



LEVEL

147 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

NİSAN 2009 • 6,50 TL (KDV DAHİL) • 2009.04 • ISSN 1301-2134

GUITAR HERO

DYNADIK

METALLICA

OBEY YOUR MASTER!

TTNET

UÇKAN INTERNET



TTNET Uçan İnternet'le,
İnternet şimdi 3000'i aşkın
TTNET WiFi noktasında!



www.ttnetwifi.com.tr

444 0 375



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr
Alp Burak Beder abb@level.com.tr
Burak Kılıç bkilic@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Deha Uzbaş deha@level.com.tr
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr
Erdem Uygun erdemcenk@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kıvanç Güldürür kivanc@level.com.tr
Korcan Meydan gorcabanabi@level.com.tr
Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Nurettin Tan tan@level.com.tr
Ömur İklim Demir omur@level.com.tr
Ömur Topaç otopac@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Sadece Kaan kaan@level.com.tr
Tunç Dindaş turbo@level.com.tr
Ufuk Özden ozden@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Şahika Şahinkaya, sssahinkaya@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 14, Faks: 0 212 336 53 93
Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürlüğü: Nusrat Kırımlioğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
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 31 52, 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 konularını her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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



Öyle görünüyor ki yaşam solacak
Günbegün uzaklaşarak
İçimde kaybolarak
Hiçbir şey önemli değil, hiç kimse

Yaşama isteğimi yitirdim
Kalmadı verecek şeyim
Benim için fazlası yok
Beni özgür kılacak sona ihtiyacım var

Hiçbir şey eskisi gibi değil
İçimden bir şeyler kaybolup gidiyor
Ölümcül kayıp, gerçek olamaz bu
Hissettiğim cehennemi kaldıramıyorum

Boşluk dolduruyor içimi
Keder noktasına dek
Büyüyen karanlık yutuyor şafağı
Ben bendim, ama o gitti şimdi

Sadece ben kurtarabilirim kendimi, ama çok geç
Düşünemiyorum artık neden denemem gerektiğini bile

Dün hiç olmamış gibi görünüyor
Ölüm sıcak selamlıyor beni, sadece "elveda" diyeceğim şimdi

- Metallica / Ride the Lightning / Fade to Black

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



LEVEL YAZAR YARIŞMASI SONUÇLARI

Yarışmamızda başarılı olup deneme sürecine girmeye hak kazanan isimler belli oldu. Not: Adaylar LEVEL'da ya da LEVEL Online'da üç aylık deneme sürecine gireceklendir. Kendilerine gerekli bilgiler verilecektir.

**TURGUT UÇ / KUDRET BİLEN / ERTEKİN BAYINDIR / HAKKI ÇAKANLI
GÖKHAN YILMAZ / GÜNEŞ CAN ÇAPANOĞLU / ONUR SAKA / ERHAN KARACA
MURAT MERT / FEYYAZ USTAER**

STREET FIGHTER IV YARIŞMASI SONUCU

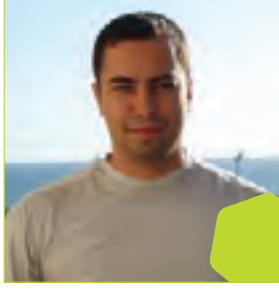
Sorduğumuz soruyu ilk doğru bilen okurumuz **SEDAT KIRIM** oldu. Aral İthalat'tan kazandığı Street Fighter IV Collector's Edition kendisine en yakın zamanda gönderilecektir.

👉 Hayatta hangi yiyecek tükenseydi yaşayamazdın?

👉 Küçükken kendini özdeşleştirdiğin çizgi film kahramanı hangisiydi?

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.



Nurettin Tan

👉 Hevesle değil de zoraki vazgeçemediğim yemek; haşlanmış, tuzsuz, yağsız, pırlınc pilavı. Sporcu insanın işkence menüsünün baş tacı. Yakında mutasyona uğrayıp, gözlerim Çinliler gibi çekik çekik olacak diye korkuyorum.

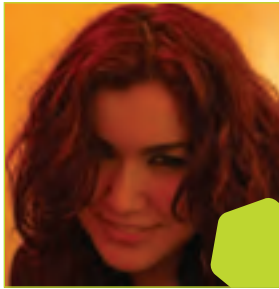
👉 Millet Yedi Cüceler dinlerken ben, anacığımın masal kitabı yerine Örümcek Adam çizgi romanı okuturdum. Kadıncağız okumaktan sıkılır, kare atlayınca hemen yakalayıp düzgün okumasını söylerdim. Sonra kapı kenarlarına çıplak ayaklarla tırmanmaya çalışırdım.



Cem Şancı

👉 Patates. Hatta geçen gün benim İspanyol, Fransız ve Alman dilberlerle kol kola girmiş markette hafta sonu alış-verişimizi yaparken, bu konu açıldı. Onlara da aynı şeyi söyledim. "Dünya yıkılsa insanlık bitse umurumda olmaz ama patates biterse kıranım bu dünyayı" dedim. Kızlar da gülüp öptüler beni.

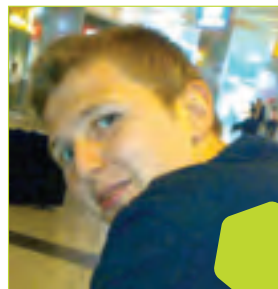
👉 Kendimi özdeşleştirdiğim bir çizgi film kahramanı hiç olmadı ama dövmek istediğim karakterler oldu. Mesela Şeker Kız Candy'ye kafa göz girmeyi çok isterdim yedi yaşında.



Meriç Erbay

👉 Dondurma! Karamelli dondurma özellikle! Dondurmasız bir hayat düşünemiyorum. Sadece yazın yenilebilir diyerek küçükken beni kandırmışlardı ama artık kişin da yiyebiliyorum!

👉 She-Ra! Princess of Power. Kendimi onun gibi hayal ederdim. Kıyafetlerine bayılıyordum bir kere, keşke öyle uzun sarı saçlarım olsa diye geçirdim içimden hep. Kötülerle savaşır, iyileri korurdum. Kanatlı atımla kötülerin üzerine kabus gibi çöker ve... Pardon çok kaptırdım yine sanırım, öhöm...



Recep Baltaş

👉 Makarna! Aslında bunun öğrenci olmamla hiçbir alakası yok. Makarnayı seviyorum. Salçalı, yoğurtlu, fırında ya da sade fark etmez; bir gezegende makarna yoksa orada hayat benim için bitmiştir.

👉 Power Rangers. Biliyorum bu bir çizgi film değil ve birçok karakteri var ama benim çocukluğumda en sevdiğim kahramanlar onlardı. Robotik yapıları, yarım saatte birbirlerine kenetlenmeleri ve düşmanı her defasında alt etmelerine bayılıyordum.



Tuna Şentuna

👉 Benim için yiyecek kavramı genel olarak bir bütün olduğu için mikro boyuta inip de bir yiyecek seçemeyeceğim. Genel olarak hiçbirbi tükenmemeli diye düşünüyorum. Yaşasın yemek yemek! (Gören de 102 kilo sanacak beni.)

👉 Tsubasa. Bir ara bayağı bayağı kendimi "kartal vuruşu" yapabileceğime inandırmıştım. Bu yüzden ne takıma girebildim, ne de pas verdiler. Olsun, yine de değerdi...



Burak Akmenek

👉 Kahve! Kahvesiz, hele hele Türk kahvesiz kesinlikle olmaz. Yiyecek değil içecek oldu ama ne yapayım kahvemini seviyorum. Tabii ki kahveyi yapan kadar sunan da önemli.

👉 Çizgi film değil ama "çizgi roman" dersiniz Conan benim kahramanımdır. Resmen hayat felsefemde yeri vardır. Onun yüzünden vücut geliştirmeye başladım. Her işimi kendim yaparım ve yapamadığım zaman ölme vaktim gelmiştir. Bu felsefem Conan'dan gelir.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

LEVEL Damgaları



İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

Bu damga iki farklı anlam taşır: Birincisi, oyunun "ilk bakış"ının / "inceleme"sinin / "tam çözüm"ünün 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 146. Sayı

PUAN

9,3

Warhammer 40.000: Dawn of War II>

Ali'nin "yeni nesil strateji" olarak tanımladığı ve öve öve bitiremediği Dawn of War II, geçen ayın en iyi oyunu olmayı başardı.

9

Empire: Total War>

Şubat ayı boyunca stratejiye doyan Ali'nin Empire: Total War hakkındaki görüşleri, DoWII'de olduğu gibi gayet olumluydü.

8,9

Sega Mega Drive Ultimate Collection>

Tuna'ya nostaljik dakikalar yaşatan bu uzun isimli oyun, küçüklüğümüzde bize eşlik eden karakterlerle tekrar buluşmamızı sağladı.

8,8

Burnout Paradise: Ultimate Box>

Konsol versiyonu geçen sene Şubat sayımızın kapağını süslemişti; oyunun PC versiyonu, -konsol versiyonu kadar olmasa da- hepimizi tatmin etti.

8,8

LocoRoco 2>

Sevimli yaratıkların yeni macerası, PSP'mize bir kez daha renk getirdi. Onlarsız bir PSP düşünülemez artık.

TOSHIBA
Leading Innovation >>>



- > GÜLÜMSEYİN.
- > NE OLURSA OLSUN
NOTEBOOK'UNUZ
GÜVENCE ALTINDA.

Yüksek kalite anlayışıyla uzun ömürlü notebook'lar sunan Toshiba, notebook'unuzu tüm tehlikelere karşı koruyan benzersiz bir garanti sistemi geliştirdi: **No Matter What Guarantee**. Bu eksiksiz güvence, hırsızlık ve hasar durumunda veya notebook'unuzdan herhangi bir nedenle memnun olmadığınızda kendinizi güvende hissetmenizi sağlar.

Kampanya, TNB-Bilgisayar ve Görüntüleme Sistemleri A.Ş. garantisli sitndek tüm Toshiba Notebook'lar için geçerlidir.

Bu güvenceden yararlanmanız için notebook'unuzu 31 Mayıs 2009 tarihinden önce satın alın. Satın alma tarihinden itibaren 7 gün içinde, kayıt ve güvence koşulları için trust-toshiba.com adresini ziyaret edin.



DVD İLE İLGİLİ NOTLAR

- 1) "The Last Remnant" için "kur" ikonuna bastığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.
- 2) "Tom Clancy's H.A.W.X." için "kur" ikonuna bastığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.
- 3) "Watchmen" için "kur" ikonuna bastığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.

ARCANUM:
OF STEAMWORKS &
MAGICK OBSCURA

MINİMUM SİSTEM: 300 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek,
8 MB Ekran Kartı, 1.2 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 450 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek,
16 MB Ekran Kartı, 1.2 GB Sabit Disk

ARCANUM: OF STEAMWORKS
& MAGICK OBSCURA

TAM SÜRÜM REHBER: 95

Elif'in yıllardır oynadığı, bir türlü başından kalkamadığı ve dizüstü bilgisayarının yıldızı olan Arcanum'u sizlerle paylaşma vakti geldi. Gelmiş geçmiş en geniş, en özgür ve en zengin RPG olan Arcanum, RPG tutkunlarının dışında kalan oyuncuların da mutlaka denemesi gereken bir yapım. O halde zaman kaybetmeden oyunu kurun ve bu uçsuz bucaksız evrende yerinizi alın.

Not: "Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura" için "kur" ikonuna bastıktan sonra kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor. Ayrıca oyunu kurduktan sonra, DVD'mizdeki "Yamalar" bölümünden "Arcanum Patch 1'i ve "Arcanum Patch 2"yi kurmanız gerekiyor.



BIOSHOCK 2

İLK BAKIŞ: 16

İlk BioShock oyunu, görselliği, atmosferi ve içeriği ile bizi kendine hayran bırakmış, piyasadaki birçok oyunu da değersiz hale getirmişti. Bugün bile aynı kalitede oyun bulmak zorken şimdi de ikinci BioShock vakasıyla karşı karşıyayız. Bekliyoruz...

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Monsters vs. Aliens
Obulis
Puchi Puchi
Sea Journey
The Enchanting Islands
The Last Remnant
Tom Clancy's H.A.W.X.
Watchmen

BEDAVA OYUNLAR

Classic Night
Lights of Dreams
Neverball
Samorost

GUITAR HERO:
METALLICA

KAPAK KONUSU / YAKIN PLAN: 28

Bugüne kadar yapılanların en iyisi, en güzeli, en sert... Guitar Hero serisi, Metallica sayesinde ihya oluyor ve sadece oyuncuları değil, metal müzik tutkunlarını da başına topluyor. Bundan ötesi var mı? Obey your master!



EKSTRALAR

Big Bang Mini
(Soundtrack)
Diablo III (Wallpaper)
Game4Ever (PDF Dergi)
Mass Effect 2 (Wallpaper)
Street Fighter IV (Wallpaper)
Turkportal Masaüstü 2009 Beta

VİDEOLAR

Batman: Arkham Asylum
Call of Juarez: Bound in Blood
Command & Conquer:
Red Alert 3 - Uprising
Dante's Inferno
DC Universe Online
God of War III



GUILD WARS 2

İLK BAKIŞ: 12

World of Warcraft'ın sahada olduğu bir maçta diğer oyunların ön plana çıkması oldukça zor ama maçın kahramanı olmak için "yıldız" olmaya gerek yok. Bakalım Guild Wars 2, maça girdikten sonra kendini ne kadar gösterecek?

LEVEL 147

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

İLK BAKIŞ

- 12 Guild Wars 2
- 14 Prototype
- 16 BioShock 2
- 18 Deus Ex 3
- 20 Fight Night Round 4
- 22 I Am Alive
- 24 Battlefield: Bad Company 2



DEUS EX 3

İLK BAKIŞ: 18

Aradan yıllar yıllar geçmiş, yıl 2027 olmuş ve Adam Jensen, bir firmada güvenlik görevlisi olarak hayatını sürdürmektedir. Ancak ne zaman ki çalıştığı binaya baskın yapılır, o gün Adam'ın kaderi de ciddi anlamda değişir. Eşlik edelim...

Guitar Hero Greatest Hits

League of Legends: Clash of Fates
Metro 2033: The Last Refuge
MotorStorm: Arctic Edge
Red Faction: Guerrilla
SEGA Mega Drive Ultimate Collection
Stormrise
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark
Athena
Tom Clancy's H.A.W.X.



GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED

İNCELEME: 58

Grand Theft Auto serisini teknik açıdan zirveye taşıyan dördüncü oyun, şimdi de The Lost and Damned ile bambaşka bir atmosfere kavuşuyor. Eğer Niko'nun macerasını yeteri kadar başarılı bulmadıysanız farklı bir kültürü yaşamak için The Lost'a katılın.

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 34 | DEMO: DVD | VIDEO: DVD

Karada geçen çatışmalardan sıkılan Tom Clancy, şimdi de gökyüzüne el attı. Bugüne kadar uçuş simülasyonlarından uzak duran kitle için bile oldukça rahat olan oynanış sistemi, görsel başarıyı da yanına alınca müthiş bir yapım çıkmış ortaya.



- 25 Wolfenstein
- 26 Transformers: Revenge of the Fallen

YAKIN PLAN

- 28 Guitar Hero: Metallica

PC İNCELEME

- 34 Tom Clancy's H.A.W.X.
- 42 Grand Ages: Rome
- 43 Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising
- 44 Cryostasis: Sleep of Reason
- 46 NecroVisioN
- 48 World in Conflict: Soviet Assault
- 50 Silent Hill Homecoming

52 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

- 54 Killzone 2



I AM ALIVE

İLK BAKIŞ: 22

Depremın yarattığı yıkımı ve acıları bilen bir toplum olarak Adam Collins'e yardım etmemiz gerekiyor. O, 10.3 büyüklüğündeki bir depremden sağ olarak kurtulmuş ve eski kız arkadaşının da hayatta olduğunu ummaktadır. Sizce böyle büyük bir depremden kaç kişi kurtulabilir ki?

- 58 Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned
- 60 Halo Wars
- 61 Disney: Sing It
- 62 Ninja Blade
- 64 Trivial Pursuit
- 65 Patapon 2
- 65 Resistance: Retribution

66 KISA KISA

DOSYA KONUSU

- 68 PS3 mü? Xbox 360 mı?

74 ONLINE

78 EKSTRA

80 DONANIM

88 HİLE

90 REHBER

96 OYUN ATÖLYESİ

98 YAPIM HİKAYESİ

100 KÜLTÜR & SANAT

108 İŞGAL

110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

114 KAFA AYARI

118 ALTIGEN

124 POSTA

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



PS3 MÜ? XBOX 360 MI?

DOSYA KONUSU: 68

Her gün mail attınız, LEVEL Forumları'nda tartıştınız, bizden görüş aldınız ve hala tatmin olmadınız mı? O halde her şeyi son bir kez daha anlatıyor, iki konsolun da artılarını ve eksilerini tek tek sayarak konuya nokta koymak istiyoruz.

KILLZONE 2

İNCELEME: 54

Sony'nin PlayStation 3 politikalarının en önemli parçalarından biri Killzone 2. Birçok kişinin PS3 alma sebebi haline gelen oyun, belki de bugüne kadar yapılan en iyi PS3 oyunu. Üstelik sadece tek kişilik senaryosuyla değil, multiplayer başarısıyla da...



Virtua Tennis 2009

FİLM FRAGMANLARI

- Drag Me to Hell
- Fast and Furious
- Friday the 13th
- Night at the Museum 2
- Terminator: Salvation

SÜRÜCÜLER

- ATI v9.2
- 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 v182.08
- Ogg Vorbis v0.9.9.5
- QuickTime Alternative v1.67
- VobSub v2.23
- Xvid v1.1.3

SERVİS

- ACDSee Photo Manager v10.0.219
- Ad-Aware 2007 v7.0.2.3
- Adobe Reader v8.1.1
- AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503

- BenchEmAll v2.648
- BitDefender Internet Security 2008 v6.0.3790.0
- CCleaner v2.01.507
- Daemon Tools Lite
- DOSBox v0.72
- FlashGet v1.9.6
- Fraps v2.9.2
- Google Desktop v5.1.709.19590
- HyperSnap v6.12.02
- ICQ v6.0
- Kaspersky Internet Security v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

- mIRC v6.3
- Motherboard Monitor v5.3.7.0
- Password Agent v2.5.1
- QuickTime v7.2
- RealPlayer v11
- Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15
- SUPER v2007.build.23
- System Mechanic Professional v7.1.12
- TeamSpeak 2 v2.0.32.60
- uTorrent v1.7.5
- WherelsIt? v3.84
- Winamp v5.5
- Windows Live Messenger v8.1.0178.00
- WinRAR v3.71
- Xfire v1.83

4. HAFTA

BU HAFTA: HUGO

LEVEL Ligi'nin dördüncü haftası tam bir nostalji rüzgarına sahne oldu. Lig müsabakaları için bir araya gelen LEVEL ekibine bu haftaki sürprizim, Tolga Gariboğlu'yla özdeşleşen ve bizi yıllarca ekran başına kilitleyen Hugo! Hugo'nun Hugolina'yı ve çocuklarını Cadı Sila'nın elinden kurtarmak için giriştiği mücadele, birçok kez telefon hatlarındaki problem nedeniyle sekteye uğramıştı. Şimdiyse arada bir telefon olmadan, sadece klavyenin verdiği rahatlıkla hedefe ulaşmak isteyen bir ofis dolusu insan var. Ancak oyunu açar açmaz gördük ki bu görev hiç de kolay değilmiş.

Elimizdeki Hugo oyununda, televizyonda oynatılan hemen hemen tüm görevler bulunuyor; dağ, tünel, tren, nehir... Ama biz, bu bölümler arasındaki en tanıdık iki bölümü seçtik: Dağ ve tren. Önce dağın eteklerinde ezilmekten sakınıp, sonrasında tren yolunca rotamızı iyi belirleyerek yol kenarındaki altın keselerini toplamaya başladık. Peki kayalardan ve trenden kaçamayanlara ne oldu? Tık tık tık...



Tolga Abi'nin karşısına geçen ilk kişi olarak dağın eteklerinde koşturmaya başladım. Oyunu seçen kişi olarak avantajlı olacağıma düşünüyordum ve gayet de iyi başlamıştım ancak yaptığım zamanlama hataları, ayrıca telefon bağlantısındaki problemler nedeniyle de bölümün sonunu getiremedim maalesef. İkinci bölümdeyse resmen oyunun bana kasti vardı ve kesinlikle kaçamayacağım trenler yüzünden bol bol cam tıklattım. Hugo'ya. İlk bölümde 1500, ikinci bölümde 1750, toplam 3250 puan.

OYUNCULAR



ALİ

Ali'nin Hugo ile ilgili ne gibi anıları var, bilmiyorum ama onu da bu mücadeleye sokmazsak olmazdı. Kendisi tecrübesiz olabilir, Hugo ile ilgili olumlu görüşlere sahip olmayabilir ama ona katlanmak ve onun ailesini kurtarmak zorunda. Sonuçta ulusal meselemiz haline gelmedi mi bu?! Hadi Ali; Hugolina, Rit, Rat ve Rut seni bekler!



ELİF

Bir kez daha anladık ki LEVEL Ligi'ni en çok önemseyen, hatta bu uğurda kan dökebilecek tek kişi Elif. Onun için oyun önemli değil; önemli olan tek şey, herkesi, özellikle de beni geride bırakmak ve puan tablosunda zirveye çıkmak. Bakalım bana odaklanırken diğer rakiplerine nasıl konsantre olacak.



FIRAT

Fırat'ın bu hafta lige katılımı bizim için sürpriz oldu. Sonuçta Hugo oynuyor-duk, bir futbol oyunu değil. Herkesin Hugo geçmişti, kendi içine attığı karanlık bir anılar yumağı olarak yer alıyor tarihte. Ancak bu geçmişini bizimle paylaşan Fırat, Hugo oyununda ne kadar iddialı olduğunu defalarca dile getirdi. Peki, bu iddiasını oyuna yansıtabilecek mi?

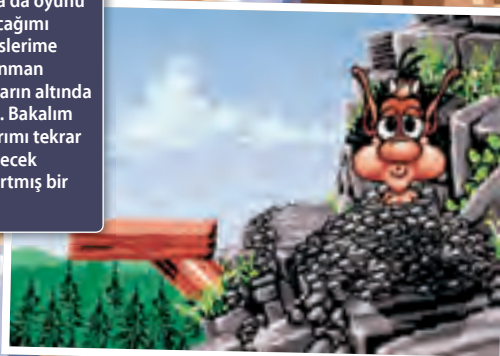


ŞEFİK

Her hafta olduğu gibi bu hafta da oyunu seçen kişi olarak avantajlı olacağıma düşünüyordum; üstelik reflekslerime de güvenirim. Ama kısa antrenman sürecinde bile defalarca kayaların altında kalmak gözümü korkutmuştu. Bakalım mücadele sırasında bu hatalarımı tekrar etmeyip haftanın galibi olabilecek miyim; karşımda gözünü karartmış bir Elif de varken...

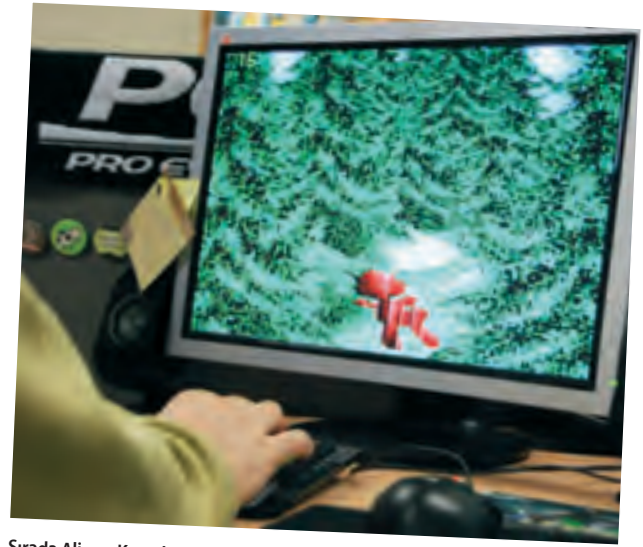
"SENİN DEEEE,

HUGO'NUN DAAA..." - ELİF





LEVEL Ligi'ni aramızda en çok önemseyen, hatta bu nedenle hepimizi gırtlaklama noktasına gelen Elif, bilgisayarın başına geçer geçmez benim puanıma baka baka oyunu oynamaya başladı. Dağ bölümünde iki kere yanmasına rağmen bölümü bitiren Elif, maalesef doğru anahtarı bulamadı. Tren bölümünde ise oldukça rahat bir görüntü sergiledi, yetmezmiş gibi bölüm sonundaki ekstra puanı da alarak "beni geçme" amacına ulaştı. İlk bölümde 2100, ikinci bölümde 2800, toplam 4900 puan.



Sırada Ali var. Kısacık bir alışma sürecinin ardından oyuna başlayan Ali, ilk bölümde benden daha fazla zorlandı ve henüz çok az bir puan toplamışken kendisini aşağıda buldu. Tren bölümünde ise Elif gibi problem yaşamayan Ali, bölümün sonunu getirip iyi bir puan elde etti ama bu, toplamda beni geçmesine yetmedi. Bölüm sonunda da anahtarı kapmasına rağmen Cadı Sila'yı geçemeyen Ali, Murat'ın da arkasında kaldı. İlk bölümde 500, ikinci bölümde 2150, toplam 2650 puan.

HAFTANIN GALİBİ

FİRİT FİRAT FİRUT
10 PUAN

İlk bölümde 2200 + 1000 puan, ikinci bölümdeyse 1700 + 1010 puan alan Fırat, bir futbol oyunu dışındaki ilk zaferini kazandı herhalde. Sıradaki hedefi ise liderliği alana kadar ligde boy göstermek.

PUAN DURUMU

İSİM	BU HAFTA	TOPLAM
ALİ	4+5	42
ŞEFİK	5	34
ELİF	8	32
FİRAT	10	26
MURAT	6	9
BURAK	0	5
CEM	0	0
DEHA	0	0
LEGOEL	0	0
TUNA	0	0

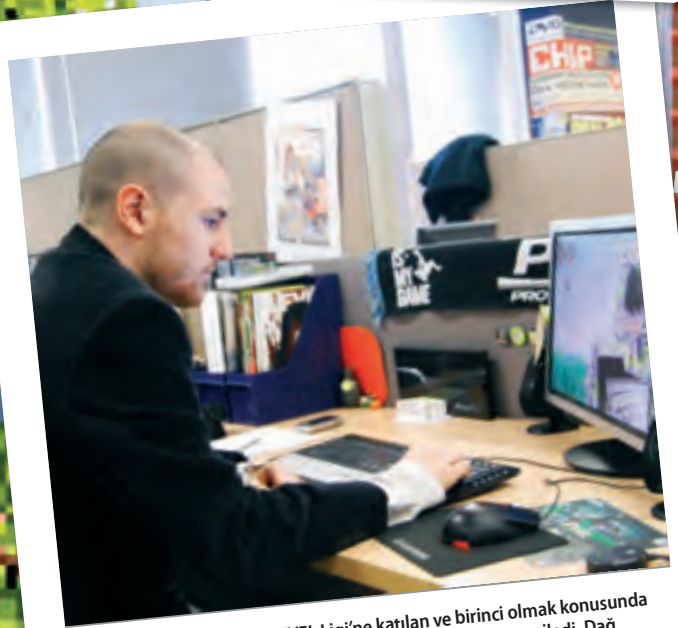
"EN BÜYÜK HUGO!" - FIRAT

LEVEL PAF LİGİ



Bir sahaya sabitlemiş iki takım oyuncularını geriye doğru çekerek topu karşı kaleye göndermeye çalıştığımız oyun, daha önce de sipariş listemizde yer almış ancak bir türlü elimize ulaşmamıştı. Şimdiyse geçmişimizdekine nazaran biraz daha tırt ancak oynanabilir bir örnekle karşı karşıyayız.

Bu konudaki en iddialı isimse -LEVEL Ligi'nde olduğu gibi- Fırat'tı. Kuralar sonucu Elif'le eşleşen Fırat, zorlanmadığı maçı 5 - 1 kazanarak finale yükseldi. Diğer maçta ise baştan sona çekişme vardı ve Ali beni 5 - 4 yenmeyi başardı. Finaldeki favori, herkesin favorisi Fırat'tı ve maça da hızlı başladı; 3 - 1 öne geçtiğindeyse Elif'in mutluluğu zirveye ulaşmıştı çünkü Ali ile arasındaki fark açılmayacaktı. Ancak inanılmaz bir geri dönüş yapan Ali, maçı da 5 - 4 kazandı ve haftanın galibi oldu. Sürpriz sonuç...



Hiç beklenmedik bir anda LEVEL Ligi'ne katılan ve birinci olmak konusunda sürekli demeciler veren Fırat, bizi şaşkırtan bir performans sergiledi. Dağ bölümünde müthiş bir performans sergileyen ve bölüm sonundaki ekstra puanı da kapan Fırat, tren bölümünde de hata yapmadı ve ekstra puanı da alarak rekor kırdı. Bu sırada Fırat'ın yanması için yönlendirme yapan ve bunda başarılı olan Elif, Fırat'ın bölümü yeniden oynamaya hak kazanmasıyla gözyaşlarına boğuldu.



TAM EKRAM HAZIRLAYAN ELIF AKÇA

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

YAPIM Electronic Arts

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Aksiyon

PLATFORM Xbox 360, PS3, PSP

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un dördüncü çeyreği

WEB www.armyoftwo.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)





Çok sıkıcı ve klişe bir laf ama söylemem lazım: Zaman gerçekten çok hızlı geçiyor. Daha dün gibi hatırlıyorum Army of Two'yu oynayıp "Güzel olmuş yahu" dediğim zamanı. "En fazla iki ay olmuştur" diyorum kendi kendime. Fakat bir bakıyorum ki bir yıl olmuş ve şimdi devam oyunu için bekliyoruz. Electronic Arts, hiç hız kesmeden bize bomba oyunlar sunmaya devam ediyor ve edecek anlayacağınız. "Bomba" diyorum çünkü her ne kadar Army of Two bizden Altın Ödül alamadıysa da oyun eğlenceli, akıcı ve yenilikçiydi. Özellikle detaylı co-op modu, oyunun konumunu epey yükseltti. Şimdi karakterlerimiz Salem ve Rios yine bizlerle ancak bu defa kafadarlar Shangai'da. Yapımcı ekip Shangai'yi özellikle seçmiş zira oyuncuların sıkıldığı, diğer oyunlarda görmekten bıktığımız bölgelerden farklı bir yer sunmak istemiş. Daha fazla bilgi için sizi Punta Muntuna'ya bağlıyorum. (Bkz. 52)

YAPIM ArenaNet

DAĞITIM NCSoft

TÜR MMORPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.guildwars.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

ZARAR VE ERTELEME

GW2'nin çıkış süresinin uzatılmasının sebepleri arasında Aion'un firmayı oldukça zarara uğratması da yer alıyor.

DEVASA YAPILAR

Konsept çizimlerden gördüklerimiz doğru ise, oyun içindeki binalar gerçekten devasa boyutlarda olacak.

"WHEN IT'S DONE" WARS 2

Guild Wars 2

Kemer sıkmaktan pantolon giyemediğimiz, pijamaya dolaştığımız şu günlerde tek eğlencemiz olan oyunlarda efektif gelişmeler yaşanıyor. Bitince çıkacak şekilde lanse edilen Guild Wars 2, ekonomik krize balta vurmaya hedefliyor.

2005 yılının ilk çeyreğini kazasız belasız atlattığımızı düşündüğümüz, yaza hazırlandığımız, kızlar-deniz-güneş diyerek avunduğumuz anlarda karşımıza çıkan Guild Wars, farklı online anlayışı ve sistematik yapısı ile olumlu-olumsuz bütün bakışları üzerinde toplamıştı. Beta testlerine katılan insanlardan biri olarak, Diablo 2 ve ek

paketinden aldığım olulvi hazza en yakın duygusal dalgalanmaları yaşadığımı belirtebilirim. Seçilebilen karakter sınıfları olsun, oynanış ve denge sistemi olsun, büyüler ve diğer irili ufaklı fikirler olsun, genele bakıldığında oldukça doyurucu bir içerikle karşı karşıyaydık. Peki, neden öne çıkamadı? Cevap basit, yanlış zaman ve yanlış mekan. Pazarın kaymağını toplayan Blizzard, World of Warcraft sonrasında oyun dünyasında sadece "online oyunlar bizi bitiriyor" açıklamaları ile akıllarda kalacak firma yetkililerini bıraktı. Bu güruhun arasında direnen bir firma olan NCsoft'da aylık ücreti olmayan ve alınacak ek paketler için sadece para ödenecek oyununu piyasaya çıkardı. Kulağa oldukça hoş gelen bu cümleler, pratiğe döküldüğünde gerçekten bazı oyuncular için etkileyici bir oyun olduğunu düşündürdü. Madalyonun diğer yüzünde ise,

ETKİNLİKLER

Dünya üzerindeki halklara özgü milli ve dini bayramlar gibi GW2'de de kendine özgü etkinlikler olacak. Herkese açık, belli gruplara özel gibi başlıklara ayrılmış bu etkinliklere katılıp, göstereceğiniz marifetleriniz doğrultusunda ödüllere layık görülebilirsiniz.



