Blake's the Marriage of Heaven & Hell. "Avangard" mı denir;

elektronik - atmosferik bi' şey bi' şey işte... Herkesi dumura uğratmıştı. Sonra da film koptu; "disco ferrari" şarkılar geldi vs. Yani Ulver de sünger çeken gruptardan... MySpace'lerinde ilk üç albümlerinin adları geçmiyor. Bizim Athena gibi... Belki siz Ulver'i, clubber arkadaşlarınızdan duyuyorsunuzdur. :) Neyse, Berktatt, adamların ilk albümü, yine 90 ortası, "patlama zamanı" patlayan albümlerden biri bana göre. Beni benden geçiren, extreme metale bağlayan albümlerendir. Yine Arcturus'taki Garm'ın vokalleri, düzler, scream'ler... Zamanında çok adamı etkilediğini düşündüğüm, "black metali sevdirme" albümleridir. Tavsiye ediyorum şiddetle...

ENSLAVED Eld - 1997



Black'e sardığım 96 - 97 yıllarında, arkadaşlarla sürekli olarak "Abi şu grup şahane; kesin dinle"; "Abi arkadaştan şunu aldım, süper lan" gibi misyoner cümleleriyle grup bildirmecesi yapardık. Emperor, favori black metal grubumuzdu. (Yeri gelmişken misyonumu da yerine getireyim: Emperor bu işin hakikaten şahıdır, eli öpülesidir.) Emperorsever bir arkadaş, "Oğlum, Emperor'ın kankası olan grubmuş bu" deyince Enslaved ile tanıştım. İlk olarak, Frost albümünü dinledim; o biraz daha serttir. Sonra Eld'i dinledim ve yalakası oldum grubun.

Albümde muhteşem bir atmosfer var; yer yer hayvan gibi sertleşiyor ve fakat davullar kazıma (blast) gidiyor. Sonra gitarla bir giriyorlar; davul ön planda, ağırdan, ataklar vs... Hastası olmuşum. "Aha, böyle yapalım lan müziği" diye ismi olan ama elemanı eksik olan grubumuzun tarzını da kararlaştırmıştık, Enslaved'e sardıktan sonra. Tabii ki adamlar Viking Black Metal yapıyorlar; biz pidedeyiz... Ne lazım lan?! Metalci olmak... O tamam. Black... Onu da ayarlarız. Ben biraz zayıfım, sen saç boyatırsın... Eh ulan, nasıl Viking olacaksın?! Kafaya tencere mi geçireceksin?! Geçti gitti o hayaller... Biz de In the Woods gibi müzik yapmaya karar verdik. :)

Bu albümden sonra Enslaved'le pek alakam kalmadı aslında; sadece canım çekince ara ara Eld'i dinliyorum. Yenilerine de bir ara bakacağım ama ya "Frost" ya da "Eld" diyorum. Birinin meali "buz", diğerinin "ateş" zira. Cehennem olayı hafız...

90'LAR PLAYLIST

1. My Dying Bride - Sear Me MCMXCIII
2. Emperor - Ye Entrancemperium
3. Dark Tranquillity - Lethes
4. Satyricon - Mother North
5. Katatonia - Deadhouse
6. Amorphis - Black Winter Day
7. Moonspell - Wolfshade
8. Theatre of Tragedy - Seraphic Deviltry
9. Rottning Christ - Non Serviam
10. Samael - Angel's Decay

IN THE WOODS Heart of Ages - 1995



Ararken bulduk grubumuzu sonunda! Öyle çok teknik yok; uzun hava klavyeler, vokaller, uzun tekrar gitar riff'leri, dörtlük davullar falan... Arada vokal de scream'e dönüşüyor, buna gazlanmıştık.

Şaka bir yana, acayip duygusal bir gruptur In the Woods; "black" filan demezsin, oturur ağlarsın. Zaten black mi, atmosferik mi ya da başka bir şey mi, belli değil, bir metal yapıyorlardı. Sonraki Omnio albümünde yardırap meşhur oldular. Tarz da düz vokale döndü; bir de kız eklediler soprano... O da 90 sonu metali işte!

Albümden örnek vereyim: İlk şarkı Yearning the Seeds of a New Dimension, 12 dakika ve ilk üç dakikası, Pink Floyd'un Shine on You Crazy Diamond'ı gibi. Sonra, yedinci dakikaya kadar, ağır ağır, gitarlar getiriyor şarkıyı bir yere. Orada bir kopuyor; davuldu, gitarı derken koşuyor ve "Yaaaaah" diye sonlanıyor, scream vokalle.

Dalga geçmiyorum ulan! Seviyorum ben bunu! Baya, bildiğin, hastasıyım. Siz bu yazdıklarımı Aranızda tanımayanlar varsa, grubun MySpace sayfasına bir göz atın, şarkılarını dinlesin. (myspace.com/inthewoods666)

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:** Multimedya 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 tanıştıracaktır. • Kurulmadan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımıyla 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, ivmel hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitim setinin 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 dillile 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 edenlere 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

JUKEBOX

- 2Pac - Ambitionz az a Ridah
- The Game - Lookin' at You
- John Cena - Bad, Bad Man
- P. Diddy feat Mario Wayans - Through the Pain
- Snoop Dogg feat B-Real - Vato

Bravia'yı aldım;

Salonun köşesine koydum. Anfi şuraya, Xbox 360 buraya, DVD oynatıcı, Digitürk... Onların yerleri belli... Laptop da VGA kabloyla bağlanıyor. DVD kayıt edici yerine Blu-ray kayıt eden ve oynatan yeni bir laptop'a ihtiyacım var. Ve bir de PS3 gelecek elbette ki. Hatta bir de Wii...

Lost'u, Knight Rider'ı, Grey's Anatomy'yi, post-apokaliptik bir piknik öyküsü olan Jericho'yu ve onlarca animeyi artık kristal berraklığında izleyebilirim. Sinema filmlerini Blu-ray formatında istifiyle ederek içlerinde kaybolabilirim. Yeni nesil konsol oyunları aklımdan geriye kalanları yitirebilirim. Sayısı 100'e yaklaşan figürlerime yenilerini katmak için Neca, McFarlane, Weta ve Sideshow'u, kafayı onlarla bozmuş gibi takip edebilirim. Ya da 2000'den fazla kitabıma bir o kadar daha katmak için bilim kitaplarını ve internet sitesini talan edebilirim. Sayısız çizgi roman serisini saymıyorum bile.

Tabii ki... Tüketelim efendim. Fantazyalardan, rengarenk hayallere koşalım. İyi, güzel... Anladım ki ben çok şanslı biriyim fakat dünya üzerinde benim gibi şanslı olan binlerce insan var. Milyonlarca... Ötelerde, birilerinin yarattığı hayallere kapılıp giden, efsanelerin peşinde kaybolan, modern zaman masallarına ve mitlerine tutunan...

Hatta... O toprakların, o "patria"nın¹ sözleriyle şekillenmiş, yabancı ve uzak diyarların beslediklerini sahiplenmiş ve benimsemiş olan... Buna "kültür emperyalizmi" diyoruz a dostlar. Ve düşünce yapısı müsait olan, teknoloji üreten bazı ülkeler, entelektüel nesnelere bize kültürlerini empoze eder ve bizi birer tüketim malzemesi olarak pazarlarken, Türkiye gibi zihinsel gelişimini tamamlamamış ülkeleri yönetenler buna razı gelir çünkü kitleler uyuşturulmalı, depolitize edilmeli; insanlar cahilleştirilmeli, bağnazlaştırılmalı ve zihinsel olarak hapsedilmelidir. İçlerinde kaybolacakları, "euphoria"nın² onları uyuşturacağı ve dikkatlerini başka yönlere çekeceği nesnelere üretilmelidir. Bunu bazen CSI ile yaparsınız, bazen de BBG ile. Aynı kefeyle koyduğum düşünülmesin; bu furyaların birden fazla motivasyonu vardır. Biri de budur işte.

Sen dostum, sen; doğayla, kültürlerle, sporla, tıpla, insan evrimiyle ilgilenme. Sen politikayı, siyaseti boş ver. Tamam, ben de hemfi kirim; siyaset, politika... Bunlar bktan şeyler. Her şeyi birbirine dolayan, gereksiz icatlar... Ve insanın ne denli ilkel olduğunun emareleri... Fakat birisi, dünya üzerinde hangi kültürlerin yaşayıp hangilerinin öleceğine, hangi coğrafyadaki hangi milletlerin refaha ulaşacağına -ve bizlerin geleceğinin nasıl olacağına- karar verirken, diğerlerinin pislik ve yokluk içinde tükenmesine neden olurken bana; "Sen bunları boş ver; bak 24'ün altıncı sezonu başlıyor, onunla ilgilen. Seda Sayan evleniyormuş, onun adına -tekrar- mutlu ol. Bir eve kapattığımız zavallıları izle ve çıldır" diyecek... Yok ya!

Hayal gücü, her şeyden daha önemli. Bulduğumuz yerden daha öteye gidebilmemiz için önce o "öte"yi düşlememiz gerek. Düşünebilmemiz... Bu hayaller, kurgulanan hikayeler, alternatif gerçeklikler ya da fantazyalar bence gerçekçi hikayelerin hepsinden daha değerli, tamam. Ama o kadar da demedik muhterem beybabalar ve hanım teyzeler!

Hiçbirimiz yakınmayız, güzel dizilerden; düşündüren, eğlendiren, görseelliği ile bizi alıp götüreren sinema filmlerinden; zeka işi çizgi romanlardan; sevdiğimiz şeyleri hatırlatan materyaller toplamaktan; akıcı ve sürükleyici edebiyat eserlerinin tadını çıkarmaktan. Bütün bunlar; sanat dalları, bilim, kurgular ve fantazyalar, borsadan daha değerlidir. Sizin üç kağıt sözleşmelerinizden ve değerli taşlarınızdan daha önemlidir.

Lakin, şayet amaç buysa, bizi uyutamazsınız. Daha doğrusu, bizler bunlarla uyumamalı, uyuşmamalıyız. Zira bu bilgi ve zevk bombardımanı, bu hayaller ve fikir doz aşmaları; başkaları parayı toplayıp gezegeni tarumar ederken, hayvanları ve savunmasız kültürleri katlederken, yaratmaya meraklı ve çözmeye odaklı olan zihinleri oyalıyor. Bizler, geniş ekran televizyonumuzun karşısında kırılmayı yapıp, 5000 yıllık homo sapiens medeniyetini, cebini doldurmak için şebek (!) edenlere biat etmemeliyiz. Ardımızda onca şeyle dolu olan bir bavul sürüklerken, hiç kimse enformasyon çağı gençlerini, özellikle de Türk gençlerini, tuşlarına basılıncaya oy pusulalarına koşan otomatlar düzeyine indirgeyemez, Matrix'in pillerine dönüştüremez bizi.

Bunu ancak kendimiz başarabiliriz... Maalesef...

Bu yüzden işte muhterem takipçiler... Tadını çıkarmaya ama bkunu çıkarmayın.

Sürçülisan ettiyse affola. ☹

N.
aaksoz@level.com.tr
7.3.2008 - 06.18
İstanbul

*1 Vatan

*2 Mutluluktan uçma hissi

KAFKA AYIYARI

BİR LEVEL YAVINIDIR SAVI: 30 NİSAN 2008 00 YTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



SON OYUN

Bildiğiniz herhangi bir okulda strateji, mantık, iletişim, yaratıcılık, işbirliği ve hatta "öğrenme" gibi kavramlar öğretiliyor mu? Ben, öğrenim yaşamım boyunca toplam beş farklı okulda öğrenim gördüm ama bu okulların hiçbirinde de bu kavramların bir arada ve eğlenceli bir şekilde öğretildiğine tanık olmadım.

Bazı şeyler sadece okullarda öğrenilemiyor; bu "bazı şeyleri" insan kendi başına, çoğu kez acı tecrübeler sonucunda öğrenmek zorunda kalıyor. Üstelik bu tecrübeler kimi zaman çok pahalıya patlıyor; ömür boyu taşımak zorunda kaldığınız bir iz, bir yara, bir acı olarak...

Ama ben, yukarıdakilerin hepsini çok sevdiğim birkaç arkadaşım ile birlikte öğrendim; üstelik, geride tek bir acı hatıra bırakmadan; üstelik, dünyaları dolaşmak zorunda kalmadan; üstelik, sadece bir avuç "zar" yardımıyla...

Gary Gygax'ın tüm bunların tek sorumlusu olduğunu iddia etmek, başta Dave Arneson olmak üzere diğerlerine haksızlık olur. Ama Gary Gygax'ın benim hayatımda ve benim gibi daha birkaç milyon kişinin daha hayatında derin izler bıraktığı da bir gerçek.

Ne yazık ki Gygax, geçtiğimiz ay içinde 69 yaşındayken son kez "saving throw" attı. Her ne kadar kendisi, birçok kişi için bir "yarı-tanrı" da olsa bu kez kurtulamadı ve hayata gözlerini yumdu. Giderken yanında; yaratmış olduğu ejderhaları, mahzenleri ve maceraları götürmedi belki ama benim çocukluğumun yarısı onunla birlikte gitti. Ve artık büyümenin de bir esprisi kalmadı...

ÜMİT ÖNCEL ■

İÇİNDEKİLER

SAYFA 136

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■
BİLGİSAYARINIZ ARTIK YETERİ KADAR HIZLI ÇALIŞMIYOR
OLSA DA BİRAZ HIZ YAPMAK İSTEDİĞİNİZDE DNA HALA
GÜVENEBİLİRSİNİZ

SAYFA 137

ÖNCE DÜŞÜNCE VARDI ■
OYUN DÜNYASINDAN BİR YILDIZ KAYDI...

SAYFA 138

YENİ NESİL: GEÇMİŞİN ÖTESİ ■
BİR UZAY GEMİSİ KAPTANININ SEYİR DEFTERİNİ ELE GEÇİRDİK!

AYIN SÖZÜ

Oyunu yönetenlerin bilmelerine izin vermemiz gereken sır; aslında hiçbir kurala ihtiyaçları olmadığıdır.

(Gary Gygax)

KAFKA HABERLER



GÖZÜ YAŞLI ROMANTİKLER İÇİN
Başlığın görselle alakasını kurmaya çalışıyorsanız söyleyeyim; bu aparatı geçmişinden kopamayan romantiklerden başka kim kullanır? Çocukluğunu arcade salonlarında geçirmiş ve o salonların kokusunu özlemiş olanlar için bundan güzel hediye olur mu? Koyun PSP'nizi içine, işte minyatür arcade makineniz hazır. İki farklı deseni bulunan bu aparat yaklaşık 10 Dolar'dan satılıyor. İlgilenenler www.perpetualkid.com adresini ziyaret edebilirler.