DAHA DETAYLI KARAKTERLER

Pek fazla karakter screenshot yok; ama konsept karakter çizimlerine bakıyor ve daha detaylı karakter modellemeleri sunuyoruz.

AYDINLIK TARAF

- Yenilenen grafikler
- İlk oyunun üzerine kurulan oyun sistemi
- Göz dolduran yenilikler
- Aylık ücret ödemeden oynanabilirlik

KARANLIK TARAF

- Her defasında ileri atılan çıkış süresi
- Rakiplerinin oldukça fazla oyuncuya sahip olması

çeşitli oyunları "Artık oyuna para vermek istemiyorum!" düşüncesi ile bırakıp GW üzerine can simidi düşüncesiyle atlayan oyuncular vardı. Sonuç ise suratla ekşi limon tadı ve arka planda çalan "Ben nerede yanlış yaptım?" şarkısıydı.

Karşı atak> NCsoft hemen toparlandı, çeşitli düzenlemelere gidildi ve asıl oyun üzerine üç ek paket daha çıkardı ve "Bir havuzu üç olumlu eleştiri doldurup bir olumsuz eleştiri boşaltmaktadır, sizce yeni çıkacak oyunun adı ne olmalıdır?" benzeri kopartılan beyin fırtınaları sonucu Guild Wars 2'ye karar verildi. Guild Wars 2, ilk oyunun bitişinden

250 yıl sonrasında Tyria'da başlıyor. İlk oyuna göre genişleyecek olan oyun alanı, oyunculara birçok yenilik sunacak. Özellikle heyecan seviyemizi tavan yaptıran açıklamalardan biri World vs. World açıklamasıydı. Server'lar arasında yüzlerce oyuncunun katılımı ile gerçekleşecek kıyasıya mücadeleler ile eşine filmlerde rastlanılan savaş sahneleri canlandırılmak isteniyor. GW, PvP olgusuna büyü ve sınıf sistemindeki kendine özel anlayışla değişik bir bakış açısı yaratmıştı. Yeni oyun da yine akılsızca etrafta koşup, mavi kapıyı açacak mavi anahtar veya 12 parça yemek seti toplarcasına etrafta herhangi objeler silsilesini aramamızı engelleyecek. Belli bölgeyi ablukaya alıp, dehşet eşyalar biriktirmemize izin vermeyecek ve böylece ilk oyunun izinden giden bir oyun olarak karşımıza çıkacak.

Yeni dünyalar> Bir diğer yenilik ise, Z ekseninin oyunda yer alması. Karakterimiz artık yüzebilecek, zıplayabilecek; hatta ve hatta tırmanarak yeni dünyalar keşfedebilecek! Aynı dünyada tırmanıp nasıl yeni dünyalar keşfedeceğimize ise oyun çıktığında hep beraber karar vereceğiz. GW başlanması ve öğrenmesi kolay, ancak yetenekler bakımından derinliği oldukça fazla ve doğal olarak da uzmanlaşması oldukça zor bir oyundu. Bu da, oyunun üzerinde

oldukça kafa yorulduğunun bir göstergesiydi. NCsoft bu güzel buluşunun korunacağını, hatta daha da geliştirileceğini altını çizerek belirtiyor.

Norn, Humans, Charr, Asura ve Sylvari yeni oyunla gelecek olan yeni ırklarımız. Eklenecek sınıflar hakkında şuan için bir bilgi vermekten kaçınan NCsoft, bizi bir ırk seçmeye zorunlu bırakacak gibi gözüküyor. Yasal bir şekilde açıklanmasa da ortalıkta dolaşan "100 ve üzeri level olacak, karakterinizi istediğiniz kadar geliştirebileceksiniz" dedikodusunu duyduğumuzda, "Komşunun ortanca oğlu Almanya'ya gitmiş ve büyük iş adamı olmuş!" haberini duymuş mahalle esnafı şeklinde bir yüz ifadesine bürünüp "Vay be!" dedik.

Para para para> İlk oyunun sevilmesindeki en büyük etkenlerden biri, düşük sistem kaynakları ile yüksek insan kaynaklarını birleştirmesiydi. (Neler diyorum ben...) Oyuncu denilen kitle, çoğu zaman evindeki bilgisayarını çok para vermeden, hatta mümkünse hiç para vermeden en iyi şekilde getirmeyi amaçlayan ve bu amacı doğrultusunda "Her oyun benim bilgisayarımda çalışmalı!" diyen dünya üzerindeki yegane kitledir.

7'den 77'ye bu ideoloji asla değişmez. Bunu kendine iyi bir çözüm yolu olarak gören NCsoft, ilk oyunla oyuncularını mutlu etti. Ortalama bir PC ile Guild Wars'u mutlu mesut oynayabiliyordunuz. Ardına iki sayı eklenen bir oyunun grafiklerinin elden geçirilmeden piyasaya sürülmesi gibi bir düşünce ise sanırım hiçbir zaman onay görmez. Firma yetkilileri GW2'nin grafiklerinin büyük kısmının elden geçirildiğini, daha yüksek kalitede ışık efektleri ve modellemelerle karşımıza çıkacağını belirtiyor. DirectX 10 konusunda kafamızda beliren soru işaretlerine ise aramızdan biri gibi kısmet dercesine, olabilir diyerek cevap veriyor.

Aylık ücret ödemeden keyifle oynamayı düşündüğümüz Guild Wars 2, bize açıklanan ve açıklanmayan belki de şu an bile akıllarda olmayan birçok yeniliğiyle yaklaşıyor. Eğer yapımcı firma dediklerinin bu kadarını bile hayata geçirebilirse, uykusuz günler ve geceler bizi bekliyor diyebiliriz.

Oyunun piyasaya çıkış süresi için "Bitince!" dediklerine göre, her an bu söylediklerinden bir ya da birkaçı ertelenebilir. 🤖

Bizi hayattan koparmaya hazırlanan Guild Wars 2, kulağa hoş gelen yenilikleri ve sürekli ertelenen çıkış tarihi ile daha çıkmadan adından bahsettirmeyi başarıyor



YAPIM Radical Entertainment
DAĞITIM Activision
TÜR TPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 23 Haziran 2009
WEB www.prototypegame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)



HELLGATE: LONDON'DAN SONRAKİ EN İYİ ŞEY

Prototype

Farkında mısınız bilmem ama zombi konsepti, çıktığı günden beri revaçta. Birçok filme yıllardır figüranlığından tutun da başrol oyunculuğuna kadar katkıda bulunmuş bu kimseler, artık hayatımızın bir parçası oldu. O kadar çok kullanıldılar ki istenildiği zaman korkuya

değil de eğlenceye dönüştürülebilir bir kıvamdalar. Hal böyle olunca birçok oyun, bir anda zombi konsepti üzerine kurulmaya başladı. Phantasmagoria'yı saymazsak -ki saymamaya çalışırken bile korkutucu- sanıyorum Eylül 1997'de ilk defa Resident Evil ile hakikaten çok korkmuş ve zombi konseptine ilk defa bu kadar yaklaşmıştık. Senaryolar ise özellikle 90'ların sonundan bu yana açığı pek de yol kat edemedi. Birkaç örnek hariç, neredeyse tüm filmlerde ve oyunlarda zombiler ya bir virüs aracılığıyla etrafa yayılmış ya da kötü büyücüler tarafından yaratılmıştır. Resident Evil'in aynı formatı kullanarak 12 yıldır piyasada kalabildiğini de hatırlatayım. (Bu arada RE örnekleri veriyorum; hastasıyım.)

Günaydın Bay Ceyküp> Alex Mercer kötü bir gün geçirmişti. Bomboş bir morgda, otopsi masasının üzerinde uyandığında aklına gelen tek şey, hiçbir şey hatırlamamasıydı. Depresif bir şekilde kafasını toplamaya çalışırken, farkında olmadan kendini daha fazla sorunla iç içe buldu. Aradığı cevaplar, ona daha fazla kafa karışıklığı olarak geri dönyordu. Virüsün yayıldığı New York şehrininse kesinlikle daha güzel günleri olmuştu. Halkı tamamen değişmiş ve mutasyona uğramış olarak gören Alex'in, aslında kendisinin de değişmiş olduğunu anlaması uzun sürmedi. Artık insanüstü bir güce ve çevikliğe sahipti. Ayrıca fiziksel görünümünü değiştirebiliyor olması da cabasıydı. Alex, bütün gücünü bu gizemli olayı çözmek ve hafızasını geri kazanmak için harcama-ya hazırdı. (Peki neden? Bırak, olan olmuş, sana ne olaylardan. Artı, zaten hatırlamıyorsun, neyi hatırlamadığını bile bilmiyorsun. Git Dubai'den ada al;

BRAWLERS



Brawlers denen yaratıklar da tıpkı Alex'in etkilendiği gibi virüsten etkilenmiş durumda. Alex kadar hızlı koşup onun kadar yükseğe zıplayarak, karşısına çıkan her şeyi hızla yok edebilmekte. Bizden farklı olarak onlar virüsü değil, virüs onları kontrol ediyor.

[analiz]

Yapay zeka bize değil de daha büyük tehlike oluşturan Brawler'a ateş ediyor.

Çevredeki binalar da araçlar kadar zarar görüyor.

Oyundaki kan efektleri, şu ana kadar yapılanların en iyilerinden biri.

Korkan insanların yüz ifadeleri bile değişiyor; detaylar harika.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Harika bir atmosfer
- ✓ Sonu olmayan bir harita
- ✓ Çevre ve karakter modellemeleri

KARANLIK TARAF

- ✗ Görev sistemi nasıl çalışacak?
- ✗ Şu ana kadar olan özelliklere daha neler eklenecek?
- ✗ Haziran'a yetişecek mi?

oh miss.)

Alex Mercer'i kontrol ederken, kazandığı süper güçleri kullanmak bizi şehrin bir yerinden başka bir yerine saniyeler içerisinde götürebilecek. Özellikle uçma animasyonunun çok başarılı ve özgün bir biçimde yapıldığı oyunda, yüksek binaların üzerinden bir defada atlayabilirken bir yandan da bina tepelerinde paralel bir şekilde koşabileceğiz. Kazandığımız diğer süper güçlerden biri olan "başkasının kılığına girebilme" ise -eğer dedikleri gibi yapılırsa- çok eğlenceli olacağı benziyor. (Merak etmeyin, hepsini açıklayacağım.) Crackdown'u oynayanınız vardır kesin; bu oyunda da büyük binaları tek bir zıplamada aşabiliyorduk. Daha büyük yapısal benzerlik ise hem Crackdown, hem de GTA serisinde var olan "özgürce dolaşabilme" (free-roaming) özelliği. Tıpkı GTA'daki gibi şehirdeki araçları ele geçirip kullanabileceğiz. O halde madem "çevre" dedik, ufak bilgiler vermekte fayda var.

Oyunun geneli New York kentinin baş ana bölgesinden biri olan Manhattan'da geçecek. Virüs, şehri etkisine aldıktan sonraysa şehir ikiye bölünmüş olarak hayatına devam edecek. Şöyle ki bir bölümü virüsten hiç etkilenmemiş olan şehir, içerisinde askeri bölgelerle kuşatılmış durumda olacak. Dışardan gelecek tehditlere karşysa bazı binalar tamamen koruma kulelerine çevrilmiş durumda. Virüsten etkilenmiş diğer taraf ise ölüm kokuyor durumda. Halkın hemen hemen tamamı virüsten etkilenmiş ve gördükleri her şey saldırı durumunda. Özellikle ele geçirilmiş bazı binalarda zombi üretimine devam ediliyor. Kısacası, gitmek istemediğimiz ama gitmek zorunda olacağımız tek yer gibi.

BİŞİ DİCEM

Umarım bu tarz sahnelerde, insanların sistemlerinden gözyaşı süzülmez.

YAPAY ZEKA

Oyunun yapay zekası gayet iyi olacak gibi. Şöyle açıklamakta fayda var ki; peşimize düşen Brawler gibi büyük "böcüleri" öldürmek yerine, en yakındaki askeri kampa doğru çekiyoruz. Bir anda kamptaki bütün askerler alarma geçiyor ve bizi unutup yaratıklara saldırıyorlar. (Oyunda da böyle bir üçgen mevcut; askerler, yaratıklar ve Alex.)

DPS DPS...> Öncelikle hatırlatmakta fayda var; bir trenden hızlı ilerliyor, en uzun binayı bir zıplayıştıraşabiliyor ve herhangi bir yüzeyde koşabiliyoruz. Bu bilgilerin gölgesinde daha nelere kadir olduğumuzu anlatmaya geçiyorum. Virüsün etkisiyle Alex, artık bir değişken durumundadır. İlk olarak Wolverine stili pençelere sahiptir. (Bence bildiğin Wolverine pençesi; hiç kıvrımsınlar.) Bu pençeler sayesinde yakın dövüşte önümüze gelen zombiyi hunharca katledebileceğiz. Ayrıca pençelerimizi bir anda yere daldırıp devasa büyüklükte malzeme çıkararak yol üstündeki yaratık ve araçlara karşı

Alex Mercer kötü bir gün geçirmişti. Bomboş bir morgda, otopsi masasının üzerinde uyandığında aklına gelen tek şey, hiçbir şey hatırlamamasıydı

duvar döşeyebileceğiz. Bir diğer değişim ise kılıç görünümüne kol aparatları. Bu silah, oyunda karşımıza çıkacak belli başlı yaratıklar için ekstra güce sahip. Hunterlar, buna en büyük örneği teşkil ediyor. Büyük, pembe, insansı bu yaratıklar, tıpkı Left 4 Dead'de olduğu gibi bizi yok etmek için yeterince güce ve agresifliğe sahip olacak. Kullandığımız bıçaklarımızı bu tarzdaki zirşız yaratıklara ve askerlere karşı en hızlı çözümü getirecek. Bu tarz yaratıklar geride bıraktığımızdaysa bizi bolca zorlayacak olan tanklar geliyor. Me-

Tankları yok etmemize yarayan "mutasyon" elimiz, bu tarzda bir şey.

rak etmeyin, Alex'in buna da bir çözümü var: Bu sefer ellerimiz büyük ve üzeri dikenli, topuzumsu bir şekle bürünüyor. Tank ve benzeri şeylere karşı koymamız için icat edilen bu topuzlar, bu sefer de Hulkvari bir güce sahip olmamızı sağlayacak. Havaya zıplamak suretiyle üzerine bir pankreas dövüşçüsü edasıyla düştüğümüz tank, bir daha kendine gelemeyecek.

Yukarıda da belirttiğim üzere, uçmak Alex'in doğal bir hareketi ki ulaşımımızı ciddi anlamda kolaylaştıracağı benziyor; özellikle de güvenli bir şekilde ulaşımı garanti ediyor. Ve geldik bence en güzel, en özel ve bir o kadar da oyun çıktığında ne kadar başarılı olacağıyla doğru orantılı olan özelliğe: Alex, yaşayan diğer insanları yemek suretiyle onların yerlerine geçebilecek; yani bir anlamda yediği insana dönüşecek. Öncelikle bu özelliği, oyunun genel senaryosuna hükmedeceğe benziyor. Çünkü geçmişinizle ilgili insanları yediğiniz zaman yaklaşık 20 saniyelik demolar sizi bekliyor olacak. Oyun içindeyse misal, uçmakta olan bir helikopteri yakaladıktan sonra bir pilotu öldürüp diğerini yiyerek nasıl uçulabileceğini öğreneceğiz ya da daha da büyük hamleler yaparak, bir üstteki komutanı yiyip istediğimiz yere kimseye hesap vermeden hava bombardımanı gönderebileceğiz.

Gelsin puanlar...> Bütün bu işlemleri yaptıktan sonra tabii ki boş durmayacağız. Oyun boyunca kazanacağımız Evolution Point'ler (EP), oyunun bize sağladığı üç farklı yetenek ağacına harcamamız üzere hazır bekleyecek. (Experience Point değil, dikkat!) Bu yetenek ağaçlarından biri, Alex'in vuruş gücünü arttıran bir diğeri ise algısını güçlendirecek. Son olarak da acısını azaltacak bir yetenek ağacı mevcut olacak. Yeteneklerimizi dağıtırsak tek bir ağaca takılıp kalmak durumunda olmayacağız. Ayrıca oyun içinde yapacağımız yan görevler bize ek EP olarak geri dönecek. Yapımcıların üzerinde durdukları bir diğer konuya oyunun sonuna kadar tüm yetenekleri açabilecek kadar EP puanı toplayabilecek olmamız. ☹

Her ne kadar birçok yerden fikir çalındıysa da her zaman dediğim gibi: Daha iyisini yapamıyorsan, var olanı geliştir.

WARRIOR EPIC

Ruhlar aleminin büyüü...

2008 yılında kurulan True Games, ilk büyük yapımı Warrior Epic'i gururla duyurdu. Orijinal ve fantastik bir evrende geçecek olan bu MMORPG, firmanın bu kulvardaki iddiasını göstermek için büyük bir fırsat. Oyunun en önemli özelliği, diğer MMORPG'ler gibi hayatınızı bu oyuna adanmanızı sağlaması. True Games, haftada sadece birkaç saat oynayarak bile güncelliği yakalayabileceğiniz bir formatta



hazır ediyor Warrior Epic'i. 20 Mart'tan itibaren www.warriorepic.com adresi üzerinden beta versiyonu oynanmaya başlanan oyun, Türkçe dil desteğiyle de Türk oyun severlerin dikkatini çekmeyi başarıyor.

Warrior Epic'in bir diğer önemli özelliği ise ruh sistemi. Oyun sırasında ölen bir savaşçı, bir ruha dönüşerek tapınakta kendine yer ediniyor. Daha sonra da bu ruh, diğer savaşçılar tarafından sonraki maceralara davet edilip düşmanlara karşı saldırılarda bulunabiliyor. Tabii ki bu ruhlar yeniden canlandırılabilir da.

MAX PAYNE 3

Sonunda haberini aldık

Daha yaza girmeden kış için güzel haberler geliyor. Take-Two, Max Payne 3'ün yapım aşamasında olduğunu açıkladı. Rockstar Vancouver'ın geliştirmekte olduğu oyun PS3, Xbox 360 ve PC için 2009 kışında çıkarak gün günlerimizi ve gecelerimizi şenlendirecek.

Max Payne, New York'u geride bırakıyor. Kazıklanmış bir durumda şiddetle dolu bir şehirde kısıp kalan Max, silahları ve içgüdüleriyle bir çıkış yolu ve gerçeği arıyor.

Yapımcılar "Hikaye yeni bir yönde ilerlese de hayranları oyuna aşık eden klasik unsurlar ve yoğun aksiyon Max Payne 3'te yer alacak!" diyor. Max biraz daha yaşlı, dünyadan yorulmuş ve haliyle alaycı olacaktı. Max Payne 2'den sonra Max'in düşüşe geçen hayatı ve son kurtuluş şansı bu oyunda yer alacak.



RACE ON

En gerçekçi haliyle yarış heyecanı

İsveç'te oyun yapımcısı olduğunu biliyor muydunuz, emin değiliz ama SimBin adında ünlü sayılabilecek bir firma bulunuyor. Bu oyun firmasının uzmanlık alanıysa yarış oyunları. Geçtiğimiz yıllarda RACE 07 adında bir yarış oyunu piyasaya süren SimBin, şimdi de PC'ye özel bir yarış oyunu olan Race On'u hazırlıyor. RACE 07 sahiplerinin bir eklenti paketi olarak edinebileceği oyun, RACE 07'nin tüm içeriğini de yanında taşıdığı için tek başına oynanabilen bir oyun olma özelliğine de sahip. Oyunda ise F1 arabalarından Detroit Muscle Car'lara ve ralli otomobillerine kadar birçok aracı kullanabileceğiz. Bu araçları bir Burnout veya Need for Speed tarzında, yani "arcade" oynanışında kontrol etmeyeceğiz; Race On, gerçekçi bir sürüş keyfi yaşamak isteyenlere hitap edecek.

Bu yılın ikinci çeyreğinde çıkması beklenen oyun, direksiyon aparatlarını da destekleyeceği için bu tip bir kontrol cihazına sahipseniz Race On'u listenize şimdiden ekleyebilirsiniz.



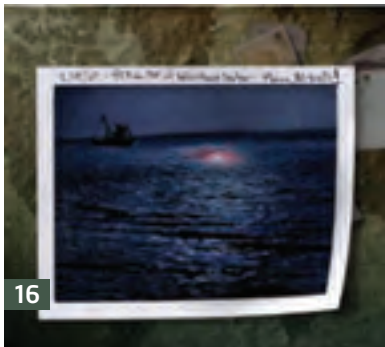
AİLEYE HOŞ GELDİNİZ

BioShock 2

BioShock, oyun kavramına pek çok şey katmış ve etkileyici bir oynanabilirliğin, etkileyici bir öyküyle birlikte ortaya çıkardığı yapımı rahatlıkla "sanat eseri" olarak tanımlayabileceğimizi ispatlamıştı. Evet; oynanışa dair ters giden bir-iki ufak sorun vardı. Oyun fazlasıyla kolaydı ve Plasmid'lerin büyük bir kısmı yeterince cazip olmayan etkilere sahipti. Ancak BioShock'u bitirdiğimizde bu ufak sorunların hiçbirini fazla dert etmemiştik. Tek istediğimiz şey; bir devam oyunuydu ve 2K Games de bize bunu veriyor.

BioShock 2, gelip her şeye burnunu sokan kazaklı adamın (Jack, yani biz...), Rapture'ı terk edişinden 10 yıl sonra gerçekleşen olayları

YAPIM 2K Marin
DAĞITIM 2K Games
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un dördüncü çeyreği
WEB www.2kgames.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral Ithalat
www.aralgame.com



anlatıyor. İyi sonda; Little Sisters'ı da yanına alıp "dünyaya dönen" Jack, şehrin ekolojisini geride kalanlar için acı verici bir çıkmaza sokuyordu. Böylece şehrin uzun zaman önce çıldırmış olan maskeli sakinleri Splicer'lar, Adam kaynakları tükendiğinden eskisinden daha da acımasız bir mücadele başlatırlar ve şehri son durağına doğru sürüklemeye başlarlar. Eğer ilk oyunu iyi sonla bitirmişseniz; sizinle birlikte gelen küçük kızların, dış dünyadaki yaşama uyum sağlamakta hiç de zorluk çekmediklerini anımsıyorsunuzdur. Ancak görünüşe bakılırsa; içlerinden biri Rapture'ı geride bırakamıyor ve şehri yeniden düzene sokmak için dönüyor. Big Sister, klasik etiketlerimizle iyi veya kötü olarak sınıflandırabileceğimiz bir karakter değil; o yalnızca, Rapture'ın yozlaşmış düzenine rağmen varlığını devam ettirmesini istiyor. Bunu başarabilmek adına da; işleri fena halde karıştıran bir Big Daddy'nin icabına bakması gerekecek.

BioShock'un Big Daddy'lerinin, oyunun ana karakterinden çok daha popüler olduğu kesin. Sonuçta onlar Rapture'ın, gizemli ve heybetli maskotları. Bu durumun farkında olan 2K Marin, BioShock 2'de oyunculara birer Big Daddy olma şansını veriyor. Küçük kızları korumaktan başka hiçbir şey düşünmeyen bir karakteri yönetmek fikri kulağa pek de hoş gelmiyor. Ancak bu tanımlama bizim için tam anlamıyla geçerli olmayacak. Zira, zırhını kuşandığımız şahıs herhangi bir Big Daddy değil. Kendi iradesine sahip olan ve hatta Plasmid'leri kullanabilen, zeki bir Big Daddy. Daha etkileyici bir bilgi vermek gerekirse; kendisi Rapture'ın ilk Big Daddy'si.

Big Daddy> BioShock'ta bir süreliğine Big Daddy olarak oynamıştık. Ancak bizimkisi; modifiye edilmiş, "çakma" bir Big Daddy idi; diğerlerinin 100 pehlivan gücüne ve silahlarına sahip değildik. BioShock 2'de, yaklaşık 60-pehlivan-gücüne sahip olan bir Big Daddy'yi canlandırarak olsak da; gelişmiş silahlarımız ve Plasmid'leri kullanabilme yeteneğimiz sayesinde sıradan bir Big Daddy'den çok daha güçlü olacağız. Devasa matkabımız ve geliştirilebilir Rivet Gun marifetiyle, Splicer'ları ortadan kaldırmak, pazarda limon seçmekten daha zor olmayacak. Ancak bu; Splicer'ları görmezden gelebileceğimiz anlamına gelmiyor. Bir Big Daddy olarak, kendi çıkarlarımız için olsa dahi, Little Sisters'dan sorumluyuz ve onları aç Splicer'lardan korumamız gerekiyor. Bu küçük kızlar için siz artık bir

2K MARIN

BioShock, 2K Boston tarafından yapılmıştı. BioShock 2 ise, eski ekibin çekirdek kadrosunu barındıran 2K Marin ekibi tarafından yapılıyor. Ken Levine, projede resmi olarak yer almasa da, 2K Marin ile BioShock 2 konusunda yoğun bir iletişim içerisinde.



"Mr. Bubble"siniz. Size güveniyor ve sizin için Adam topluyorlar. Sıradan bir Big Daddy'nin küçük kız kardeşini ödünç aldığınızda iki seçeneğiniz olacak; onları öldürerek, zahmete girmeden Adam'a konabilir veya onları yeni ortağınız olarak işe alabilirsiniz.

BioShock 2, Plasmid'lerin kullanımını da

AYDINLIK TARAF

- Rapture'ın etkileyici atmosferi
- Umut veren karakter geliştirme sistemi
- Big Sister'la gerilim dolu dakikalar
- Soru işaretleriyle dolu, derin bir öykü

KARANLIK TARAF

- Zorluk seviyesi yine dengesiz olabilir
- Mekan tasarımları tekrar edebilir

BIOSHOCK VE FELSEFE

BioShock'un öyküsü, felsefi dokunuşlar içeren ve sosyolojik bulgular ortaya koymaktan çekinmeyen bir öyküdür. Rapture'in kurucusu olan rahmetli Andrew Ryan, dünya görüşünü Ayn Rand (İsim benzerliği de dikkat çekicidir.) tarafından temelleri atılan objektivizm üzerine kurmuştur. Objektivizm; bireyin var oluşunu hak etmek adına, kendisini dogmalardan ve ahlaki sınırlardan bağımsız kılarak, üretime yönelmesi gerektiğini savunur. Birey yalnızca kendisi için vardır ve ürettikleriyle değer kazanır. Bu süreçte yer almayan herkes asalaktır. Andrew, Rapture'ı, sansürün ve kısıtlamaların olmadığı bir şehir olarak kurmuş ve "asalaklar için fedakarlık" olgusuna şiddetle karşı çıkmıştı. Ancak Rapture'in "asalakları", Adam'ın gücüyle sınıflar arası dengeye karşı çıkar ve şehrin sonunu getiren olaylar silsilesi başlar. BioShock 2'nin "Düzen ne olursa olsun, işlemeye devam etmelidir." diyen Big Sister'in motivasyonunu da oyun çıktığında tartışabiliriz.

elden geçiriyor. İlk oyunda, pek çoğumuz sıkça kullandığı birkaç Plasmid'i güçlendirerek, geriye kalan Plasmid yeteneklerini yok saymıştı. BioShock 2'de bunu yapmamak için geçerli sebeplerimiz olacak. Artık, Adam harcayarak güçlendireceğiniz yeteneklerin sadece etkisi ve süresi artmayacak. Incinerate örneğini ele alalım. Söz konusu yeteneğimizi geliştirdiğimizde, yalnızca bir şeyleri tuşturmak yerine bir ateş topu atabileceğiz. Geliştirme konusunda biraz daha ileri gittiğimizde ise; ateşi bir tür lav silahı edasıyla kontrol edebileceğiz. Ayrıca bin bir zahmetle hack'lediğimiz taretleri de iyileştirerek, küçük bir mekanik ordu yaratmak mümkün olacak. Bazı Plasmid'leri karıştırmak da mümkün olacak. Kurduğumuz Cyclone tuzağının üzerine bir parça Incinerate serpmek, talihsiz ve dikkatsiz Splicer'ları alevli bir tuzağa hapsedecek. Ancak bu kez, yetenekleri geliştirmek daha zor olacak. Böylece, her işten biraz anlayan bir karakter yerine, oyun tarzımıza göre şekillenen, uzman bir karakter yaratacağız.

Büyük Kız kardeş artık seninle oynamamı istemiyor...>

"Peki böylesine güçlü bir adamı ne durdurabilir ki?" diye kendinize sormuş olabilirsiniz. Sorunun doğru yanıtını veriyorum: "Tabi ki güçlü bir kadın!" Rapture'ın yeni efendisi Big Sister'dan başkası değil. Daha önce de belirttiğim gibi; Big Sister tam anlamıyla kötü ya da iyi değil. Kendisi de bir zamanlar küçük kız kardeşlerden biri olan bu karakter, otonom bir yaklaşımla, tanıdığı ve bildiği tek düzenin devam etmesini istiyor. Big Sister, Big Daddy'lere nazaran daha zarif görüne de; en az onlar kadar tuhaf. Dalgıç zırhının üzerinde, küçük kızları taşımak için metal bir sepet bulunuyor. Sepetin üzerine Little Sisters tarafından asılmış olan, renkli kurdeleler de ironiyi tamamlıyor. Rapture'da haddimizi aşmaya başladığımızda kendisiyle sık sık karşılaşacak ve hayatta kalmak için çırpınacağız. Big Sister inanılmaz derecede çevik ve saldırgan ve zeki olacak.

Big Sister'a ve Rapture'a dair binlerce sorunuzun olduğunu biliyorum; zira benim de var. Ancak okyanus tabanını ikinci kez ziyaret etmek için, 2009 yazını beklememiz gerekiyor. Beklerken oyalanmak adına, kendinize bir dalgıç miğferi ile matkap alabilirsiniz. 🍷

Rapture'ı, özgür iradeye sahip bir Big Daddy'nin miğferinden izleyeceğimiz BioShock 2, yeni bir klasik olabilir. Big Sister'la köşe kapmaca oynamanın yanı sıra, daha detaylı bir karakter geliştirme sistemiyle oyuncuları mest edecek olan yapım, daha şimdiden oldukça heyecan verici bir halde.



Rapture'in aristokrat mutantları yeryüzüne ayak basmış bile...

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Agatha Christie'nin ölümsüz karakteri Hercules Poirot'un oyundan alınmış yüksek çözünürlüklü bir screenshot'u. Adeta gerçek... Yoksa...

Sansürlüyorum arkadaşım, bu kelimeyi bu bölümde kullanmayı bu ay için yasaklıyorum; artık başlık dışında onu hiçbir yerde göremeyecek, görseniz bile anlayamayacaksınız çünkü işin aslı yalanı fark ettirmeden söylemektir. - DORUK C.

Varan 1: Shellshock 2: Blood Trails

Ne dediler? "Kendisini Vietnam'ın ortasında zombilerle tekila içerken bulan kahramanımız Nate, durup düşündüğünde işin saçmalığını fark eder ve böylece kaybolan kardeşini aramaya başlar. Idealist yaklaşımımız ve Script animasyonlarımızla biz de size gerçek FPS'lerin tadını hatırlatacağız."

Ne oldu? Sonuçta beş yıl öncesinin grafiklerini kullanıp, embesil tıfıl Übü'ler ordusuyla savaşmış bir oyun çıktı Shellshock 2, üstelik pek gözümüze sokulan script animasyonlar da o kadar başarılı değildi.

Varan 2: 50 Cent: Blood on the Sand

Ne dediler? "Son yılların tüm başarılı oyunlarını inceleyip iyi ve kötü yanlarını bir tablosunu çıkarttık, oluşturduğumuz şablona göre ilerleyip tadında bir macera yaşatacağız size; Fiddy'nin karizması ve senaryomuzun eğlencesi de cabası."

Ne oldu? Her özelliği bir başka oyundan kotarılmış vasat bir oyun çıktı BotS. Queen'in More of that Jazz şarkısına göz atın durumu anlamak için. Senaryosu son yılların en acınası örneklerinden biri olurken, kendisini inceleyen şahsım için en iyi yanı ise kısa sürede bitmesi oldu.

Varan 3: Agatha Christie: Evil Under the Sun

Ne dediler? "Polisiye kurgunun ölümsüz kraliçesi Agatha Christie'nin en muhteşem hikayelerinden birini müthiş zeka payını da ekleyerek Wii'liyoruz; hala oynamak için bekliyorsanız katilin siz olduğundan şüpheleniniz..."

Ne oldu? Gerçi belli bir düzeyde kitap okumaya başladığınız, Agatha Christie size yavan gelen tarzıyla daha çok dizi havasındaki çekirdek çitlatmalık yazarlara dönüşür; yine de bu kadının eserlerinin böyle hunharca çarçur edilmesine göz yummak istemezdim.

Varacak 1: Section 8

Ne dediler? "Harika zırh sistemimiz, başarılı görsel yönetmenliğimiz ve alternatif senaryoların şahıyla geçeceğimiz karşınıza; oynamaya başladığınız anda o zırlardan bir tane edinmek isteyeceksiniz."

Ne olacak? Gerçi Burak K. çok beğenmiş oyunu ancak ben Section 8'ten vasat bir çizgi roman çevrimi bekliyorum sadece. Tüm konsollara çıkarak başarılı olmuş bir FPS aklıma gelmiyor ve açıkçası kendine özgü bir niteliğine de rastlayamadığımı söylemem gerekiyor.

Varacak 2: Fifa 2k12 Street Live: Vol. 5x1/3+7

Ne dediler? "Takvimler eninde sonunda 2012 yılını gösterecek ve biz de bunun için şimdiden çalışmaya başladık, sokak basketbol ve futbol kültürünü simülasyon niteliğindeki 2K oyunlarıyla birleştirdik; versiyon olarak da küsuratlı sayı verecek inandırıcı görüldüğümü zü sanıyoruz."

Ne olacak? Söyleyecek çok da bir şey yok aslında, şu ana kadar beni en çok heyecandıran yapım bu oldu gördüklerim içinde. Umuyorum ki Commodore 64'ten geçirirken sorun yaşamazlar.

Varacak 3: Mini Ninja

Ne dediler? "Küçük silahlarınızı kuşanın da şanlı ninjanın, hain samuraya karşı yapacağı, yer yer güçlü büyüler de kullanacağınız soylu mücadelesinde ona yardımcı olun."

Ne olacak? Gerçi karakterlerin Looney Tunes'tan Martian'ı hatırlatması insanın hoşuna gitmiyor da değil ancak bu kadar basit sözcük ve sıfatlarla özetlenebilecek bir oyun bu da, ne yaparsınız işte...

YAPIM Eidos Montreal
DAĞITIM Eidos Interactive
TÜR RPG
PLATFORM PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2010
WEB www.deusex3.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral Ithalat
(www.aralgame.com)

SENTETİK NESİL

Deus Ex 3

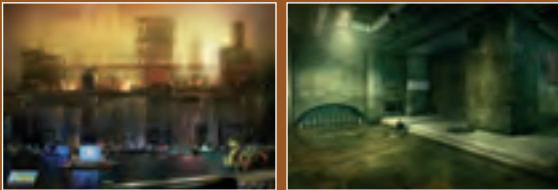
Neştere ve enerjiye duyarlı hassas bedenler. Karanlığa gömülmüş dünyanın, güneşi her açıdan mükemmel şekilde görmesini sağlayacak şekilde camdan inşa edilmiş nefes yapılar. Büyük güçler tarafından asimile edilmiş insanlar. Sizi her gördüğü köşe başında analiz edip son 15 dakika içinde herhangi bir suçla karışık karışmadığınızı kontrol eden güvenlik güçleri. Kimisi zevk kimisi çıkar amaçlı işlenen suçlar, cinayetler, gece baskınları. Anarşinin yeniden ve acımasızca hayat bulduğu karanlık geleceği anlatan Cyberpunk konseptine sahip Deus Ex üçüncü defa uyanıyor.

İlk oyunun muhteşem başarısı ve ikinci oyunun şaşırtan başarısızlığı ardından "Biz ev ödevimizi tamamladık, geçmişten ders almayı öğrendik" diye başladığı cümlesini "İşte Deus Ex 3 geliyor!" diyerek sürdürüyor Eidos. Bakalım bizi neler bekliyor...

Senaryo ve çevre olgusu> Klasik "bölge" tanımına uygun olarak insanlar arasındaki sosyal ve ekonomik derin uçurumları göreceğimiz Detroit, Shanghai ve Montreal açıklanan şehirler arasında. Bunlar haricinde şu an açıklanmayan iki şehir daha olacak, merakla bekliyoruz. Şehirlerin sosyal ve kültürel açıdan bu kadar ayrılıkçı olması, senaryonun bizi her fırsatta şaşırtacağını ve film tadında bir oyun oynayacağımızı hissettiriyor.

Deus Ex 3 2027 yılında geçiyor, ilk oyundan 25 yıl öncesini konu alıyor. Ana karakterimiz Adam Jensen, biomekanik güçlendirme üzerine uzmanlaşmış bir firmanın özel güvenlik görevlisidir ve bir gün güvenliğini sağladığı binaya özel tim baskını sonrası yaşamı inanılmaz bir şekilde değişir. Gelişen kompto teorileri bu baskın sonrasında gerçeklik bulur.

DİKEY FARKLILAŞTIRMA



Şehirlerde kanalizasyondan plazaların en üst katlarına doğru bir dikey farklılaştırma ve asimilasyon politikası hakim. Yaşamak için para ve kalacak yere ihtiyaç duyan şehir halkı, ensesi kalın insanların kontrolünde. Halkın en alt tabakasındaki Punk'lar, yani serseriler ken-dilerine ancak yerin altındaki tünellerde yer edinebiliyor.

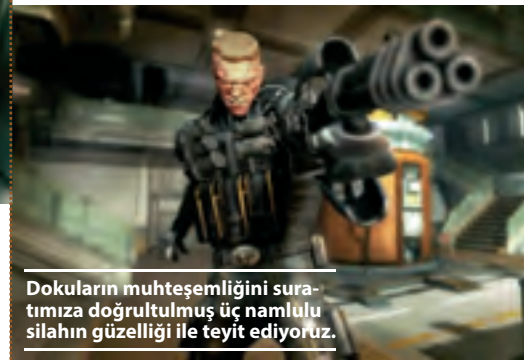
KARAKTER

Bu karanlık zaman dilimini anlayabilmek için öncelikle biraz film izleyip kendinizi ortama hazırlamanızı tavsiye ederiz. Görsel açıdan sizi tatmin edecek Total Recall, Robocop, Terminator, Dark City ve Blade Runner filmlerini izleyerek daha kolay adapte olabilirsiniz.

Devrimsel değişimler geliyor, artık attığımızı vurup vurmamamız kendi nişançılığımıza kalacak. Bu konu oldukça tartışılacağı benziyor ama yanlış anlaşılma olmasın diye şöyle belirtelim: karakter geliştirme puanlarını silah geliştirmeye veya Augmentations denilen kişisel geliştirmelere harcayacağız. Oyun düz FPS filan olmuyor yani.

Kişisel geliştirmeler hikaye açısından nano teknolojiden biyomekanik teknolojilere geçiş yapmış durumda. Klasik: Combat, Stealth, Technology ve Social olmak üzere dört dalda mevcut olacak. Mesela artık gölgelerden değil, fiziksel engel ve siperlerden faydalanarak çalışan bir özellik olacak. Teknoloji geleceğin dünyasında her türlü bilgisayar ve robotla etkileşim, bunlardan yararlanmak için gerekliken, sosyal yetenekler malum, insanlarla etkileşim ve insanları ikna etmeye yarıyor. Klasik RPG karakter gelişimi ve oynanışı olması gerektiği gibi yerinde.

Sağlık> Oyun içinde Health Pack arama derdimize Deus Ex 3 ile son veriyorlar. Son dönem çıkmış bütün Aksiyon oyunlarındaki "İki nefes al kendine gel" tarzı sağlık doldurma yöntemini bu oyunda da göreceğiz. Bu ne kadar doğru bir şey tartışılır. Çünkü ben ve benim



Dokuların muhteşemliğini suratımıza doğrultulmuş üç namlulu silahın güzelliği ile teyit ediyoruz.

AYDINLIK TARAF

- ✓ **Günümüz grafik ve ses teknolojilerine uygun hazırlanan oyun motoru**
- ✓ **Futuristik öğelerin dayanılmaz çekiciliği**
- ✓ **Kompto teorilerinin odak noktasında bırakıp kime güveneceğimizi bile şaşırtacak bir senaryo**

KARANLIK TARAF

- ✗ **İkinci oyun sonrası oluşan şüpheler**
- ✗ **Oyunun başarısızlığı durumunda serinin son bulması ihtimali**

gibi kalan iki sağlığı ile duvarın ucundan kafasını çıkartmaya korkarak oynamayı seven topluluğa ihanettir bu biraz. Gıdım gıdım açıklanan bilgileri ve görselleri ile iç geçirip hadi çık artık dediğimiz Deus Ex 3 bizim Cyberpunk açlığımızı doyumak için ertelemek olmazsa 2010 yılında raflardaki yerini alacak.

Dipnot: Deus Ex 3'ün müziklerinin Matrix'deki gibi club tarzı değil, biraz daha Cyberpunk ve Dark future'a uygun, daha sert ve hızlı bir şeyler olmasını istiyorum. Şöyle Deathstars - Syndrome gibi Intro'sundan Outro'suna kadar insan ritm duygusuna boğan futuristik parçalarla desteklenirse, ben sadece parçaları için bile oynarım bu oyunu. 🎮

Piyasada eşine nadir rastlanan başarılı futuristik RPG oyunlarından biri olan Deus Ex, üçüncü oyununda seriyi ilk iki oyuna göre çok daha başarılı bir çizgiyle devam etmek istiyor.

Maksimum Ağ Güvenliđi Minimum Fiyat

Username: *****

Password: *****

Log In

Türk Telekom Kurumsal Güvenlik Hizmetleri

Türk Telekom'un internetten gelebilecek saldırılara karşı geliřtirdiđi Kurumsal Güvenlik Hizmetleri; řirket ađınızın ihtiyaçı olan her tür korumayı sađlar. Antivirüs, Güvenlik Duvarı, İçerik Filtreleme, Kullanıcıdan Siteye Sanal Özel Ađ ve Aktif Savunma Sistemleri'ni kapsayan paket, kapsamlı hizmeti ve düşük maliyetiyle řirketiniz için en avantajlı güvenlik sistemidir.

Kurumsal Güvenlik Hizmetleri hakkında bilgi almak ve başvuru yapmak için 444 1 876 numaralı telefonda bize ulaşın.



YAPIM EA Sports
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Spor
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Temmuz 2009
WEB fightnight.easports.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

KELEBEKLER UÇACAK, ARILAR SOKACAK,
KULAKLAR ISIRILACAK!

Fight Night Round 4

Geliyor; hem de ikisi birden... Tarihte ilk defa iki efsane karşı karşıya geliyor. Bayanlar, baylar; bir köşede kelebek gibi uçan, arı gibi sokan Muhammed Ali; diğer köşede "kulak sever insan" Mike Tyson. İki ağır top aynı ringde kapışacak! İnanılmaz, değil mi? Gerçek hayatta asla olmayacak bir karşılaşma, video oyunları sayesinde vuku bulacak. EA Sports, Fight Night Round (FNR) serisiyle

AYDINLIK TARAF

- Mike Tyson'ı ve Muhammed Ali'yi kapıştırma imkanı
- Yenilenen fizik motoru
- Yeni dövüş stilleri ile artan hareket çeşitliliği
- Adrenalin, dayanıklılığı yitirme, yorgunluk, ayak hareketleri ve zamanlama gibi oyun içi yenilikler

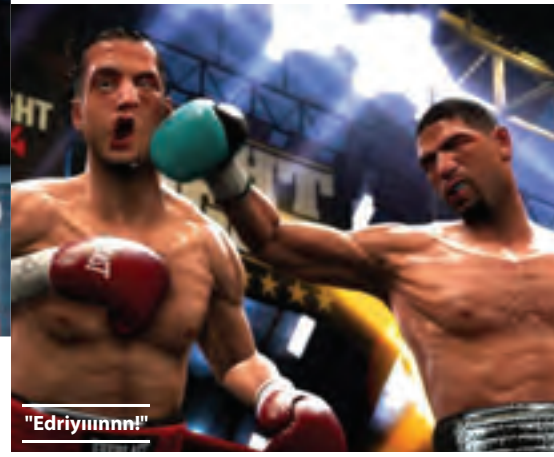
KARANLIK TARAF

- Şaşalı girişler yapmak mümkün değil
- Hakem bir var, bir yok

bunu hep yapıyor. En son FNR3'teki ağızları açık bırakan görsel efektler, herkesin dibini düşürmüştü. Boksörlerin yanaklarındaki dalgalanmayı görüp de "Bu kadar da olmaz!" dedikten sonra EA Sports bizi şaşırtacak yeniliklerle ringlere geri dönüyor. FNR3 çikali iki yıl oldu ve EA Sports her yıl aynı yemeği pişirip önümüze koyma alışkanlığından vazgeçerek boks oyunlarında yeni bir çığır açacağına benziyor.

Döverim, hepinizi döverim!> Bu kez fizik motoru baştan aşağı yenilenen seri, bize tüm zamanların en önemli boksörlerini birbirleriyle kapıştırma olanağı sunuyor. Yeni "fizik bazlı" animasyon sistemi sayesinde hiçbir dövüş birbirine benzemeyecek. FNR4'te gerçek hayattaki gibi darbe etkileşimleri ve ring içinde değişik ayak hareketleri görebileceğiz. Efsanevi ağır sıklet şampiyonlarını kapıştırırken eskisinden çok daha fazla hareket çeşitliliği ve yeni dövüş stilline sahip olacağız. Serinin önceki oyunlarında var olan yumruklardan kaçma, baskı uygulama, aparkat, blok ve nakavt patlamaları dışında -yeni fizik sistemi sayesinde- FNR4'te; dayanıklılığını yitirme, adrenalin, yorgunluk / bitkinlik, ayak hareketleri ve zamanlama gibi yenilikleri kullanacağız. Bir düşünsenize; Mike Tyson'ın balyoz

Şampiyon geliyor.



LEGACY MODU

FNR4 ile birlikte seriye Legacy adında yeni bir mod geliyor. Daha evvelki oyunlarda gördüğümüz Career modunun daha derin ve gerçekçi bir versiyonu olan bu modda yeni antrenman oyunları, rütbe sistemi, farklı unvanlar ve başka yenilikler sunuluyor.

etkisi yapan yumrukları şimşek gibi üzerinize gelirken doğru zamanlama ile yumruktan kaçabileceğiz veya Muhammed Ali'nin ayak hareketlerini yapabileceğiz. Heyecan verici yeni dövüş sistemi bizi şimdiden cezbedti bile.

Isırırım, hepinizi ısırırım!> Hemen paylaşalım sizle; yapımcılardan Brian Hayes; oyun mekaniği, dövüş stili ve stratejileri ile gelmiş geçmiş en gerçekçi boks deneyimini sunmayı hedeflediklerini vurguluyor. Tekrar elden geçirilen yapay zeka ve ince detaylar sayesinde çeşitli ve sahici dövüşler bizi bekliyor. Üstelik hakemler de bu kez oyuna dahil. Dövüş öncesi ve sonrası boy gösteren hakemler her nakavtta, puan kırma işleminde, boksu durdurmada veya diskalifiye gerektiğinde oyuna müdahil oluyor. Ama bunların dışında maç boyunca hakemi göremeyeceğiz yine. Boksörleri daha yüksek kalitede tasarlayabilmek ve hakemin boksörlerin eline ayağına dolaşmasını engellemek amacıyla dövüş esnasında hakem görünmez tutulmuş.

Şu an itibarıyla oyunda noksan görülen tek şey şaşalı girişlerin oyuna entegre edilmemiş olması; yani gerçek hayattaki gibi beyaz kaplanlar üzerinde veya rap müzik eşliğinde dansçılarla birlikte ringe çıkmak mümkün olmayacak. Yine de antrenör, ipler, havlular ve kemerler gibi unsurlar ringe girerken görülebilecek. Kim bilir, belki de yapımcılar şaşalı girişleri beşinci raunda saklıyorlardı.

Evet, EA Sports yine hepimizi heyecanlandıran yeniliklerle bizi bekleme moduna soktu. Bakalım Tyson ile Ali arasındaki müthiş mücadeleyi kim kazanacak. **👊**

EA Sports bir kez daha kendinden bekleneni yaparak, herkesi heyecanlandıran ve şaşırtan yeniliklerle oyuncuların karşısına çıkmaya hazırlanıyor. Yepyeni fizik motoru, oyun mekaniği ve geliştirilen yapay zeka üzerine efsanevi boksörler de eklenince tadından yenmeyecek bir yapım ortaya çıkıyor.

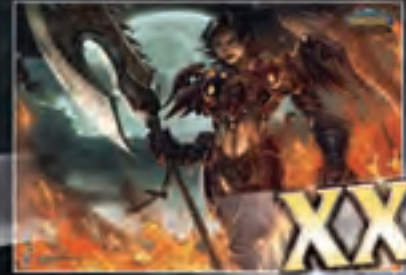


2. POSTER KOLEKSİYONU ÇIKTI!

4 TANESİ
XXL
BOYUTTA



XXL



XXL

10 FANTASTİK
POSTER



XXL



XXL



SADECE
7,90 TL



MART AYINDAN İTİBAREN
TÜM BAYI VE SÜPERMARKETLERDE!

YAPIM **Ubisoft**
 DAĞITIM **Ubisoft**
 TÜR **Aksiyon / Adventure**
 PLATFORM **PC, PS3, Xbox 360**
 ÇIKIŞ TARİHİ **Mart 2010**
 WEB **www.iamalivegame.com**
 TÜRKİYE DAĞITICISI **Tiglon**
 (**www.tiglon.com.tr**)

DEPREM İÇİN ÖNLEMİNİZİ ALDINIZ MI?

I Am Alive

Deprem en şiddetlisini, en şiddetlisini olmasa bile en yıkıcısını yaşamış bir toplumuz. Ben de İstanbul'da yaşayan biri olarak 17 Ağustos depremine uykuda yakalanmış ve uyandığım andan itibaren korku dolu saniyeler yaşamıştım. Sonrasındaysa karşı koyulmaz bir korku yerleşmişti içime. Artık evde durmaya korkuyor, bir an olsun kendimi rahat hissetmiyordum. Daha önce de deprem yaşamış ve hiç korkmamıştım ancak bu seferki farklıydı ve bunu fazlasıyla belli ediyordu; içgüdüsel olarak bile bunu anlamak mümkündü. İlerleyen günlerde akşamları dışarıda geçirmeler, sürekli olarak haberleri izlemeler, "altyazı geçti" efsanelerine kanıp kaldırımlarda uyumalar... O koca deprem, o yıkıcı deprem bir anda birbirleriyle sosyalleşen bir sokak kitlesi yaratmıştı. Depremi iyi yanı olmaz tabii ki ama böyle bir yansıması olmuştu benim hayatıma; hatta öylesine abartanlar vardı

ki depremin merkez üssünde insanlar günlerce enkaz altında kalırken bizim sokağımızda tavla oynayanlar, kaldırıma kurulan iki bilgisayarı birbirine bağlayıp Midtown Madness'a saranlar oldu. Bense kısa bir süre sonra üniversiteye dönecek olmamla bu ortamdan kurtulacağımı düşünürken, farkında olmadan "03:02 sendromu" adını verdiğim bir ruh haline bürünmüştüm. Artık -İstanbul'da kaldığım zamanlarda- gece üçten önce uyuyamıyor, hatta ilk aylarda sabahın ilk ışıklarını görene dek ayakta duruyordum. Depremi bende yarattığı travmayı varın, siz düşünün artık...

Şu ana kadar neden deprem anılarımı anlattığımı düşünüyorsanız bu oyunun ismini, yani I Am Alive'i ilk defa duyuyorsunuz demektir. I Am Alive'da her şey bir depremle başlıyor, harap oluyor ve bizi de bu harapılığın içine dahil ediyor.

Beterin beteri var...> I Am Alive, günümüz Chicago'sunda geçiyor. Yaklaşık dokuz milyonluk bir nüfusa sahip olan bu dev şehir, gökdelenleriyle şaşalı bir görünüme sahip. Ancak gelmiş geçmiş en şiddetli deprem, 10.3'lük boyutuyla şehri sallamaya başlayınca tüm binalar yerle bir oluyor; ortada ne gökdelen kalıyor, ne de düzen içindeki sokaklar... Bizse hayatının baharında, 27 yaşındaki Adam Collins olarak bu felakete tanıklık ediyoruz. Gözlerimizi açtığımız an karşılaştığımız durum, yıkıntılar altında kalmış olduğumuz. Bu andan itibaren yapmamız gereken şeyse dışarıdaki seslere kulak vererek üç gün içinde bu enkazdan kurtulmak.

Günüşiğine ulaşip dışarıya adım attığımızdaysa o güzelim Chicago'nun yerle bir olduğunu görüp gözyaşlarına

CHICAGO



Chicago, benim için birçok kişiden daha özel bir yerdedir herhalde. İlk unsur, birçok kişiyi aynı parantezde toplayan Chicago Bulls tabii ki. İkinci unsur 90'ların başında bu şehre giden ve halen orada bulunan babam. (Duygusal bir hava yaratmaya çalışmıyorum, yanlış anlaşılmasın.) Sanırım ben Alice'i değil de babamı arayarak geçireceğim günlerimi.



boğulacağız. Yerle bir olan tek şey şehrin kendisi değil, düzen de olacak. Kitadan ayrılarak yüzen bir ada halini alan Chicago'da hayatta kalan herkes, yaşam kaynaklarını elde edebilmek için birbirinin canına kıymaktan çekilmeyecek. Bu noktada insanoğlunun sahip olduğu hayvani içgüdülere tanıklık etmek de bizi derinden etkileyecektir.

Elbette biz de insanız ve hayatta kalmak için, gördüğümüz curcunaya dahil olmalıyız. Biz de erzak toplayarak diğer insanları umursamaz bir tavır sergileyebileceğiz ancak çok daha önemli bir amacımız olacak: Eski kız arkadaşımız Alice'in akıbetini öğrenmek. Her ne kadar eski kız arkadaşımız olsa da onun şehrin başka bir yerinde hayatta kaldığını ummak en insani duyguların yarattığı bir durum değil mi? Bu andan itibaren derhal yola koyulacak ve Alice'i bulmak için var gücümüzle çabalayacağız. Tabii ki kanunsuzluğun sağladığı ortamdan yararlanmak isteyenlerin ve yağmacıların saldırılarından da sakınmalı ve hayatta kalmalıyız. Bunu tek başımıza başarmamız mümkün mü? Anlaşılan mümkün





AYDINLIK TARAF

- ✔ Hikayenin çekiciliği
- ✔ Alınan kararların oyunun gidişatını etkilemesi
- ✔ Aksiyon, macera ve duygusal bir arada

KARANLIK TARAF

- ✘ Şehrin ve yıkımın oyuncuya yeterince yansıtılmama ihtimali
- ✘ Geliştirme aşamasındaki aksaklıklar

değil çünkü oyunda bazı yan karakterler olacağı belirtiliyor. Onlarla işbirliği yapmak ve birlikte hareket etmek hem hayatta kalmamızı, hem de amacımıza çok daha kolay bir şekilde ulaşmamızı sağlayacaktır. Üstelik kalabalık olmak, muhtemel bir kurtarma operasyonunda kolayca tespit edilebilmemizi de sağlayacak.

I Am Alive'in en çekici yanlarından biri de oyun boyunca birçok karar vererek oyunun gidişatını değiştirebilecek olmamız. İnsanları kurtarmak, bunu yaparken kendimizi tehlikeye atmak, hayatta kalabilmek için bazı şeyleri çalmak, bazı şeyleri korumak, zaman zaman saldırganca tavırlar sergilemek, çevremizdeki insanları hayatta tutmaya çalışmak... Etrafta dolanırken bulduğumuz silahlar ise daha cesurca hareket etmemizi sağlayacak. (Boş bir silah ile etrafımızdakileri korkutabileceğimiz de söyleniyor ama bu detay sürpriz olarak kalsaydı keşke...) Şehirde bazı gruplar ve insanlar ile de iyi geçinmeliyiz ve Alice'i kurtarmak için ilerleyeceğimiz yolda bize yardımcı olmalarını sağlamalıyız. Örneğin; Riley adındaki doktorun insanlara yardım etme çabalarına destek verirsek mutlaka bir karşılık bulabiliriz. İtfaiye görevlisi Peter ve eski bir asker olan Vigil, ön plana çıkan diğer karakterler olarak hikayeye dahil olacak.



11 Eylül tek bir noktayı yok etmişti; bu deprem ise tüm bir şehri yok edecek...

Dokuz günlük bir periyodu konu alan I Am Alive, bu süreçte vereceğimiz kararlar sayesinde bizi şehrin farklı alanlarına yönlendirebilecek bir yapıda olacak. Böylece bünyemde büyük merak uyandıran bu oyunun çizgisel bir ilerleyiş olmayacağını da tahmin etmem güç değil. Öte yandan, gerçekleşen depremin doğal bir felaket olup olmadığı konusunda da bazı şüpheler var; onu da araştırabiliriz belki.

Birak, ben yaparım! Biraz da oyuna bakış açımdan bahsetmek isterim. I Am Alive, ilk duyurulduğu Temmuz 2008'de fazlasıyla dikkatimi çekmişti; özellikle de yayınlanan videonun yansıttığı atmosfer beni etkilemişti. O andan itibaren en ufak bir bilgi kırıntısı için internetin altını üstüne getirsem de fazla bir şey bulamamıştım. İlerleyen dönemde oyun hakkında ilk bilgiler su yüzüne çıktı ve sabırsızlığım katlanarak artmaya başladı. Darkworks tarafından geliştirilen ve ilk olarak PlayStation 3 ve Xbox 360 platformlarına çıkacağı belirtilen oyun, künyesine PC'yi de eklediği zaman mutluluğum katbekat artmıştı. Ancak tam da oyunun piyasaya sürüleceği ilkbahar dönemini yaşamaya başlamıştım ki geçtiğimiz haftalarda gelen kötü haber yüzünden, depreme dayanıksız olan bünyem yıkılıverdi. UbiSoft, oyunu geliştiren Darkworks'ün başka çalışmaları olduğunu da göz önüne alarak projeyi Şanghay'daki kendi stüdyolarında geliştirmeye devam edeceğini açıkladı. Bu durum sadece bir yapımçı değişikliği değil, erteleme anlamına da geliyordu. Artık I Am Alive için net bir tarih verilmiyor ancak Mart 2010 ile biten mali dönemde oyunun piyasaya sürülmesi bekleniyor. Ben de -bu gibi durumlara alışmış biri olarak- kaderime boyun eğiyor ve yeni çıkış tarihine kadar I Am Alive dosyasını size uzatıyorum; okuduktan sonra yerine koyarsınız. ☺

Depremin tetiklediği bir hikaye, bir oyun I Am Alive. Bugün izlediğim de bile bana aynı heyecanı yaşatan videosunu göz önüne alarak, çıkış tarihinin ertelenmesini görmezden gelip oyunu beklemenizi öneririm; hala Alan Wake'i de bekliyoruz...



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Geçtiğimiz ay boyunca İtalya Ligi Serie A'yı ve İtalyan takımlarını takip ettim. Açıkçası iniş çıkışların bu kadar sık yaşandığı başka bir dönem daha yaşamış mıdır İtalya'da, bilemiyorum... Birkaç yıl önce yaşanan skandallar zincirinden sonra ligin tüm iplerinin Inter'e geçmesi, belki de bu dalgalı gidişatın ve anlaşmazlığın bir numaralı nedeni.

Serie A'da üç yıldır şampiyon olan Inter, bu yıl da şampiyonluğa gidiyor ancak gösterdikleri performansla bunu hak edip hak etmedikleri konusunda şüpheler var. Jose Mourinho gibi bir dahiyi (Porto ve Chelsea yıllarında hayranlıkla takip etmiştim kendisini.) takımın başına getiren yönetim, sadece teknik ve taktik açıdan değil, imaj açısından da ciddi bir adım atmıştı. Ancak takımının oyunuyla İtalyan basını bir türlü tatmin edemeyen Jose, Mart ayı başında yaptığı açıklamayla dikkatleri üzerine çekti. Oynadıkları ve 2 - 0 geriye düştükleri Roma maçını bir şekilde 3 - 3'e getirmeyi başaran takım, maç sonrasında Roma cephesinden tepki aldı. Özellikle Balotelli'nin kazandırdığı penaltı üzerinden gidilen tartışmalarda Inter'in haksız puanlar kazandığı iddia edildi. Bu iddialara herhangi bir Inter futbolcusu ve yöneticisi ses çıkarmazken Jose boş durmadı ve çok net ifadeler kullandı. Roma'nın sahip olduğu kadroya rağmen bulunduğu yeri eleştiren, Milan'ın sezonu eli boş bir şekilde kapatacağını ima eden ve Juventus'un da hakem hatalarıyla birçok puan kazandığını belirten Jose, bu şekilde takım üzerindeki tüm eleştirileri de kendi üzerine almış görünüyor. Kimilerine göre delice, kimilerine göre gereksiz, kimilerine göreyse kahramanca bir atılım ve ben de bu son değerlendirmeye katılanlardanım.

Öte yandan Jose'nin açıklamasındaki maddeleri de değerlendirmek lazım. Örneğin; sezon başından beri istikrarsız bir görüntü çizen, kısa bir dönem yakaladığı çıkış ile şampiyonluk adayları arasına giren, Beckham'ın gelişle birlikte iyi de bir hava yakalayan Milan, bir türlü İnter futbolcusu ve yöneticisi hem ligdeki hedefinden uzaklaştı, hem de UEFA Kupası'ndan elendi. Kadorunda Gattuso (31), Pirlo (29), Ronaldinho (28), Beckham (34), Shevchenko (32), Dida (36), Emerson (33) ve Inzaghi (36) gibi "marka" oyuncularını bulunduran Milan'ın artık değişim geçirme zamanı geldi herhalde. Herkes Maldini'nin (41) bu yaşına rağmen sahada olmasını takdir ediyor ama takdir edilmek ne puan, ne de başarı getiriyor.

Roma'nın durumu da hiç parlak değil aslında. Sezon başında yaptığı transferlerle önceki sezonların üzerinde bir performans sergilemesi beklenen Roma, berbat bir şekilde başladığı sezonu ikinci yarıda toparlamış gözüküyor ancak şampiyonluk şansı yok denecek kadar az. Cicinho, Totti, Baptista, Panucci, Riise... Hayaller gelecek sezona kaldı.

Juventus hakkındaysa net bir yorum yapmaktan kaçınıyorum. Büyük bir travma geçirmiş, ikinci lige düşerken bazı yıldızlarını kaybetmiş, bu duruma rağmen takımı terk etmeyen bazı yıldızların omuzları üstünde yeniden Serie A'ya çıkmış bir takım... Üstelik diğer önemli rakiplerine rağmen istikrarlı bir gidişatları var ve şampiyonluk şansları da sürüyor.

Sonuç olarak yine Inter şampiyon olacak ve İtalyan futbolseverlerin büyük bir kısmı üzülecek. Belki de haklılar; üst üste şampiyon olmasına rağmen Şampiyonlar Ligi'nde ülkeye istenen başarıya götüremeyen bir takımları var.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr



YAPIM EA Dice
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un dördüncü çeyreği
WEB www.battlefield.com/badcompany2
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

BATTLEFIELD'IN YILI GELİYOR!