DREAMCAST'E SUNİ TENEFFÜS
Dreamcast'in ölmesini kaldıramayan bir grup oyun sever kendi ürettikleri resmi olmayan bir development kit geliştirdiler. Bu development kit ile istenilen Dreamcast'e "homebrew" yazılımlar üretebilecek. Hatırlayacak olursanız Sega Dreamcast çok iyi bir satış grafiği yakalayabilecek bir konsolken, firmanın yanlış politikaları sonucu vefat etmişti.



MICROPROSE YAŞIYOR!
İlk olarak 1982 yılında Sid Meiers ve Bill Stealey tarafından kurulmuş olan Microprose, özellikle savaş ve strateji oyunlarıyla ile tanınırdı. Kafa Ayarı'nın sadık okuyucularının pek çok oyununu yakından tanıdığı firma, 2001 yılına kadar varlığını sürdürmüştü. Geçenlerde Microprose markası, oyun endüstrisinde tecrübeli olan bir grup tarafından satın alındı ve şu sıralar yeniden hayata döndürülmeye çalışılıyor. Şu an için sadece çevre dostu elektronik parçalar ve oyun kontrol cihazları ürettiyorlar.

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Jura Dönemi Oyunları'nı tanımaya devam ediyoruz

Evdeki takoz bilgisayarım bir zamanlar en yeni oyunları bile sorunsuz ve en hızlı şekilde çalıştırırdı; en yüksek sistem bileşenlerini isteyen oyunlara bile "Bana mısın!" demezdi. Aradan geçen yıllar oyun sektörüne oldukça cömert davrandı. Gelgelelim benim takoz bilgisayarım bir noktadan sonra upgrade bile edilemez hale geldi. Ben de doğal olarak bu sevdadan vazgeçip yeni bir bilgisayar aldım ama eski bilgisayarımın da hiç vazgeçemedim. Oysa ben bir zamanların "en hızlı" oyunlarını onunla oynamıştım. Hala da ne zaman hıza ihtiyaç duysam işe onun çalıştırabildiği klasik yarış oyunlarından başlarım. İşte sizin de takoz bilgisayarınızla hız tutkunuzu yaşayabileceğiniz oyunlar...

MIDTOWN MADNESS

Midtown Madness 1999 yılında ilk piyasaya çıktığında, o zamanın en gelişmiş bilgisayarlarından birine sahip değilseniz, bu oyunu hakkını vererek oynamanız neredeyse imkansızdı. Bilgisayarınızın işlemci hızı biraz düşükse ya da sisteminizin bellek miktarı azsa, oyun ya frame atlar ya da oyunun grafikleri bozulurdu. Fakat o dönem için iyi birer makineye sahip olan oyuncular, hızlı oynanan ve güzel grafiklere sahip olan bir oyunla tanışmış oldular. 1999 yılında yarış oyunları, daha çok pistlerde geçerdi. Ama Midtown Madness buna bir son verdi ve şehir sokaklarını yarış alanı haline getirdi; oyunda Chicago sokakları, en ince detayına kadar sanal ortamda yaratılmış ve sayısız araç seçeneği ile arabanızla terör estirebileceğiniz bir alana dönüştürülmüştü. Sadece şehrin sokaklarına değil, araç modellerine de büyük önem verilerek hazırlanmış olan oyunda Cadillac Eldorado, Ford Mustang, Panoz Roadster, Volkswagen gibi araçların yanında, şehir otobüslerini ya da takoz kamyonları bile kullanabiliyordunuz.

Çeşitli multiplayer modların yanında değişik oyun seçeneklerini de içinde bulunduran Midtown Madness, bugün bile sıkılmadan saatlerce oynayabileceğiniz bir oyun.

MİNİMUM: Pentium 200 İşlemci, 16 MB Bellek
ÖNERİLEN: Pentium 333 İşlemci, 32 MB Bellek

NEED FOR SPEED

İşte pek çokları için yarış oyunlarının tüm gidişatını değiştiren oyun. Piyasaya sürdüğü pek çok oyun sayesinde yakın tanıdığımız bir firma haline gelen 3DO tarafından 1994 yılında piyasaya çıkarılan oyun, üretici firmanın bile beklentilerinin çok ötesinde bir başarıya ulaşmıştı. Aslında 3DO'nun tek istediği sürüş ve fizik kurallarını mümkün olduğu kadar gerçekçi olarak yansıtabilecekleri bir araba yarışı simülasyonu hazırlamaktı. Oyunda kullanılacak araçların mümkün olduğu kadar gerçekçi bir şekilde hazırlanabilmesi için ünlü Road & Track dergisinden destek bile aldılar. Araçların, yol tutuş özelliklerinin, görünüşlerinin ve hatta çıkardıkları seslerin kusursuz olmasını istiyorlardı.

Tüm bu sıkı çalışmalar karşılığını verdi; gözde spor arabaları ve özenle hazırlanmış olan eğlenceli pistleri ile Need For Speed, yıllar sürece bir serinin ilk oyunu olarak tarihe geçti. Eğer Dodge Viper, Corvette, Ferrari, Porsche, Lamborghini, Mazda RX7, Toyota Supra veya Acura NSX gibi bir zamanların en hızlı araçları ile birkaç tur atmak isterseniz pişman olmayacağınız kesin...

MİNİMUM: Pentium 100 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: Pentium 200 İşlemci, 16 MB Bellek

RE-VOLT

Bir yarış oyununun "eğlenceli" olması için yarışın gerçek pistlerde ya da hayali platformlarda geçmesi çok da önemli değildir. Eğer sizin için önemli olan dört tekerlek, üzerinde gidilecek bir alan, hız ve rekabette Re-Volt aradığınız oyun olabilir. Bu oyundaki araçların "gerçekçi" olduğunu söylemek pek mümkün değil. Re-Volt'daki pistler, diğer yarış oyunlarında alıştığınız pistlerden oldukça farklı. Bu oyunda yarış pisti yerine bir evin mutfağında ya da arka bahçesinde veya bir süpermarkette yarışıyorsunuz. Aracınız ise alıştığınız boyutlardan biraz daha ufak...

Re-Volt, bu güne kadar oynamış olduğum en eğlenceli yarış oyunlarından biri. Çeşitli uzaktan kumandalı arabaları kullanarak diğer oyuncak arabalara karşı mücadele ediyorsunuz. İşin en zevkli kısımlarından biri ise rakiplerinize istediğiniz pisliği yapabilmek için çeşitli silahlarla donatılmış olmanız. Elektrik vererek rakiplerinizi kısa bir süre için dondurabilir, ses bombası ile tepe taklak edebilir veya yola yağ dökerek peşinizden gelenlerin yoldan çıkmasını sağlayabilirsiniz.

MİNİMUM: Pentium 200 İşlemci, 32 MB Bellek
ÖNERİLEN: Pentium 333 İşlemci, 64 MB Bellek



ÖNCE DÜŞÜNCE VARDI ■

Gary Gygax'ın ardından...

Üniversitede okurken çok çeşitli seçmeli derslerimiz vardı. Bu büyük lüks sayesinde üniversitede mitoloji dersi alma şansım oldu. Biz, Yunan veya Anadolu mitolojisi ile ilgili konulardan bahsedilmesini beklerken, çok sevdiğimiz hocamız Zuhal Balpınar bize ilk dersin, ilk konusu olarak Yeni Zelanda mitolojisinden bahsetmeye başladı. Hemen her mitolojide bir yaratılış hikayesi olur ama derste duyduklarımız, alışıklarımızdan biraz farklıydı. "Yeni Zelanda mitolojisine göre evren yaratılmadan önce düşünce vardı." diyordu Zuhal hoca.

Önce "düşünce" olması pek alışık olduğumuz bir fikir değil. Ama şöyle bir düşününce anlıyorum ki gerçekten de her şeyden önce "düşünce" var. Bir şeylerin sonraları çok büyük bir şeye dönüşmesi için öncesinde sadece ve tek başına bir düşünce olması yeterli.

Geçtiğimiz aybaşımda masaüstü FRP oyunlarının yaratıcısı sayılan Gary Gygax'ın ölümü, bana bunu bir kez daha hatırlattı. Onun çabaları ve oyunlara olan büyük tutkusu olmasaydı masaüstü FRP oyunları yaygınlaşmazdı.

Gary Gygax henüz 15 yaşındayken hayal dünyasına hitap eden oyunlara kendini kaptırmıştı. Minyatürlerle oynanan savaş oyunlarına olan ilgisi arttıkça, bu oyunlardaki şans faktörünü azaltmak istedi. Farklı şekillerdeki zarları kullanarak sayıları daha rastgele geleceğini düşünmeye başladı.

29 yaşındayken minyatür savaş oyunları hayranı 20 kişiyi evinin bodrumunda toplayarak, büyük bir oyun toplantısı düzenledi. Burada toplanan insanların hepsi de, Gygax'ın kısa bir süre önce iki arkadaşıyla birlikte kurmuş olduğu Uluslararası Savaş Oyunu Sevenler Federasyonu'nu (International Federation of Wargamers) bir şekilde duymuş ve bu oyunların meraklısı olan insanlardı. Toplantı günü oyun oynamaya gelen bu 20 kişinin arasında şahsen

tanımadığı insanlar da vardı. Bu toplantı daha sonradan Gen-Con 0 adıyla anılacak ve Büyük Gen-Con Oyun Toplantısı olarak her yıl düzenli olarak ABD'de gerçekleşmeye başlayacaktı. Sonunda da on binlerce kişiyi ağırlayacak kadar büyüyecekti.

O sırada Gygax, arkadaşları ile birlikte oynadığı oyunların sınırlı ve gerçekçilik kavramıyla çok da bağdaşmayan kurallarından rahatsız olmaya başlamıştı. Bu kuralları kendi başına yeniden düzenlemeye başladı. Gygax'ın yazdığı yeni kurallar eski oyunları baştan aşağı değiştirmeye başlamıştı. Bu kurallar oyunları daha özgür, daha yaratıcı ve tabii ki daha eğlenceli kılıyordu. En sonunda dayanamadı ve Chainmail adını verdiği oyunun tamamını yakın arkadaşı Jeff Peren ile birlikte tasarladı.

Çok sevdiği ve oynamakta olduğu oyunları genişletme ve hatta baştan yazma çabası bile Gygax için tam olarak yeterli değildi. O, bu oyunları çok seviyor ama bazı şeylerin hala eksik olduğunu hissediyordu. Binlerce askerin yönetildiği oyunlar güzeldi ama bu tanrısal yaklaşım yerine sadece bir avuç maceracının rol aldığı oyunlar yapmak istiyordu. Oyuncuların bir komutan edasıyla askerlerini yönetmesini değil, tek bir karakterin bakış açısından savaş alanında var olmasını hayal ediyordu.

Sonunda 1973 yılında arkadaşı Brian Blume ve Blume'nin babası olan Melvin Blume ile birlikte bu hayalleri gerçekleştirmek için Tactical Studies Rules, yani TSR'yi kurdular. TSR, günümüzdeki haline en yakın haliyle masaüstü FRP oyunlarının temeli sayılan Dungeons & Dragons'ı yayınladı. Ve işte bundan sonra oyun dünyası asla eskisi gibi olmadı.

Gary Gygax, kuruluşundan 12 yıl sonra TSR'ı terk etmek zorunda da kalsa, her zaman D&D'nin yaratıcılarından biri olarak kaldı ve pek çok gencin hayatında dolaylı da olsa derin izler bıraktı.

TSR'dan ayrıldıktan sonra da asla oyun dünyasından uzak kalamadı Gygax. Kendi oyun firmasını kurarak oyuncular için yeni şeyler üretmeye devam etti. Gen-Con'ları kaçırmadı ve orada bir şekilde hayatlarına dokunduğu, torunu olacak yaştaki gençleri karşısına alarak onlarla sohbet etti, sorularını yanıtladı ve sorular sordu; hatta onlarla oyunlar bile oynadı.

Gygax, geçtiğimiz ay içinde hayatını kaybetti; bu, pek çok kişi için aileden birini kaybetmek gibi bir şeydi. Onu asla tanımasalar ve hatta adını bilmeseler bile. Onun sadece bir düşünce ile baştan aşağı değiştirdiği oyun dünyası, artık asla eskisi gibi olamayacak...



KAFA HABERLER ■



KÖTÜ KALPLI ARCADE

Gece. İç. Ev. -Genç bir çocuk. Bir türlü uyuyamayan genç, saplantılı bir halde gün boyu oynadığı arcade oyunu düşünülmektedir. -Gündüz. Dış. Arcade Salonu. -Çocuk elleri titreyerek arcade makinesine yaklaşır. O yaklaştığında makine kendiliğinden hareketlenir ve ekranı aydınlanır.-

Okumuş olduğunuz bu satırlar bir film senaryosundan alıntı. Henüz film yayınlanmadığı için senaryo tam olarak böyle mi bilmiyoruz ama şu anda Mike May adlı ABD'li bir yönetmenin, kötü kalpli bir arcade oyununun maceralarını anlatan bir film hazırladığını biliyoruz.



WII'YE BOMBA DÜŞTÜ

Bomberman seven Wii sahipleri için Nintendo'dan iyi haber geldi; şu anda bir değil, iki değil, tam üç Bomberman oyunu üzerinde çalışılıyor. Bildiğimiz Bomberman'ın yanı sıra farklı oyun modlarına da sahip olacak bu yeni oyunlarda sekiz kişiye kadar oyuncu desteği de olacak; üstelik online olarak.



ESKİ DEFTERLERİ KARIŞTIRMAK

Her ne kadar oyuncular tarafından çok yakından tanınmasa da Peter Molyneux, oyun dünyasının önemli isimlerinden biridir. Yakın zamanda Fable 2 ekibinin başındaydı fakat tam olarak istediğini bulamadı. Bunun üzerine Molyneux, geçmişteki efsane oyunlarını (bizler gibi) unutamamış olacak ki eski defterleri karıştırmaya karar verdi ve Syndicate'in yeni bir versiyonu üzerine çalışmaya başladığını açıkladı.