Battlefield Bad Company 2

Şu an içerisinde bulunduğumuz ve yavaş yavaş tüketmeye başladığımız 2009 yılı içerisinde insanları, daha doğrusu bu insanların içerisinde kendini "oyuncu" olarak nitelendiren güruhu anlamak, tatmin etmek gerçekten de zor. Son günlerde ne zaman birkaç arkadaş bir araya gelip Mirror's Edge hakkında konuşmaya başlasak, sanki önceden örgütlenmişler gibi hepsi hep bir ağızdan Mirror's Edge'in şişirme bir oyun olduğunu, Battlefield serisi ile yıldızını parlatan, elmasını kızartan Dice'in kariyerinin büyük bir düşüşe geçtiğini söylüyorlar. Şaşıyorum, her defasında öylece kalakalıyorum oturduğum sandalyede. Üstelik girdiğim web sayfalarında ME ile ilgili onlarca sayfa başlık açılması, istisnasız hepsinin de ME'den nefret eden insanlarla dolup

taşması ve puanın birçok yerde yedi ile sekiz arasında sıkışıp kalması da bu savı destekler nitelikte olunca, kendimden şüphe ediyorum ister istemez... Ama yok ya, güzel oyun işte! Nesi var ki?

Görünen o ki Dice, son şaheserine yöneltilen -çoğu da haksız olan- eleştirilere bir hayli kafayı takmış ve Mirror's Edge'i bir süreliğine nadasa bırakarak doğduğu topraklara, ölümün bir tortu gibi her zerresine yavaş yavaş sindiği savaş alanlarına dönmeye karar vermiş. Zira geçtiğimiz ay hem Battlefield 1943'ü, hem de Battlefield Bad Company 2'yi anons ettiler. Battlefield 1943, eminim ki bu sayfalarda krallar gibi ağır lanacak ve de hak ettiği ilgiyi görecektir. Ancak biz şimdilik kameralarımızı Bad Company 2'ye çeviriyor ve geçen yedi aylık süre zarfında "Hababam Ekibi"nde neler değişmiş, neler olup bitmiş bir göz atıyoruz.

"Kızgın kumlardan serin sulara" sendromu> Battlefield Bad Company ilk çıktığında öyle türüne yenilikler yağdıran, oyuncuların ezberini bozan devrimsel bir oyun falan değildi. Ancak o güne kadar konsollarda gördüğümüz en kusursuz, en rafine multiplayer deneyimini vaat ediyordu. Üstelik Dice'in kendi elleriyle yarattığı Frostbite motoru sadece çevre etkileşimini çok üst düzeylere çıkarmakla kalmıyor, aynı zamanda fiziği oyunun bir parçası haline getirerek oyundaki mevcut adrenalin miktarını iki katına çıkarıyordu. Kısıtlığı, uzunluğu; kolaylığı, zorluğu oyuncular tarafından uzun bir süre tartışılrsa da, hemen hemen herkes Bad Company'nin, çıkan birbirinden vasat oyunlardan sonra Battlefield ismini konsollarda hak ettiği yere taşıyan oyun olduğu hususunda hemfikiridi...

Bad Company 2 için, "Vallahi aynı Bad Company!" gibi bir cümle kursak yanlış bir şey söylememiş oluruz herhalde. Dice, bu yapımda güvenli sulara

İlk oyundaki gibi Battlefield Bad Company 2'de de araç bolluğu ile karşılaşacağız.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Gelişmiş Frostbite motoru
- ✓ Mekan değişikliği
- ✓ Araç ve silah çeşitlerinin fazla olması
- ✓ Muhtemelen muhteşem bir multiplayer modunun olacak olması

KARANLIK TARAF

- ✗ İlk oyuna fazla benzeme ihtimali

yüzmeyi tercih ederek ilk oyunda oyuncuların hoşuna giden birçok özelliği aynen ikinci oyuna aktarmayı uygun görmüş... Bir farkla! Bu kez oyun alanımız Serdaristan'ın (İlginç bir isim seçimi!) birbirinin kopyası kasabaları değil; ormanlar, hayalet kasabalar ve karlarla kaplı dağların zirveleri olacak...

Kabul, ikinci oyunla birlikte fon değişikliğine gitmek artık standart bir yenilik haline geldi; ancak ellerinde Frostbite gibi oldukça kuvvetli bir motor varken Dice buradan çok ekmek yiyebilir. Gerçi kendileri Frostbite hakkında yöneltilen sorulara yalnızca "Evet, geliştirdik!" diyerek geçiştiriyorlar ama biz şimdiden terk edilmiş kasabalarda bubi tuzakları kurmak, dağların zirvelerinde bir çığ yaratarak, koca bir Rus üssünü tek bir kurşun harcamadan yerle etmek gibi fanteziler kurmaya başladık bile.

Dice'in ısrarla üzerinde durduğu bir başka konu da silah ve araç bolluğu. Öyle ki basın mensupları ne sorarsa sorsun, babalar politik bir cevapla geçiştirip konuyu bir şekilde buraya getirmeyi başarıyorlar. Zaten bugüne kadar hiçbir oyuncunun Battlefield'daki araçların niceliği hususunda hayıflandığını görmedim ben. Tüm haritayı dönemin teknolojilerine uygun silah ve araçlarla bezemek konusunda Dice'in eline kimse su dökemez!

Tekrar kendi kışeleri üzerinde yükselen, atalarına bir hayli benzeyen yeni bir BF oyunuyla karşı karşıyayız. Eğer ki Dice, ilk oyunun multiplayer bölümündeki ufak tefek hataları da giderirse, BF Bad Company 2'nin kuzenleri gibi bir efsane olmaması için hiçbir neden kalmaz. ☺

In Flames, Dark Tranquillity ve bilumum İsveçli grupları dinledikten sonra yalnızca şunu söyleyebiliyorum: İsveç'ten babam çıksa yerim! Bad Company 2'yi de seve seve...

FPS'NİN ATASI, ÖLÜMSÜZ NAZİ'LER İÇİN GERİ DÖNÜYOR!

Wolfenstein

Command.com ve Autoexec.bat size tanıdık geliyorsa, Wolf 3D'de tanıdık gelecektir. Onu ilk defa 1992 yılında 386 ya da 486 işlemcili PC'lerimizde gördük, MS-DOS'ta "C:\> cd Wolf 3D", "Wolf 3D.exe" yazınca açılıyordu. Bu oyun üç boyutlu olmaktan öte, farklı bir şeylere sahipti. Böyle elimizde silahla falan ilerliyorduk, o zamanlar kim derdi ki Wolf 3D günümüzün en popüler türü olan FPS'nin atası olacak diye? Neyse üç dört satır nostalji yeterli, o dönemi yaşamış olanlar Wolfenstein'in yeni oyununu duyunca duygulanmıştır. 2001 ve 2003 yıllarında ise PC için oldukça başarılı olan Return to Castle Wolfenstein ve Wolfenstein: Enemy Territory'yi oynadık.

Nazi'lerle işimiz bitmedi> Yeni nesil Wolfenstein oyununda Return to Castle Wolfenstein'da kaldığımız yerden devam ediyoruz. Konu olarak ikinci dünya savaşının en kızgın olduğu 1943 yılında, Hitler'in global baskınlık sağlamak için geliştirdiği projelere karşı mücadelede

AYDINLIK TARAF

- **Daha taktiksel bir oynanış mekanizması**
- **Alternatif yollardan ilerleme imkanı ve gizlilik öğeleri**
- **Keşfedilecek devasa bir şehir**

KARANLIK TARAF

- **Hikayenin çok klişe durması**
- **Çok eski görünen grafikler**

YAPIM Raven Software / id Software

DAĞITIM Activision

TÜR FPS

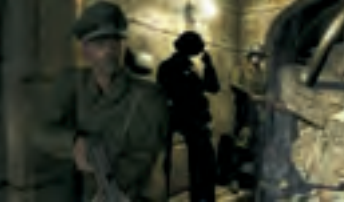
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Haziran 2009

WEB www.wolfenstein.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)



edeceğiz. Nazi'ler karanlık projelerle uğraşırken, "Black sun" adını verdikleri yeni bir güç kaynağı keşfediyorlar. Nazi'lerin kötü bilim adamları, tam olarak nasıl kullanacaklarını henüz bilmedikleri bu yeni güç kaynağı ile insanları yaratıklara çeviriyor ve süper silahlar icat ederek ortalığı birbirine katıyor. Biz de daha evvel yönettiğimiz kahraman asker William Joseph "BJ" Blazkowicz ile bu kötü gidişata dur demeye çalışacağız. Şu an itibarıyla Raven ve id Software'in ortaklaşa olarak geliştirdiği en iddialı yapımlardan biri olan Wolfenstein, Almanya'da hayali bir şehir olan Isestadt'ta geçecek. Eski tip FPS'lerin aksine Isestadt alabildiğine özgür bir hareket alanı sunan, yaşayan dev bir şehir olarak geliştiriliyor. Oyunda binaların arka bahçelerine, çatılarına ve hatta şehrin kanalizasyon borularına kadar girip dolaşabileceğiz. Nazi'lerle dolup taşan şehrin altını üstüne getirirken, aşırı gelişmiş askerler olan "Übersoldat"lara ve "Superhuman"lara karşı çarpışacağız. Şimdiden adları kesinleşen Veil



Dev şehirdeki dönüşümler muhteşem tasarlanmış.



Assassin, Veil Heavy Trooper, Scribes gibi düşmanların yanı sıra klasik SS askerlerine karşı mücadele edeceğiz. İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılan bilindik silahların yanı sıra, parlak mavi renkte enerji saçan fantastik silahlarımız da olacak. Devasa şehri dolaşırken yüklem ekranları oyunumuzu bölmeyecek, ancak bölüm aralarında yüklemeler olacak. Yeni Wolfenstein, oyun konsepti olarak akıcı savaş dinamikleri ve biraz da Stealth denilen gizlilik mekanikleri içerecek. Bir amaca ulaşmanın sadece bir yolu olmayacak. Oyuncu farklı yolları, farklı silahları ve farklı yöntemleri deneyerek hedefine ulaşmaya çalışacak. Yapımcıya göre düşman askerlerinin yapay zekası çok üst seviyede tasarlanmış. Oyuncu beklenmedik bir şekilde düşmanlardan kaçarken, alternatif bir güzergah kullanmaya karar verdiğinde, düşman yapay zekası da derhal tepki verip oyuncuyla birlikte yolunu değiştiriyor. Yeni nesil FPS'lerde giderek artan zorluk seviyesi, yeni Wolfenstein'da da

hissedilecek. Koca şehir Nazi askerleri kaynadığından, bir yerden bir yere gitmek olağanüstü zor olacaktır. Bunun için düşmanlara kendinizi belli etmeden, gizlice ilerlemek gereken yerler olacak. Ya da kalabalık bir düşman topluluğunun içine dalmadan doğaüstü güç takviyeleri kullanmak gerekecek. Raven Software'in yaratıcı direktörü Eric Biessman'ın yaptığı açıklamaya göre, oyundaki düşmanları öldürdükçe yerlerine başkaları gelecek. Yani oyunda sürekli bir "doldur-boşalt" sistemi işleyecek ve oyuncu hiçbir zaman elinizi kolunu sallayarak dolaşamayacak.

İşte deve, işte hendek> Oyun daha fazla ertelenirse grafikler oldukça eski kalacak gibi gözüküyor. Zaten benim bildiğim ekmekten sonra en çabuk bayatlayan şey güncel oyunların grafik kalitesidir. O nedenle yapımcıların ellerini çabuk tutmasında fayda var. Bir ara oyunun 2009'un ikinci çeyreğinde çıkacağı söyleniyordu, ama şu anda yine kesin çıkış tarihi meçhul. 🗨

Raven ve id software, Wolfenstein'in adına yakışır bir yapımla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Düşmanı moleküllerine ayıran yaratıcı silahlarıyla bize yeni bir Wolfenstein deneyimi yaşatmak için gelen oyun, özünden ayrılmayan çizgisini de başarıyla koruyacak gibi duruyor.



DEĞİŞİM, DÖNÜŞÜM, SAVAŞIM...

Transformers: Revenge of the Fallen

Bu dönüşen robotlarla olan maceram, çocukluk yıllarımda başlayan bir hikayedir aslında. Çok iyi hatırlıyorum, çıkartma kitaplarıyla ilk tanıştığım dönemde, sahip olduğum ilk kitapta belki de; Transformers'ın bir macerasını anlatan ve hikayeyi daha iyi anlayabilmem için çıkartmaları toplamam gereken o kitap. Aldığım harçlığın tamamını, çıkartmalarını tamamlamak için harcadığım bu kitap, hala odamda bir yerlerde durur ve maalesef birkaç çıkartma da eksiktir. Ama o dönem için mevcut hali bile bana yetmişti; belki de harçlığımı çıkartmalara harcamaktan vazgeçmişim artık.

Transformers ile ikinci buluşmamda bir PlayStation 2 oyunuyla gerçekleşti. Artık iyice gözümdeki düşen ve üstündeki toz miktarıyla utanç verici bir görüntü oluşturan PS2'm, bir Transformers oyununun varlığını

Oyunun tek kişilik modu, filmle ortak bir içeriğe sahip olduğu için Kahire ve Şanghay gibi bölgelerde geçecek

fark ettiğim an yeniden hayata dönmüştü. Oyunu ilk fırsatta edindim ve koltuğuma kurulum bir güzel

YAPIM **Beenox, Krome Studios, Luxoflux, Savage Entertainment, Vicarious Studios**
DAĞITIM **Activision**
TÜR **Aksiyon**
PLATFORM **PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS**
ÇIKIŞ TARİHİ **16 Haziran 2009**
WEB **www.transformersgame.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat (www.aralgame.com)**

ÇIKARTMA KİTABI



İşte çocukluğumda sahip olduğum ve halen evin bir köşesinde durduğuna inandığım çıkartma kitabım. Üstelik sadece ve sadece birkaç çıkartması eksikti. Bulur bulmaz eksik olanları duyurup sizden talep edeceğim.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Çocukluk yıllarına dönüş bileti
- ✓ Her platform için farklı yapımcıların çalışması

KARANLIK TARAF

- ✗ Uyarlama felaketlerinden biri olma olasılığı
- ✗ Vasat ekran görüntüleri

oynamaya başladım. Ancak maalesef bu süreç kısa sürdü çünkü sıkılgan bir yapıya sahip olduğum için oyunu yarıda, PS2'mi de yeniden tozlanmaya bıraktım.

Durun, daha bitmedil! Transformers ile üçüncü bir buluşmam daha oldu ve tahmin edeceğimiz üzere bu buluşma, 2007 yılında vizyona giren film vesilesiyle oldu. Birçok uyarlama filmin başarısız olduğu bir dönemde beni kendine hayran bırakan Transformers filmi, bu dev robotların çarpıştığı etkileyici sahneler sayesinde aklımda iyice etmişti. Ve... Film bitti, birkaç gün muhabbeti yapıldı ve bir kez daha zihnimin karanlık bölgelerinde kayboldu Transformers. Şimdiye yeni bir buluşma ayarlıyorum; hem yeni filmi, hem de yeni oyunu ile...

Çikukika!> Önceki filmin hem yapımcısı, hem de yönetmeni olan Michael Bay imzasını taşıyan ikinci film, açıklanan takvime göre 26 Haziran'da vizyona girecek. Bu süreçte de birçok kez tank olduğumuz bir pazarlama stratejisi devreye giriyor ve filmle aynı ismi taşıyan bir oyun hazırlanıyor: Transformers: Revenge of the Fallen... Filmin ana kahramanı olan Sam Witwicky, Transformers'ın kökenini ve tarihini öğrenir. Decepticon'lar da bu bilgilere sahip olmak için Sam'i kaçırmayı planlar ve dünyaya geri döner. Optimus

HER TÜRLÜ!

Autobot ve Decepticon'ları kontrol ederek karada yol almak, havada uçmak, yüz yüze çarpışmak ve düşmanları yok etmek mümkün olacak.

Prime ise insanlığın korunması için olaya dahil olur ve bu sayede ikinci büyük savaş başlar. İşte yeni Transformers oyunu da aynı isme ve paralel bir senaryoya sahip olarak, piyasaya çıkacağı 16 Haziran 2009 tarihini bekliyor.

Revenge of the Fallen'da, önceki oyunda olduğu gibi, yine dönüşen robotları hem robot, hem de araç formlarında kontrol ederek büyük bir savaşın içinde bulacağız kendimizi. Oyunun tek kişilik modu, filmle ortak bir içeriğe sahip olduğu için Kahire ve Şanghay gibi bölgelerde geçecek, biz de bu ilgi çekici mimariye sahip bölgelerde bir yandan etrafa göz atıp diğer yandan savaşta kaybeden taraf olmamak için çaba sarf edeceğiz. Bu savaşta iyi ya da kötü olmasa bizim seçiminiz olacak. İstersek Autobot'ların tarafında yer alıp dünyayı koruma görevini üstlenecek, istersek de bu klişe görevi pas geçerek Decepticon'ların tarafında yer alıp önümüze çıkan her şeyi yakıp yıkacağız. Her iki tarafta yer alan robotların kendine has özellikleri, yetenekleri ve silahları olması da oyunun yeniden oynanabilirliğini arttıracak bir etken. Öte yandan yeni oyunun bir diğer önemli özelliği ise tek kişilik senaryoyu

Ha bire poz vermekle olmaz bu iş!

bitirdiğimizde oyunu rafa kalkmaktan kurtaracak olan online modu olacak.

Activision, birçok platform için duyurduğu oyunun hem daha kısa sürede, hem de platformların tecrübeli firmaları tarafından daha başarılı bir şekilde hazırlanabilmesi için ciddi bir görev paylaşımı yapmış durumda. Revenge of the Fallen'in PlayStation 3 ve Xbox 360 versiyonlarını Luxoflux, PC versiyonunu Beenox, PlayStation 2 ve Wii versiyonlarını Krome Studios, PSP versiyonunu ise Savage Entertainment geliştiriyor. Ayrıca DS platformu için hazırlanan ve biri Autobot, diğeri Decepticon temalı iki oyunuyla Vicarious Studios geliştiriyor. Kısacası, beş ayrı firma, yeni Transformers oyunu için beş bir koldan çalışıyor. Bu arada Beenox'un bugüne kadar birçok filmin oyun uyarlaması ile karşımıza çıktığını da hatırlatayım; Bee Movie Game, Fantastic Four, Kung Fu Panda, Spider-Man 3, X-Men: The Official Game...

Sonuç olarak başarılı olmasını umduğum bir oyun bekliyorum; hem çocukluğuma bir kez daha dönmek, hem de Decepticon'ları bir kez daha alt etmek için... (Tarafımı da belli ettim.)

Önceki oyununun gayet oynanabilir olduğunu düşününce -yeni neslin de desteğiyle- Transformers: RotF'nin başarılı olması muhtemel.

Grafikler pek parlak görünmüyor ama oyunu görmeden olumsuz yorum yapmak istemiyorum



Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC		
NİSAN		
Company of Heroes: Tales of Valor	Strateji	Relic Entertainment
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Aksiyon	Starbreeze Studios
Demigod	RPG	Gas Powered Games
Diabolik: The Original Sin	Aksiyon / Adventure	Artematica
Hysteria Hospital: Emergency Ward	Eğlence	Gameinvest
The Godfather II	Aksiyon	Electronic Arts
X3: Terran Conflict 2.0: The Aldrin Missions	Simülasyon	Egosoft
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Raven Software

MAYIS		
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios
Battlestations: Pacific	Simülasyon	Eidos Interactive
Kart Racer	Yanış	Brain in a Jar
Secret Files 2: Puritas Cordis	Adventure	Fusionsphere Systems
Truck Racer	Yanış	Brain in a Jar
Virtua Tennis 2009	Spor	Sega

HAZİRAN		
Arma II	Taktik FPS	Bohemia Interactive
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Huxley	MMOFPS	Webzen
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Jumpgate Evolution	MMORPG	Netdevil
Overlord II	Strateji	Triumph Studios
Pro Cycling Manager: Tour de France 2009	Spor	Cyanide Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox
The Sims 3	Simülasyon	Maxis

TEMMUZ		
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Adventure	Her Interactive

PS2		
NİSAN		
Backyard Baseball '10	Spor	Humongous Entertainment
Dance Party Club Hits	Eğlence	Broadsword
Dance Party Pop Hits	Eğlence	Nordic Games
Diabolik: The Original Sin	Aksiyon / Adventure	Artematica
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Raven Software

MAYIS		
Guitar Hero: Metallica	Müzik	Vicarious Visions
Indiana Jones and the Staff of Kings	Aksiyon / Adventure	Artificial Mind and Move
Kart Racer	Yanış	Brain in a Jar
Shin Megami Tensei: Devil Summoner 2	RPG	Atlus
Truck Racer	Yanış	Brain in a Jar

Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden	Dövüş	CyberConnect2
Up: The Video Game	Adventure	THQ

HAZİRAN		
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox

TEMMUZ		
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
NCAA Football 10	Spor	Tiburon

PSS		
NİSAN		
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	FPS	Starbreeze Studios
Dark Void	Aksiyon	Airtight Games
The Godfather II	Aksiyon	Electronic Arts
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Raven Software

MAYIS		
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios
Bionic Commando	Aksiyon	Grin
Guitar Hero: Metallica	Müzik	Vicarious Visions
Terminator: Salvation: The Videogame	Aksiyon	Grin
Virtua Tennis 2009	Spor	Sega

HAZİRAN		
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland
Darksiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Guitar Hero Greatest Hits	Müzik	Beenox
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Overlord II	Strateji	Triumph Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox

TEMMUZ		
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
King of Fighters XII	Dövüş	SNK PlayMore
NCAA Football 10	Spor	Tiburon

XBOX 360		
NİSAN		
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	FPS	Starbreeze Studios
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
The Godfather II	Aksiyon	Electronic Arts
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Raven Software

MAYIS		
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios
Battlestations: Pacific	Simülasyon	Eidos Interactive
Bionic Commando	Aksiyon	Grin
Guitar Hero: Metallica	Müzik	Vicarious Visions
Terminator: Salvation: The Videogame	Aksiyon	Grin
Virtua Tennis 2009	Spor	Sega

HAZİRAN		
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Darksiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Huxley	MMOFPS	Webzen
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Overlord II	Strateji	Triumph Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports

TEMMUZ		
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
King of Fighters XII	Dövüş	SNK PlayMore
NCAA Football 10	Spor	Tiburon

PSP		
NİSAN		
Class of Heroes	RPG	Zero Div
Diabolik: The Original Sin	Aksiyon / Adventure	Artematica
Dragon Ball: Evolution	Dövüş	Dimps
Dynasty Warriors: Strikeforce	Aksiyon	Omega Force
Guilty Gear: XX Accent Core Plus	Dövüş	ARC System Works
Hammerin' Hero	Platform	Irem Soft. Engineering
Tenchu 4: Shadow Assassins	Aksiyon / Adventure	From Software
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Raven Software

MAYIS		
Indiana Jones and the Staff of Kings	Aksiyon / Adventure	Artificial Mind and Move
Up: The Video Game	Adventure	THQ
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Amaze Entertainment

HAZİRAN		
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	Tiburon
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox
Unbound Saga	Aksiyon	Vogster Entertainment

TEMMUZ		
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
NCAA Football 10	Spor	Tiburon

STREET FIGHTER IV

SQUARE ENIX

TEAM FORTRESS 2



Konsol sahiplerinin şu sıralar başından kalkmadığı SFIV, PC sahipleriyle ancak yaz aylarında buluşacak ve Capcom yetkilisi Christian Svensson'a göre bu da sadece bir olasılık. (Nedir PC sahiplerinin çektiği...)



Bir dolu oyun firmasını Steam'e taşıyan Valve, dijital oyun dağıtım servisine Square Enix'i de ekliyor. Bu da şu demek oluyor: Square Enix'in PC için de hazırladığı The Last Remnant'ı Steam üzerinden indirebileceksiniz.



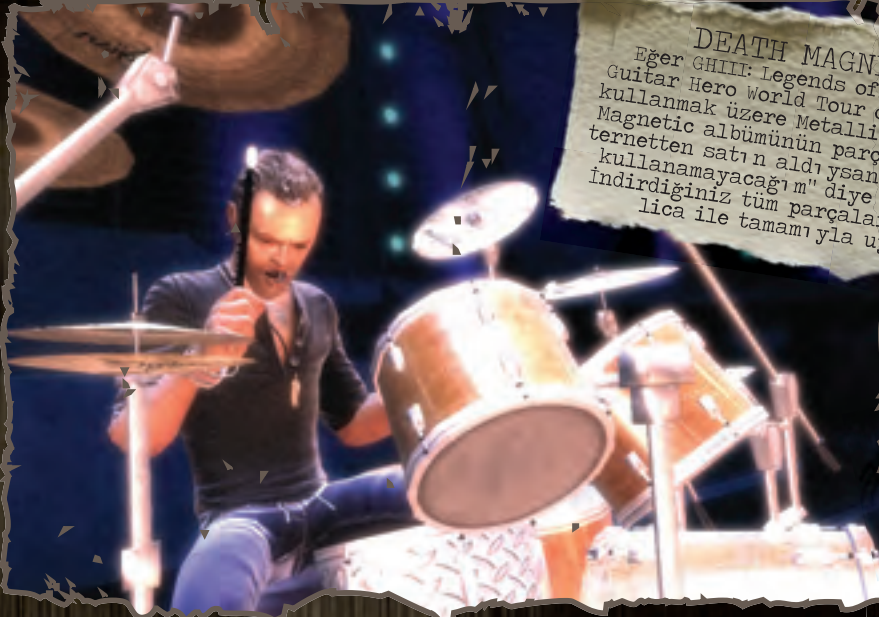
Valve'dan bir haberimiz daha var. Esprili bir anlatıma sahip olan ve birtakım sanatçıların elinden çıktığı apaçık ortada olan Team Fortress 2, bir çizgi romana dönüşüyor. Oyunun orijinal tasarımcıları tarafından hazırlanacak olan çizgi-romanı mutlaka okumak isteyeceksiniz.

OYNADIK

GUITAR HERO METALLICA

"KENDİ RUH HALİNİZE UYMAYAN BİR MÜZİĞİ
DİNLEMECTENSE SOKAĞIN GÜRÜLTÜSÜNÜ DİNLEYİN.
HEM DAHA EĞLENCELİ, HEM DAHA DEĞİŞİK..."
- KIRK HAMMETT

YAPIM Neversoft Entertainment
DAĞITIM Activision Tür Müzik
PLATFORM PS2, PS3, Xbox 360, Wii
ÇIKIŞ TARİHİ (TÜRKİYE) 22 Mayıs 2009
WEB metallica.guitarhero.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)



DEATH MAGNETIC
Eğer GHII: Legends of Rock veya Guitar Hero World Tour oyunlarında kullanmak üzere Metallica'nın Death Magnetic albümünün parçalarını internette satın aldığınız, "bunları kullanamayacağım" diye üzülmeyin. İndirdiğiniz tüm parçalar GH: Metallica ile tamamıyla uyumlu.

AYDINLIK TARAF

- 30'a yakın Metallica parçası
- Metallica hakkında bilgi veren videolar, anlatımlar
- Davul için ikinci bir pedala destek

KARANLIK TARAF

- Zorluk seviyesi bazı parçalarda tavan yapıyor, oyunun zevki kaçıyor
- Ekstra parçaların yarısı rasgele seçilmiş izlenimi veriyor

Sahnenin ışıkları ilk defa yüzüne patladığında James Hetfield ne hissetmiştir acaba? Elinde bağımları ilk tuttuğunda Lars Ulrich, geleceğin en iyi davulcularından biri olacağını anlamış mıdır? Peki ya Kirk Hammett, sadece bir hobi olarak başladığı gitar çalma hevesinin onu dünyanın en ünlü gitaristlerinden biri yapacağını tahmin etmiş midir? Ya Cliff Burton, bir kazada vefat edip

adının sonsuza dek rock ve metal camiasında hatırlanacağını hiç düşünmüş müdür? Jason Newsted, bir gün Robert Trujillo'nun veya herhangi birisinin onun yerini alacağını aklında geçirmiş midir? (Keşke gitmeseydi Jason.) Ortaokulda Yaprak "Jason, Jason" diye dolanırdı etrafta. - Elif

Bunları bilmemize imkan yok; onların da bildiğini pek sanmıyorum. Tek bildiğim, Metallica gibi bir gerçeğin, bir efsanenin hala varlığını sürdürüyor olması ve yaşı belirli bir konumda olan herkesin, bu grubu hala And Justice For All veya Ride the Lightning günlerindeki gibi ışıltılı gözlerle anması, karşılaması.

Metallica, basit bir gruptan ötesi olmuştur birçoğu için. Black albümünü dinleyenler, bu albümü bir kez daha, bir kez daha dinlemiş; siyahlarını giyip en yakındaki toplantıda Metallica'nın şarkılarını söylemiştir kendi kafasındaki diğer Metallicacılar gibi. Metallica ismi o kadar büyümüştür ki metal aleminde taşınmış ve neredeyse bir popüler kültür haline gelmiştir. New Kids on the Block posterleri toplayan tipler bile Metallicacı olmuş, metal müzik en görkemli günleri yaşamıştır. (Son konserlerinde, Metallica dinleyen insanların kozmopolitliğini net bir şekilde gördük seninle zaten. - Elif)



SARKI LİSTESİ

Guitar Hero: Metallica da bulunan 45 şarkıyı merak edenler buraya!

METALLICA PARÇALARI

- All Nightmare Long
- Battery
- Creeping Death
- Disposable Heroes
- Dyers Eve
- Enter Sandman
- Fade to Black
- Fight Fire with Fire
- For Whom the Bell Tolls
- Frantic
- Fuel
- Hit the Lights
- King Nothing
- Master of Puppets
- Mercyful Fate (Medley)
- No Leaf Clover
- Nothing Else Matters
- One
- Orion
- Sad But True
- Seek & Destroy
- The Memory Remains
- The Shortest Straw
- The Thing That Should Not Be
- The Unforgiven
- Welcome Home (Sanitarium)
- Wherever I May Roam
- Whiplash

* Listede yer almayan Broken Beat & Scarred, Cyanide ve My Apocalypse, oyunun PS2 ve Wii versiyonlarında pakete dahil olarak bulunuyor. Diğer sistemlerdeyse bu parçaları internette indirmek gerekiyor.

METALLICA TARAFINDAN OYUN İÇİN SEÇİLEN DİĞER PARÇALAR

- Ace of Spades - Motorhead
- Albatross - Corrosion of Conformity
- Am I Evil? - Diamond Head
- Armed and Ready - Michael Schenker Group
- Beautiful Mourning - Machine Head
- The Black River - Sword the Sword
- Blood and Thunder - Mastodon
- Demon Cleaner - Kyuss
- Evil - Mercyful Fate
- Hell Bent for Leather - Judas Priest
- Mommy's Little Monster (Cauli) - Social Distortion
- Mother of Mercy - Samhain
- No Excuses - Alice in Chains
- Stacked Actors - Foo Fighters
- Stone Cold Crazy - Queen
- The Boys Are Back in Town - Thin Lizzy
- Toxicity - System of a Down
- Tuesday's Gone - Lynyrd Skynyrd
- Turn the Page (Cauli) - Bob Seger
- War Ensemble - Slayer
- War Inside My Head - Suicidal Tendencies

ÇIKIŞ TARİHİ
Oyun Amerika'da 29 Mart'ta yani Avrupa'dan daha önce piyasaya çıkıyor. Yani 22 Mayıs'tan önce ancak ve ancak Amerika'dan siparişle oyunu satın alan konsol sahipleri oyunu oynayabilecek.

Hepsi Metallica sayesinde olmuştur; bir dönem Metallica ile kendini bulmuş, "müziğin" ne demek olduğunu öğrenmiştir.

Beni bu satırları yazmaya iten firma Activision ve Neversoft Entertainment'a da tam şu saniye teşekkürlerimi sunmak istiyorum. Böylesine Metallica kokan, böylesine eğlenceli ve bu derece bağımlılık yaratan bir Guitar Hero oyunu hazırladıkları için onları saygıyla selamlıyorum. Londra'dan seslenmekteyim; oyunun exclusive olarak basına tanıtıldığı stüdyodan... (Ahhh ahhh, biz burada çalışalım; sen git orada oyna... Olacak iş değil. - Elif)

SAYGIYI VE BAĞETİ ELDEN BIRAKMAMAK LAZIM

Daha önce herhangi bir Guitar Hero oyununu oynadığınızı varsayarak başlıyorum her şeye. Dünyadaki tüm oyuncuların artık farkında olduğu bir gerçek, müzik oyunları ve bu tip oyunların ulaştığı başarı, firmaların ardı arkası kesilmeden bu türe yatırım yapmasıyla da sürüyor.

Belki Guitar Hero: Aerosmith'i oynamışsınızdır. Bunu temenni ediyorum çünkü bir benzetme yapacağım. Daha doğrusu "aksini iddia edeceğim": GH: Metallica, GH: Aerosmith'e benzemiyor; iki oyun arasında uzaktan yakından bir alaka yok.