YENİ NESİL: GEÇMİŞİN ÖTESİ

Geçmişin sesleri

KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90160.97742262809

Tam 13 gündür rotamızı değiştirmeden ilerliyoruz. Alıcılar günlerdir hiçbir sinyal yakalamadılar. Yanlış yolda olduğumuz düşüncesi mürettebatın moralini bozuyor ama ben tüm bu çabanın bir karşılığını alacağımızı hissediyorum.

KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90167.3581621003

Alıcılar bugün çok zayıf bir sinyal yakaladılar. Rotamızı sinyalin kaynağına doğru yol olacak şekilde yeniden düzenledik. Tek dileğim bu sinyalin M sınıfı bir gezegenden geliyor olması.

KAPTANIN SEVİR DEFTERİNE EK:

Sinyallerin zayıf olması bizi yanılttı. Beklediğimizden çok daha kısa süre içerisinde hedefi somut olarak tespit ettik. İlk analizler, gezegenin atmosferinde oksijen ve nitrojen olma olasılığını çok yüksek olarak tespit etti. Fakat gezegende aktif bir hayat belirtisi yok gibi görünüyor; saklanıyor olabilirler. Keşif için gezegene ilk adım atacak olan mürettebata temkinli olmalarını tembih ettim. Bizi neyin beklediğini kesinlikle bilmiyoruz. Bu yürüyüş tehlikeli olabileceği için keşif ekibinin çok kısa bir süre içinde geri dönmesi gerekecek. Onlara bilgisayarlarımızın analiz edebileceği örnekler toplamalarını ve eğer aktif bir yaşam belirtisi ile karşılaşılırsa hızla geri çekilmelerini söyledim fakat içimden bir ses buna gerek kalmayacağını söylüyor.

KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90168.97377600208

Keşif ekibi herhangi bir tehlike ile karşılaşmadan geri döndü. Ekibin ilk izlenimleri tam da tahmin ettiğim gibi çıktı; terkedilmiş bir gezegen bulduk! Gezegen bildiğimiz yıldız haritalarında kayıtlı değil. Daha önce kimsenin gitmediği yerlere gitmenin güzel yanı da zaten bu... Keşif ekibi hızlı hareket ederek şimdilik sadece bilgisayarların hızlı bir şekilde analiz edebileceği örnekleri getirdi. Bunlar ilkel bilgisayarlara ve veri depolama cihazlarına benziyor. Umarım laboratuvar da gezegenin sırrını çözecek ipuçları bulabiliriz.

KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90173.52248224233

Gezegende bulunan ilkel bilgisayarın büyük kısmı hasar görmüş. Teknisyenlerimiz ellerinden geleni yaptılar ve çok ilginç verilere ulaştılar. İnanılmaz gibi görünse de biz bu ilkel insanı ırkı tespit etmeden çok önce onların bizden haberi varmış. Bunun başka bir açıklaması olamaz. Yoksa bizim hakkımızda bu kadar bilgiyi nasıl kayda geçirebilirlerdi ki?! Şu anda içinde bulunduğumuz Federasyon gemisini neredeyse bire bir tasvir eden örneklerle rastladık. Adları yanlış olsa da mürettebatımızdan bazıları neredeyse oldukları gibi anlatılmış. Bu kayıtlarda aynı zamanda federasyona dahil olan gezegenler ve ırklardan da bahsediliyor. İçlerinde taktiksel bazı becerileri geliştirmek için hazırlandığını tahmin ettiğimiz bir program da var. Araştırmalarımız bu programın yıldız tarihi -351836.2034817351'de hazırlandığını gösteriyor. Programın üzerinde "Star Trek (text game)" yazısı var. "Star Trek" nedir henüz bilemiyoruz ama bu bir oyun olamaz. Bizim yağmacı ırklara karşı verdiğimiz mücadelenin benzeri bu programda simüle ediliyor. Yıldızlar ve yıldız gemileri görsel olarak olmasa da metin tabanlı bir şekilde görünebiliyor. Ancak bir "eğitim programı" diyebileceğimiz bu basit ama detaylı program ile taktiksel ve stratejik becerileri kullanarak, gerçek olmayan bir savaş durumu canlandırılıyor. Farklı silahlar ile donanmış bir yıldız gemisi ile istilacı ırklara karşı mücadele edilebiliyor. Tüm bilinen evren (aynı bugün bizim yaptığımız gibi) sektörlerle ayrılmış ve bir harita oluşturulmuş. Eğitim esnasında bu sektörlerde yolculuk yapılabilir ve ziyaret edilen sektörler bilenen haritaya işleniyor. Farklı sektörlerde Federasyon Gemisi'nin ekstra cephaneye temin edebileceği üsler bulunuyor. Laboratuvar dan gelen sonuçlar ve benim ilk incelemelerim sonucunda bu şaşırtıcı verilere ulaştık. Şu anda eğitim programını geminin kaptan köşküne taşıttım. Tüm mürettebatın bilmeye yetkisi olmayan bazı bilgiler, bu programda fazlasıyla detaylı olarak gözler önüne serilmiş durumda. Bu yüzden incelemeye yalnız devam etmek istiyorum.

KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90192.01493531182

Son bir haftadır programı inceliyorum. Günümüzden tam 450 dünya yılı önce hazırlanmış olan bu eğitim programı, son derece "temel" bir yazılım dili kullanılarak hazırlanmış. Araştırmalarım sonucunda bu programın Mike Mayfiled adlı bir yazılımcı tarafından hazırlanmış olduğunu öğrendim. Bu kadar eski bir yazılımın, günümüzdeki pek çok galakside hiç tanınmayan organizasyonumuz hakkında bu kadar detaylı bir şekilde ve eğitim verebilecek kadar odaklı tasarlanmış olması, taktiksel anlamda bazı şeylerin ilk defa bizim tarafımızdan düşünülmediğini gösteriyor. Belki de bu ilkel insanların hayal gücü, 450 dünya yılı sonrasını ön görebilecek kadar genişti. Belki de biz bugün, sadece tarihin tekrarını yaşıyoruz. Ama bunu asla bilemeyeceğiz çünkü mürettebata rotayı gezegenden uzaklaştırma emri verdim. Gezegeni tamamen araştırma şansımız yok ama oradaki bize ait bilgiler düşmanlarımızın aleyhimize kullanabilecekleri şeyler içeriyor olabilir. Gezegen imha edilecek ve bu kaydı sadece en yetkili Federasyon görevlilerin görebileceği şekilde şifreleyeceğim. Belki bundan çok uzun yıllar sonra insanlar bu şaşırtıcı bilgileri okuyabilir ve bu kayda eklediğim eğitim programının ekran görüntülerine bakabilirler.



Tüm bu ilginç kayıtlara rastladığımız M sınıfı gezegeninin, yıldız gemimizin güvertesinden görünüşü.



Eğitim yazılımı olduğunu tahmin ettiğimiz program basit görünümüne rağmen oldukça detaylı kurgulanmış.



Gezegende diğer kanıtlar arasında bulduğumuz bu resim, bizden asırlar önce bu gezegeni ziyaret etmiş olan yıldız gemisinin mürettebatı olabilir.

15/03/08

19=57

Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dengisi

LEVEL

$2 \times \frac{3}{f} = ?$

Okur Özel Sayısı

+ X - =

W

Konuşanlar

A

Hakkı Çakır XXXXX

W

Akur Diyar Temizyürek X

Berk Akcasar XX

I

Rafet Tolga Çankurt XXXX

Serhat Östürk XXX

H

Turgut Uçur

Akin Karabaş X

O

Tugay Güvenir XX

Yiğit Dalar XX

A

Emre Can Ölmez XX

Muhammed Enes X

Kudret Bilen XX





How Much Can You Blues?

Robert Johnson'ın yağmurlu bir günde, ünlü Crossroads üzerinde daha iyi gitar çalabilmek için ruhunu şeytana satmasının üzerinden yıllar geçti. Johnson biliyordu

yüzden şeytanla lanetli bir anlaşma yapıp kafasından geçen en ücra düşünceleri bile müziğine aktarabilmeyi sağladı. Ortaya çıkan müzik ise insanın içinde bir ateş yakan, acıyı

acıları bile yaşama sevincine akitabilen bir müzik...

Müziğin, toplumsal bilinci doğrudan etkilediği tartışılmaz bir gerçektir. Toplu ya da bireysel olarak

dinlenen müzik, dinleyicinin psikolojik durumunu doğrudan etkileyecektir. Bu bağlamda bir toplumun, enerjisini biraz da dinlediği müzikten aldığını söyleyebiliriz. Günlük yaşamın içinde dinlediğimiz müzik bizi etkilediği kadar, ilişki içine girdiğimiz tüm insanları da etkileyecektir. Peki, çok büyük bir kısmı arabesk ve "ucuz" pop müziklerini dinleyen bir toplumdan nasıl bir "enerji" bekleyebiliriz?

Geçen yıl Efes Blues Festivali'ne gelen 70'lik Blues üstadı Adolphus Bell'in hayata sarılışını gördüğüm zaman, bu enerjinin tamamıyla yaptığı müzik sayesinde ortaya çıktığını düşünmüştüm. 70 küsur yaşındaki o adam ayağa kalkıp dans ediyor, çaldığı parçaların hikayelerini anlatıyor ve izleyeni coşturuyordu. Bizde çok erken biten hayat sevinci, bu adamda daha dün başlamış gibiydi. Hem de yaptığı müziğin "acı"dan doğan bir müzik olmasına rağmen... Evet, Blues aslında "acı çekmek" demektir ve asla okulda öğretilen bir müzik türü değildir. Adolphus'un çaldığı parçalardan bir tanesi hapse düşmüş olan adamlardan birinin hikayesini anlatıyordu. Adolphus, şarkının hikayesini anlatırken ayağa kalktı ve ellerini sanki bir demir parmaklığın ardında duruyor ve parmaklıkları sıkıyormuş gibi yaptı; yüzünde anlamlı bir tebessüm ile... Hapisteydi ama gülüyordu; hapisteydi ama neşeye şarkısını söylüyordu.

Ardından aklıma gelen ilk soru şu oldu: Neden yıllarca sırtında kırbaçla çalışmış bir halk, Blues gibi bir müzik ortaya çıkarabilmişken bizim en neşeli müziğimizde bile bir hüznün, bir "kendine acıma hali" var? Blues; acıdan, öfkeden neşe çıkaran bir müziktir, evet. Buna karşılık bizim topraklarımızda en çok dinlenen iki müzik türü olan arabesk ve ucuz pop müzikte kendini aciz gören bir toplumun yansımadır adeta. Arabesk ile acizlikten doğan bir şiddet patlaması, ucuz pop müzik ile ise nasıl eğlene-

ceğini bilmeyen "çakma" bir burjuvazi sınıfı ortaya çıkmaktadır. Önünde saygıyla eğildiğim ve icrası son derece zor olan Türk sanat müziğinin ve halk ezgilerimizin içinde bile yoğun bir "acı" yok mudur? Sakın, toplum olarak duygu sömürülerine ve acı çekmeye meraklı oluşumuzun, kendi sorunlarımızla bir türlü yüzleşemeyip suçu sürekli başkalarına atmamızın nedeni bozuk olan müzik algımız olmasın?! Kimse de sakın bana kalkıp "Bu toprakların insanları yüzyıllardır acı ile yoğrulmuşlardır" demesin. Mississippi Deltası'nda sırtında kırbaçla ayakta kalmaya çalışan, en küçük hatasında kendini hapiste ya da taş ocağında bulan o insanlar en korkunç acıyı yaşamışlardır ama sonunda hayatta kalmanın ve toplumsal enerjini ayakta tutmanın önemini keşfetmiş, en korkunç acısını Blues ile kabullenip bunu hayata dair bir mutluluk unsuru olarak görebilmeyi öğrenmişlerdir. Sonra da yarattığı bu müzik türünü dünya vatandaşlarına sunmuşlardır.

Çaresizlik, korku ve endişe duymak insan ruhuna yakışan hisler değildir. Kendisini çaresiz hisseden insan, bu duygusundan kurtulmak için şiddete başvurur. Halbuki çözüm, kendisini olduğu gibi kabul etmekte ve hayatı tüm yanlış - doğrularıyla özümseyip yanlışların karşısında bir duruş sergilemekte saklıdır. Ben, toplumsal kimliği kulak memesi kıvamına gelmiş bir halka "Ne versen yutar!" düsturuyla mide bulandırıcı bir pop kültür sunan tüm oluşumların karşındayım. "Üretmeden tüketenler" yüzünden uçan enflasyonun, işsizliğin ve açlığın kol gezdiği ülkemizde bu rezalet müziklerle gidip eğlenenlerin ve bir aylık maaşları kadar hesap ödeyenlerin de karşındayım.

Müzik önemlidir. İnsan algısına yön verir; yaşama sevinci ve kalite bilincini aşlar. Bir toplumda, müziğin konumunu dikkatle gözlemlemek, o toplumun psikolojik durumunu algılama yolu için çok değişik bakış açıları sunabilir... faruk@level.com.tr

Not: İki parça halinde yazdığım "How Much Can You Blues?"'un devamını gelecek Pir-i Muğan'da okuyabilirsiniz.

"Üretmeden tüketenler" yüzünden uçan enflasyonun, işsizliğin ve açlığın kol gezdiği ülkemizde bu rezalet müziklerle gidip eğlenenlerin ve bir aylık maaşları kadar hesap ödeyenlerin de karşındayım

ki istediği müziği yapabilmek için sadece parmaklarının esnekliği ve gitar tekniği yeterli olmayacaktı. Bu

ve nefreti yaşama isteğine çeviren, duyguların tüm girinti ve çıkıntılarını dolduran zengin bir müzikti. En derin



ROBERT JOHNSON

Arkadaşsız Oyun Oynanmaz



Kendi başınıza oyun oynamak çok keyiflidir. Ama bunun muhabbetini yapmak da en az oynamak kadar keyif verir. Hepsinin başına şu olay mutlaka gelmiştir: Bir yere gidersiniz ve bir anda laf oyunlardan açılır. İşte o anda belki de hiç ilginizi çekmeyen bir adamla kanka olup saatlerce konuşabilirsiniz. Üstelik, masadakiler de sizin muhabbetinizden hiç çakmadığı için öylece size

Eğer, her yerde kendi donanımınızla oyun oynamak, üstüne de film seyretmek, müzik dinlemek ve her yerde çalışabilmek istiyorsanız kesinlikle notebook alın

bakıp sıkılırlar. Aslında sıkılmakta da haklılardır çünkü oyun muhabbeti aynen bir doktor ya da avukat muhabbeti gibidir. Kendine özel terimleri ve yaşanmışlıkları vardır. Kendi tarihi, modası vardır; popüler, güncel oyunlar ve klasikler bulunur. Eğer konuya daha geniş açıda bakacak olursanız ekonomisi ve popüler ikonları bile vardır. İşte tüm bunları bir başkasıyla konuşmak acayip keyif verir.

Arkadaşsız bir oyun düşünemiyorum. Oyun oynadıktan sonra bu konu hakkında birileriyle sohbet etmek, ipuçları almak, hatta haberim olmayan yeni başlıkları öğrenmek bana büyük keyif verir. Bu işin bana en çok keyif veren yanı ise bu havayı devasa online oyunlar oynarken yakalamak. Özellikle henüz oynamadığım oyunlar varsa bu

oyunlar hakkında bilgi almak çok keyif verici. Mesela CHIP Online'da çalışan dostum Selçuk uzun süredir EQ2 oynuyordu. Sonra bunu bırakıp Lord of the Rings Online'a sardı. Benim bilmediğim birçok şeye kesinlikle hakim durumda. Biliyorsunuz, tüm Devasa Online oyunlar, çeşitli yamalarla içeriklerini devamlı olarak geliştirdiğinden, onları sıkı takip etmek gerekir. İşte, hepsine yetişemediğim zamanlar ben de gider Selçuk'un kapısını çalarım.

Aynı şekilde, World of Warcraft oynarken de guild'im beni acayip besler. Yeni eklentiler ve ek paketle ilgili tüm dedikoduları; diğer sunuculardaki güçlü guild'lerle ilgili bilgileri; ilk hangi guild kimi kesmiş; nerelere gelmiş hepsini onlardan öğrenirim. Üstelik dışarıda bulduğumuzda çocuk bakımından tutun, hanımı oyun oynamak için nasıl kandıracağıma kadar birçok ipucu da yine onlardan gelir. Demek ki neymiş? Konuşacak arkadaşın olmadan oyun oynamak son derece sıkıcıymış.

Oyun notebook'u alsam mı?> Bu ay benzer bir konuyu, Faruk, Donanım bölümünde işledi ama ben de size fikirlerimi söylemek istiyorum. Eğer, her yerde kendi donanımınızla oyun oynamak, üstüne de film seyretmek, müzik dinlemek ve her yerde çalışabilmek istiyorsanız kesinlikle notebook alın. Sırf bu hedefe yönelik olan bir notebook'un kullanım keyfi hiçbir şeye değişilmez. Ama maalesef

bu aletler çok güzel ve güçlü olduğu kadar bir o kadar da pahalı. Bugün birçoğumuzun bütçesini oldukça zorlayacak bu bilgisayarlardan birini almak gerçekten çok zor. Üstelik hızla gelişen teknoloji dünyasında ürünün iki sene sonra çıkan hiçbir oyunu oynatmayacağı da kesin. Ama aynı kaderi masaüstü bilgisayarlarımız da paylaşıyor. Masaüstü sistemler parça parça yenilememizden dolayı bütçe açığının farkına varmasak da aslında aşağı yukarı aynı bütçeyi yakalıyoruz. Üstelik masaüstü sistemlerin kocaman kasalarda gürültülü çalışan makineler oldukları da bir gerçek. Bunun üstüne monitör de eklenince masada hiç yer kalmıyor. Ama bir notebook olsa öyle mi? Her şey derli toplu yerli yerinde; bu durumda hepimiz iç geçire geçire oyun notebooklarına bakıp duruyoruz. Paranın gözü kör olsun! 🌟

akmenek@level.com.tr

CANIMI SIKANLAR

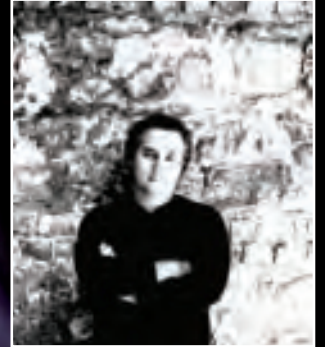
- Kaldırma park etmiş olan arabalar.
- Yüksek sesle konuşan, hatta birbirine "hey! höyt" diye seslenenler.
- Yavaş yavaş kaldırmanın ortasından yürüyenler.
- Yürüyen merdivenden indikten sonra, durarak nereye gideceğine karar vermeye çalışanlar.
- Asansörde, yemek sırasında, otobüse binerken, sıra beklemeyip yandan dalanlar.
- "Çayhane nerede?" gibi cevabı basit olan bir şey sorduğunda sanki dünyanın en güzel kıızı oymuş ve ben ona asılıyormuşum gibi havalara girip yüzünü çeviren beyni küçük kızlar.
- Yukarıda yazmış olduğum, anlaması gayet kolay olan cümlemi hala bir yerlere çekmeye çalışan diğer bön kafalılar.
- Burger King'de Soğansız Whooper siparişimi karıştırıp her seferinde soğanlı siparişi veren, yorgun düşmüş olan çalışanlar.
- Oyunları kendi emellerine alet etmeye çalışan herkes.

BU AY NELER YAPTIM?

- Şahan Gökbakar'ın filmine gitmedim ama film ile ilgili bol bol yorum dinledim.
- WoW mesaisine devam ettim; Şaman kastım; Hunter'ımla raid yaptım.
- Arkadaşlarla yeni açılan bir İtalyan lokantasına gittim, deniz mahsullü pizza yedim; garipmiş.
- Arkadaşlarımızın bebeklerine hediye aldık. Yaşlanıyor muz ne?
- CoD4'ü gene bitirmeye çalışıyorum. Bu oyun beni henden aldı.
- Oblivion'u oynamaya devam ettim. Hala doymadım.
- Pentagram dinlemeye devam.
- Rambo'yu seyrettim. Ahh, nostalji oldu iyi geldi.
- Rus dövüş sanatlarıyla ilgili videolar indirdim. Çok garip çook.
- Faruk'la oynadım. Süper adam Faruk, tanışırsanız bırakmayın!



Bana Xbox 360 Alacak Bir Sevgili Arıyorum



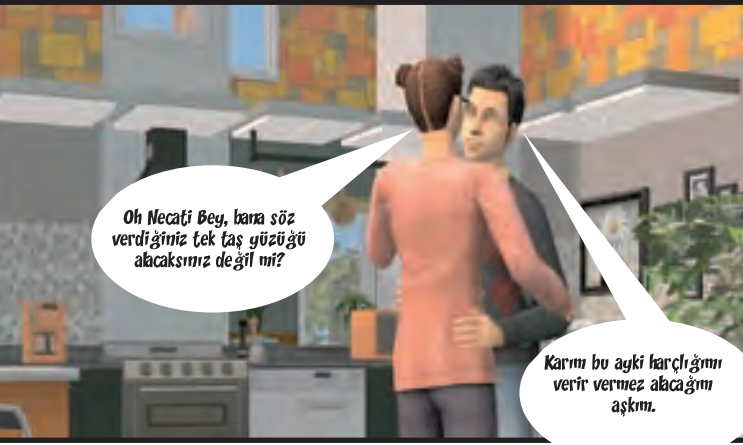
1- Necati kardeşimiz iki çocuk sahibi olan, 40 yaşında, pısrık bir aile babasıyken birden 30 yaş bunalımına girer.



2- Karısından korkan Necati kardeşimiz boşanamayınca, kendisini çapkınlığa verir.



3- Ev'in hizmetçisinden yüz bulmayan Necati'nin yeni hedefi, çocuklarının piyano mürebbibesidir.



4- Mürebbiyeyle istediği yüzüğü alamayınca terk edilen Necati, bu kez facebook'ta ilkokul aşkını bulur.



5- Kadın ruhundan anlamadığı için çapkınlıkta bir türlü dikisi tutturamayan Necati, kadınlardan arç arca ağır darbeler alır.



6- Ancak, yabancı günüllerde anlam arayan Necati'ye aradığı anlamı, bir doğum gününde karıcığın Nazlıgül verir.



Yenileşim



Diş fırçası dişleri fırçalamak içindir. Bazı uç örneklerde diş fırçası, lava-bo veya -askere gitmiş olanların bildiği gibi- tuvalet fırçalamak için de kullanılabilir. Neticede, bir diş fırçasının iş gören tarafı, fırça kıllarının yerleştirildiği kısımdır. Çok zor durumda kalırsanız, sapıyla çayınızı karıştırabilirsiniz; hepsi bu. Bir diş fırçasından daha başka ne bekleyebilirsiniz ki? Görünen o ki yapacak daha önemli işleri olmayan bazı bilim adamları

Şurası bir gerçek ki, yenileşim denilen olguyu özümseyip benimmeden, dünyanın içinde bulunduğu bu yarışta bir oyuncu olamayacağız

(Evet, İsviçreli bilim adamları) diş fırçasına yeni bir fonksiyon eklemişler: Dilinizi fırçalamak.

Daha önce dilinizi fırçalama ihtiyacı duyduunuz mu? Ben sadece ağı çalkalamanın yeterli olacağını düşünenlerdenim. Fakat dil fırçalama için çekilen reklam filmini seyrettiğinizde "Dilimizi fırçalamazsak, o da dişle-

rimiz gibi çürüyecek; sonra çektirmek zorunda kalacağız!" gibi düşüncelere kapılıyorsunuz. Eh, şimdi ne yapalım, gidip bir de dil fırçası mı alalım? Tabii ki hayır! İsviçreli bilim adamları, diş fırçasının arka tarafına tırtıklı yumuşak plastik bir tabaka yerleştirmişler. Bu şekilde fırçayı ağızınızdan çıkartmadan, ters tarafını çevirip dilinizi fırçalamanızı mümkün kılmışlar!

Buraya kadar okuduklarınız komik gözüküyor, değil mi? Aslında bunu komik buluyor olmamız bile bizim için başlı başına büyük bir problem. Çünkü, Türkçe karşılığı gayet net ve anlaşılır olduğu halde çoğunun "inovasyon" demekte ısrar ettiği "yenileşim" kavramı, bizim genlerimizde pek fazla bulunmayan bir anlayış özelliği.

Bu halimizi anlamak için çok geriye gitmeye gerek yok. Geçtiğimiz aylarda özel bir televizyon kanalının yurt çapında düzenlediği icat yarışmasını hatırlayın! Finalistlerden biri yarışmaya, -daha sonradan büyük süpermarketlerde rahatça bulunabildiği anlaşılmatkabin dönüş eksenini değiştiren bir matkap kafasıyla katılmıştı. Bir diğer finalistin icadı çenenizi açtığınızda açılıp kapanan garip bir kaynak gözlüğüydü. Yarışmanın galibi olan fikir ise henüz tam olarak nasıl çalıştığını anlayamadığım fakat içinde iki gemi büyüklüğünde plastik bir havuz bulunduran enteresan bir balık çiftliği projesiydi. Bana ve pek çoklarına göre en orijinal fikir ise ellerinizi kullanmadan tırmanabileceğiniz bir merdivendi. Ulusal ve çok izlenen bir kanalın düzenlediği yarışmadan çıkan finalistlere bakınca, icat ve icat etmek konusunda pek de parlak olmadığımız anlaşılıyor.

Elbette ki tarihimize baktığınız zaman pek çok icat ve mucit görebilirsiniz. Lagari Hasan Çelebi'nin 17. yüzyılda ilk roketi icat ettiği kabul edilir. Çağdaş Hezarfen Ahmet Çelebi'nin ise uçan ilk insan olduğu söylenir. İlhanlılar döneminde Uluğ Bey'in modern astronomi biliminin, Cezeri'nin de mekanik robot teknolojisinin ilk örneklerini ortaya koydukları bilinir. Batılıların Avicenna dedikleri İbn-i Sina ise modern tıp biliminin en önemli kurucularındandır. Her ne kadar atalarımızın savaşçı özellikleri genellikle başkalarının yenileşim yapmasını teşvik etmiş olsa da (bkz. Çin

Seddi), Fatih Sultan Mehmet'in, gemileri karadan yürütüp zamanın en büyük toplarıyla Bizans surlarını indirmesi belki de tarihte görülebilecek en büyük yenileşim örneklerindedir.

Bize olan şey her ne ise, son üç yüz yıldır icat veya yenileşim diyebileceğimiz elle tutulur örnekler ortaya koymamızı tamamen engellemiş durumda. Özellikle dünyanın bizden batısında kalan kısmının ve uzak doğu ülkelerinin, son üç yüz yıldır bu konuda amansız bir rekabetin içinde oldukları gerçeğini düşününce durumumuzun vehameti daha iyi anlaşılıyor. Acaba Osmanlı'nın aynı dönemde batmakta olduğu gerçeği de sadece bir rastlantı mıydı?

Dünyadaki en kaliteli tekstil ürünlerini farklı yabancı markalar için üretirken, dünyaya tanıtılabildiğimiz tek bir giyim markamızın olması veya tüm dünya için her sene milyonlarca otomobil üreten fabrikalara sahipken, tek bir otomotiv markamızın dahi bulunmayışı bu yönümüzdeki eksikliğin günümüzde de tüm şiddetle devam ettiğini yeterince açıklıyor.

Ne yazık ki internette "Türk İcatları" kelimelerini arattığınızda karşınıza bir kaç güzel güncel çalışma hariç genelde trajikomik "icatlar"ımız çıkıyor. Örneğin, "Çişmatik" denilen ürün gerçekten çok mu yenileşimcidir? Almanya'daki hemşerilerimizin kola ve sigara makinelerinde iki Euro'luk buzukluk yerine önce buz kalıbı, bu durum anlaşılıp önlemi alınınca da aynı boyuttaki bir Lira'ları kullanmaları icat sayılabilir mi? Yoksa tükenmeyen (Basın toplantısı sırasında tükenmişti.) bir enerji üretici bulduklarını iddia ederek basın toplantısı düzenleyen "Erke Dönergeci"nin mucit"leri çok mu yenilikçidirler?