Doğrusunu söylemek gerekirse,



GH: Aerosmith biraz "saplama" bir oyundu. GH: Metallica ise kesinlikle özenilerek ince hesaplar yapılarak (Para hesabı da buna dahil) ve detaylara önem verilerek hazırlanmış bir oyun. Bir Guitar Hero World Tour kadar yenilikçi veya kapsamlı değil ama "ara" bir oyun olarak da fazlasıyla iyi bir iş çıkarıyor. (Arkadaş "ara" derken "ek paket" demek istiyor. - Elif)



METALLICA HAKKINDA BILMEDİKLERİNİZ

Sıkı bir Metallica fan'ı olsanız bile eminiz ki sizden de bir şeyler kaçmıştır. Eğer Metallica hakkında ilginç bilgiler edinmek istiyorsanız okumaya devam edin.

- Lars, Kirk ve James şu an evliler; grubun eski elemanı Jason Newsted ise boşanmış durumda. Jason'ın yerine gelen Robert Trujillo da evli ve hatta iki çocuk sahibi.
- James, Kirk, Lars ve Jason (Oyun jüdisini kabullenmiş sayılmayız.) canlı performanslar sırasında sahnede hep kulak tıkacı takıyorlar. (Ve sağır olmaktan kurtuluyorlar.)
- Lars daha dokuz yaşındayken rock konserlerine gitmeye

başlamıştı.

- James'in babası, Load albümünün yapımı sırasında vefat etti. (Kendi evinde; stüdyoda değil.)
- 1986 yılında Cliff Burton (Yazık oldu.) ve Lars Ulrich, 15.000 kişilik bir konser grubunun karşısına geçip "James kaykay kayarken bileğini kırdığı için konser veremiyoruz." deme başarısını gösterdi.
- Yine grubun eski elemanlarından ve Megadeth'in kurucusu Dave Mustaine, gruptan ayrıldıktan sonra Metallica'nın başarısı karşısında, "Eski kız arkadaşınızın bir film yıldızı olduğunı görmek gibi bir şey." dedi.
- Metallica sadece bir kez, Damien Phillips adlı bir gitaristle sadece tek bir konser için birlikte çaldı.
- Metallica'nın ünlü parçası "One", ilk promosyon videosu olma şerefine de erişmiş ve bu videoda Dalton Trumbo'nun yönettiği Johnny Got His Gun adlı filmde sahneler kullanılmıştır.
- Cliff Burton'un kulleri San Francisco'nun farklı noktalarına serpiştirilmiştir.





Grup tamam ama bateristiniz Lars kadar iyi mi?

Hızla oyunun içeriğine adım atıyorum. En güzel ve işe yarar yeniliklerden bir tanesi, parça listesinde ortaya çıkıyor. Şunu zaten bilmelisiniz; toplamda 25 parçayı hiçbir şey yapmadan, herhangi bir işlemle uğraşmadan, diski konsolunuza taktığınızı anda çalmaya başlayabiliyorsunuz. Daha sonra mecburen kariyer kısmına geçiş yapmanızı gerekiyor ki oyunun içeriğindeki 49 (+3 indirilebilir) parçanın tümüne ulaşabilin. Bu parçaları açmak ve kariyer modunda ilerlemek, Guitar Hero World Tour'un "setlist" özelliğinden farklı olarak tasarlanmıştır ve geçmişe dönüş. (Daha fesat bir yaklaşımla, Rock Band 2'den "esinlenilmiş") GH: Metallica'da ne paket parça listeleriyle uğraşıyorsunuz, ne de bir takım parçaları içeren bölümlerde sırayla ilerliyorsunuz. Onun yerine, çaldığınızı parçalarda belirli sayıda yıldız topluyor ve topladığınızı yıldızların sayısına göre yeni şarkıları çalabiliyorsunuz. Mesela Dyer's Eve'in solo kısmı sizi intiharın eşğine sürüklüyorsa, bu şarkıyı geçmek için önceki şarkılarda başarılı olup yeterli sayıda yıldız topladıktan sonra Dyer's Eve'in ötesine açmanız mümkün.



BİR PEDAL DAHA!

Şarkılardaki yıldız sisteminden öte, GH: Metallica'nın seriyeye getirdiği en büyük yenilik kuşkusuz ki "Expert+" zorluk seviyesi. Oyundaki yaklaşık 20 parçada bu zorluk seviyesini kullanabiliyorsunuz. Expert+ zorluk seviyesinin kullanılabildiği parçaların yanında bir kurukafa işareti bulunuyor ve bu zorluk seviyesi sadece oyunun davul kısmını etkiliyor. Bu arada "kurukafa" demişken, oyunun ara menüleri de Metallica'ya yakışır cinsten. Kullanılan fontlar ve tasarımlar çok uyumlu. Expert+'ın GH: Metallica'da karşımıza çıkması en önemli nedeni, Metallica'da Lars Ulrich gibi bir "davul ilahı"nın bulunuyor olması ve bu yüzden de davul ritimlerinin zaman zaman coşup gitmesi. Expert+ ile Lars'ın bile zorlanacağı şekilde bir zorluk karşımıza çıkıyor ve bu zorlukta başarılı olmak için davula ikinci bir pedal eklemek gerekiyor. Ek bir parça olarak satılan pedal ile yepyeni bir dünya açılıyor önünüzde. Kısacası, zorluk seviyesi öyle bir noktaya ulaşıyor ki başarılı olmak için gerçekten çok çabalamak gerekiyor. (Allah'tan çok az davul çalmışlığım var lisede. Yoksa rezil olurum burada millete. Hoş, burada da çok beceriksizler var.) (Ne güzel grubumuz vardı be... - Elif)

Hazır davuldan girmişken konuya devam edelim. Benim gibi serbestçe davul çalmak, sadece "takılmak" isteyenler için mükemmel bir eklenti



var: Drum Over. Herhangi bir parçaya, o parçanın sahip olduğu davul sesleriyle, notalar akmadan serbestçe eşlik edebiliyorsunuz. Ne kaybetme, ne de nota kaçırma derdiniz oluyor. Drum Over'da davul çalmak, özellikle çift pedala sahipseniz çok eğlenceli. Double cross, insanı ayrı bir havaya sokuyor. Yalnız, aynı şarkı söylemekte olduğu gibi şarkıyı iyi tanımak ve ritim duygusuna sahip olmak bayağı önemli bir yer tutuyor double cross kullanmada.

METALIFACTS

Dediğim gibi GH: Metallica, GH: Aerosmith'in çok ötesinde bir oyun ve bunu sunumuyla da destekliyor. Oyunda parçaları çalmaya başladıkça, yeni parçalar geçtikçe Metallica ile ilgili bilgilere, videolara, şarkı sözlerine ve birbirinden farklı birçok "bilgi parçası"na ulaşıyorsunuz. Örneğin, yanında "Metalifacts" damgası bulunan



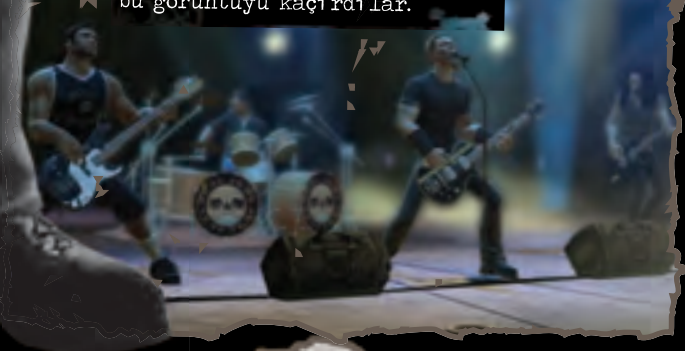


parçaları tamamladığınızda, o parçanın özel bir videosu ekrana geliyor ve bir yandan bu parça çalarken, bir yandan da Metallica hakkındaki bilgileri ekranda takip edebiliyorsunuz. Oyunun her yönünden Metallica ile ilgili bir şeyler çıkıyor. Bir yarımdan fotoğraflar, bir yarımdan oyundaki parçalar hazırlanırken grubun içine düştüğü durum, bir yarımdan kağıt parçalarındaki şarkı sözleri... Sadece 20 küsur parça değil, oyunun bütününde Metallica kokusu bulunuyor ve bu benim gibi Metallica fanatiklerinin ekran karşısında büyülenmişçesine oturmasına neden oluyor.

James'in sakalı, Robert'in rastalı saçları... Önceki Guitar Hero oyunlarına kıyasla önemli bir fark gördüm bu oyunda. Belki GH: Aerosmith'te Steve Tyler'in hareketleri oyuna uydurulmuştu ama burada grubun tüm üyeleri, gerçek hayattaki hallerine benziyor. Benzettğim nokta, model anlamında değil; daha çok hareketlerden bahsediyorum. Lars, gerçek hayattaki Lars gibi davul çalıyor, gerçek Lars gibi gaza gelip hiddetleniyor; James, bildiğiniz James gibi şarkı söyleyip sahnede volta atıyor. Bu tip detaylara dikkat edilmiş olması gerçekten çok etkileyici. (Her ne kadar çalarken sadece notalara odaklanıyor olsanız da enstrümanları başkalarına bırakınca sahneyi takip etme imkanınız oluyor.) Sonra orada yapılan muhabbetlerden öğrendim ki gözlemlediklerim normalmiş zira grup üyeleri, oyuna epey değer vermişler ve kendilerini modelletmek için zamanlarını ayırmışlar. Metallica farkı işte...

Görsel anlamda bir değişiklik

- Geçen yılki konsere gelmeyenler bu görüntüyü kaçırıyorlar.



TAVSİYE CENNETTEN ÇIKMADIR

Tüm enstrümanlar konusunda birkaç tavsiye...

Gitar ve Bas

Öncelikle gitar çalacaklara sesleniyorum: Parmak egzersizi yapın. Parmaklarınızı tuşlarda dolaştırmak, kırmızı ile yeşile aynı anda basmaya çalışmak ve hızla akor basmaya gayret etmek çok önemli. Oyuna "Easy" seviyesinde başlamak bir çözüm olabilir ama kısa sürede bu zorluk seviyesini terk edip en azından Medium'a adım atmanızı öneriyorum. Medium ve sonraki zorluk seviyelerinde gitar kullanımı ustalık istemeye başlıyor. Burada gözetmeniz gereken en önemli nokta, hızlı olmak ve "pena" istemeyen, sadece tuşlara basılarak geçilebilen solo ve hızlı bölümleri başarıyla tamamlamak. Art arda akan aynı renkteki notalarda ise bir kez ritim tutturabilirseniz devamı geliyor. Özellikle bas gitarda bu tip bölümler fazlasıyla bulunuyor; bas gitar çalacakların gerçekten kendilerini "yorulmamak üzere" geliştirmeleri gerekiyor çünkü aynı notayı sürekli çalmaya çalışmak, yetenek değil dirayet istiyor.

Davul

Bazı insanların vurmali çalgılara yeteneği vardır, bazılarının üflemeli, bazılarının telli... (Hepsine yeteneği olanlara "yaratık" diyoruz.) Eğer vurmali çalgılara ilginiz, masanın bir köşesinde Lars'in en ünlü sololarını ellerinizle yapma yeteneğiniz ve daha önce herhangi bir şekilde bateri çalmışlığınız varsa GH: Metallica'nın davul bölümlerinde de pek zorlanmayacaksınız. Davul çalarken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta, pedal kullanımı. Eğer ayağınızla kollarınızın koordinasyonunu sağlama egzersizleri yaparsanız, bu oyunda sizi kimse tutamaz. Solo'lar ve "Fill"ler dışında, davul ritimleri tekrar eden bir yapıya sahip olduğu için bir kez alıştıktan sonra oyunda daha kolay ilerleyebileceksiniz.

Vokal

Sesi iyi olmayanın bile bir şeyler başarabildiği bir oyun GH: Metallica. Ses tanıma teknolojisi bir hayli gelişmiş olduğundan, şarkı söylerken de pek zorluk yaşamayacaksınız. Diğer Guitar Hero oyunlarına kıyasla "gevelemenin" daha az işe yaradığı bir yapısı bulunuyor vokallerin ama şarkılara aşinalığınız olduğu sürece başarısız olmanız zor. Evet, burada notaları takip etmek ve şarkı sözlerine dikkat etmek değil, şarkıları "bilmek" önemli.



daha bulunuyor. Grup olarak çaldığı nızı, performansınızı değerlendirilen ve "yıldız gücü"nüzdü gösteren barlar, notalarını aktığı bölümün her iki yanına yerleşiyor. Böylece bu iki belirteci takip etmeniz kolaylaşıyor.

Elimde kalan birkaç yenilik daha var ve onlardan bir tanesi, GHIII: Legends of Rock'ın Battle modunun dönmüş olması. İki kişinin gitar çalarak kapıştığı bu oyun tipi, Metallica'ya uyarlanarak bazı özel güçlerde değişime gidilmiş. Mesela Ride the Lightning gücüyle rakibinizin bazı notalarını iptal ediyorsunuz, Fade to Black ile notaları ortadan kaldırıyor sunuz ve Trapped Under Ice ile "pena" kullanımını devre dışı bırakıyor sunuz. Gitarda uzmanlaşmış iki kişinin Battle kısmında nasıl kapıştığını görmek de ayrı bir keyif bu arada.

METALLICA!

Bu oyunun zor olup olmadığı konusunu sona sakladım. Bir Guitar Hero uzmanı sayılmam. Elif, Şefik ve Tuna beni yenerler ama Ali ve Erat ile kapıştım. (Vokal performansımı hiç için içine katmıyorum; insanlar ölmesin diye hiçbir şarkıyı söylemeyi denemedim.) (Abartma yahu; canlı canlı My Name

is Tallulah söylemiş bir insanın sen. - Elif) Yani GH oyunlarını kötü oynadığımı da söyleyemem fakat bu oyunda, özellikle hızlı şarkılarda zorlandığımı da belirtmeliyim. Gitar kısımları yine bir derece ama davul özellikle double cross işe dahil olunca gerçekten zor olabiliyor zaman zaman. Çok sağlam el, göz, ayak koordinasyonuna ihtiyacı nız oluyor. Neyse ki tüm parçalar, olabildiğince iyi bir şekilde, nota kaçırmadan oyunda yer edinmiş; hatta belki de nota yerleştirme konusunda serinin en iyi oyunu bu olabilir. Böylece bazen sadece ritimden bile notaları takip edebiliyorsunuz.

Dyers Eve, Master of Puppets, Creeping Death ve One gibi parçaları çalarken gerçek anlamda mazoşist duygulara kapıldığımı hissettim zaman zaman. Hem eğleniyorum, hem acı çekiyorum. (Hard ve üstü zorluk seviyeleri için.) Expert+ seviyesinde ise durum bambaşka bir boyuta ulaştı; zevk kısmı işin içinden çıktı.

Bu yazıyı yazarken bana eşlik eden Black, And Justice for All, Kill'em All albümlerine ve Türkiye'de geri dönmemi bekleyen LEVEL ekibine şimdiden teşekkür ediyorum, beni yalnız bırakmadılar. Ayrıca yazıya başlamadan önce, bu oyunu sadece GH ve Metallica fanatiklerine tavsiye etmeyi düşünüyordum ama oyundaki farklı zorluk seviyelerini ve kaliteli sunumu hatırlayınca, herkesi davet etmenin daha iyi olacağını düşündüm. Özellikle rock ve metal ile ilgilenenlerin "headbang" eşliğinde katılımla sağlayacağı GH: Metallica, her türlü konsol sahibine de tavsiyemdir. Şu sıralarda piyasada olması gereken bu başarılı GH oyununu kaçırmayın, Metallica'sız ve müziksiz kalmayın!

Lars gibi davul, James gibi gitar çalmak... Artık bu hayal değil. Ve eğer iyi bir müzik sisteminde, bir Guitar Hero davul seti, gitarı ve ikinci bir pedala sahipseniz, ne kadar çok eğleneceğinizi size anlatmam mümkün değil; ancak kendiniz deneyerek anlayabilirsiniz.



TOM CLANCY'S

H.A.W.X.

Uçmaya, uçmakla başlayamazsınız...



RAPTOR

28 milyar Dolar geliştirme maliyeti...

177.6 milyon Dolar tek bir uçağın etiket fiyatı...

361 milyon Dolar, toplam maliyeti uçak sayısına

bölünce ortaya çıkan maliyet... Yine de en pahalı uçak değil.

B-2 Spirit'in tanesi 2.2 milyar Dolar...

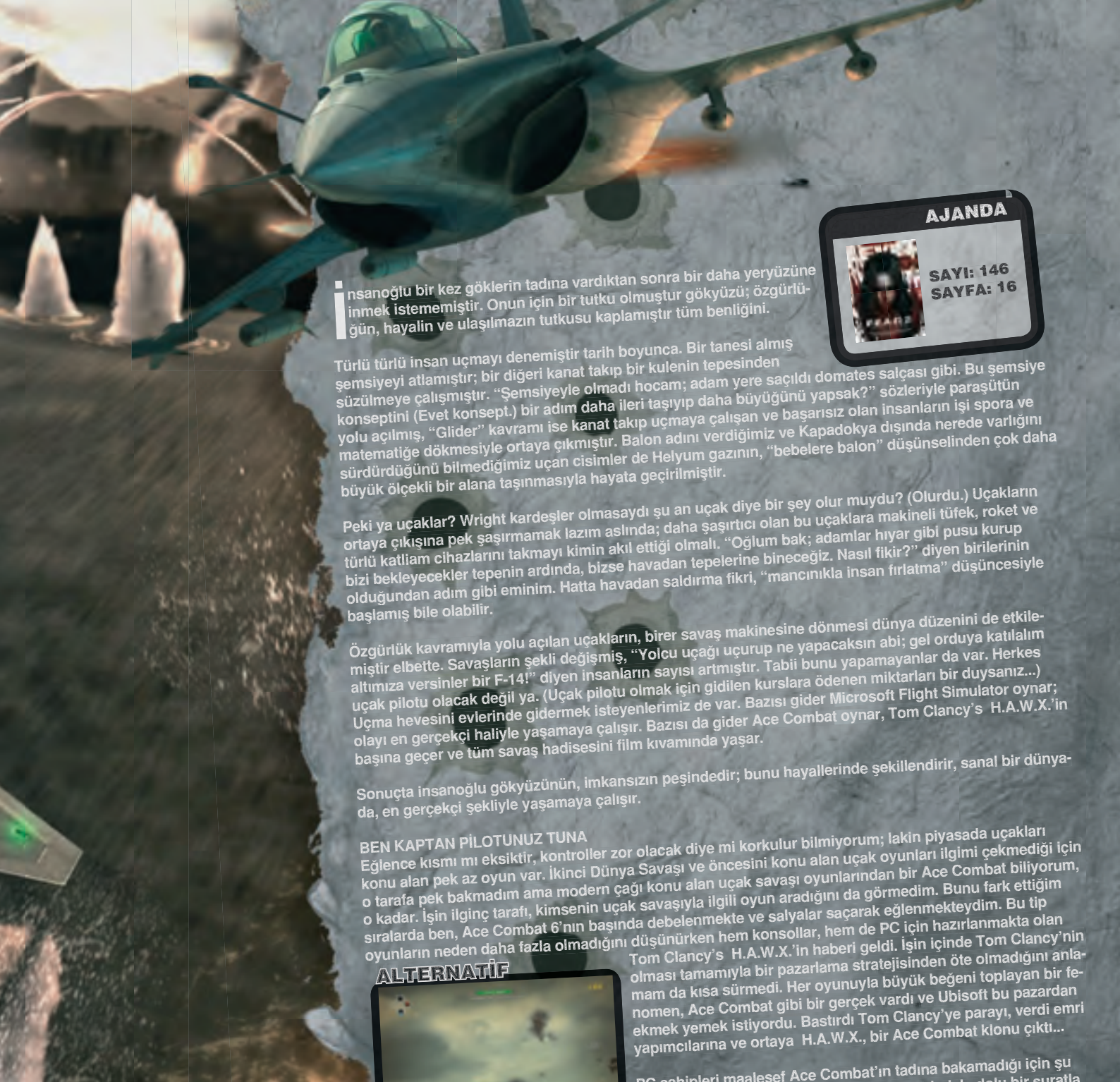
Çoğu görevde size eşlik eden uçaklar bulunuyor ve bunlara "Saldır" veya "Savun" şeklinde iki farklı komut verebiliyorsunuz.

VISTA'DA TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Tom Clancy's H.A.W.X'ta üzerinde süzülduğümüz şehirlerin manzaraları gayet güzel. Xbox 360 oyuncularını Games For Windows uyumu sayesinde Gamepad'lerini de PC'de kullanabilirler. Tabii bu oyunu Vista'da oynamanın avantajları var. Mesela

DirectX 9 altında olmayan bazı özellikler: High Quality Shadows Map, Screen Space Ambient Occlusion (SSAO), Sun Shafts (God Rays), Soft Particles for Effects and Clouds; yani özellikle parçacık efektleri, kaliteli gölgeler ve ışık efektleri. Sadece DirectX 9 ve 10 farkı

da değil, DirectX 10 ile DirectX 10.1 arasında da farklar söz konusu. Güncel Radeon ekran kartlarında bu efektler DirectX 10.1 ile daha hızlı hesaplanıyor. Vista'nızın güncellemelerini yapmayı, DirectX sürümünüzü de yükseltmeyi unutmayın.



AJANDA



SAYI: 146
SAYFA: 16

İnsanoğlu bir kez göklerin tadına vardıkdan sonra bir daha yeryüzüne inmek istememiştir. Onun için bir tutku olmuştur gökyüzü; özgürlüğün, hayalin ve ulaşmazın tutkusu kaplamıştır tüm benliğini.

Türlü türlü insan uçmayı denemiştir tarih boyunca. Bir tanesi almış şemsiyeyi atlamıştır; bir diğeri kanat takıp bir kulenin tepesinden süzölmeye çalışmıştır. "Şemsiyeyle olmadı hocam; adam yere saçıldı domates salçası gibi. Bu şemsiye konseptini (Evet konsept.) bir adım daha ileri taşıyıp daha büyüğünü yapsak?" sözleriyle paraşütün yolu açılmış, "Glider" kavramı ise kanat takıp uçmaya çalışılan ve başarısız olan insanların işi spora ve matematiğe dökmesiyle ortaya çıkmıştır. Balon adını verdiğimiz ve Kapadokya dışında nerede varlığını sürdürdüğünü bilmediğimiz uçan cisimler de Helyum gazının, "bebelere balon" düşünselinden çok daha büyük ölçekli bir alana taşınmasıyla hayata geçirilmiştir.

Peki ya uçaklar? Wright kardeşler olmasaydı şu an uçak diye bir şey olur muydu? (Olurdu.) Uçakların ortaya çıkışına pek şaşırılmamalı; daha şaşırtıcı olan bu uçaklara makineli tüfek, roket ve türlü katliam cihazlarını takmayı kimin akıl ettiği olmalı. "Oğlum bak; adamlar hıyar gibi pusu kurup bizi bekleyecekler tepenin ardında, bizse havadan tepelerine bineceğiz. Nasıl fikir?" diyen birilerinin olduğundan adım gibi eminim. Hatta havadan saldırma fikri, "mancınıkla insan fırlatma" düşüncesiyle başlamış bile olabilir.

Özgürlük kavramıyla yolu açılan uçakların, birer savaş makinesine dönmesi dünya düzenini de etkilemiştir elbette. Savaşların şekli değişmiş, "Yolcu uçağı uçurup ne yapacaksınız abi; gel orduya katılalım altımıza versinler bir F-14!" diyen insanların sayısı artmıştır. Tabii bunu yapamayanlar da var. Herkes uçak pilotu olacak değil ya. (Uçak pilotu olmak için gidilen kurslara ödenen miktarları bir duysanız...) Uçma hevesini evlerinde gidermek isteyenlerimiz de var. Bazısı gider Microsoft Flight Simulator oynar; Uçma hevesini en gerçekçi haliyle yaşamaya çalışır. Bazısı da gider Ace Combat oynar, Tom Clancy's H.A.W.X.'in başına geçer ve tüm savaş hadisesini film kıvamında yaşar.

Sonuçta insanoğlu gökyüzünün, imkansızın peşindedir; bunu hayallerinde şekillendirir, sanal bir dünyada, en gerçekçi şekliyle yaşamaya çalışır.

BEN KAPTAN PİLOTUNUZ TUNA

Eğlence kısmı mı eksiktir, kontroller zor olacak diye mi korkular bilmiyorum; lakin piyasada uçakları konu alan pek az oyun var. İkinci Dünya Savaşı ve öncesini konu alan uçak oyunları ilgimi çekmediği için o tarafa pek bakmadım ama modern çağı konu alan uçak savaş oyunlarındandır bir Ace Combat biliyorum, o kadar. İşin ilginç tarafı, kimsenin uçak savaşlarıyla ilgili oyun aradığını da görmedim. Bunu fark ettiğim sıralarda ben, Ace Combat 6'nın başında debelenmekte ve salyalar saçarak eğlenmekteydim. Bu tip oyunların neden daha fazla olmadığını düşünürken hem konsollar, hem de PC için hazırlanmakta olan Tom Clancy's H.A.W.X.'in haberi geldi. İşin içinde Tom Clancy'nin olması tamamıyla bir pazarlama stratejisinden öte olmadığını anlamam da kısa sürmedi. Her oyunuyla büyük beğeni toplayan bir fenomen, Ace Combat gibi bir gerçek vardı ve Ubisoft bu pazardan eklemek yemek istiyordu. Bastırdı Tom Clancy'ye parayı, verdi emri yapımçılarına ve ortaya H.A.W.X., bir Ace Combat klonu çıktı...

ALTERNATİF



BLAZING ANGELS 2

Yine Ubisoft Romania tarafından hazırlanan bir başka uçak savaş oyunu. Modern çağın aksine, İkinci Dünya Savaşı'nda geçen Blazing Angels 2, kesinlikle H.A.W.X.'ten çok daha iyi bir oyun ama roketlerin yerine mermilerinize güvenmek zorundasınız.

PC sahipleri maalesef Ace Combat'ın tadına bakamadığı için şu an suratına ifadesiz ve belki de soru işaretleriyle dolu bir suratla bakıyor ama gerçek bu şekilde. "Uçak savaşı" konseptinde zaten pek fazla varyasyona gidilememesi ve ortada güzel bir örneğin olmasından dolayı, H.A.W.X. biraz fazla esinlenilerek hazırlanmış bir oyun olmuş. Ne var ki bundan şikayetçi değilim. Bir oyun Ace Combat'ın bir köşesinden bile esinlense kalitesi artar. H.A.W.X. de bundan payını almışa benziyor.

ARTEMİS'İN GÜCÜ ADINA!

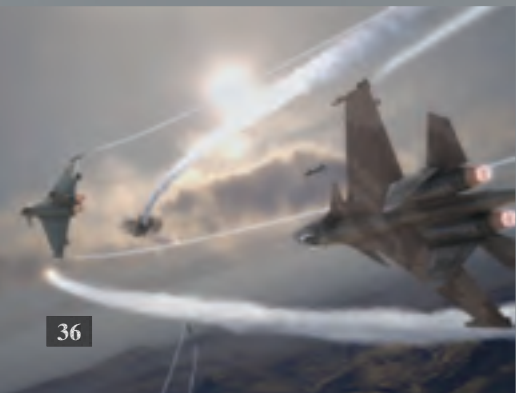
Ace Combat'ın fantastik kurguları ve Japon esintili anlatımını bir ↻



REHBER

- Kontrollerde zorlanmamak için bol bol antrenman yapın. Hele ki bu oyunlarda ilk uçak kullanma deneyiminiz oluyorsa (Gerçek hayatta kullanıyorsanız ayrı bir saygım var tabii.) mutlaka en kolay zorluk seviyesini seçin ve sadece kontrollere odaklanın.
- Görevlerde ne yapmanız gerektiğini iyi belleyin. Eğer İngilizce' nize güvenmiyorsanız, yardım alın zira her görev sadece, "Önüne geleni yok et!" gibi basit direktiflerden oluşmuyor.
- Eğer bir uçağa eskortluk etmeniz gerekiyorsa, kant adamlarınızı mutlaka saldırı pozisyonunda tutun. Bu tip görevlerde düşman araçlarını, yanında olmanız gereken uçaktan mümkün olduğunca uzak tutmak çok önemli.
- Makineli silahınızı kullanmaktan çekinmeyin. Füzeler gibi güçlü ve sonuca yakın hareket etmiyorlar ama yakın dövüşte bayağı kullanışlı olabiliyorlar.
- Karadaki düşmanlarınızı yok etmek için roketlerinizi veya eğer varsa, kara hedeflerine karşı etkili bombalarınızı kullanmayı göz önünde bulundurun. Bunu yaparken de dikkat etmeniz gereken bir konu var: Kara hedefleri genelde binaların arasında oluyor ve füzeleriniz

- binalara çarpıp etkisiz kalabiliyor. Dolayısıyla bu hedeflere isabetli atışlar yapabilmek için 90 derecelik bir açıdan saldırmalısınız.
- ERS sistemini kullanmak, kolayca kaçmak demek fakat düşmanlarınız azıtlıyorsa ve mouse'u, klavyeyi kıracak konuma geliyorsanız, bu özelliği kullanın.
- "Assistance" özelliğini kapatmak size yepyeni bir oyun şekli sunacak. Bu özelliği kullanmak biraz zor; fakat bir türlü hedefleyemediğiniz uçakları menzile almak için kullanmaya çalışın.
- Yere yakın uçmak eğlenceli olsa da tehlikeli olabiliyor. Özellikle peşinize birisi düştüğünde ilk yanlış manevrada yere çakılıveriyorsunuz. Binaların arasından geçip arkadakini ekmek gibi düşüncelere kapılmayın; bilgisayar öyle bir risk almıyor.
- Füzelerinizi kullanmaktan çekinmeyin; eğer müthiş yanlış hareketler yapmazsanız, bölümün sonunda elinizde tonla roket kalmış oluyor.
- Bir uçağın size kilitlemiş olması pek sorun olmasa da bir roketin geldiğine dair uyarı almanız büyük bir problem sayılabilir. Bu roketlerden çeşitli manevralar yaparak kurtulabilirsiniz -ki bunlar da yine bu sayfalardaki bir kutuda yer alıyor.



Şehrin bu kadar güzel gözüktüğüne bakmayın; gerçeği görmek için yakınlaşmanız gerek.



ENHANCED REALITY SYSTEM (ERS)



Daha önce herhangi bir oyunda görmediğim enteresan bir özellik H.A.W.X.'te karşıma çıktı. Ne var ki ben, tam altı adet Ace Combat'ın üzerinden gelmiş bir "arcade usulü uçak savaşı gurusu" olarak bu sisteme hiç yüz vermedim. (Havam batsın.) Bahsettiğim özellik, ERS adında, fazlasıyla işe yarayan ve bu nedenle de hile yapmaya meyilli

bünyelerin çokça hoşuna gidecek bir özellik. ERS kısaca şöyle işliyor: Diyelim ki bir uçak, fazlasıyla hızlı ve profesyonelce hareket ediyor ve siz de bu uçağı bir türlü haritadan silemiyorsunuz. Hemen ERS tuşuna basıyorsunuz ve genellikle bu tip uçak savaşı oyunlarının "Tutorial" bölümlerinde görülen bir sistem karşınıza geliyor. Bu sistem havaya çeşitli renklerde çerçeveler çiziyor ve eğer uçağınızı bu çerçevelerden geçirecek şekilde yönlendirirseniz, saatlerdir sizden ustaca kaçmakta olan uçağın arkasına geçiveriyorsunuz. Üstelik bu sistem her seferinde muhteşem bir başarı gösteriyor ve mutlaka başarılı bir sonuç alıyorsunuz. Bir uçağı yakalamanın ötesinde, üstünüze son hız gelen bir füzeden kaçmak için de aynı sistemi kullanmanız mümkün. Yine de bana sorarsanız, ERS zaten kolay olan bu oyunu daha da kolaylaştırarak zevksiz bir hale getiriyor; çok zora düşmezseniz kullanmayın derim.

⇒ Amerikan filmine dönüştüren Ubisoft, Artemis Corp. adındaki firmayı başrole oturtuyor. Burada yüzbaşı olarak görev yapan Crenshaw da filmin "en iyi erkek oyuncusu" oluyor. Artemis, özel bir kuruluş, bünyesinde ufak bir ordu barındırıyor ve savunma alanında hizmet veriyor. Amerikan kuvvetleri zora düştüğünde Artemis'e bir telefon çakıyor ve hop, Artemis bünyesindeki tüm kuvvetlerle yardıma koşuyor.