Şurası bir gerçek ki, yenileşim denilen olguyu özümseyip benimmeden, dünyanın içinde bulunduğu bu yarışta bir oyuncu olamayacağız. Bizim, yıllar önce "Doom" denilen oyunla yapılmış bir yenileşimin gelişmiş bir versiyonu olan ve Türkçe seslendirmeleriyle gözlerimizi yaşartan Crysis'den daha fazlasına ihtiyacımız var. Örneğin, elimizdeki kumandayı sallayınca ekrandaki küçük karakterin raketle tenis topuna vurması gibi... Ne? Onu da mı yaptılar? abb@level.com.tr



Lakırdılar



Gideceğim buralardan... Terk eyleyeceğim yaşadığım haneyi, adımlarımla arşınladığım sokakları, seyreylediğim tüm manzaraları, belleğime kazıdığım tanıdık tüm insanları, mekanları... Böyle buyuruyorsun ya... Kaçmak istiyorsun, uzaklaşmak istiyorsun ya "buralardan", hani sıkıldığını söylüyorsun bu kalabalıktan, alıştığın mekanlardan... Benim "korkaklık" olarak isimlendirebileceğim bu yaklaşımına neden olarak dertlerini ve tasalarını gösteriyorsun ya... Kurtulacağını sanıyorsun ya alıp başını giderek; sana ait, içine işlemiş ve birer parçan haline gelmiş olan sorunlarından, seni sen yapan sıkıntılardan... Güldürüyorsun işte beni. Kendini bilmez, anlamaz, yetersiz mucit seni... İcadın da seni sıkıntılardan kurtaracağını düşündüğün için her şeyi geride bırakarak yaşadığın diyardan uzaklara gitmek, öyle mi? Şimdi sana bir çift lafım var, can kulağıyla dinle beni! Bir zavallı gibi düşünüyorsun, korkaksın, kaçak dövüşüyorsun, kendinden kaçırıyorsun... Kaç bakalım, koş

Kurtulacağını sanıyorsun ya alıp başını giderek; sana ait, içine işlemiş ve birer parçan haline gelmiş olan sorunlarından, seni sen yapan sıkıntılardan... Güldürüyorsun işte beni... Kendini bilmez, anlamaz, yetersiz mucit seni...


bakalım... Kendini de bırakabilecek misin terk ettiğin mekanda / mekanlarda ya da her adımda uzaklaşabilecek misin kendinden acaba? Ya da ardına dönüp baktığında kendini görmeyecek misin, kaçtığın yeryüzü parçasının herhangi bir yerinde? Hadi canım, bırak Allah aşkına, güldürme beni. Başka bir ülkeye ya da başka bir kıtaya gitme

fıkrını seviyorsun, hem de süreli değil, ömrünün yettiği kadar ya da Yaradan'ın, "esirgeyen" in ve "bağışlayan" ın yaşamına koyduğu vade kadar... Bu "hava değişimi" nin mutsuzluklarını sileceğini ve unutmak istediğin her ne varsa unutturacağını düşünüyorsun. "Yeni bir hayat," diyorsun; "Yeni bir hayat inşa edeceğim kendime"... Ve bunu yalnızca, bildiğin, gördüğün, büyüdüğün, tanıdığın mekanı / insanları terk ederek yapabileceğini varsayıyorsun. Hipotezini, bu pragma üzerine kurmaktan vazgeçmiyorsun, vazgeçmeyeceksin... Bir kez daha vurgulamak istiyorum: Kurduğun "denklem" güldürüyor beni... Sanma ki hayatın bir matematiği yok, rakamları yok, denkliği yok ya da hiç olmadı. Yanlış anlama, mucizevi bir formülden bahsetmiyorum sana ama kurduğun denklem hiç değilse tutarlı olsun, yanlış olsa dahi en azından tutarlı ve kurallı olsun ki hiç değilse bir "eşitsizliğin" yaratıcısı olabil... Uzun lafın kısası, insan yaşadığı yerden çok uzaklara giderek tanıdığı ve bildiği

insanların yaşadıkları yerlerden kilometrelerce öteye yerleşerek mutlu olamaz, mutluluğu yakalayamaz ya

da kederlerinin, sıkıntılarının yok olacağını varsayamaz. Son tahlilde; salt, fiziki bir yer değiştirmenin ya da kaçışın, insanın sıkıntılarında kurtulmasına yardımcı olacağını ummak, olsa olsa bir budalaların umududur. Bir evren yaratmalıdır kendisi için, kendi içinde insanoğlu... İşte; sorunlardan, üzüntülerden ve insanlar-

dan bunaldığında bu evrenin kapılarını aralayıp nefes alabilmek erdemlerin en faziletlisidir. Kendi yarattığı evrenin o "hür havası" nı ciğerlerine çekme zevkini tadabilmek ne de güzeldir... Tiryakilik yaratır insanda. Bu hazı bir kere yaşarsan bırakamazsın. Anlarsın ki kendini anlama, keşfetme ve bir anlamda aydınlanma sürecin başlamıştır. "Başlamıştır" diyorum çünkü; insanın kendi içinde yarattığı evrende ışıklar hiç sönmez. Kıyıda - köşede saklanmış olan sayısız, sonsuz ganimeti rahatça görebilirsin diye insan... İşte bu yüzden güldürme beni kendine. Alıp gidecekmiş başını buralardan... Kaçacakmış, unutacakmış herkesi, her şeyi... Bırak Allah aşkına... Artık ne ben konuşayım, ne de sen konuş; bırakalım da Persius* nihayete erdirsin bu münazarayı...

"Kırdım diyorsun zincirlerini, Evet; köpek de çeker, koparır zincirlerini, Kaçar o da, Halkaları boynunda taşıyarak..."  doruk@level.com.tr

14 Mart / Cuma günü, 17:05 - 17:45 aralığında yazılmıştır.

*Persius: MS. 34 - 62 yıllarında yaşamış olan Romalı hiciv şairi



Mr. Brown: Burak Akmenek

Mr. Blonde: Furkan Faruk Akıncı



Mr. White: Cem Şancı

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? Makinenizin rezizansı mı kireçlendi? Kapıyı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI'NA FESAT KARIŞTIRMA

Merhaba LEVEL ahali,
"Senden kurtulamayacak mıyız biz arkadaşım?" gibisinden yakarışlarda bulunmuyorsunuzdur inşallah... Üzülürüm sonra! Bu girişten bir sonuç çıkaramamış olan arkadaşlarımız için kendimi tanıtmak istiyorum: Ben, şu Mart ayının "Ödüllü Editör Yarışması"nın -cevaba hiçbir şekilde yaklaşmayarak kazanan Kaan Demirel. Merak edenler için söyleyeyim, bunu biraz da baskı unsurları içeren birçok mail atmama borçluyum. Son olarak bir şey söylemek istiyorum (Bu gelenekselleşti artık): Yarışma sağ olsun, bu Inbox'a attığım ilk mail'di. Diğerlerini level@level.com.tr adresi aldı! İşte sorularım:

Joe: "Senden kurtulamayacak mıyız biz arkadaşım?" diye çıkışacak oldum ki mail'in girişini fark ettim ve gözyaşlarına boğuldum. Seni çok yanlış tanıdım Kaan. Beni affedebilecek misin?

1. StarCraft II ve WoW: WotLK bizi daha çok bekletecek mi?

Joe: Valla WotLK'i ben bilmem.

Ama StarCraft II için seni Yakın Plan bölümümüze alalım. Zaten buraya gelene kadar rastlamışsındır kendisine.

Mr. Blonde: WotLK'nin biraz daha zamanı var Kaan.

2. LEVEL, 37. saniyeden sonra bağımlılık yapıyor, bunu biliyor musunuz?

Joe: Yaptığımız ankette 100 kişiye sorduk: "Merhaba, nasılsın?" İnanır mısın Kaan; verdikleri cevap senin verdğin cevapla aynıydı.

3. "Tam sürüm oyun vermek oldukça maliyetli bir iş" demiştiniz; "maliyet"ten kastınız nedir? Yani lisans ücreti mi? Yoksa, DVD / CD baskı maliyeti falan mı?

Joe: Her türlü maliyet be Kaan... Sen üzümlünü ye; başını sorma.

Mail'im yayımlarsanız beni çok sevindirirsiniz. Lütfen irtibatı kaybetmeyelim. Artık resmen kanka oldum sizle! Yine yarışmaya katılmayı düşünüyorum bu arada. Son olarak, buradan; Tolga'ya, Efe'ye, Fırat'a ve Mustafa'ya selamlarımı yollamıyorum ama farkındayım, bu çok gereksiz bir işlem!

Joe: Ben de şu anda Urfa'da askerliğini yapmakta olan Mr.

Orange'a selamlarımı gönderiyorum ki dediğin gibi, bu çok gereksiz bir işlem. Zira kendisiyle daha yeni telefonda konuştuk; sana selam söyledi. (Her okura aynı yalanı söylüyorum.)

Kaan Demirel

"BENİM HİÇ PS3'ÜM OLMADI ABI"

"Selamlar LEVEL ahali!"..

...diye bir giriş yazacaktım ki P.O.S.T.A.L'a düşerim diye vazgeçtim ve "Şöyle orjinal bir giriş yazayım" dedim: Bulutlar beyaz; güller kırmızı; üstümdeki ceket yeşilimsi, biraz da kahverengi; iyi günler LEVEL ailesi; hemen geçeyim sorulara, yoksa düşerim P.O.S.T.A.L'a!

Joe: Valla bugüne kadar "Selamlar LEVEL ahali" diye giriş yapan kimseyi P.O.S.T.A.L'a almadık ama sen öyle diyorsan bir bildiğin vardır herhalde. Şiir konusunda ise tek bir şey söylemek istiyorum; dünya seni konuşacak Batuhan. Seni, ve sanatını...

1. Bu yaz PS3 aldım. Konsolu evimizdeki ufak ama şirin TV'ye bağladım. "Power" tuşuna bastım. Ama o da ne?! Görüntü siyah - beyazdı! "Ne iş?" dedim kendi kendime. Dedim, "Scart girişi bozuk galiba" Gittim, yeni Scart girişi aldım ama sonuç yine aynıydı. Ben şimdi ne yapacağım? Evdeki TV'lerin hepsi siyah & beyaz gösteriyor. Bana bir çözüm yolu önerir misiniz? Yapabileceğim bir şey yok mu?

Mr. White: Altıgen'de "Bana Xbox 360 Alacak Sevgili Arıyorum" isimli bir fotoromanımız var; belki bu romandan bir sonuç çıkarabilirsin.

Mr. Pink: Aldığın PS3, NTSC (Amerikan veya Japon olabilir ve televizyonların sadece PAL (Avrupa) destekliyor olabilir.

2. Dergide WoW bölümü var da neden Knight Online bölümü yok? Tahminlerime göre Türkiye'nin yarısı Knight Online oynuyor. Lütfen bir de Knight Online bölümü açın!

Joe: Aslına bakarsan dergide WoW bölümü de yok Batuhan; Online bölümü var. Bu bağlamda online oyunlarla ilgili her şeye bu bölümde yer veriyoruz. Mr. Brown sağ olsun; Aslan Brown, kaplan Brown!

3. "Tuna Abi, incelemelerine bayılıyorum. İncelemelerini okuduktan sonra ağzımdan salyalar akıyor" diyeceğim; siz de beni paketleyip P.O.S.T.A.L'a yollayacaksınız. O yüzden demiyecem! İy, dayanamıyorum! Tuna Abi, incelemelerine bayılıyorum. İncelemelerini okuduktan sonra ağzımdan salyalar akıyor. Oh be! Rahatladım. Ha, bir de, Cenk ve Erdem Abi (Neden tekil?) iki sayfa yazsın.

Eddie: Bazen ben de salya akıtıyorum. Özellikle de uyurken... Cenk ve Erdem Abiler'in çok alıştı tek sayfa yazmaya; sayfa sayısının ikiye çıkartırsak biyolojik dengeleri bozulabilir.

Mr. Pink: Ben de yazarken salya akıtıyorum valla. (Sızıyorum da bazen...)

4. İncelediğiniz birçok oyunu almaya param yetmese de derginizi sırf samimiyetiniz ve geyiğiniz için alıyorum; gerçekten çok başarlısınız.

Joe: Teşekkürler.

Hepinize saygılar, selamlar; hoşça kalın.

Joe: Bilmukabele.

Batuhan "Raptor" Şen

MÜEBBET MUHABBET

Merhabalar LEVEL ahali,

"Nasıl gidiyor, neler yapıyorsunuz?" diye sormayı düşünüyordum ama alacağım cevabın; "Ne yapabiliriz ki be Semih... Hayattan soyutlanmış bir şekilde, Fırat'ın, 'N'oldu hacı; bitirdin mi yazıyı?" sorularına; 'Az kaldı patron' cevabını vererek geçiyor ömrümüz" olacağını tahmin ettiğim için es geçiyorum bu soruyu. Bu yüzden, mail'ime bir soruyla değil de, Şubat ve Mart aylarında yayımladığınız bir yazı dizisi hakkında yorum yaparak başlamak istiyorum; "Büyük Oyunlar" isimli yazı dizisinden bahsediyorum. Türkiye'nin en çok satan ve okunan oyun dergisi olarak bizi, bu "evrensel sorun" hakkında bilgilendirme çabanızdan ötürü çok teşekkür ederim. Elbette ki her şeyi tüm çıplaklığıyla bize aktaramazsınız ama bir oyunu oynarken, o oyunun hangi amaca hizmet ettiğini bilmek gerçekten çok önemli. Sırf konusu yüzünden Call of Duty 4'ü, incelemelerinizde "Mutlaka oynayın" demenize rağmen uzun bir süre için sokmamıştım Xbox 360'ıma. Sonradan, ağabeyimin; "Sen bu oyunu oynamadığın zaman bir şey değişiyor mu?" demesi üzerine, ona hak vererek oyunun DVD'sini Xbox 360'ıma yerleştirip neler olduğunu izlemeye başladım. Oyunun ilk bölümünü hayretler içinde oynadım; güneşin yansıması, askerlerin koşarlarken çıkardıkları sesler... Oyunun şaşırtıcı bir şekilde gerçekçi olması, Faruk Abi'nin oyunu ilk gördüğü zaman verdiği, "Abi grafiği bak! Vay babağın kemiği!" tepkisini vermeme neden oldu. Meğer çok önemli bir oyunu kaçırmak üzereymişim de haberim yokmuş. Oyunu defalarca bitirdim ve hala Xbox Live üzerinden multiplayer olarak oynayarak keyif sürmekteyim. Fırat Abi, sen bu oyunu multiplayer olarak oynamışsın; bir ara Deathmatch yapıp kozlarımızı paylaşmak isterim. Hatta olmadı, alırsın Faruk Abi'yi yanına, ikiye tek yaparız; o kadar iddialıyım yani.

Şaka bir yana, gerçekten herkese tavsiye ederim CoD4'ü. Neyse, ben bir yerde duyduğum, aklıma takılan bir şeyi sormak istiyorum size; Xbox 360, resmi olarak Türkiye'ye geliyor mu? Hatta Microsoft, sitenin ismini bile şimdiden ayırtmış. Acaba Microsoft, sonunda Xbox 360'ı Türkiye'ye mi getiriyor? Bu mail'i soru sormaktan çok muhabbet maksadıyla attığım için başlığın adını "Müebbet Muhabbet" koydum. Umarım, Cenk & Erdem Beyler kızıp telif hakkı istemezler bu alıntı için. Sinirlenirlerse de değiştirirsin artık başlığı Fırat Abi. Bu arada, Şubat sayısındaki "Kara Kutu" bölümünden beri Şefik Abi'den haber alamıyoruz. Ne yapıyor, ne ediyor, eğitimleri nasıl geçiyor? Arada bir bizi haberdar edin. Hatta kendisiyle konuşursanız benden selam söyleyin. Şimdilik söyleyeceklerim bu kadar.

Başka bir mail'imde görüşmek üzere, kendinize çok iyi bakın.

Joe: Öncelikle, dosya konumuza verdiğin önem için teşekkür etmek istiyoruz. Daha sonra, seni ofise davet ediyoruz; gel de CoD4'te kozlarımızı paylaşalım.

Gerçi oyunu Faruk aldı götürdü; satamadan getirdi ama olsun. Sen hazırlıklı ol; bol bol oyunla gel. Ama gelmeden önce de ara. Lütfen! Selamlar...

Mr. Blonde: Sen CoD4'te kapışmak istersin de biz sana "Hayır" der miyiz? Bekliyoruz...

Semih Baba



HEADCRAB'LI ELİF

Merhaba LEVEL ahali, Nasılsınız? Galiba yorgunsunuz... Derginize bayılıyorum. Dergiyi ilk aldığım günü aklıma kazıdım; her sene o günü kutlarım. Ömrümü yediniz! Dergiyi aldıktan iki gün sonra, 28 gün boyunca yeni sayıyı beklemek insana koyuyor. Okula götürdüğüm için her ay derginin haşatı çıkıyor ama sayemde birkaç arkadaşım da LEVEL'a abone oldu. Malum, bir tane dergi bütün sınıfa yetmiyor. Bir ara size mail atmayı düşünüyordum ama Elif Ablayı rüyamda görmem bunu aynı gün yapmamı sağladı. Rüyamda, Elif Ablayı, benim akrabam ve beni ofisinize götürüyor. Sonra ofise combine'lar saldırıyor ve Elif Ablanın kafasına bir headcrab yapıyor. Uyandıktan sonra bir daha çok fazla HL2 oynamamaya karar verdim ama ilk sorumu da Half Life üzerinden soracağım.

1. Half-Life 2: Episode 3 ne zaman çıkacak?

Eddie: Orange Box 2 ile ilgili haberimizi 27. sayfamızda bulabilirsin. Ancak, şimdiden söyleyeyim; çıkış tarihi belli değil.

2. Geçen ay LEVEL yerine Lezzet dergisi geldi! Bana ne garazınız var?!

Joe: Öhm, isimler benziyor ama. Ne yapın adamlar? Şaka bir yana; hemen bize tam adresini ve telefonunu mail'le at; dergini yollayalım.

3. Aralık sayısında, Gears of War değerlendirmesindeki cümle felsefem oldu. "Yarın sabah erkenden kalkıp ders çalışacağım" diyorsun da kimi kandırıyorsun sen genç? Hadi hadi, oyuna devam..." Artık babama "Ders çalışacağım" diyemiyorum.

Joe: Danışma: Kıvanç Güldürür

Mr. White: Delta Squad ne diyorsa doğrudur!

4. Zamanında 9Dragons sapığıydım. Sonra, karakterimi çaldılar; ben de tekrar başlayıp aynı şeyleri yapmak istemedim. Bana 9Dragons tarzında bir MMORPG önerebilir misiniz? Aman "WoW" demeyin sakın!

Mr. Blonde: Cabal Online, Lord of the Rings Online, Ragnarok Online... Takil işte kafana göre. Bu arada, 9Dragons daha yeni çıktı; ne zaman sapığı oldun da bıraktın yahu?!

5. GeForce 8500GT ekran kartım var;

beni ne kadar idare eder? Veya oyunları daha yüksek çözünürlükte oynamak için hesaplı bir ekran kartı mı alayım?

Joe: Bir adet konsol alsan...

Mr. Blonde: "Radeon 3870 X2" diyorum iki aydır...

6. God of War 3'ün PS3 dışındaki diğer konsollara çıkma ihtimali var mı?

Eddie: Şimdilik yok.

7. Konsol konusunda kararsız kaldım. PS3 mü alsam, Xbox 360 mı alsam; hala karar veremedim. Beni aydınlatırsanız çok makbule geçecek.

Joe: Hah; ben de konuyu oraya getirecektim... Xbox 360 al. PS3, oyun ağı ve benzeri açılardan yetersiz. En azından şimdilik durum bu.

8. Elif Ablayı, seni rüyamda kurtaramadım; beni affedebilecek misin?

Eddie: En azından fantastik bir şekilde ölmüşüm. O yüzden dert etme Talha'cığım. Bir dahaki sefere kurtarırısın.

Harika bir dergi çıkarıyorsunuz. Sadece oyunculara değil; herkese hitap ediyor. Hepinizi yürekten kutluyorum. Hepinize kolay gelsin.

Joe: Teşekkürler, sevgiler...

Talha Özerdemoğlu

COD4 BİR NEDİR?

Herkese selamlar, Nasılsınız LEVEL ahali? İyisinizdir umarım... Fazla yer kaplamayayım ve hemen sorularına geçeyim.

1. Bir mail'imde, CoD4'ün İkinci Dünya Savaşı'nı konu almaması yüzünden hayal kırıklığına uğradığımı söylemişim. Bunun üzerine Fırat ve Faruk, CoD4'ün CoD serisinin en iyisi olduğunu belirtmişlerdi. Şimdi ben de sözlerimi geri alıyorum ve sizlerden,

yaptığım bu terbiyesizlik için özür diliyorum. Ben hayatımda CoD4 gibi bir oyun oynamadım; oyun beni resmen mest etti. Gözlerime inanamadım. Çabuk bitti, o ayrı konu ama hakikaten yine siz haklı çıktınız. Sizi tebrik ediyorum. (Bu bir soru değil; farkındayım.)

Joe: Biz de seni tebrik ediyoruz; CoD4 kulübüne hoş geldin!

Eddie: Geç olsun, güç olmasın sevgili Nurullah.

Mr. Blonde: Ben gidip bi' CoD4 atayım!

2. Aranızda hiç Silkroad oynayan var mı? Bir gün buluşup bir boss keser miyiz?

Mr. Blonde: Dergi ahalişiii! Silkroad oynayan var mı? Öhm, sanırım yok.

3. Son olarak, geçen ay verdiğiniz iki tam sürüm oyunun kapağının içinden saç teli çıktı! Bu saç ya Cem Abi'nin ya da Elif'in! Söyleyin, bu saç teli kimin?!

Not: Saç teli hala elimde...
Joe: Valla Eddie bunu bağımlılık yapmış diye yapıyor. Her DVD kutusunun içine bir saç teli atıyor. Bir şey değil; saç kalmadı kafasında. Keloğlan gibi oldu yeminle!

Mr. White: Saç teli benimdi; itiraf ediyorum. Hem çok kıl, hem de çok kıllı bir adam olduğum için, baskı sırasında matbaayı ziyaret etmem bu tip problemlere neden olabiliyor.



Eddie: Şöyle bir çektiğinde "çat" diye

kopuyorsa benimdir zira saçlarım sürekli olarak renk değiştirmekten ölmüş vaziyette.

Mr. Blonde: Bence o saç teli benim! Tamam, sustum! Kelim zati...

LEVEL, gerçekten de Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi ve hep öyle kalacak. Ben bu dergiyi çocukluğumdan beri takip ediyorum. Sizlerle büyüdüğüm neredeyse. Düşünün ki yeni kuşakları siz büyütüyorsunuz. Hepinize başarılar diliyorum.

Joe: Teşekkürler, gel yine... Nurullah K. (Candle Jack)

YARIŞMAYA ANKARA'DAN KATILYORUM

Sevgili Rezervuar Köpekleri, Bayılmıştım bu filme de. Neyse, hepimize selamlar öncelikle. Ben 24 yaşında, evli ve iki çocuk babası olan bir polis memuruyum. Derginizi bilgisayarım, hatta bir konsolum yokken bile takip ediyordum ki o zamanlar hazırlık sınıfındaydım. (Vefa Lisesi'ne sevgiler bu arada.) Bu zamana dek çok başarılı işlere imza attınız; bizleri her konuda aydınlattınız. Öyle ki aklıma gelen oyunlarla ilgili soruları, dergilerinizi bir - iki defa karıştırınca bulabiliyorum. Neyse, yine de bir - iki tane sorum olacak:

Joe: Övgülerin için teşekkürler; elimizden geleni yapıyoruz.

1. İnsanlar oyunlardaki gerçekliğin ve ciddiyetin farkına varmışlarken, biz de, iki aydır dile getirdiğiniz "Büyük Oyunlar"a yakışır bir şekilde; kendimizi dünyaya anlatabileceğimiz, kültürümüzü ve tarihimizi tanıtabileceğimiz bir oyun çıkarabilir miyiz... Diye düşünürken bir de baktım ki Hükümran Senfoni... LEVEL'clardan bu projeye tam destek



ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "İlkin bunu dekupe yapayım..."

2. "Abi Fener Chelsea'yi eleyemem!"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın. Gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet orijinal oyun kazanacaktır.



Geçen ayın kazananı: Murat Türedü (Alsın Interactive'in katkılarıyla orijinal bir oyun, adresine postalanacaktır.)

bekliyorum.

Mr. Blonde: Bu ay Türk oyun sektörü için çok önemli bir aydı; LEVEL olarak iki adet önemli panel konuşmacı olarak katıldık. Bunlardan biri ODTÜ'de, diğeri ise Tarih ve Toplum Bilimleri Enstitüsü'nde gerçekleşti. TÜBİTAK'ın ve Başkent Üniversitesi'nin ortaklaşa yürüttüğü bir çalışma olan "Türkiye'de Dijital Oyun Kültürü" panelinin bildirisini ve ODTÜ Teknokent'de bulunan Oyun Geliştirme Merkezi'nin tanıtımını Oyun Atölyesi'nde bulabilirsiniz. Hükümler Senfonisi'ne gelecek olursak... Yardımlarınız bekleriz.

2. Dark Sector, -bildiğim kadarıyla- PC'ye çıkmayacak ancak Şubat ayında verdiğiniz videoların yanlarında "PC" yazıyor. Acaba bir yanlışlık mı var? N'olur "PC'ye de çıkacak" deyin; hatta siz bu yazıyı okurken çıkmış olsun! :)

Mr. White: Mass Effect için de "Asla PC'ye çıkmayacak" deniliyordu; oyun, Mayıs'ta PC'ye çıkıyor. Kanmayın bu dedikodulara.

3. Vegas 2 gerçekten de muhteşem gözüküyor. Sizce beklenileni verebilecek mi? Şahsen "Call of Duty 4'ü tahtından inderebilir" diyorum. Acaba aynı fikirde miyiz?

Joe: Mr. Pink? Aynı fikirde misiniz?

Mr. Pink: CoD4'ü tahtından indiremedi ama gayet güzel bir oyun; Ubisoft'u öpüyorum ellerinden.

Başarılarınızın devamını diler ve hepinize selam ederim.

Joe: Sevgiler...

Mehmet Akpınar

GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...

Fırat Bey selamlar, Nasılsınız? Taksim'deki hanın en üst katında, (ilk dönem) GamePro'da yöneticilik yaptığınız günlerden bugünlere kadar olan maceralı yolculuğunuzda, biz oyunseverlere hep en iyiyi ve en güzeli verdiniz. Merlin'in Kazanı, GamePro, PC Games, PC Life, Resmi PlayStation 2 Dergisi ve şimdi de LEVEL... Bir Yayın Yönetmeni olarak işiniz gerçekten de çok zor. Ancak

eleştireceğim noktalar da var: Siz ve Hasan Başaran; yazılarınızı azalttınız. Tuna ise iyi çalışıyor... Adam çete midir, nedir?! O yazıları nasıl yetiştiriyor; hala anlamıyorum. Bunca yıldır yaz demedi, kiş demedi; bıkmadan usanmadan hep yanınızda oldu. O Ankara'da, siz İstanbul'da; sürüp gitti bu amansız yarış. Neyse, fazla uzatmayayım. Sizi yakından takip eden biri olarak birkaç isteğimi sıralamak arzusundayım;

Joe: Çok geriye gittim bir anda. Öncelikle teşekkürler... Dedığınız gibi, nereden bugüne çok zaman geçti. Nereden baksanız yedi - sekiz yıl... Onca dergide çalıştım. Ama bu işten kopmadım. Neyse... Sıkı takibin için tekrar teşekkürler.

1. Manga bölümünün sayfa sayısının artmasını temenni ediyorum çünkü bu kategorinin önü açık. Manga ve animenin ülkemizde henüz istenilen popülariteye ulaşmadığı kanısındayım. Evet, Tuna ve Meriç'e daha fazla yük binecek ancak onlarla yaptığım yazılarda bunu çok istediklerini gözlemledim. Birakınız yapsınlar, bırakınız çizsinler!

Joe: Bence de... Ama izin vermiyorum ki! Kaç defa dedi Mr. Pink, "Abi bana bi' sayfa daha ver, ühü" diye; her defasında "Yıkıl karşımdan!" diyerek yanıt verdim. Ama Anime bölümünü sevmediğimden değil; her zaman uyurken bu talepte bulunduğundan... Yoksa, başımla beraber...

Mr. Pink: Sayfa istiyorum, ühü...

2. Bir de bazı yazarlarımızın sevmedikleri türler ve seriler hakkında yazı yazmamasını istiyorum. Mesela bu ay, DMC4 yazısını yazan Elif gibi... Neydi o ya?! Kız sanki içinde biriktirdiği tüm kını kusmuş sayfalar. Halbuki oyun, birçok oyun otoritesinden 8'den aşağı not almıştı. Kısaca, bir okuyucu olarak yanlı yazı istemiyorum!

Joe: Bu soruya Eddie de cevap verecektir ancak ben bir şeyi açıklığa kavuşturmak istiyorum. Birincisi, hiçbir oyuna karşı kin beslemeyiz. Zira oyunlar birer canlıdır ve onlara sinirlenmek

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!