Öyle böyle derken bir gün Artemis'e bir şeyler oluyor ve bağımsızlığını ilan edip Amerika'ya savaş açıyor. (Yuh!) Artemis için çalışan Crenshaw bile buna anlam veremiyor ve son görevde bir anda taraf değiştirip Artemis'in karşısına geçiyor, Amerikan donanmasını mutlak bir mağlubiyetin elinden kurtarıyor. Bu noktadan sonra Artemis'in anlamsız tavrı karşısında durmaya çalışıyor ve Amerikan ordusuna yardım ediyoruz; görevden göreve koşuyoruz.

Her görev birkaç parçaya ayrılmış birer bölümden oluşuyor. Bu parçalar arasında birer checkpoint var ve bu sayede görevin sonunda infilak ederseniz, gerçek hayatta da oturduğunuz yerde havaya uçmuyorsunuz. Görevlerin genel yapısı bir şeyleri patlatmak üzerine kurulu. (Haliyle.) Bu konuda pek fazla sıkıntı yaşamamış olsam da altı adet Ace Combat'tan çıkan bir insan olarak biraz farklılık aradım; bulamadım. Her görevde ya bir takım uçaklara veya gemilere eşlik ediyor, onları düşman ateşinden koruyoruz, ya da bir noktaya ulaşmaya çalışırken bir takım uçakları, araçları, uçaksavarları etkisiz hale getiriyor ve kendimizle gurur duyuyoruz.

Arada sırada farklı olaylar da olmuyor değil. Mesela bir görevde belirli bir yüksekliğe kadar çıkabiliyoruz yoksa mutlak suretle yere indiriliyoruz. (Bu görevi bir Ace Combat oyununda görmediysem ne olayım!) Bir diğerinde vurmamız gereken hedefleri bulmak için "sıcak-soğuk" oyunu oynuyoruz; eğer yanlış yönde ilerlersek kırmızı bir nokta beliriyor, doğru yolda ilerlersek yeşil bir radar işareti, çeşitli seviyeler göstererek bize yolu gösteriyor. Bu tip görevler oyundaki olası monotonluğu biraz kırmış olsa da yeterli olmamış. Sonuç itibarıyla yine vuruyoruz, yine vuruyoruz.

Şimdi diyeceksiniz, "Sonuçta uçak savaşı değil mi; havada dans mı edecektik?". Bir noktaya kadar haklısınız; ama sadece arcade stili bir oynanışa yönelik bir oyunda çok daha fazla varyasyona gidilebilirdi diye düşünüyorum. Gerçekçi bir simülasyondaki gibi uçak kontrolleriyle uğraşmıyoruz, pilotumuzun gözü kararmıyor, uçak irtifa kaybedip yere çakılma tehlikesi geçirmiyor. Eh, bunlar yoksa başka özellikler olmalı ki iki tane füze yollayıp yan gelip yatmayayım.

FÜZELERİM VE BEN

Bir savaş uçağında hangi silahlar bulunur, bir ton Ace Combat ve bir adet H.A.W.X. oynadıktan sonra öğrendim. Misal Joint Strike Missile'lar bulunur ve bunlar özellikle düşman savaş uçaklarına karşı etkilidir. Multi Target AA Missile ile dört farklı hedefe kadar kilitlenebilir ve hepsini aynı anda ortadan kaldıracaktır. Ve fakat bu roketler JStrike'lar kadar güçlü olmadıkları için az hasar verir. "All aspect missiles" adı verilen ve Türkçe'ye çevrildiğinde "Her duruma uygun füze" anlamına gelen füzeler ise bir makineli tüfek hızında atış yapabilmeye, ama bu saldırının sonucunda hedefi %40 olasılığında vurmanıza olanak tanır. Free Fall Bomb ve Cluster Bomb'lar, hiçbir şekilde uçaklara karşı kullanılamaz fakat karada ne var, ne yok havaya uçurur.

Bir de derler ki, "Oyunlar zaman kaybı; oyun oynayacağına bir şeyler öğren!". Ben bu kadar füze ismini, füzelerin ne işe yaradığını nasıl öğrendim eğer oyunlar olmasa... Yarın öbür gün bir savaş çıkarsa, sokakları düşman tankları işgal etse, en yakındaki JAS 39 Gripen'e bindiğimde hangi silahla neyi yok edebileceğimi nasıl bileyim ama, değil mi?! (Delirdim evet.)

Her neyse; sonuç itibarıyla bir takım roketlerimiz var ve belirli zamanlarda hizmetimize sunuluyorlar. Her görevde en fazla iki tip roket taşıyabiliyoruz. Görev başlamadan önce de o görevde ne kadar kara kuvveti var, düşman ordusunun uçan cisimleri kaç tane, hepsini görebiliyoruz. Bu mantık probleminde, görev alanında %90'lık oranda düşman uçağı varsa, o göreve Cluster Bomb'ları kuşanıp da gitmek pek saçma olacaktır. Dolayısıyla duruma uygun hareket ederek, duruma uygun roketleri ve bombaları seçmeniz, başarınız için önemlidir.

Görev sırasında bu roketleri ve silahlarınızı nasıl kullanacağınıza gelirse... Evet, bu konu hakkındaki oyun size yardımcı oluyor ama size olayı biraz da ben anlatayim. H.A.W.X. modern çağı konu

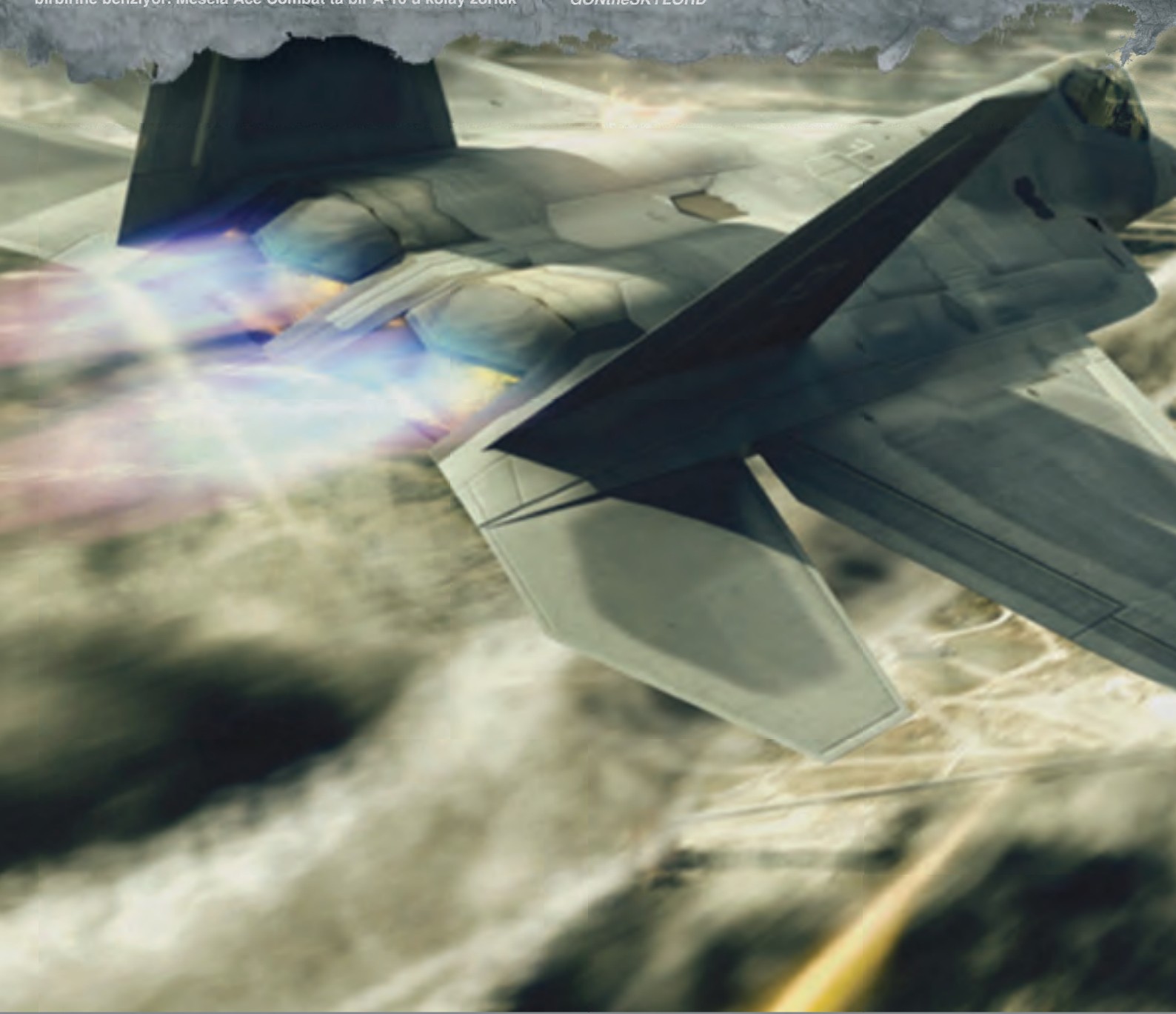
FORUMLARDAN ALINTILAR

GameSpot forumlarında Tom Clancy's H.A.W.X. hakkında konuşmuşlar da konuşmuşlar. Eh, bize de derlemek düştü...

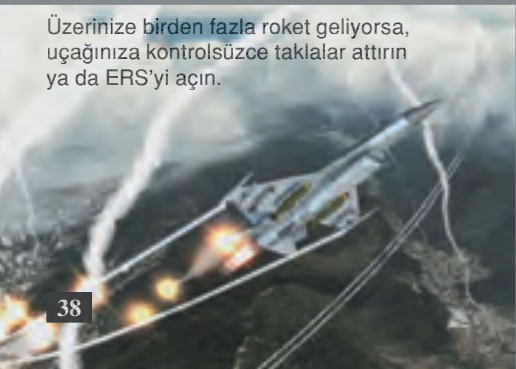
- Bu oyunun Ace Combat'tan iyi olduğunu düşünmüyorum. Ubisoft H.A.W.X. 2 ve H.A.W.X. 3'ü hazırlarsa eğer, bu oyunları daha fazla özellik ve daha detaylı bir oynanışla birleştirirlerse, Ace Combat'la mücadele edebilir. *ColdScorpion*
- ERS ve Assistance özellikleriyle H.A.W.X. değişik bir uçak savaşı oyunu olmuş. *nascar1*
- H.A.W.X.'teki hiçbir uçağın birbirinden farkı yok; hepsinin kontrolü birbirine benziyor. Mesela Ace Combat'ta bir A-10'u kolay zorluk

seviyesinden farklı bir zorluk seviyesinde kontrol etmeyi deneyin; eğer bu uçağı "it dalaşı"nda kullanmayı denerseniz aynen yere çakılırsınız. H.A.W.X.'te ise aynı uçakla art arda beş tane Loop (Dönüş) yapıp ardından üç kez Immelmann'a girebiliyorsunuz. *Magus88*

- Bu oyun çok güzel ve bu forumlarda oyunu beğenmeyenlerin ne içtiğini merak ediyorum... *willy279*
- Ben bu oyunda Tom Clancy'nin herhangi bir etkisinin bulunduğuna inanmıyorum. Eminim bu işten para alıyor ve sırf ismiyle bu oyunun daha fazla satmasını sağlıyor ama bu oyun kesinlikle onun stili değil. *GONtheSKYLORD*



Üzerinize birden fazla roket geliyorsa, uçağınıza kontrolsüzce taktalar attırın ya da ERS'yi açın.



aldığı için, bir hedefe kilitlenip füzeleri yollamak, o düşmanın sonunu hazırlamak için yeterli sayılabilir. Siz hedefi belirledikten ve roket yaya çıktuktan sonra düşmanın bu saldırıdan tek kurtuluşu ustaca bir manevra olabiliyor. Oyundaki bir bölümde roketleriniz çalışmıyor ve makineli silahla baş başa kalıyorsunuz. Makineli silahla bir düşmanı vurmak için ya tam arkasında olmalısınız ya da onun biraz önüne ateş etmelisiniz ki fizik kuralları işlesin. Yerdeki cihazlar içinse bir sınırlamanız yok sayılır; bazı roketler dışında birçok roket, bomba ve makineli silahınız karadaki düşmanlarınıza karşı etkili.

YARDIM İSTEMİYORUM!

H.A.W.X.'i Ace Combat serisinden ayırmak ve bu türe bir takım yenilikler katmak adına Ubisoft bazı denemeler yapmış. Bunlardan en önemlisi ERS'yi zaten bir kutuda açıkladım. Diğer ilginç özellik, "Assistance" ise iyi düşünülmüş, ama oyunda pek fazla ihtiyaç duymadığımız bir sistem olarak karşımıza çıkıyor. Assistance'ı kapattığımız zaman, dilediğimiz an uçağımızı farklı bir kamera açısından görmeye başlıyoruz ve bazı profesyonel hareketler yapabiliyoruz. Bazı zor görevlerde, bir takım uçaklar zinhar onlara yaklaşmanıza, onları hedef almanıza izin vermiyor. Bu tip düşmanlara karşı etkili olan Assistance Off seçeneği, uçağınızla "Drift" hareketi yapmanıza olanak tanıyor. Drift ile uçağınızı çok daha ustaca ve kolaylıkla çevirebildiğiniz için düşmanınızı şaşırtabiliyor, arkasına geçip füzeyi basabiliyorsunuz. Assistance kapalıyken uçağı kontrol etmek bir açıdan daha zor; o da uçağın fazla yavaşladığında hızla irtifa kaybederek kontrolden çıkması. "Stall" adı verilen bu durumdan, uçağınızı nize yarayabiliyor. Mesela bir üstünüze yağan roketlerden kurtulmak için iyi bir zamanlamayla uçağınızı düşürürseniz, roketler de sizi iskalayıp geçebiliyor.

Ubisoft'un bir diğer denemesi de tecrübe puanı sistemi olmuş. Her görevde, her türlü hareketiniz tecrübe puanıyla ödüllendiriliyor diyebiliriz. Vurduğunuz her düşman, düşmanın tipine göre belirli bir tecrübe puanı getiriyor ama asıl büyük puan, gizli Achievement'lerde. Düşman roketlerinden ustaca kurtulduğunuzda büyükçe bir tecrübe puanı kazanıyorsunuz örneğin. Bu konuda daha da iyi olduğunuzda, daha çok tecrübe puanı geliyor üstelik. Aynı şekilde sadece makineli silahınızla düşman öldürmek, Joint Strike Missile'da uzmanlaşarak, sadece bu silahla düşmanların üstesinden gelmek de size farklı tecrübe puanları kazandırabiliyor.

Elde ettiğimiz tecrübe puanları bize daha iyi ve yeni uçaklar ve silah paketleriyle dönüş yapıyor. Seviye atlayan pilotumuzun ulaşabildiği en yüksek mertebe de 40. seviye ve bu da bildiğiniz "Genelkurmay Başkanı" gibi bir statüye tekabül ediyor.

GÖRDÜKLERİM, GÖRECEKLERİMİN AYNASIDIR

Uçak savaşı oyunlarında grafiklerin iyi olması demek, ne demek pek bilmiyorum aslına bakarsanız arkadaşlar. Uçağı zaten iç görüntüden kontrol ettiğim için uçağın gövdesiyle hiçbir ilgim olmuyor. Düşman uçakları da aynı şekilde, ancak vurulmadan önce birkaç saniye görülüyor ve görülüyor dedim de en az 100 metre öteden. Oradan da herhangi bir detay yakalayamıyoruz ve yere iniyoruz. Burada da bizi birkaç basit SAM, AA Gun veya düşman gemisi modellemesi karşılıyor ve onlardaki detayları da seçmek pek mümkün sayılmaz. Kısacası, bu oyunun grafiklerinin iyi olup olmadığını anlamak için uçağınızı saatte 20 km ile ve dış görünüşten kullanmalısınız; yoksa herhangi bir grafik görmenize olanak yok. Tabii yanlış anlaşılmaya mahal vermek istemem; grafiklere özenilmemiş veya "Bu nasıl görüntü böyle?!" demek istemiyorum. Sadece ortadaki grafikleri göremiyoruz, o kadar...

Tatlısıyla, acısıyla oynadığım, zaman zaman salaklığımdan dolayı aynı görevi altıncı kez oynadığım için cinnete maruz kalmama neden olan Tom Clancy's H.A.W.X., kopya bir oyun ötesinden ötesi değil maalesef. Bunu giderayak bir kez daha söylemek istiyorum, eğer bir oyun yapacaksan, emsallerini göz önünde bulundur, yanlışlarını not et, iyi taraflarını benimse, ama yine de "kendi" oyununu yap. Yoksa benim gibi agresif oyun editörleri oyununu alır, oynar, basar ortalama puanı, tarihte izin bile kalmaz! (Neden sinirlendim ki son anda...) ©

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

ARTI ERS ve Assistance gibi farklı özelliklerin denenmiş olması, uzun sayılabilecek oyun süresi.

EKSİ Birbirine benzeyen görevler, tecrübe puanı sisteminin oyuna bir şey katmıyor olması, Ace Combat'a pek fazla benzemesi, uçakların birbirinden farkının olmaması

YAPIM Ubisoft Romania
DAĞITIM Ubisoft
TÜR Aksiyon / Simülasyon
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360, Wii
WEB www.hawxgame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon
(www.tiglon.com.tr)

Ubisoft güzel bir deneme yapmış; işin içine Tom Clancy'yi de katarak popüler bir ortam hazırlamış ama ortaya çıkan ürün, pek fazla yeniliği bulunmayan bir Ace Combat kopyasından öteye geçememiş. Hayatınızda ilk defa böyle bir oyun oynuyorsanız eğlenebilirsiniz ama diğer türlü işiniz zor.

7,2

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

Rio de Jenario'nun ünlü heykeli. Bir kütleye sahip mi diyerek bu heykele bilerek çarptım, evet.

EKSİK OLMAYIN!

TEMPO'NUN NİSAN SAYISI
BAYİNİZDE!



ALAIN DE BOTTON

“Maymundan geliyoruz ama hangi taraftan?”



“TÜR(K)LERİN KÖKENİ’

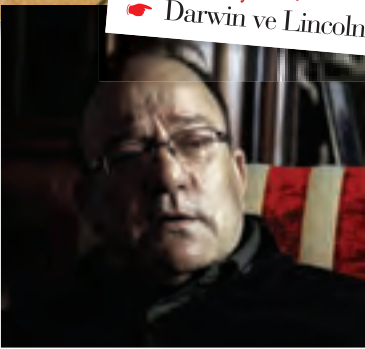
Nil Karaibrahimgil,
Mazhar Alanson ve maymun
Kuki evrimi sorguluyor!



BERNARD-HENRI LEVY

Tempo'ya yazdı:
Darwin ve Lincoln

“PLAYBOY'DA PARTİ
BİTİYOR MU? Ekonomik
kriz Hefner'ı da vurdu!
VE ASKER KONUŞTU:
“Aldatılmışız.”
ÇİZGİ ROMAN:
Slumdog
Millionaire - Recep
Tayyip Erdoğan



UMBERTO ECO

“Tamamen boşa harcanmış gençlik”

EKSİK KALMAYIN!

HERKES TEMPO'DAN SÖZ EDİYOR. DÜNYANIN EN ETKİLİ İSİMLERİ
TEMPO'DA YAZIYOR. SİZİ DE BEKLİYORUZ.

AYLIK TEMPO'NUN İLK İKİ SAYISINA GÖSTERDİĞİNİZ İLGİ, YAŞAYAN EN KÖKLÜ HABER DERGİMİZİN YENİDEN DOĞUŞUNU MÜJDELEDİ. HEPİNİZE TEŞEKKÜR EDERİZ.

TEMPO

- ☛ **"KURTULUŞ SAVAŞI BİR İÇ SAVAŞTI."** Hasan Bülent Kahraman yazdı
- ☛ **OSMANLI TUĞRALI ABD KONSOLUSU.** Sharon Wiener kapılarını Tempo'ya açtı
- ☛ **HEDONİSTİN EL KİTABI** Her ay Tempo'da
- ☛ **MEHMET Y. YILMAZ'DAN** Dubai rehberi



ECE SÜKAN ile TEMPO STYLE. Modadaki son trendler ve stil raporu



SUSAN MILLER
Dünyanın en ünlü astroloğu artık her ay Tempo'da



MİHAİL GORBAÇOV
Tempo'ya yazdı: Devlet için başrol



MURAT BELGE
İran: Devrimin 30'uncü yılı



MUHTEŞEM HEDİYE

120 SAYFA

'HAYATINIZI DEĞİŞTİRECEK 50 FİLM' KİTABI HERKESE BEDAVA.





Her noktası ile özenle düzenlenmiş bir şehir kurduktan sonra rahatınıza bakabilirsiniz. (Tabii biri saldırmazsa...)



GRAND AGES: ROME

Kur kur bitmedi mendebur Roma...

Haemimont her sene Roma ile ilgili şehir kurma oyunu çıkaracak gibi bir his var içimde. Glory of the Roman Empire'in ardından Imperium Romanum gelmişti. Şimdi halefini Grand Ages: Rome izler oldu. "Başka medeniyet mi kalmadı, neden sürekli Roma?" Demekten kendimi alamıyorum. Fakat oyun çok tutuyor olmalı ki Haemimont sürekli bu konu üzerine odaklanıyor. Eğer Imperium Romanum oynadıysanız bu oyunda arabirimin aynı kaldığını, şehir kurmanın ise basitleştirildiğini göreceksiniz.

Orada bir şehir var uzakta > Şehir kurarken dikkat etmeniz gereken iki şey var. Birincisi çalışabilecek vasıfsız insan var mı? Eğer bir işyerini kurduktan sonra o noktada kimse çalışmazsa, işyerinin üzerindeki yeşil bir çizginin hızla azaldığını göreceksiniz. Belli bir noktaya geldikten sonra da o bina bakımsızlıktan yanmaya başlayacaktır. Bunu önlemek için bir iş yapılmadan evvel öncelikle nüfusun yerleşeceği evler kurmalısınız ki işyerini kurmaz o mekan hemen çalınmaya başlasın. İkinci önemli nokta ise her binanın çalışabilmesi için belli maddelere ihtiyacı olması. Örneğin basit yapılar

FORUM



Her şehre bir tane forum kurmanız yeterli olacaktır. Forumlar siz geliştikçe, seviyelerini arttırır, yeni özellikler kazandırır ve başka binaları yapabilmeye olanak sağlar. Ciddi şekilde şehrin kalbidir, mutlaka kurmalısınız.

Artık deniz kıyıları daha önemli! Ticaret, savaş gemisi ve balıkçılık için mutlaka kıyılara yönelmelisiniz.

ağırlıklı olarak odun istiyorlar. Böyle bir durumda tek oduncu kampına sırtınızı dayarsanız, binalarınızın gene bakımsızlıktan dolayı yanmaya başladığını görürsünüz. O yüzden binaların ihtiyacı duyduğu maddeler ile sizin o anki üretimizi çok iyi gözlememiz lazım. Bu husus oyunun en önemli noktası, bundan sonrası çok basit bir hal alıyor.

İşyerlerinin çoğu tarla gibi yerler olduğu için yemek sıkıntısı da çekmeniz zor. Fakat ben bazen eğlence öğesini unutup, halkın isyanı ile karşılaştığımı hatırlıyorum. Bu isyanlar genelde şehirde yangın çıkmasına yol açıyor. Bunu önlemek için taverna, arena, tiyatro gibi eğlence mekanları kurarak halkı mutlu edebilirsiniz.

Haydi bre savaş! > Savaş bölümü de bir önceki oyundan çok farklı değil. Tek fark artık daha çeşitli birliklere sahip olabilmemiz. Sahip olduğumuz ordu artık kurduğumuz evler ile orantılı. Eskiden kurduğumuz baraka başına bir ordu çıkarırken, artık kurduğumuz ev kadar asker sayımız artıyor. Belki Haemimont'un oyun RTS oldu demesinin sebebi budur. Ayrıca her ünitenin değişik saldırı ve savunma taktikleri var. Örneğin Triarii birliği, Tetsudo taktiğini uyguladığı zaman kalkanları ile her yanı kapatıp, okçulara hedef olmaksızın kurtuluyor. Doğru taktiği doğru zamanda kullanmak zaferi getiriyor.

Her bölüm sonunda ise belli miktarda puan alıyoruz. Bu puanlar karakterimizi geliştirmemize yarıyor. Üretim, askeriyeye ya da ekonomiye dayalı özelliklere bu puanları vererek sahip oluyoruz. Yeni özelliklerimiz oyunda ciddi anlamda değişiklikler yaratıyor. Ben ilk defa bir şehir kurma/ RTS oyununda lidere bu tür özellikler verildiğini görüyorum. Açıkçası bu özellik gayet hoşuma gitti.

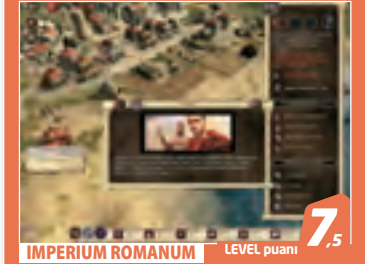
Oyuna genel olarak bakarsak grafiklerin bir hayli güzelleştiğini görmezden gelemem. Müzikler, özellikle gitarla çalanlar ise gayet rahatlatıcı ve böyle oyunlarda duymaya alışık olduğumuzdan farklı derecede güzel. Kontroller biraz rahatsız edici olsa da oyunun oynanış kolaylığı ile bu sıkıntıyı fark etmiyorsunuz bile. Her noktada Impe-

4X STRATEJİ?

Haemimont bu oyun için "4x Real Time Strategy" dedi. 4x'dan kasıtları ise "keşfet, genişle, ele geçir ve yok et" mantığının oyunda olması idi. Ama bu öğeler en basit RTS bile bulunuyor. "Biz farklı bir şeyler yaptık" demenin reklam kokan yolu bu olsa gerek.

rium Romanum'dan bir adım daha önde olduğunu söylemeliyim. Seneye Haemimont kesin yeni bir Roma oyunu yapar ve daha güzel olur ama "Gına geldi be güzelim!" demekten de kendimi alamıyorum, yeter! 🤔

alternatif



IMPERIUM ROMANUM LEVEL puanı 7,5

"Aslında Glory of the Roman Empire'i mi koysam?" diye düşündüm. Ama sonuçta Grand Ages'in halefi Imperium idi ben de onu uygun buldum. Şehir kurma konusunda biraz daha detay istiyorsanız Imperium'u öneririm. Fakat şehir kurma konusu basit olsun ben daha canavar savaşlar istiyorum derseni o zaman buyurun Grand Ages'e...

GRAND AGES: ROME

ARTI Yenilenen grafikler, müzikler, oyunucuyu çok yormayan şehir kurulumu, karakter geliştirme

EKSİ Kontrollerinin yetersiz olması, şehir yönetiminin pek derin olmaması

YAPIM Haemimont
DAĞITIM Kalypto
TÜR Tarihi Şehir Simülasyonu
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.grandages.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Ne yalan söyleyeyim artık Roma'da geçen şehir kurma oyunlarından "Gak!" desem de Haemimont düşe kalka sonunda güzel bir şehir simülasyonu yapmış. Kızayım diyorum, kızamıyorum kerataya. Bana Caesar oynarken yaşadığım zevke yakın bir tat yaşattı. Tebrik ediyorum.

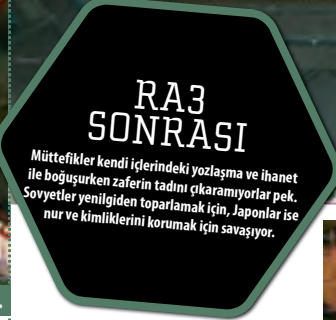
7,6

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





Effektler eskisinden daha çok güzel görünüyor.



RA3 SONRASI

Müttefikler kendi içlerindeki yozlaşma ve ihanet ile boğuşurken zaferin tadını çıkaramıyorlar pek. Sovyetler yenilgiden toparlamak için, Japonlar ise nur ve kimliklerini korumak için savaşıyor.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 - UPRISING

Liseli Japon kızlardan korkacaksın arkadaş!

World in Conflict'in görev paketi Soviet Assault'u oynarken gerçekçi savaş atmosferine kapılmıştım. Bunun üzerine, makara kukara Red Alert 3: Uprising bir an hiç çekici gelmedi. Oyunu incelemek için kurup oynamaya başladığımdaysa hiç beklemediğim bir şekilde ruh halim değişti; oyun eğlenceliydi! Yeni Sovyet senaryosunun ilk görevini açtığımda oldukça şaşırımdım. Tamamen yeni bir harita ve atmosfer, oldukça karanlık ve büyüleyici bir Transilvanya havası vardı karşımda. Uzaktan gelen kurt ulumaları, müzikler, tepeden geçen bulutların ay ışığında yere vuran gölgeleri, sisler ve bu efektlerin acıklılığının getirdiği dinamizm enfesti. Kurumuş ağaçlar ve çevre mimarisindeki, bölüm tasarımındaki farklılığa kilitlendim kaldım. Kafanızda belki bağdaştıramadınız ama alışıldık strateji haritalarından oldukça farklı olan böyle bir bölümle karşılaşınca eminim siz de takdir edeceksiniz. "Çökmüş Sovyetler" havasını çok iyi vermişler. Aynı özen yeni ünitelerin tasarımına da gösterilmiş zaten. Ama bunu bir kenara bırakalım; kilitli iki senaryoyu açmak için bu ilk Sovyet bölümünü bitirmemiz gerekiyor ki bu oldukça zor. Dümdüz saldırıp alamıyoruz. Sovyetler son savaşta feci dağıldığı ve müttefik işgali altında olduğu için elinizde bir avuç asi Sovyet ile görevi tamamlamaya

LISA TAMASHIRO



RA3'te de oynayan Lisa Tamashiro, ara sahnelerde Yuriko Omega rolünde. Kendisi daha önce Saints Row 2'de de yer almış. Oyunda, çocukken zihinsel yetenekleri yüzünden arkadaşlarından eziyet gören, laboratuara kapatılıp üzerinde deneyler yapıldıktan sonra kafayı kıran bir kıızı oynuyor.

çalışıyorsunuz. Harita büyük ve düşman dolu; kimisi binada, kimisi açıkta ancak çoğu stratejik bir yeri tutmuş durumda. Duruma uygun olarak, farklı ünitelerin özel yeteneklerini, keleş - molotofokteyli ve roketatar - mayın arası geçişleri kullanmak gerekiyor. Mikro yaparak oynamak gerekiyor ki bu zor olsa da çok eğlenceli.

Yuriko'nun hikayesi> Bu senaryo klasik RTS olarak ilerleyen diğer senaryolara göre oldukça farklı bir oynanışa sahip. Kamera, Yuriko üzerine sabitlenmiş durumda; oldukça da güzel görünüyor. Yuriko Omega'nın geçmişinde, üzerinde deneyler yapılan laboratuardan kaçışı ve güçlerini keşfetmesi ile başlayan bu senaryo gerçekten çok kolay ve eğlenceli. Standart zihinsel saldırıyla düşmanları havaya kaldırıp parçalayan Yuriko, zihin kontrolüyle bir grup düşmanı ele geçirebiliyor. Ama bu ele geçen üniteleri kontrol etmiyoruz; onlar bizi takip edip savunuyor ve ölüyor. Kill Bill'den ve sayısız animeden de biliyoruz ki liseli Japon kızlardan korkmak lazım. (Yuriko'nun katanaya bile ihtiyacı yok!)

Yeni Japon üniteleri çok eğlenceli olmuş, işin okları atan samuray tiplerinden tutun da yeni dev robotlara kadar pek güzeller. Laboratuarda koştururken arada ninjalar, bazen de mecha'lar bize saldırıp duruyor. Hatta tank bile

geliyor! Ama korkacak bir şey yok çünkü ölümsüz olmasa da Yuriko çok güçlü, bu düşmanları parçalayabildiği gibi elastik bir zihinsel bariyerle belirli bir süre düşmanlara hasarı geri yansıtabiliyor. Tek bir çığlıkla kalabalık düşman piyadesini yok edebilir ve ağır eşyaları yerden kaldırıp savurabiliyor. Laboratuarda, daha doğrusu labirent içerisindeki engelleri bu güçleri kullanarak aşmak gerekiyor. Bu senaryoyu oynarken grafiklerin Red Alert 3'te olduğundan çok daha iyi görüldüğünü ve oyunun güçlü yanı olan efektlerden bol bol faydalanılmış olduğunu görüyoruz. Eski strateji oyunlarında rastladığımız, oyunun tekdüze temposunu kıran değişik görev konseptine yeniden rastlamak beni nasıl mutlu etti, anlatamam.