Her Ay İçeriğinde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayınlanan Kutu der ki: "Bir yaptınız, bir şey demedim. İki yaptınız, bir şey demedim. Ama bu kadarı da fazla! Şakanın bi' sınırı olur oğlum! Hasta etmeyin ulan adamı! Çıkarın ulan beni burdan! Kaptan pilotunuz konuşuyor, çıkarın beni bu kaptan! Ehe, ehe... Arada espri de yaptım çaktırmadan! İyi oldu be, değişiklik oldu be... Olmadı mı? Alo?"

Yersizdir. İkincisi, naçizane -Ercan'ın tabiriyle "naçisane"- tavsiyem, fanatiklelik yapmamandır.

"Fanatiklik" kelimesinin başına "Oyun konusunda" yazmak istemedim çünkü fanatikleliği her türlü zararlıdır ve bir o kadar da anlamsızdır. Üçüncüsü, yanlı yazı yazmak en son yapacağımız şeydir. Zira bu bizim işimiz ve her oyunu objektif bir şekilde değerlendiririz. Son olarak, bir oyunun hangi oyun otoritesinden ne kadar not aldığı bizi pek ilgilendirmez, ilgilendirmemeli. Aksi halde "LEVEL" olmamızı sağlayan özellikleri yitirmiş oluruz ve "başkalarının" sözcülüğünü yapmamız gerekir.

LEVEL'da yayımlanan incelemelerin puanları, incelemeyi yapan yazar tarafından verilir. Haliyle, bu kararlar özeldir. Yani kişiden kişiye göre farklılık gösterir. Kısacası, bu tip karşılaştırmalar yapmak yersiz. Bu arada, Eddie DMC serisini ve o türü çok sever. ("Birçok oyun otoritesinden 8'den aşağı puan almadı." demen bizi üzdü açıkçası. Zira sizin tanımlamanızla Türkiye'deki tek oyun otoritesi biziz.) Eddie: Yanlı olsaydım DMC4'e dokuz küsur not verirdim çünkü Dante, en çok değer verdiğim karakterlerden biri. Ancak ben, oyunseverlerin kendilerine sunulanlarla koşulsuz tatmin olmalarını gerektiğini düşünüyorum. Neden sevdiğim bir serinin bir adım ileriye gidemediğini gördüğüm halde sırf "sevgim" yüzünden subjektif olayım ki?

Fırat Bey, size, yönetmekte olduğunuz derginin sorumluluğunu taşıma görevinde sonsuz başarıları diliyorum, selamlarımı sunuyorum

Joe: Sevgiler, selamlar...

İsimsiz

OKS'DEN LEVEL'A YATAY GEÇİŞ

Merhaba LEVEL, Benim adım Serdar ve bu Posta'ya ilk mail'im. Geçen sayınızı dershane sınavları yüzünden alamadım; kusura bakmayın. Hemen sorulara geçeyim.

1. Bana bir tane, güzel, "free to play" MMORPG tavsiye edebilir misiniz?

Mr. Blonde: Elf Online'ı bir denesene...

2. OKS'de iyi bir yer kazanamazsam sizle çalışabilir miyim?

Mr. Blonde: OKS'yi kazanırsan çalış bence.

3. Sağlam bir FPS tavsiye eder misiniz?

Joe: Bioshock

Eddie: CoD4, Half-Life 2: Episode 2

Mr. Blonde: Vegas 2

Mr. Blonde: Condemned 2: Bloodshot

4. Mouse hassasiyetini azaltan bir program var mı?

Mr. Blonde: Mouse'un DPI

ayarlarını bir kurcala.

5. Tam sürüm oyun isteklerim var: Enter the Matrix, NFS Underground 1 veya 2, Postal 2.

Sorularım bu kadar. Elif Abla çok güzel; aynı yaşta olsak kesin çıkma teklif ederdim! Ah ulan ah! Anneee! Niye beni daha erken doğurmadın?!

Joe: Eddie, arkadaşla bi' ilgilenir misin?

Eddie: Üzülme Serdar; senin için birkaç yeni nesil kız seçip yeni "Elif"ler yetiştireceğim.

Sevgiler,

Joe: Görüşmek üzere...

Serdar Sivari

AMATÖR OYUN YAPIMCILARI

Selamlar,

Derginizin Mart sayısı da her zamanki gibi harika... Yine kendinizi aşmışsınız. Benim ilk sorum, "derginizin şirinlik abidesi" hakkında olacak; erkeklerin kadınlar gibi iyi yemek yapabilmeleri ya da kadınlara ait konularda bilgi sahibi olmaları bazen geri tepebiliyor ama kadınların futbol ve bilgisayar oyunları gibi konularla ilgili olması ona mutlaka artı bir puan kazandırıyor. Kendisine sormak istiyorum: Bu durum bir avantaj sağlıyor mu? Bir de geçenlerde kendisi gibi oyun oynayan kız bulamamaktan şikayet ediyordum. Derginizin tek olmaktan... Valla çok haklı; ben de hiç görmedim böyle bir kişilik. Sadece, eskiden çok iyi Street Fighter 2 oynayan bir kız tanıdım; çok kötü rezil etmişti beni. Başka da görmedim. Kızlar genellikle hemen sıkılıyorlar...

Joe: Elif kız gibi değil zaten; Afacan Dennis'e benziyor. Ya da lahana bebeğee...

İkinci sorum ise şu: Orijinal oyunları bize bedava vermeyi başaran kişi ya da ekip; acaba ne kadar süper bir iş yaptığının farkında mısınız? :) Umarım bu soruyu kendinize sorarsınız ve bedava orijinal oyun verme fikrinden vazgeçmezsiniz.

Zaten dergi süper; incelemeler, komik bölümler ve daha birçok güzel bölümle dolu... Bir de ekstradan; Dreamfall, Painkiller, Resident Evil ve benzeri oyunlar... Derginizi her ay sekiz gözle bekliyorum. (Zaten gözlüklüyüm.)

Joe: Teşekkürler... Bu konuda elimizden geleni yapmaya çalışıyoruz.

Mr. Blonde: Gözlüğümü kırdım yine!

Üçüncü sorum ise DVD ile ilgili; DVD'de bağımsız, küçük yapımlara yer veriyorsunuz. Sanırım bu oyunların yapımcılarının birçoğu amatör oyun geliştiriciler. Acaba DVD'de "Sizden Gelenler" diye bir bölüme yer verebilir misiniz? LEVEL okurları arasında Gamemaker ve Mugen gibi programları kullanarak ya da tamamen kendi becerileri ile oyun tasarlayanlar mutlaka vardır.

Joe: Bu aydan itibaren dergide "Oyun Atölyesi"ne başladık ancak

dediğin gibi, bu yapımlara DVD'de de yer verebiliriz. Türkiye'deki oyun yapımcıları, oyunlarını bizle paylaşabilirler: atolye@level.com.tr Şimdiden teşekkür ediyor ve iyi mesailer diliyorum.

Joe: Mesai, mesai, mesai... Bu da nasıl kelime arkadaşım?! Zıvanadan çıkmak işten değil! "Necati" gibi... Mesai, mesai, mesai... Eh, neyse... Gazi Sarıkaya

TABLE 2

Merhabalar LEVEL ekibi, Gerçekten güzel bir dergi hazırlıyorsunuz, hepimizi tebrik ederim. Yaklaşık sekiz aydır takip ediyorum derginizi ve verdiğiniz her kuruşa değiyor. Birkaç sorum olacak, cevaplamak isterseniz:

Mr. White: Teşekkür ederiz sevgili Ercüment. Bizim için 10 yıldır bizlerle olan okurlarımız kadar, bizi yeni yeni okumaya başlayan okurlarımız da çok değerlidir. Hepinizin gönlümüzdeki yeri bambaşka. Zaten bunca yıldır; ilginiz, dergiyi okurken duyduğunuz heyecanın bilinci ve farkındalığı ile her sayıyı hazırlarken aynı heyecanı ve keyfi yaşıyoruz.

1. Yaklaşık bir ay evvel çıktığım bir yurt dışı seyahatinde, "Hazır gitmişken oyun da alayım." dedim ve Kane & Lynch'i aldım. (Bu arada, Türkiye'de oyunların bu kadar pahalı olmasını korsan piyasasına bağladım ancak Kane & Lynch'in, 57 Euro gibi bir fiyattan satıldığını görünce çok şaşırdım.) Ancak oyun sürekli hata verip kapanıyor. Bu büyük ihtimalle ekran kartıyla ilgili bir sorun çünkü genellikle çözünürlüğü değiştirince yaşıyorum. Tüm sürücülerimi güncelledim, yapımcı firmaya mail attım, forumları dolaştım ama maalesef bir çözüm bulamadım. Oyunu geri de vermiyorum; kaldı elimde.

Mr. Blonde: RAM'lerinin sağlıklı çalışıp çalışmadığını bir kontrol et.

2. Bir zamanlar "Fable 2 çıkacak" diye bir söylenti vardı; n'oldu ki ona acaba?

Mr. Blonde: Çıkacak ama öksüz çıkacak.

3. Dergi kapaklarının tasarımları hazır mı geliyor acaba? Yoksa burada mı yapılıyor? Stranglehold ve Universe at War kapaklarının tasarımları muhteşemdi. ("Künye"de "Vogel Burda Holding GmbH. lisansıyla TC yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır." diye bir ibare vardı; o yüzden sorumak istedim.

Joe: Hayır; hazır gelmiyor. Burada biz yapıyoruz. Murat'ın canı çıkıyor... Önceden de Zeynep'in çıkıyordu, o ayrı. Tabii ki ortaklaşa bir çalışma söz konusu; biz de fikirlerimizi paylaşıyoruz kendisiyle. Kapak, bambaşka bir iş zira.

4. Daha beş ay evvel aldığım

bilgisayarında Crysis'i orta ayarlarda bile oynayamıyorum. Sizce bu haksızlık değil mi? Bıktım sistem değiştirmekten!

Joe: Ben de bıkmıştım; o yüzden bıraktım bu işin peşini!

5. Uzun süredir WoW oynayan biri olarak Warhammer'a geçmeyi düşünüyorum. Sizce Warhammer, WoW kadar uzun ömürlü olabilecek mi?

Mr. Pink: Büyük ihtimalle olacak; bunca zamandır boş durmadıkları kesin.

Zaman ayırdığınız için teşekkürler.

Joe: Biz de teşekkür ederiz.

Ercüment Ayvazlar

CRYSIS ÖZEL

Merhaba LEVEL ailesi, Sularım akıyor ve makinemin rezistansı sağlam ancak sizlere yazmak için bahane bulmak pek de zor sayılmaz. Açıkçası sizin yazdıklarınızın yanında, bizim yazdıklarımız sönük kalıyor gibi. Ama, pek çok okur, bu bölümde yazmanın ve gelecek olan olası bir cevabı beklemenin ne anlama geldiğini çok iyi bilir. Cevaplarınızı "Yine gel, yaz yine" gibi cümlelerle bitirdiğiniz zamansa okurlarınızı havalara uçurabiliyorsunuz. Bizler için çok önemli, buna benzer bölümler sayesinde ekiple iletişim kurmak. Neyse, siz beni P.O.S.T.A.L'a postalamadan sorularına geçsem iyi olacak. :)

Joe: Şunu fark ettim ki P.O.S.T.A.L'ı bir baskı unsuru haline getirmeyi başarmışız. Hatta yaptığım ankette 100 kişiye değil, üç - beş kişiye, "P.O.S.T.A.L bir nedir?" diye sorduğum zaman aldığım cevaplar çarpıcıydı: "Korkuyoruz!"

1. Nasıl söylesem, bilemiyorum; oyunu biz oyuncuları için değerli kılan unsurlar vardır. Bunlardan biri de şüphesiz ki müziktir. Sadece müzikleri için, oyunların farklı sürümlerini raflarında sıralayanları biliyorum. Sizden isteğimi tahmin etmiş olmalısınız; acaba biz okurlara her ay farklı bir oyunun müziklerini hediye edebilir misiniz? Eğer böyle bir durum söz konusu olursa işe Crysis'ten başlarsanız sevinirim.

Mr. Blonde: Neden olmasını; bir araştırmak lazım.

2. Diğer sorum da Crysis ile ilgili. Dergide Crysis'le ilgili pek çok yazı yazıldı. Umarım, bu konuda soru sormamın bir sakıncası yoktur. Sorum şöyle: Aralık ayındaki Crysis incelemenizde bahsettiğiniz "Crysis Özel"i nereden temin edebilirim? Ben oyunu alıp oynadım ama bu kadar cazip bir paketi kaçırmak istemem doğrusu. İnşallah bu soru için gecikmemişimdir.

Mr. Blonde: Büyük kitapçaları bir karıştır istersen.

Şimdilik benden bu kadar; vakit ayırdığınız için teşekkür ederim.

Joe: Yine gel, yaz yine ☺

Safa Çekiç



P.O.S.T.A.L*

Noktasına dokunmadan...

Bırak bu lost most hikaye...Takılın kafanıza göre ...hayatı dolu dolu yaşayın walla..insanlarla iyi geçenin ,otobüste yaşlılara yer verin okulda hocalarınızı üzmeyin ,ve bunun gibi şeyler..... Madem bende bi yorum yapım lostla ilgili ... Kelebek teorisine göre adaya 4 tane kelebek gelicek ve adadakileri kurtaracak.... Murphy Kanunlarına göre ise aslında asıl olan aslında değil sadece yanılıdır...ayrıca kuantum fiziğine göre ise ; gerçekler acıdır ,baklava tatlıdır o zaman baklava gerçek değildir.....ve BENİM felsefi tarzıma göre ise „lost“ bir host şirketiyle anlaşacak ve kendine bedavadan bi websitesi kuracak.....

Bir İnsan

İlk sağdan dön hocam...

Son sayınızda yayınladığınız DMC 4 incelemesi ve puan rezaletine hayretler içinde şahit oldum.Böylesine büyük bir dergi nasıl böyle bir saçmalık yapabildi?Hayretler içinde okudum.DMC 4,en kıt puan veren sitelerde ve dergilerde bile 8.0 in aşğısında not almadı ve çok iyi yorumlar yapıldı. Dünyada bu oyuna hayal kırıklığı diyen ve böyle bir puan veren tek mercək sizsiniz tebrikler eğer bir fark yaratmak istedik diyorsanız!!! İnceleme adı verilen bu boş yazı yerine gelecek ay oyunlardan anlayan birinin gerçek bir DMC 4 incelemesi yazması dileğiyle...

Murat İliban

Aradığınız „merceğe“ şu an ulaşamıyor. Lütfen, daha sonra tekrar deneyiniz. The mercək you have called...

ileride ps'un kopya oyunları çalıştırma olasılığı varmı?

Ahmet Mutlu

Hayrettin yapma!

Oyun oynayamıyorum ve oyunlar hakkında size soru da soramıyorum. (Kusura bakmazsınızdır inşallah)

Bi dahaki mailimde sorularım olacak ama şimdilik bu kadar.Kendinize iyi bakın.Terli terli su içmeyin.Hasta falan olmayın.Güç sizinle olsun.vs...

Erhan Yılmaz

Volkaaaaaaaaa! Ne yaptın Volkan?! Volkan ne yaptın... Ah Volkan ah! Ah Volkan... Ah... İşte Volkan...

Bonjour,

Real men! MMillions of people across the world have already tested THIS and ARE making their girlfriends feel brand new sexual senssations!

YOU are the best in bed, aren't you ?

Girls! Devellop your sexual relationship and get even MORE pleasure! Make your bboyfriend a gift!

(spam'dir)

Ain't no sh.t man!

LEVEL
MEDYELİ

OSMAN SIR DELİ
ÇİVAĞLI

OFİSTE BU AY

Fiyatı (Sana bedava olur)



BU AY SİYAZLI
BU AY SİYAZLI
BU AY SİYAZLI

Bu ay derginin (kafanın) tasarımı, editörleri, jeni tasarımı, hemen uygun sağladılar. 2-2 düzeninden 1-1-2 düzenine geçiş yapan LEVEL, böylelikle ileri vata daha fazla etki olmasına kapladı ve 2 değil, 2 değil... tam, 156 sayfa, 1 saat... Bilkaş Ja, Fafu the Editor Xbox 360 başından kalemde... Bir karn sin Elif Kırtaklı Varı kelim sergile meğket çekmedi.

Süra
grafik
masa
ama udu
ne bize

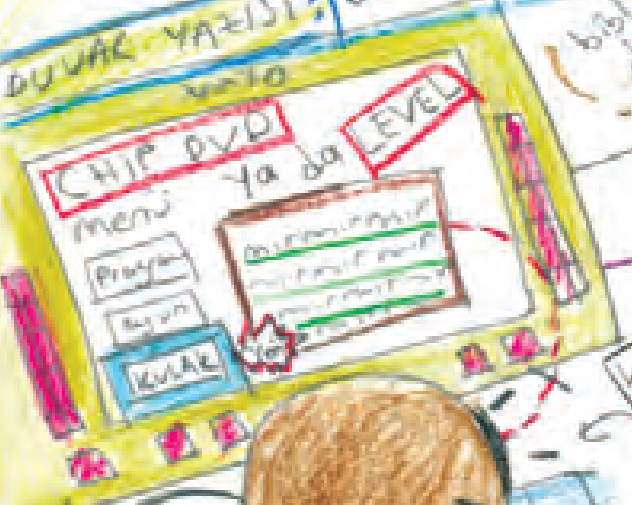
siyazlı
uzunam - bi dost
(ayrak sizdim ama
en nasıldan)

Göp kutusu, gazoz
kapığı değil.

Elif
Siyazlı

SEN SENİ DEĞİL SAĞI DOĞRUSUNU SEVİYİM

DUVAR YAZISI



bu ay değil, perspektif
alınabilir

özellikle
sonra bu
yazı alanı
ni ayındığı
İgin bapta
David Beckham
almak üzere
tüm dostlarına
teklif ederim
bir orant
Ercan adı ut
riten Usan Editor
Dunba, basılla
da daha fat
la dayanamaya
ak DVD'ye tek
kulagin, koydu.



GUŞEK
ÇİVAĞLI

Elif Akça adı verilen
ve beg yemek yeme
kapasite sine sahip
olan ve bu ötelelikle
Barchdolabi Elif'olan
rak tarının yabancı
rızın, bu ay The
Club ay namakten
Bitap düdü ve gend
pad katesini kaymak
suretle uyukabli
Ganepad den dalga
lanması, rederyle
radupak kuitese
müve kalm Elif
mera zombi

Bu hareketin
Vongah ya da
ride bırakın
kulaklarını
ile Mark Taysin ge
Ercan the Dun
DVD'ye Signama
hagal kırıklığına
aradı, gelir
siyazlı

SORMA
NEDEN

DUVAR YAZISI

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH / EUROPA UNIVERSALIS:
ROME / GT5 PROLOGUE / VIKING: BATTLE FOR ASGARD



İNCELEME
darkSector

KARANLIK, DÜŞERKEN...



SONRAKİ LEVEL

1 MAYIS'TA BAYİLERDE

AÇIN ÖĞRENİN FAKÜLTESİ SUNAR: BİYOLOJİ DERSİ



Meriç İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü
Şube Müdürü - Hayrullah Uzun

Konu: Sindirimde Sondurum

Evet minik dimağlar; "Yemekleri neremize yiyoruz?" sorusunun cevabını bulacağınız dersimize hoş geldiniz. Sen ve sen, evet, siz ikizin dışarı!

Şimdii, sindirimin ağızda başladığı, tam bir safsatadır; sindirim kafada başlar. Eğer kendimizi yediğimiz şeyi sindireceğimize ikna etmezsek o yiyecek midemizde aynen durur. Buna „hazımsızlık“ denir.

Hazımlılık, anlaşıldığı üzere hazımsızlığın tam tersidir. İyi bir sindirim iyi bir hazımlılık süreci gerektirir.

Hazımlılık özelliği gelişmiş olan bir insan, kartonpiyerleri bile yiyebilir. Ama insanoğlu tembel tenekenin teki olduğu için bu özelliğini de geliştirmez ve gider patates, mercimek, hamburger falan yer.

Etrafa ayıp olmasın diye kullandığımız şeylere „çatal - bıçak takımı“ denir. Bunlar olmasaydı yemekleri sindirmeye ellerimizde başlayacaktık; her şey daha güzel olacaktı.

Midemizin içinde asit vardır. Bu yüzden tükürüğümüzü her yuttuğumuzda dumanla birlikte "tıss" diye bir ses çıkar. Bu tıss, aşağıdan yukarıya doğru yükselir ve ses tellerimizde değiştiğinde "gark" a dönüşür. Buna "Geğirdin" ya da "Oha" denir.

Daha anlatılacak çok şey var ama içim kaykıldı. Hadi, dağılın şimdi! Gidin anlatıklarımı sindirin, kerata kaplumbağaları sizi!

ARKASI NEXT AY

DÜBELLERİ PLASTİKTİ YAVRUMUN -1- (TARİHİ BİLİMKURGU)

Savar tam bir uçaktı. Kanatlarından süzülen güneş ışığı onu melek kıladı pilotuna...

- O ilk uçak lafı var ya, uçaksavar gibi algılanıyor.
- Tamam işte, bağlantı orda; uçaklara karşı olan bir uçak olacak.

- Onu bir ay sonra kim okur ki? Devamını yani...

Rom tam bir uçak pilotuydu. Onunla tanışır tanışmaz uçurabileceği tek şeyin uçak olduğunu anladınız.

- Yok, bu hiç olmadı.

- Kendi işimize baksak?

- Arkası Next Ay fikri saçma zaten de... Uçurabileceği tek şey tabii ki uçak, gemi uçmaz ki...

Rom tam bir yumurtaydı; sarısının beyaz olduğunu mümkün değil kimse anlamazdı.

- Heyecan biraz var, bundan sonra?

Rom pişince yanında sucuk isterdi...

- Uçak olayı kayboldu böyle olunca...

Dünyanın en pişik uçağı olan Savar, pilotu olan Rom pişince yanına kaşar koyardı...

- Bu yazdığını tek bir okuyucu anlasın, kafamı keserim.

- Sen karışiyosun, karıştıkcça kafam karışıyor, saçmalıyor. Normalde bu kadar zor anlaşılır bi' hikaye yazmayacaktım.

- Ne yazcaktın?

- Bir uçak var eski... Onun pilotu var; uçağını çok seviyor.

Bir kız geliyor, "Beni şuraya uçur" baabında, amca kıza aşık oluyor, karışıyorlar filan ama sonra aşık oluyorlar. Ama amca uçağını bırakıyor; uçağı kızı tercih ediyor.

- Mister No yani?

- "Mister Ho" diyelim, motor kullansın.

- O da olur da telif hakkı filan...

- Paçoz Hakkı vardır, bizim kurye... Onu kullanalım, hem daha Türk olur.

- Çok doğaçlama tiyatro bir insansın...



Bir yumurta

KİM DAYAK İSTER?

Erdem Bey, isterseniz "telefonla arama" jokerini kullanın.

- Yine hak ettiğim dayacı yiyiyorum ama, değil mi?

- Tabii ki. Ağzınız - burnunuz kırılmadan buradan çıkamazınız.

- O zaman, eskiden üniversitede bir hocam vardı; onu aramak istiyorum.

- Kim?

- Bilmiyorum, adını hatırlayamıyorum.

- Şeyci mi, şu istatistikçi vardı... Nasuf muydu neydi? "Nasufsunuz hocam" derdik...

- Yok yok, o değil.

- Jeofizikçi vardı; beni devamsızlıktan bırakmıştı.

- Hayır Cenk Bey, bilemediniz, o da değil.

- Joker hakkınızı ben kullanabilir miyim?

- Hayır olmaz.

- O zaman gidiyoruz biz eve.

- Peki gitmeyin, seyirciye soralım.

- Soralım: Her şeyi son dakikaya bırakan

Yayın Şeysi kimdir? A) Barbaros Hayrettin,

B) Barbaros Sakallı Fıratettin, C) Barbar

Cenkneettin, D) Davlumbaz

- Seyirciye sormayalım, ben babamı

araycam.

- Olur, ona da peki. Alo, Erdem Bey'in

babası ile mi görüşüyoruz?

- Evet...

- İyi geceler, Erdem Bey soru bazında sizi aramamızı istedi, soruyu spruyprum.

- Ney?

- "Soruyorum" anlamında...

- Buyrun...

- Her şeyi son dakikaya bırakan Yayın

Şeysi kimdir?

- Barbaros Sakallı Fıratettin!

- Henüz şıkları bile saymamıştık, bravo,

iyi geceler. Evet Erdem Bey, sizin peder

konuştu.

- C, Barbar Cenkeettin diyorum!

- Dayacı gerçekten hak ettiniz Erdem Bey!

- Hep son dakkaya ama bi yere kadar aaa!

- Elif de her yazıyı son dakika yazıyomuş, tek ben değil ki...

- Onu ben bilemem.

- Yaa, bilemediniz işte, cahilsiniz.

- Artık susun da dergi matbaaya gitsin!

- O halde son kez soruyorum Erdem bey:

Dönüşü olmayan matbaaya gitmeye hazır

mısınız?

- Bitti mi yazı?

- Annemi aramak istiyorum...

GERÇEKLER (RESMİ AÇIKLAMA)

Cenk ve Erdem Bey'lerin kurumumuza ve bilhassa değerli Yayın Şeysi'miz Fırat Akyıldız'a yönelmiş olduğu suçlamalar, yenilir - yutulur cinsten değildir ve gerçekleri yansıtmamaktadır. Zira Genel Yayın Şeysi'miz taaa 20 ila 30 gün önceden Cenk Bey adı verilen, tanımlanamayan ancak atıp tutan cisme, GençTuğrul tarafesinden yararlanarak telefon edip demiştir ki "Abi... Yazı..." Buna karşılık Cenk Bey, tünele girmekte olduğunu ve değerli yöneticimizi duymadığını belirterek ağzıyla "telefon kesilme efekti" yapmıştır.

İşbu ki kendisi koskocaman adamdır ve bu hareketler kendisine yakışmamaktadır. Üstüne üstlük, yöneticimiz, ay boyunca belirli aralıklarla kendisini uyarmasına karşın Cenk Bey bu uyarıları değil kaale, kale bile almamış, "Boş ver yeaaa" diyerek işi savsaklamıştır. Son olarak, Cenk Bey, Erdem Bey'le bir olup yazısını, dergi matbaaya gittikten sonra, sabaha karşı 05:54'te yollamıştır. Bunun üstüne, Yayın Şeysi'miz, tüm olanlara rağmen "Peh..." demiştir ve hemen bir taksiye atlayıp matbaaya giderek "Baskıyı durdurun" diyerek

elini baskı makinesinin altına sokmuştur. Kol kırılmasından dönen Yayın Şeysi'miz, olaydan sonra yaptığı basın toplantısında "Eee, herkes elini baskı makinesinin altına sokacak" diyerek ne kadar fedakar bir kişi olduğunu bir kez daha kanıtlamıştır ve salondaki üç kişiyi gözyaşlarına boğmuştur.

Not: Değerli yöneticimizin her işi son ana bıraktığını iddia eden Cenk Bey'in yolladığı mail'in görüntüsü ektedir. Görüntüde de açıkça görülmektedir ki yazı, sabahın bi' köründe, saçma sapan bir saatte yollanmıştır.



YAZILIM GELİŐTİRME UZMANI OLUN



**Dünyanın
en iyi
mesleđi
sizin olsun**

Bilişim Teknolojileri eğitimlerinde Türkiye'nin en çok tercih edilen özel eğitim kurumu Bilge Adam'a gelin, dünyanın en iyi mesleđi* seçilen yazılım uzmanlığı alanında başarılı bir kariyer için ilk adımı atın.

212 337 66 77 | www.bilgeadam.com

Bireysel : Bakırköy | Beşiktaş | Kadıköy | Fatih | Town Center

Kurumsal : Fulya | Kozyatađı

BilgeAdam

*Money Magazine ve Salary.com'un CNNMoney.com için yaptığı arařtırmaya göre on yıllık büyüme potansiyeli, yıllık ortalama gelir seviyesi ve istihdam hacmi göz önüne alındığında dünyanın en iyi mesleđi yazılım uzmanlığı.

16:10 22" Geniş Ekran **15W Subwoofer**

PC ve Video Oyunları İçin Yaratılmış Güçlü Geniş Ekran



SRS TruSurround XT



Sert **Oyuncuların** Rüya Monitörü **PG221**

www.asus.com.tr



1.3 Mega-pixel
Webcam (dönebilir)



ASUS Power Bass
System (15W)



Farklı Multimedya
Girişleri



Akıllı LED
Sensör Kontrolü



Light-in-Motion
Senaryo Aydınlatma
Efektleri