Multiplayer yok> Uprising'i oynamak için orijinal oyunun gerekmemesi çok güzel. Alıp tek başına oynayabilir, tek başınıza eğlenebilirsiniz. En büyük eksikliği ise multiplayer'ının olmaması ancak tek kişilik oyunu o kadar güzel ki ben çok önemsemedim. Red Alert'i multiplayer oynayıp da görev paketin-



Oyunda 11 yeni ünite yer alıyor.

alternatif



LEVEL puanı 7,2

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT
Enfes grafikleri, efektleri, hava ve topçu saldırılarını çok iyi yansıtmaları ile gerçek savaş meydanı atmosferi yaratan bu oyun, RA3'ün gayri ciddi havasından sıkılanlar için çok daha iyi bir tercih. İncelemesini bu ay dergide bulabilirsiniz.

den multi için yeni üniteler bekleyenlerse elbette hayal kırıklığına uğrayacaklar. Sebebi basit: Tek kişilik senaryonun eğlenceli olması için bol bol ve dengesiz ünite yaratılmış. Yapımcılar bu üniteleri multiplayer için yaratmayı her tarafın dengeli ve denk bir ünitesi olması gerekirdi. Çünkü StarCraft gibi asimetrik üniteler dengesi tutturabilmiş multiplayer bir oyun henüz söz konusu değil ve çok zor. Multiplayer'a sıkıcı üniteler ekleyeceklerine çok eğlenceli bir tek kişilik oyun yapmışlar. Tavsiye ederim, alıp oynayın eğlenin.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 - UPRISING

ARTI Başarılı bölüm tasarımları, yeni üniteler, eğlenceli görevler, iyi replikler

EKSİ Multiplayer olmaması, yer yer dengesizleşen zorluk seviyesi

YAPIM EA Games
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.commandandconquer.com/portal/site/cnc/cncra3_uprising
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral lthalat (www.aralgame.com)

Dolu dolu, çok çeşitli ve eğlenceli, tek kişi oynamak için ideal bir görev paketi olmuş. Multiplayer'ın eksikliği hariç pek çok açıdan beklentilerimizin üzerine çıktı diyebiliriz.

8,2

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



**HERMAN
HESSE**

Oyunun hemen başında, hikayenin anlatılmasından hemen önce Herman Hesse'nin bir alıntısıyla karşılaşıyoruz.

CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

Dondum arkadaş!

Cok uzun zaman önce, üç yanı geçilmez ormanlar, dördüncü yanı ise bozkır ile çevrili bir yerde bir kabile yaşırdı. Bu kabilenin insanları güçlü, cesur ve neşeli idiler. Ancak kara bulutlar onların üzerindeydi. Diğer kabileler savaşmaya gelip onları ormanın derinliklerine sürükledi. Orman karanlık ve bataklık; çünkü o kadar eskidi ve ağaçların gövdeleri birbirine öyle kenetlenmişti ki gökyüzü görünmüyordu bile. Güneş ışınları, yaprakları delip bataklığın suyuna erişebilmek için elinden gelen her şeyi yapıyordu. Ve sulara erişebildikleri her yerden zehirli buharlar yükseliyordu, insanlar hastalanıp ölmeye başlıyorlardı. Ormandan çıkmaları gerekiyordu ve bunun sadece iki yolu vardı: Biri geldikleri yoldan dönmekti ancak yolun sonunda onları güçlü ve acımasız düşmanlar bekliyor olacaktı;

diğeri ise ormanda ilerlemektir ama onları ormanın derinliklerinde, dalları birbirine kenetlenmiş ve boğumlu kökleri bataklığa gömülmüş dev ağaçlar bekliyordu. Cesur bir kabilediler ve onları daha önce yenilgiye uğratmış olan düşmanlarla canları pahasına da olsa savaşarlardı ama tamamen yok olmaktan korkuyorlardı. Şayet yok olurlarsa atalarının buyrukları da onlarla birlikte yok olacaktı. Uzun geceler boyu oturdular, kaderleri hakkında düşüncelere daldılar. Onlar düşünürken etraflarında zehirli buharlar yükseldi ve orman, hazin şarkısını söyledi.

alternatif



8,8
LEVEL puanı

Mevzubahis "soğuk" olunca aklıma gelen ilk oyun The Thing oluyor. 2002 yılının Yaz aylarında piyasaya sürülen ve 1982 yılında John Carpenter'ın sinemaseverlerle buluşturduğu korku filmi temel olarak hazırlanan oyun, döneminin başarılı yapımlarından biri olarak yer etmişti oyun dünyasında.

Alevlerin gölgeleri çevresinde sessiz danslarını ederlerken, dans eden sanki sadece gölgeler değildi; adeta ormanın ve bataklığın şeytani ruhları zaferini kutluyordu.

Böyle bir hikayeye karşılıyor bizi Cryostasis... Peki neyin nesidir bu oyun? Uzun süredir ismini bir şekilde duyduğumuz ancak arkasında kimler olduğunu bilmediğimiz bu yapım kimin, kimlerin eseri? Bu konudan bahsetmek gerektiğini düşünüyorum çünkü bugüne kadar hayal kırıklığı yaratan birçok projeye imza atmış önemli firmalar varken ve biz de bu nedenle onlara beddualar ederken, yoktan varolma çabası içindeki firmaların böylesine iddialı, böylesine detaylı, böylesine başarılı olma potansiyeline sahip projelerle karşımıza çıkması beni sevindiriyor.

Cryostasis, Ukraynalı bir firma olan Action Forms tarafından geliştiriliyor. Bugüne kadar Vivisector: Beast Within, Chasm: The Rift ve Carnivores serisi ile oyuncuların karşısına çıkan firma, isimlerden de anlaşılacağı gibi, oyun dünyası için büyük adımlar atamamıştı. (Bu arada Vivisector için, "Bugüne kadar hazırlanan en kanlı yapımlardan biri." desek yanlış olmaz.) Şimdiyse çok daha iddialı bir yapımla karşımıza çıkan bu firmanın estirdiği soğuk hava dalgasına şağı duymamak elde değil.

Yüksek basınç Cryostasis, bizi Kuzey Kutbu'nun buz gibi atmosferine, çok ilginç bir hikayenin içine sokuyor. 1981 yılında geçen oyunda bir Rus meteoroloji uzmanı olan Alexander Nesterov'u kontrol ediyoruz. Amacımızsa Kuzey Kutbu'nda meydana

Cok fazla darbe almayın; zaten soğuk yeterince yıpratıyor büneyi.



A J A N D A



**SAYI: 137
SAYFA: 16**

VISTA'DA CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

Nvidia'nın PhysX ve DirectX10'un, Windows Vista'nın güzelliklerinden faydalanan bu oyunun daha önce Tech demo'suna göz atmıştık. Adını pek bilmediğimiz bir firmadan böyle grafiklere sahip bir oyun görmek

bizi etkilemişti. Smoothed Particle Hydrodynamics (SPH) denilen bir teknoloji kullanılarak detaylı bir akış simülasyonu sağlıyor. Sıvıların viskozitesi ve üzerlerinde buldukları yüzeyi hesaba katan bu teknoloji, örneğin suyun

düştüğü yerden sekmesini ve yerde birikerek gölcükler oluşturmasını sağlıyor. Bu özellikler bize PhysX kartı aldırıyor elbette. Demo'dakinin aksine tam oyun bu kart olmadan da Vista altında ve DirectX 10 ile oldukça iyi çalışıyor.



Kafasını makineye kapırdı sandınız, değil mi!

gelen bir gemi kazasını araştırmak ve gemide neler olup bittiğini öğrenmek. Bu noktada "bir şeyleri araştırmak" çok klişe bir aksiyon gibi gelebilir size ama oyunun atmosferi ve hikayenin süregeldiği ortam, daha önce girmedeğimiz bir havaya sokuyor bizi.

Oyun boyunca, bu kaza yapan geminin içinde yol alıyor ve soğuğun etkisiyle donakalmış geminin buz gibi koridorlarında ilerlerken hayatta kalmaya çalışıyoruz. Cryostasis'i özel yapan şeyse "neler olup bittiği" kısmını çözeceğimiz süreçte ortaya çıkıyor. Meydana gelen kazada hayatını kaybeden mürettebat, Kuzey Kutbu'nun dondurucu soğukunda ölümlerle tanışınca, bedenleri gibi ruhları da donakalıyor ve özgürlüğe kavuşamıyor. Nesterov ise gemide ilerlerken birçok kez mürettebatın yansımalarıyla karşılaşılıyor ve yoluna devam etmek için bu yansımalarla iletişim kuruyor. Oyunun ön plana çıkardığı "Mental Echo" olgusu, aynı zamanda Nesterov'un bu yansımalar ile iletişime geçmesini sağlayan yeteneği. Nesterov ne zaman bir yansıma

THERMODYNAMICS



Cryostasis'teki termodinamik sistem, ısı konusunun oyundaki rolünü yansıtır. Ekranın sol altında göreceğiniz göstergenin dış çemberi çevre sıcaklığını, iç bölgesiyse vücut sıcaklığını gösteriyor. Geminin büyük bir bölümünde hayatta kalabileceğimiz şartlar mevcutken zaman zaman ölümlerle yüz yüze gelmemize neden olacak derecede soğuk yerlerden geçmemiz gerekiyor. Bu noktada gözünüzü göstergeyi ayırtmanızı tavsiye ederim.

görse havası değişiyor ve yansımalar ile iletişime geçmek durumunda kalıyor. Burada bize düşen görev, yansımalar üzerinden geçmişe dönerek, mürettebatın yaşadıklarına müdahale etmek ve bir anlamda hem onları, hem de ruhlarını kurtarmak.

İçinde bulunduğumuz kurtarma görevinin sıradan bir durum olduğunu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz çünkü geminin koridorlarında sadece soğuk ve yansımalar değil, bazı yaratıklar da var. Hemen hemen birbirinin benzeri olan bu yaratıklar, gemi içindeki serüvenimizde bizi durdurmaya çalışarak belki de hayatını kaybeden mürettebatın ruhlarının özgürlüğe kavuşmasını engellemek istiyor. Zaten ortamın soğukluğu boğucu bir atmosfer yaratırken, üzerimizdeki manevi yükün üstüne bir de bu yaratıklar eklenince gerçekten daralıyor, boğuluyor insan. Bunu kesinlikle kötü bir eleştiri olarak söylemiyorum tabii; benzer bir değerlendirmeyi Dead Space için de yapabiliriz sonuçta. O insanı daraltan atmosferin yarattığı gerginlik, Dead Space'in değerini yükselten bir durum değil miydi zaten.

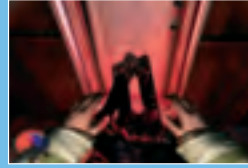
Üşüyorum anne...> Şu ana kadar oyunun hikayesi ve gidişatı üzerine bilgilere ağırlık vermenden rahatsız olanlar olabilir ancak Cryostasis'i özel kılan şeyler de bunlar zaten ama yine de diğer konulara "takık" olanlar için de bir şeyler söylemem gerekiyor. Cryostasis, nVidia teknolojisine paralel olarak geliştirilirken PhysX desteğini de yanına alıyor. Böylece çevre ile etkileşim konusunda bir beklenti yaratılıyor ancak objeler için bu beklentinin karşılandığını söyleyemem. Yapımcılar daha çok buzlanmanın erimesi ve suyun hareketi üzerine yoğunlaşmışlar. Oyunun teknoloji demo'sunda -sistem kasma'sı açısından- beni fazlasıyla korkutan bu durum, neyse ki oyunun tam sürümünde aşılmış.

Oyunun grafikleriyse beklemediğimden çok daha başarılı ve atmosferi birebir olarak yaşamamı sağladı. Görüş açımızın kenarlarını süsleyen buzlu çerçeve, duvarları kaplayan buzlar, geminin dışındaki kar fırtınası ve karakterlerin görünüşü gayet iyi. Ancak iş, düşmanların animasyonlarına gelince rahatsız



Bu da Alexander Nesterov, yani biz oluyoruz.

ELİM ÜŞÜDÜ!



Diğer kutuda bahsettiğim termodinamik sistem içerisinde hayatta kalabilmek için, oyun boyunca karşılaştığımız tüm ısı kaynaklarını kullanmanız gerekiyor. Bir mesele, alev almış tahta parçaları, jeneratörler yardımcıyla yakabileceğiniz ampuller ve benzeri hiçbir ısı kaynağını pas geçmeyin ve eldivenlerinizi çıkarıp vücut ısınıza yükseltmek için bir süre bekleyin. Özellikle buz gibi alanlardan geçmeden önce yeterli vücut sıcaklığını sağlamanız gerekiyor; aksi halde kim çecek bu güzemi?

edici bazı detaylar ortaya çıkıyor. Şimdi, düşmanların gelmesi, hareketleri, saldırmaları güzel ancak biz onlara saldırdıkça sergiledikleri hareketler, bir de öldüklerindeki animasyonları sorunlu. Yakın dövüş için planlanan atmosfer, düşmanlar ile temasın sağlanıp sağlanmadığı konusundaki muallak nedeniyle eksik kalmış. Öte yandan oyun boyunca ilerlediğimiz koridorlar -her ne kadar tek bir gemide bulunduğumuzu göz önünde bulundursam da- neredeyse birbirinin aynı görünümleri nedeniyle enerjiyi düşürüyor.

Son olarak şunu da eklemek istiyorum ki "kapıyı aç, düşmanla kapış, yoluna devam" üçgeninin oyunun büyük bir bölümünü temsil etmesi, oyunu zaman zaman monotonlaştırıyor ancak Cryostasis'in sahip olduğu atmosfer ve hikaye, oyunu kotarmak için yeterli oluyor. Peki tüm bu mücadeleyi kim için verdiğimizizi düşündünüz mü? Kendimiz için mi, hayatını kaybeden mürettebat için mi... (Son bir not: Yazımın başında anlattığım hikayenin devamını, oyunda ilerledikçe öğreneceksiniz.)

4

köpek
Oyunun hemen başında yaşadığımız Mental Echo sahnesinde, kızığımızı çeken köpek sayısı. (Bu bilgiyi bir yere not edin!)

6

silah
Oyunda kullanabileceğimiz altı çeşit silah bulunuyor; su vanası, balta, Walter AC-1940 işaret tabancası, Mosin-Nagan tüfeği, Tokarev SVT-40 tüfeği, PPSH-41 tüfeği.

18

bölüm
Cryostasis, 18 bölümden oluşuyor ve gayet yerinde bir oyun süresine sahip.

25

mental echo
Oyun boyunca 25 civarı Mental Echo sahnesiyle karşılaşmış geçmiş müdahale ederek şimdiki zamanı değiştiriyoruz.

CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

ARTI Grafikler, hikaye, buz gibi atmosfer, korkutucu anlar **EKSI** Genel ve grafik motorundaki bug'lar, tekrar eden bölüm tasarımları

YAPIM Action Forms
DAĞITIM 505 Games
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.cryostasis-game.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tıglon
(www.tiglon.com.tr)

Cryostasis, bazı teknik problemlerine rağmen hikayesi, atmosferi ve bana yaşattığı duygular nedeniyle aklıma kazandı. Eğer siz de etkileri görmezden gelebilerseniz Cryostasis'i kaçırmayın.

7.5

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 4.7 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN Core 2 Duo 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 384 MB Ekran Kartı



Birkaç bölüm ilerledikten sonra gerçek bir silaha kavuşuyoruz.



ZAMAN YONETİMİ

Oyunun yüklem süreleri insanı çileden çıkarabilecek derecede uzun. Öyle ki yeni bölümün yüklenmesini beklerken kendinize sandviç hazırlayabilir, etrafın tozunu alabilir, bir adet test çözebilir hatta biraz kestirebilirsiniz. (Ne olmuş canım azıcık abarttıysam?)

NECROVISION

Birinci Dünya Savaşı'na alternatif bakış açısı

Senelerden beri savaşlar, oyun sektörünün ekmeğini yediği en büyük mecralardan biri oldu. Yıllar evvel milyonlarca kişinin hayatına mal olmuş bir savaş, gün gelip milyonların oynadığı bir oyun olup çıkıyor. Dünya savaşlarından ikincisi, yapımcılar için her zaman cazip bir konu olmuş ve son derece kaliteli yapımların ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Birinci Dünya Savaşı ise hem askeri teçhizat

olarak daha eski olması, hem de savaş ortamının ikinciyeye oranla daha mülayim kaçması nedeniyle hep üvey evlat muamelesi gördü. Ancak Polonyalı bir firma, ilk oyunu olarak bu konuyu seçme cesaretini gösterdi ve yaşananları biraz(!) süsleyerek cazip hale getirdi. En azından kendileri öyle düşünüyor, üzerlerine gitmemek lazım...

Peki bu adamlar ne yaptılar da tüm o yaşananları bir oyun için cazip hale getirdiler? Öncelikle savaş ile ilgili ne biliyorsanız atın bir kenara;

- Ben sana savaşmak yok demedim mi?
- Özur dilerim baba...

savaşın çıkma nedenlerini, yaşananları, savaş sonrası gerçekleşen olayları... Yani hepsini unutun. Daha sonra savaş ortamının yeterince vahşi olmadığını fark edip, cepheye yeni güçler katmaya karar verin ve bu güçler vampirler ile şeytani yaratıklar olsun. Bravo! NecroVision isimli bir oyun kurguladınız az önce. Konseptin ilginç olduğu bir gerçek iken, ne kadar başarılı olduğunu hep birlikte yazının sonunda göreceğiz.

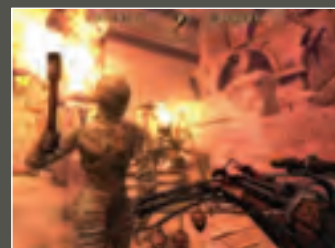
Oyunda İngiliz ordusuna gönüllü olarak

katılan Amerikalı bir asker, Simon Bukner'i yönetiyoruz. Simon, savaşa sadece farklı bir heyecan yaşamak için katılan, savaşı birebir hissetmek isteyen birisidir. Cepheye gittiğinde karşıdakilerin sadece Alman askerleri değil, çok daha şeytani güçler olduğunu fark eder. Bu noktadan sonra onun için geri dönüş yoktur ve dünyanın geleceği onun ellerindedir. Gördüğümüz üzere hafif enteresanmış gibi başlayan hikaye gelmiş geçmiş en büyük klişe ile son buluyor. Sadece heyecan yaşamak için savaşa katılmış birinin, bütün insanlığı kurtarma görevini üstlenmesi fikrini nasıl içlerine sindirmiş yapımcılar, anlamak gerçekten güç. Ancak bir konuyu göz ardı etmemek gerekiyor; oyun, senaryoyu ikinci plana atıp, sadece yağmur gibi yağın düşmanlara odaklanmamızı istemiş ve işin eğlence kısmını ön plana almış. Bu nedenle klişe senaryoyu hiç yokmuş gibi düşünüp keyfimize bakmak, oyundan alacağımız keyfi ikiye katlayacaktır.

Yaşam biter, düşman asla!>

Elimizdeki oyun, iyi yapay zekaya sahip düşmanları olan, savaş alanında çeşitli taktikler geliştirmemizi gerektiren oyun-

alternatif



PAINKILLER: OVERDOSE

Senaryo vasatlığı, grafik kalitesinin yetersizliği gibi konularda benzeşen bu iki oyun eğlence faktöründe ayrılıyorlar. Painkiller, hala önüne geleni vur tarzı oyunlar arasında en eğlencilerden biri konumunda.



Savaş alanını kaplayan zehirli gaza maruz kalmamak için maskemizi kullanmamız gerekiyor.



lardan değil. Tamamen beyinsiz, şuursuz, ne yaptığını ve neden yaptığını bilmeyen sayısız düşmanın, yangından mal kaçırır gibi üzerimize aktığı tarzda bir oyun. Zaten oyunu yapan The Farm 51 isimli firmanın kurucularının Painkiller'i yapan ekipten çıkma olduğunu görünce sebebini anlıyoruz. E madem öyle, Painkiller'in yolundan ilerleyen bir oyundan aynı keyfi beklemek saçma olmasa gerek. Ancak maalesef yıllar öncesinin oyunları kadar eğlenemediğimizi söylemek inanın içimi sıztlatıyor. Durmak bilmeyen aksiyonun içine Birinci Dünya Savaşı dönemi silahları ile dalmak ve düşmanların kafalarında beyin yerine su torbası taşıdıklarını fark etmek bir yerden sonra eğlencesini yitiriyor. Neyse ki düşman çeşitliliği ve boss savaşla-

THE FARM 51



İlk çalışmalarını piyasaya sunan ekip aslında oldukça tecrübeli isimlerden oluşuyor. Ekipte Medal of Honor: Allied Assault oyununun karakter modellerini ve Painkiller oyununun bölüm tasarımlarını yapmış isimler var.

Firmanın kurucuları People Can Fly ekibinde çalışmış Wojtek Pazardur, Kamil Bilczynski ve eski 3D Magazine başkanı Robert Siejka. Ekibin bundan sonraki projesi ise Nintendo DS platformu için iki yeni oyun yapmak ancak henüz bu oyunlarla ilgili hiçbir bilgi bulunmuyor.

rının sayısının oldukça fazla olması bu sıkıntıları bir nebze olsun azaltıyor.

Oyunda etki gücü oldukça yüksek ateşli silahların yanında kılıç, kürek gibi kafa yarmaya yarayan birçok silah da mevcut durumda. Hangi silahı kullanıyor olursanız olun, NecroVision'da en etkili silahınız daima tekmeniz olacak. Hangi yönden geldiğini bile anlayamadığınız sayısız düşmanla cebelleşirken, hepsinin kafasına tek tek sıkmak yerine savurduğunuz bir tekme ile üç dört düşmanı yere serebiliyorsunuz. Ancak asıl güzellik zamanı yavaşlatıp, ardından düşmanın suratına bir tekme savurarak ayaklarını yerden kestikten sonra, pompalı ile kafasını patlatmak! Fakat bu en fazla bir iki saat eğlenceli geliyor, daha sonrası sizin sabrınızın limitlerine kalmış bir şey açkçası. Benim sabrım o kadar dayanmadı.

Senaryonun yanında arena bölümü ile işin sadece eğlence kısmına odaklanılmış. Belirli bir sürede bir grup yaratığı üzerimize salarak hadi kolay gelsin diyen bu bölümde hem eğlenebilir, hem de sonunda çeşitli ödüller kazanabilirsiniz.

Painkiller Motoru> Teknik konulara giriş yaptığımızda ise oyun bizlere karşı çok daha acımasız davranıyor. Painkiller grafik motorunun çok daha geliştirilmiş bir halini kullanan oyun, yine de oldukça eski görünüyor. Özellikle karakter modelleri tam bir fiyat-ko! Askerlerin, Army Men oyunundaki küçük, yeşil oyuncak askerlere benzemeleri biraz manidar. Yaratık çeşitliliği oldukça fazla olduğundan bazı iyi modellenmiş yaratıklar görmek, az da olsa yüzümüzü güldürebiliyor. Ancak genel anlamda acı verici bir durum söz konusu. Çevre tasarımlarında ise durum biraz daha kabullenebilir boyutta. Oyunu hazırlayan ekibin Painkiller'in bölüm



tasarımcıları olması bu konuda daha iyi işler çıkmasını sağlamış. Aynı durum silah modelleri için de geçerli ki, bu bana göre önemli bir durum. Sonuçta oyunun başından sonuna, ekranın tam ortasında duran bir şeyin kötü gözükmesi pek hoş olmazdı. Seslendirme konusunda ise grafiklere göre daha iyi bir başarı yakalanmış diyebilirim. Özellikle ana karakterin seslendirmesi gayet eğlenceli. Eğlenceli dememin sebebi, adamın ağzını sadece espri yapmak için açıyor oluşu ki, aksiyonun orta yerinde söylediği bir laf gülmenize neden olabiliyor. Müzikler de oyunun içinde bulunduğu kaotik yapıya uygun ve gaz parçalardan seçilmiş.

Nefesi yetmedi> Oyunun amacını göz önünde bulundurup, grafiklerin eskimiş yapısını, senaryonun klişeliğini ve bünyesinde haddinden fazla bug barındırmasını görmezden gelelim. Sadece "oyuncuyu eğlendirebiliyor mu?" diye sorsak dahi oyun sınıfta kalıyor. İnziden gittiği Painkiller'in yarısı kadar eğlendiremiyorsa, bu oyuna başarılı diyebilmek oldukça zor. Bütün bunlara rağmen boş bir vaktinizde, önünüze geleni parçalamanın verdiği hazzı yaşamak adına bir şans verilebilir. Oyun beklentilerinizi yüksek tutmadığınız müddetçe bir iki saatlik keyif garantisi veriyor. **enb**

3

ırk
Oyunda insan, vampir ve şeytani yaratıklar olmak üzere üç farklı ırk bulunuyor.

2

saat
Oyuna dayanabileceğiniz tahmini süre en fazla iki saat. Oldukça iyimser davrandığımı da belirtmem gerekli.

12

bölüm
Sona ulaşmanız için bitirmeniz gereken 12 adet bölüm bulunuyor.

0

neden
Bu oyuna para verip almanız için bir sebep aradım ama bulamadım...

Eğer ekran bu hale geldiyse ölmemize ramak kalmış demektir.



NECROVISION

ARTI Kesintisiz aksiyon, eğlenceli ana karakter, silah ve düşman çeşitliliği

EKSİ Vasatı aşamayan grafikler, can sıkıcı birkaç adet bug

YAPIM The Farm 51
DAĞITIM TC Publishing
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.necrovision-game.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Başarılı olabilecek bir düşüncüyü başarısız bir oyun haline getirmişler. Keşke hep düşünce olarak kalsaymış.

5,8

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



WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

Muhteşem bir strateji oyunu ve gecikmiş bir görev paketi

Sovyetler'in Amerika'ya saldırması ne kadar bayat bir konu olursa olsun, World in Conflict hiç sıkıcı olmayan bir şekilde bunu kotarmayı başarmıştı. Tabi ki bunda hikayeyi kitapları çok satan, Soğuk Savaş konusunda otorite kabul edilen Larry Bond'un yazmasının da büyük payı vardı. Şahsen oyunu oynarken hikayeden hiç sıkılmamış ve pek ara vermeden bitirmiştim. Aslına bakarsanız aksiyona ve enfes grafiklere kilitlenmiş durumdaydım. Berlin Duvarı'nın hiç yıkılmadığı bu hikayede, Avrupa'da savaş sürerken masum kargo gemileri içerisinde Amerikan sahillerine bir Sovyet çıkarması oluyordu. Seattle bir anda cehenneme dönerken, ülkeyi yedek kuvvetler olan Ulusal Muhafızlar (National Guard) savunmaya çalışıyordu. Malum, esas ordu, NATO gücü olarak Avrupa'da Sovyetler ile çarpışmaya bağlanmış durumdaydı.

Geç gelmesi, hiç gelmemesinden iyidir> Soviet Assault, uzun süre bekleyip de yüzünü göremediğimiz, geç kalmış bir görev

paketi. Orijinal oyunun üzerine kurulması gerekiyor; tek başına görev paketini alıp oynama şansınız yok. Zaten görevler de, olan WIC görevleriyle harmanlanmış durumda. İlk görev Sovyetler'in Berlin'i işgaliyle başlıyor ve ardından WIC'in ilk görevine geçiyoruz. Böyle aralıklarla birkaç görev Amerikan, bir görev Sovyet oynuyoruz. Toplam 20 görevin 14'ü Amerikan, 6'sı Sovyet görevi. Bu görev geçişini ilk gördüğümde şaşırđım; genellikle görev paketlerinde görevlerin artarda olmasına alışkınım. Oyunun save'lerini yedeklediğimi hatırladım ama arayıp bulamadım; haliyle görevleri

görebilmek için sıfırdan oyuna giriştim. İyi ki de girişmişim; oyunun ne kadar müthiş, ne kadar eğlenceli ve atmosferinin etkileyici olduğunu bir kez daha hatırladım. WIC, gerçekçi bir savaş atmosferi, inanılmaz efektler sunan ve oyuncuyu içine çeken bir oyun. Hikayeyi Sovyet tarafından görmek de çok güzel ama ne kadar?

Oyunun teknolojisi, üzerinden iki sene geçmesine karşın taş gibi. Hala güçlü bilgisayarları kastırıyor; iki sene öncesinin değil de bugünün PC'leri ile çalışsın diye yapılmış sanki. Özellikle oyun ilk çıktığı zaman, tadını yüksek ayarlarda çıkaramamıştım. Şimdi yeni bilgisayarım ile gerçekten keyfini çıkararak ama hala grafikleri kökleyemeden oynayabildim ve mutluyum. Bu eski bir bilgisayar olan okuyucularımız için elbette kötü bir haber ama ne yazık ki bu konuda yapacak bir şey yok. Aslında yapımçı firma, oyunun konsola özel bir paket sürümünü (WIC ve SA bir arada.) çıkaracaktı ama bu da iptal oldu. Özel kontroller, konsola daha uygun bir oynanış tarzı çalışmaları sürerken bu haberle üzüldük. En azından PC'ye para yatırmaktan bıkmış konsolcular üzüldü, ben üzülmüdüm. Konsolda strateji, EndWar gibi

alternatif



LEVEL puanı **7,8**

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Başarılı bir RTS olan Kane's Wrath, bir görev paketi olarak Soviet Assault'un sunmadığını sunuyor; tatmin edici miktarda içerik, ek üniteler ve gelişmiş multiplayer modu. Kıyaslamada kaybettiği nokta ise gerçekçilik oluyor. Eh, biri modern savaş, diğeri bilim kurgu!



PRECISION ARTILLERY

Bu tip düşman barındıran binaları yok etmek için oyunun başlarında Precision Artillery kullanmayı yeğleyin. Yoksa art arda Heavy Artillery Barrage kullandığınız halde, hala vurulması gereken binaların ayakta kaldığına şahit olabilirsiniz.

VISTA'DA WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

İki sene hiç zayıf kalmayan grafikleriyle oyuncuyu büyüleyen World in Conflict: Soviet Assault da Vista altında oynanması gereken oyunlardan. Sanal testleri bir kenara atalım, iki tane taş gibi bilgisayarda test ettik. Vista altında, XP altında çalıştığından daha iyi ayarlarla kasmadan çalışarak çok iyi sonuçlar verdi. Bundan iki sene öncesinde durum tam

tersiydi denebilir. Çok daha az bellek gerektirdiği için oyuncular olarak XP'yi yeğliyorduk. SP1 ve sayısız sürücü güncellemesiyle ve bu sürücülerin sayısının artmasıyla çok iyi bir işletim sistemi haline geldi. Gereksiz yere ekran kartını yoran bazı özellikler kapatıldı ve program hataları giderildi. Şimdi Vista'da oyun oynama zamanı.



INTERACTIVE STUDIOS

Disney ile A'dan Z'ye...

TOY STORY 2

PLATFORM: PC, PSOne, Dreamcast, Nintendo 64
TÜRKİYE DAĞITICISI: Tiglon (www.tiglon.com.tr)



Tom Hanks ve Tim Allen'in, sesleriyle hayat verdiği Toy Story ve devam filmi Toy Story 2, 90'ların sonunda herkesin kalbini fethetmişti. Pixar yapımı bu animasyon serisine Disney

de el atınca tabii ki müdavimler için renkli oyunlar yapıldı. Toy Story 2 de bu oyunlardan biri. Platform türündeki oyunda, Buzz'ı kontrol ederek 15 bölüm boyunca Woody'ye ulaşmaya çalışıyorsunuz. Özellikle seslendirmeleriyle dikkat çeken oyun, seriyi seven herkesin "Oyuncağ Hikayesi"ni tekrar yaşabilmesi için güzel bir fırsat. Ancak yine belirtelim; iddialı bir yapım değil bu. Grafikler, oynanış sistemi gibi özellikleri olumsuz yönde eleştirmeye kalkacaksanız; baştan vazgeçin. Bizden söylemesi...

ALADDIN: NASIRA'S REVENGE

PLATFORM: PC, PS2
TÜRKİYE DAĞITICISI: Tiglon (www.tiglon.com.tr)



İlk Prince of Persia, bu oyundan daha önce piyasaya çıkmış olabilir ama Prens'in kökeni aslında Alaaddin'e dayanır. (Kahramanımızın ismi Türkçe'de çift, İngilizce'de tek "a" ile yazılıyor.)

(Aslında hepsinin kökeni Binbir Gece Masalları'na dayanıyor; ayrı mesele.) aksiyon ağırlıklı bu oyun, yeni nesil PoP'lerin en basite indirgenmiş hali gibi. Ayrıca grafikler de PoP oyunlarına nazaran daha sevimli, daha çocuksu. Haliyle şu noktaya varıyoruz; PoP dünyasına adım atmadan önce Alaaddin ile tanışmak lazım.

POWER RANGERS: SUPER LEGENDS

PLATFORM: PC, PS2, DS, GC
TÜRKİYE DAĞITICISI: Tiglon (www.tiglon.com.tr)



Power Rangers, aslında Ninja Kaplumbağa takli-diydi biraz. Ancak buna rağmen; belirli bir kesim Power Rangers fanatığı haline geldi. Belki de bunun nedeni, PR'nin tostağalara göre

daha fazla karaktere ve daha fazla "harekete" sahip olmasıydı. Zira nesil "yeni"leştikçe; durağan, sadece senaryonun ön planda ve aksiyonun arka planda olduğu yapımlara ilgi azalıyor. Neyse konumuz bu değil. Konumuz Disney oyunlarından biri olan Power Rangers: Super Legends. Ülkemizdeki oyun, Power Rangers: Süper Kahramanlar olarak satılıyor; kafanız karışmasın.

Bol aksiyonlu oyunda, özellikle combo'ların yeri büyük. Düşmanları pata küte döverek, arada sırada kolay bulmacalar çözerek ilerlediğinizin de aşkar. Ayrıca bir arkadaşınızla beraber de bu yola baş koyabiliyorsunuz; böylece tam atari salonu tadı yakalanıyor. Power Rangers tutkunlarına duyurulur!

çok özel bir oyun olmadıkça beni hiç eğlendirmiyor. Konsol düşmanı değilim elbette; yanına kadar bir Xbox 360'ım vardı ama doğruya doğru, bu oyunun tadı gerçekten mouse ile çıkıyor. Bu konsol sürümünün sonuçlarına gelirsek; "Görevler PC için görev paketi haline gelirken geri kalan bütün çalışma ziyan olmuş ve oyuna ek oyun süresi dışında hiçbir yenilik gelmemiş." şeklinde özetleyebiliriz. Bu oyun, WiC'in aynısı; Sovyetler'in oynanışıyla Amerikalılar'ın oynanışını ayınl!

AI Sovyetler'i, vur ABD'ye>

WiC'de Amerikan ve Sovyet üniteleri aynı, oynanışta hiçbir fark yok. Komutanımız bize görevde "şuraya saldır, burayı savun" gibi emirler veriyor, biz de güçlerimizle savaş hatlarını koruyarak gerekeni yapıyoruz. Mesela müttefik kuvvetler bir yerden gelen düşman kuvvetlerini kırıp saptırıyor, biz de kritik bir bölgede onları yok ediyoruz. Veya çok ağır saldırı altındaki bir dost kuvvetini, düşmanı yanlardan vurarak ve hava saldırılarını kullanarak rahatlatıp kurtarıyoruz. Geniş çaplı stratejik hissiyatı bu kadar başarılı veren modern bir strateji oyunu bulmak gerçekten zor. Ünitelerimizin döndükleri yön ve araziyi kullanım gibi taktik unsurlar önemli ve taktik hissiyatı kuvvetlendiriyor. En büyük taktik ve stratejik etkense hava ve topçu desteğinin kullanımı. Oyunun en müthiş, en etkileyici yanı bu saldırıları kullanmak ve manzaranın tadını çıkarmak. Hafif topçu saldırısıyla düşman piyade unsurlarına ağır kayıplar verdiriyoruz. Ağır topçu desteği geniş bir alanı darmadağın ediyor. Stratejik topçu desteği, dar bir alanda, az bir hata payıyla sağlam hasar veriyor. Akıllı füzelerle düşman binalarına nokta vuruşu yapılabiliyor.

Genelde tepeden baktığımız bir strateji oyunu için inanılmaz bir gökyüzü!

TUZAK KURMACA

Topçu desteği çağırduğunuzda saldırının kaç saniye sonra o bölgeye düşeceğini gösteren küçük ikonlar çıkıyor. Bunları göz önüne alarak kuvvetlerinizi son anda geri çekebilir, düşmanları tuzağa düşürebilirsiniz.

DÜŞMAN TOPRAKLARDA



Sovyetler kardeş proletaryayı özgürleştirmek için Amerikan kırsalında çalışmalarını sürdürüyor. Sorun şu ki, proletarya kapitalist boyunduruğundan mutlu. Sovyetler ile oynarken "Irak'taki Amerika" havasını yaşamak ve kayıplara uğradıkça moral olarak yıpranmak senaryo bazında oldukça ilginç. Ara sahnelerde direnişçi saldırılarına cevap olarak sivillerin öldürülüp öldürülmemesi konusunda ahlaki tartışmalar görüyoruz ki bu da oldukça güzel. Ne yazık ki herhangi bir karar veremiyoruz.

A-10 çağırarak belli bir hat üzerinde, mesela yoldan sürü halinde akıp gelen düşman tank birliklerini Gatling ateşiyle paramparça edebiliyoruz. Bu uçağa gerçekten de tekrar aşık oldum! Yine çok sevdiğim bir repliği ("I love smell of Napalm in the morning!") bana kullanma şansı sunan Napalm, atıldığı hat üzerinde cayır cayır bir ateş duvarı oluşturuyor. Stratejik bombardıman, paraşüt indirme; daha ne diyeyim... Enfes!

Modern savaşlarda tarafların silahları hep birbirine karşılık olarak üretilir; yani bir tarafın ağır tankı varsa diğer tarafın da ona karşılık bir ağır tankı vardır. Bu yüzden tarafların oynanışının aynı olmasını çok da kanıksamadım. Ama insan yine de bir görev paketinden farklı bir şeyler bekliyor; deniz üniteleri ve çarpışmaları olsaydı da şaşırsaydık mesela, değil mi? Sovyetler'in oyunda yeni denediği bir bomba türü var, bu güzel örneğin ancak yeterli değil. Kısacası oyun süresini uzatması ve oyunu yeniden oynamak için bir bahane yaratması dışında bu görev paketi, zaten muhteşem olan oyuna pek bir şey katmıyor. Bu oyunu mutlaka oynayın, tercihen görev paketiyle beraber oynayın ancak paketten çok bir beklentiniz de olmasın. İyi eğlenceler!

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

ARTI Muhteşem savaş alanları, efekt ve grafikler, oynanabilirlik, eğlence

EKSİ İki sene önceki oyunun üzerine pek bir yenilik koymaması

YAPIM Massive Entertainment
DAĞITIM Ubisoft
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.worldinconflict.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon
(www.tiglon.com.tr)

World in Conflict, enfes grafikleriyle gerçek zamanlı ve modern strateji oyunlarını sevenlerin kaçırması gereken bir yapım. Soviet Assault ise buna birkaç ek görev dışında bir şeyler katmayı başaramıyor.

7

MİNİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 4 GB Bellek, 1 GB Ekran Kartı



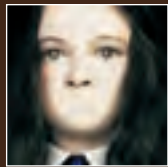
Ettiği Hipokrat yeminini çoktan unutmüş olan hemşire, SH: H'de karşılaşacağınız ilk düşman.

SILENT HILL: HOMECOMING

Artık korkmanıza gerek yok

Elime alıp bir kavanoza doldurabileceğim kadar yoğun görünen sis perdesinin içinde ilerliyorum. Kardeşimi arıyorum sanırım; açıkçası ne yaptığımı ben de bilmiyorum. Gördüğüm tüm kapıları açmaya çalışıyorum; hepsinin kilidi bozulmuş. Açılması imkansız olan bir kapıyla şansımı denerken, arkadan yaklaşan grotesk biçimli yaratığın homurtularını duyuyorum. Arkama dönüyor ve ucubenin amatörce saldırılarını zarif hareketlerle savuşturuyorum. Keskin bıçağımla kısa bir combo'nun ardından, yaratık bir daha hiç kalkmamak üzere yere seriliyor. Yaşasın! Kapılardan biri sonunda açıldı. İçeri giriyor ve salonda beni bekleyen deforme suratlı hemşirelerle karşılaşıyorum. O sırada ev arkadaşım yanıma geliyor ve grip salgınından bahsediyor. Herkes hastaymış, herkes yaşlı insanlar gibi öksürüyormuş. "Havalar çok fena hafız..." diyorum, ayakta kalan son hemşireyi de ortadan kaldırırken.

İKİNCİ SILENT HILL FİLMİ



Silent Hill'in beyaz perdeyle olan ilk buluşması oldukça ilgi çekiciydi. İlk filmin yönetmenliğini üstlenen Christophe Gans, kendisiyle yapılan röportajda ikinci filmin de yolda olduğunu açıkladı. Silent Hill mitosunu tek bir filmde anlatmanın oldukça zor olduğunu belirten Gans, eğer ikinci filmin yönetmenliğini üstlenirse aynı hataları tekrarlamaktan kaçınacağına dair söz veriyor. Kendisi bir Fransız olan Gans, Silent Hill temasının Hollywood yönetmenlerinden kesinlikle uzak tutulması gerektiğini de araya sıkıştırıyor.



Double Helix Games'in tecrübeli elemanları olsa da, Silent Hill için pek güven vermeyen bir seçim olmuştu. Konami'nin, Silent Hill serisini daha önce hiçbir oyun yapmamış olan bir firmaya emanet etmesi gerçekten düşündürücü.

Tam o anda, şiddetli bir "aydınlanma anı" yaşıyorum. Bu nasıl bir Silent Hill böyle?!

Boşuna ışıkları kapatıp, sesi açmayın...> Silent Hill, yapımcı değişikliğinin ardından, Amerikalı Double Helix'in ellerine teslim edildiğinde serinin hayranları sızlanmaya başlamıştı bile. Böylesine köklü ve etkileyici bir serinin, Double Helix'in ellerinde tüm büyüünü yitireceğini iddia ediyorlardı. Bu iddiaların kesinlikle haklı olduğunu Homecoming'in (SH: H) seri için bir utanç kaynağı olduğunu vurgulamak istiyorum. Oyunun konsol versiyonun incelemesinde, Ahmet'in de belirttiği gibi SH: H'de, seriyi mahveden hatalar var. Bu hataların en büyüğü; bir sopayı zor sallayan sıradan insanları ana karakter kadrosundan kovmuş olması. Ordudan erken emekli edilen Alex, kabuslarında gördüklerinden etkilenerek, memleketi Shepherd's Glen'e dönüyor ve Silent Hill'in klonu gibi görünen kasabanın altını üstüne getiriyor. "Altını üstüne getiriyor" derken abartmıyorum; eski bir asker olan Alex oldukça hızlı hareket ediyor ve her türlü silah etkili bir biçimde kullanabiliyor. Düşmanların saldırılarını da rahatça savuşturabiliyor. Dolayısıyla SH: H'de korkması gereken Alex değil, karşısına çıkan yaratıklar. SH: H'de hayatınız konusunda en ufak bir endişe duymuyorsunuz. Her köşede



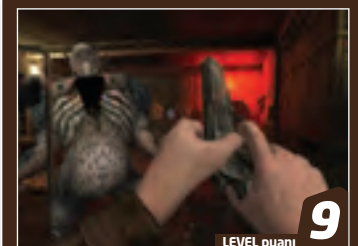
Alex'in annesi, Silent Hill oyunlarında akli başında bir karaktere rastlayamayacağımızı bir kez daha ispatlıyor.



karşınıza çıkan yaratıkları bıçak combo'larınızla zorlanmadan öldürebiliyorsunuz. Tek cümleyle özetlemek gerekirse; SH: H'de ne "horror" var, ne de "survival".

İlk şoku atlattığınızda, tek sorun bu olmadığını fark ediyorsunuz. Bulmacaların çoğu, bir yerlerden elinize geçirdiğiniz A objesini, B noktası üzerinde kullanmak üzerine kurulu. Bulmacaların kalani ise; eksik bilgi verdikleri için adil olmayan bir zorluk seviyesine sahipler. Oyunun atmosferi, yara almış bir denizaltı misali batıyor ve ilk iki saatten sonra, oyuna olan bütün ilginizi kaybediyorsunuz. Alex'le bezgin bir şekilde sağa sola koşturuyor ve hiç de korkutucu olmayan sahneler izliyorsunuz. Yaratıklar tam da tahmin edeceğiniz şekillerde ortaya çıkıp "Böl!" yapıyorlar. Mekan tasarımları da herhangi bir dolmuş durağından daha korkutucu değil açıkçası.

alternatif



CALL OF CTHULHU:

DARK CORNERS OF THE EARTH

Lovecraft'ın Cthulhu mitoslarından esinlenerek yaratılan Dark Corners of the Earth, kalp rahatsızlığı olan oyunculara asla tavsiye edemeyeceğim kadar başarılı bir yapıtı.

Kısacası; SH: H bir survival-horror'dan çok, sıradan bir aksiyon / adventure oyununu andırıyor. Grafikleri fena değil; ancak PC versiyonun sık sık çökmek gibi bir sorunu var. Akira Yamaoka'nın muhteşem bestelerinin dahi kurtaramadığı SH: H, kimseye öneremeyeceğimiz sıkıcı bir yapıtı. 🗑️

SILENT HILL: HOMECOMING

ARTI Muhteşem müzikler, yer yer göz okşayan grafikler

EKSİ Vasat atmosfer, vasat dramatik anlatım, haddinden fazla kolay, PC versiyonundaki bug'lar

YAPIM Konami
DAĞITIM Double Helix Games
TÜR Survival-Horror
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.konami.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Silent Hill serisini bir efsane haline getiren tüm öğelere ihanet eden Silent Hill: Homecoming, vasat içeriğiyle seriyi komaya sokuyor.

5.5

MINİMUM 3.2 Ghz işlemci, 1 GB bellek, 256 MB ekran kartı
ÖNERİLEN 3.2 Ghz işlemci, 2 GB bellek, 512 MB ekran kartı

blue JEan



4 AYRI METAL PLAKA POSTER



+
**4 DEV
POSTER**

**13 GÜN
CEZA & HAYKO
OPETH
KRISTEN
STEWART**



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



DÖVÜŞMEK İSTİYORUM!

Bu bağlamda en yakındaki Fight Club'a katılacağımı sanıyorsanız, beni yanlış anladınız demektir. Ben, Street Fighter IV'te dövüşmek istiyorum. Akuma olup Gouki'nin, Seth'in kafasını patlatmak istiyorum. Bir arkadaşımı eve davet edip (Kaan?) onunla sabaha kadar kapışmak istiyorum. Ama bunu, Xbox 360'ın kullanıcı düşmanı gamepad yön tuşlarıyla yapmaya hiç niyetim yok.

Bir atari salonu çocuğu olarak Arcade Stick adındaki kontrolörlerle haşır neşir oldum ve bir Street Fighter'ı, bir Tekken'i gamepad'le oynamak bana ters. Street Fighter IV'ün çıkışıyla birlikte hemen Xbox 360 için bir adet SFIV'e özel üretilen Stick'lerden almaya çalıştım ama büyük hezeyana uğradım. Ne ülkemizde, ne de üretici firma MacCatz'in stoklarında bu cihaz bulunamıyor. Bayağı mutsuzum; ne yapacağımı da bilemiyorum... 

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

Arc System Works yapar, biz oynarız!

İşte Arcade Stick almak için bir neden daha! Eğer siz de benim gibi bir Guilty Gear fanatigiyseniz, BlazBlue ve bir adet atari kolu almak sizin için farz oldu demektir.

Guilty Gear'in takipçisi olarak nitelendirilebileceğimiz BlazBlue, en temel anlatımla iki boyutlu bir dövüş oyunu. Her bir karakterin el çizimi olduğu, işin içine üç boyutlu modellemelerin girmediği, görsel efektlerin tavan yaptığı son derece eğlenceli bir oyun olan BlazBlue, şu anda Japonya halkı tarafından oynanmakta. "Acaba bu oyunu evde oynayabilecek miyiz?" diye düşünürken de oyunun Xbox 360 ve PS3 için yapım aşamasında olduğu açıklandı ve sevincimiz ovalara yayıldı.

Her anlamda Guilty Gear'a benzeyen oyunda, standart vuruş hareketlerinin yanında "Drive" adında yeni bir hareket daha geliyor. Çeşitli tuş kombinasyonlarıyla birlikte kullanıldığında, seçilmiş olan karakterin, kendine has hareketler yapmasına olanak tanıyan bu özellik, karakterler arasında bariz farklar olmasına da olanak tanıyacak. Drive'in yanında, yine Guilty Gear'da karşımıza çıkan "ani ölüm" hareketleri de "Astral Finish" ismiyle oyunda yer alacak.

Bazı karakterlerin Guilty Gear'daki karakterleri andıracağı (Ragna, Sol'e benziyor; Jin de Ky Kiske'e.) BlazBlue, tahminimce artık Guilty Gear'a daha fazla yenilik getirilemeyeceğinin anlaşılmasıyla ortaya çıkmış bir yapım. Her açıdan çok iyi görüldüğünü belirtmek istiyor ve tüm dövüş oyunu tutkunlarına bol sabır diliyorum.



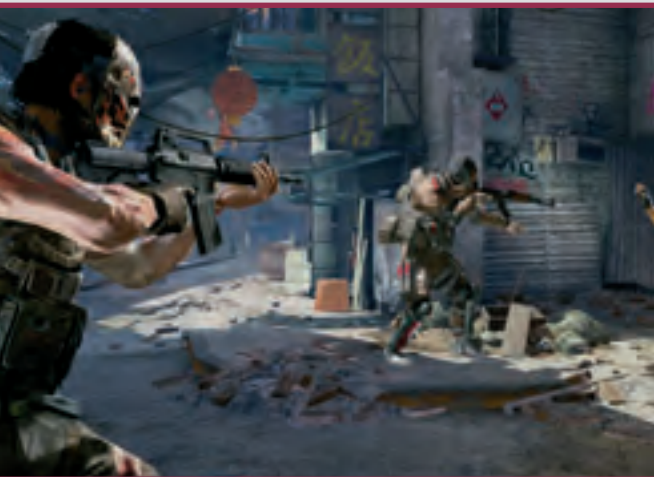
ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

T.W.O.'nun patronları Salem ve Rios'a merhaba!

Aslına bakarsanız kurukafa maskeli kahramanlarımız Salem ve Rios'un geri döneceklerini düşünmüyordum. Bence Army of Two birkaç güzel düşünceye sahip basit bir aksiyon oyunundan pek öte değildi. Buna mukabil bence The Club da son derece sıradan bir oyun; ama dergimizin göz nuru Elif Akça bu oyunun hastası. Demek ki hangi oyunu, kimin sevebileceği belli olmuyormuş.

Salem ve Rios'un yeni macerası Shanghai'da geçecek olan Salem ve Rios'un birer insan olduğunu daha da ön plana çıkacak. (Hatta taktıkları maskeleri de savaş dışında çıkartacaklar ki 13. Cuma havası ortadan kalksın.

Oynanıştaki en büyük farklılıklardan bir tanesi, bölüm tasarımlarında artık düşmanlarınızın birer eli silahlı adam profilinden uzaklaşmaları. Kendi işlerine bakan, çevrede dolaşan sivillere de dadanan yeni düşmanlarımızı öldürmek, yanlarından gizlice geçmek, uğraştıkları sivilleri kurtarmak, kurtardığımız sivilleri sonradan öldürmek, yapabileceğimiz ve oyuna canlılık katan yeni özelliklerden. Bu önemli farkın yanında Salem ve Rios'un "şimdi şu kısımda, şu hareketi kullanmalıyız" şeklindeki tavrı da ortadan kalkıyor. Oyuna iki kişinin yapabileceği yeni hareketler geliyor ama bunları belirli alanlarda, zorla kullanmamız gerekmeyecek neyse ki. Mesela yeni hareketlerden bir tanesinde, karakterlerden biri teslim oluyor numarası yapıyor ve diğeri sinsin sinsin düşmanlara yaklaşıyor.



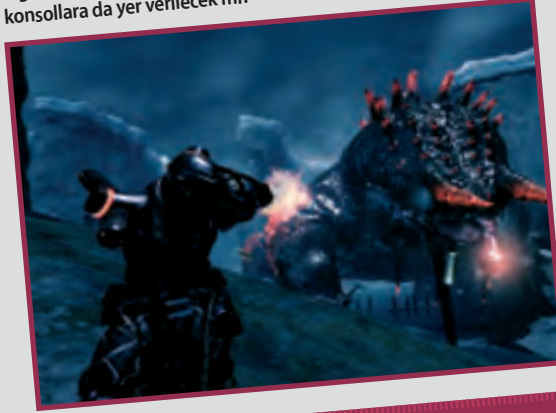
LOST PLANET 2

Buzlar eridiğinde...

Edindiğimiz bilgilere göre Lost Planet 2 yapım aşamasında ve yine edindiğimiz bilgilere göre bu haberi herkes çoktan duydu. Ne var ki bu haberi burada bir kez daha okumak can sıkıcı olmamalı. Çünkü benim gibi bir Lost Planet-sever (Bu ne ki?) tarafından yazıldığı için yoğun bir heyecan hissedebilirsiniz.

Lost Planet 2 bir önceki oyundaki karakterimiz Wayne'in yaşadıklarından 10 yıl sonrasını konu alıyor. Gezegen hala kayıp durumda, fakat 10 yıllık süre iklim değişikliğini de beraberinde getirdiği için artık ortada ormanlar ve bu ormanların yeni misafirleri, yeni yaratıklar bulunuyor. Oyunun kahramanı büyük ihtimalle Wayne olmayacak; zira oyuna yepyeni bir "modifikasyon" imkanı geliyor. Oyunun başında bir karakter yaratabilecek ve oyunda ilerledikçe bu karakterin özellikleriyle oynayabileceksiniz. Bu özelliğin oyunda bulunmasının asıl nedeniyse Lost Planet 2'nin dört kişilik anlaşmalı oyun olanağının bulunacak olması. Evet, karakteriniz dev bir yaratıktan korunmak için bir güç kalkanı kurarken, diğer oyuncular ellerinde ki silahlarla bu yaratığı mermi yağmuruna tutabilecek. Anlaşmalı oyun kesinlikle heyecan verici bir özellik;

böylelikle oyunu tekrar tekrar oynamak isteyebileceğiz. Mech kıyafetlerinin de oyunda yer alacağını anladığımız Lost Planet 2, ilk oyun kadar eğlenceli olacak gibi gözüküyor. Oyunun hangi konsollara geleceği konusunda ise Capcom'dan son yapılan açıklamada, oyunun Xbox 360 için hazırlandığı yer aldı; diğer konsolların adı geçmedi. Bakalım zaman içerisinde diğer konsollara da yer verilecek mi?



GUITAR HERO: GREATEST HITS

Yaz sıcaklığında rock keyfi!

Activision kadar akıllı bir firma gördüysem ne olayım... (EA) Guitar Hero lisansının suyunu öylesine usturluplu bir şekilde çıkarıyorlar ki,

ağzımızı açıp tek kelime edemiyoruz. Bu işin yavaş yavaş tadı kaçmaya başladı. Bir yandan Rock Band, bir yandan Guitar Hero, Şarkı paketleri olsun, yeni oyunlar olsun, sürekli bir takım parçalarla meşgulüz; ama neyi, nasıl çaldığımızı unuttuk. "Şu World Tour'un hakkını vereyim bir..." demeye kalmıyor, GH: Metallica çıkıyor. Aman Metallica'ya bakayım diyorum, Greatest Hits'in haberi geliyor. Ortam çok acayip oldu arkadaşlar!

Uzun lafı kısası ise şu: Activision, ilk üç Guitar Hero oyunundaki 48 parçayı derliyor, bateri ve mikrofon desteği de verip bir paketin içine sokuyor. İçerisinde Queen - Killer Queen, Dragonforce - Through the

Fire and Flames (Böyle parça olmaz olsun, o nasıl bir zorluk öyle!), Rage Against the Machine - Killing in the Name gibi ünlü parçaların bulunduğu Greatest Hits, World Tour'un Music Studio, GHTunes ve Rock Star Creator özelliklerini de içinde barındırıyor ve online ve offline olarak oynanabilen Band Carrer ile sekiz kişinin katılabildiği Battle of the Bands'de envantere ekliyor. GH: Metallica'nın Expert+ zorluk seviyesini de içerisinde görebileceğimiz oyun için ekstra enstrümanlar üretilmeyecek olması ise sevindirici bir haber; cepte artık para kalmadı zaten! Oyun Haziran ayında PS2, PS3, Xbox 360 ve Wii için piyasada olacak.



ŞEFİN LİSTESİ

Bu ayı "Ninja Blade Ayı" ilan ediyorum. Belki de biraz "Tom Clancy's H.A.W.X. Ayı"... Guitar Hero Greatest Hits gelene kadar da gitar, davul çalmayacağım; elim kolum ağrıdı yahu!

PS3

Resident Evil 5

Resident Evil serisini severim, değer veririm ama RES'ten pek keyif aldığımı da söyleyemeyeceğim. Yine de olmadık tabii...

Xbox 360

Ninja Blade

Devil May Cry 4'ten iyi olmasın, Ninja Blade pek eğlenceli bir oyun. Keşke dövüş bölümlerine daha çok yer verselermiş...

PSP

Phantasy Star Portable

RPG'lere karşı ilgimden haberdarsunuzdur, ama bir türlü bu Phantasy Star'ı kimin, neden oynadığını anlayamadım. Kesin Uzak Doğu'uların garip oyun zevklerine uygundur.

VE DİĞER BAŞLIKLAR

- Resident Evil'in yaratıcısı Takeuchi, RE5 ile bir dönemin kapandığını, RE6'nın daha farklı bir oyun olacağını açıkladı. (Oh be!)

- Epic, siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda Gears of War 2 için büyük bir yama yayımlamış olacak. Bu yama ile yeni bir tecrübe sistemi ve buna bağlı Achievement sistemi gelecek. Snowblind adındaki ikinci yama ise ilk oyundaki Fuel Depot bölümünün yanında üç yeni haritayı oyuna ekleyecek.

- Traveller's Tales'den gelen bir habere göre firma iki yeni LEGO oyunu üzerinde çalışıyor: LEGO Harry Potter ve Indiana Jones 2: The Kingdom of the Crystal Skull.

- EA, uzun süredir elinde bulundurduğu The Lord of the Rings lisansını sonunda Warner Bros.'a geri verdi. Yeni LOTR oyunlarını bakalım hangi firma üstlenecek. (Ya da yeni LOTR oyunu olacak mı?)

- Fable'in yapımcısı Lionhead Studios, Fable II için yeni bir DLC üzerinde çalıştığını açıkladı. Fable III söylentileri konusunda ise bir yorum yapmaktan çekindi.

- PS3 veya PSP için yeni ve çok iyi bir oyun hazırlığı içerisinde olduğunu açıklayan Tecmo, bu oyunun ne olacağını söylemedi; ama şu sıralar hangi oyun olduğu ortaya çıkmış olmalı. (Tahminim yeni bir Dead or Alive.)

- Activision "Sing Hero" adını lisansladı. Bu da demek oluyor ki Sing Star ve Lips'e bir rakip gelebilir.

- Vancouver'da gerçekleştirilecek olan 2010 Kış Olimpiyatları'nın PC, PS3 ve Xbox 360 oyunlarını SEGA hazırlayacak.

- The Beatles: Rock Band'in çıkış tarihi 9 Eylül 2009 olarak belirlendi. PS3, Xbox 360 ve Wii için piyasada olacak olan Harmonix oyunu, The Beatles üyelerinin kullandığı enstrümanların benzerlerinin de satışa sunulmasına neden olacak.

- Oyun endüstrisinin önemli yorumcularından David Perry'ye göre PSP'nin kullandığı disk formatı UMD'nin artık sonu geldi. Perry, PSP 4000 modelinde UMD'lerin artık görülmemesi ve Sony'nin dijital olarak oyun sağlaması gerektiğini düşünüyor.

- PSP'de GTA oyunlarını oynamayı seven kitleye müjde: Sony, PSP'ye daha fazla GTA oyunu getirmek üzere kolları sıvamış durumda ve Rockstar'ın kapısından ayrılmıyor.

KILLZONE 2

Unutulmayacak anlarla dolu bir savaş...



PlayStation 3



A J A N D A



SAYI: 140
SAYFA: 14

Killzone 2'yi gördün mü? Adamlar dehşet oyun yapmış. Savaşı yaşıyorsun adeta." benzeri nidaları her köşe başında duymamız mümkün şu sıralar. Zira Killzone 2 "iyi ki PS3 almışız." dedirten müthiş bir yapılmış. Sony yine yaptı yapacağını; adamlar bizi epey bekletti ama çok kaliteli, bomba gibi bir oyunla karşımıza çıkmasını da bildiler. 2005 yılındaki E3 fuarında bize izletilen Killzone 2 tanıtım videosu gerçek ötesi görünüyordu. Oyunun o denli başarılı grafiklere sahip olamayacağı iddia edildi durdu. Sony'nin, izlettiği grafikleri Killzone 2'de sunamayarak büyük prestij kaybına uğrayacağına dair eleştiriler yapıldı. Yapımcı firma Guerrilla Games ve Sony, gelen eleştirileri itina ile inceleyip oyuncuların ne beklediğini çok iyi tespit etmiş. Dört yıl evvel "Yapılması imkansız!" denilen grafikleri ne yapıp edip bize sunmayı başaran Sony, aynı zamanda yeni nesil FPS oyunlarının da çitasını yükseltmiş oldu. Halo'nun ve Gears of War'un pabucunu dama atmak için kolları sıvayan Sony, bu kez turnayı gözünden vurmuş.

Hey Rico, bir el uzatsana> Killzone 2, atmosfer açısından savaş filmlerinden bile daha iyisini sunuyor. Adamlar ne yapmış öyle, görmeden inanamazsınız. Koskocaman alanlarda kan gövdeyi götürürken bir tarafta toz fırtınası, bir tarafta gökten yağın kıvılcımlar, diğer tarafta kurşunu yiyip yere yığılmış

alternatif



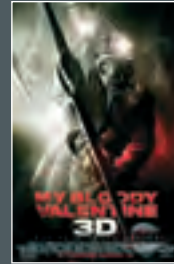
Insomniac ve Sony işbirliği ile PS3'ün en iyi FPS'lerinden biri olan Resistance 2, söz konusu Killzone 2 olunca geri planda kalıyor. Resistance 2, daha çok Quake ve Duke Nukem tipi bir yaratık öldürme oyunuyken Killzone 2 daha çok Call of Duty benzeri bir savaş oyunu olarak kendine ayrı bir yol çiziyor. Multiplayer özellikler bakımındansa Killzone 2 bariz bir şekilde daha başarılı.

Saldırıya uğrayınca hedefi görmek güçleşiyor.

yardım bekleyen arkadaşınız. Bir an olsun aksiyonun durmadığı oyunda nadiren nefes alma molası bulacaksınız. Aslında tipik FPS oyunlarında olduğu gibi Killzone 2'de de "kurşun yağdır, siper al, el bombası fırlat, bir sonraki mekana ilerle" prensibi geçerli. Yani Killzone 2, FPS türünü baştan yaratmamış ve FPS'ye kattığı herhangi bir yenilik yok. Lakin oyunun atmosferi o kadar başarılı olmuş ki resmen türüne yeni standartlar getirmiş. Size garanti ediyorum, FPS türünden hiç hoşlanmayanlar bile bu oyunun başından ayrılamayacak. İlk bölümlerden itibaren kendinizi bir kaptırdığınız zaman gündüzün akşama, akşamın sabaha nasıl dönüştüğünü fark etmeden oyunun sonu gelecek. Killzone 2 öylesine sürükleyici bir şaheser ki tek kişilik mod asla bitmesin diye dua ediyorsunuz. Mekanlar kendini asla tekrarlamadığı için hiç sıkılmıyorsunuz. Mermi yağdırdığımız bölümler çok dengeli şekilde dağıtılmış; tatmin edici düzeyde uzun sürüyor ama bıkmanıza da izin vermiyor. Soluksuz aksiyonun aktığı oyunda kurşun saçmayı bırakıp PS3'ün sixaxis kolunu çevirerek bazı vanaları döndürmemiz gereken anlar oluyor. Oyun akışı bu şekilde çok sık kesilmediği için sizi rahatsız etmiyor, bilakis ellerinizi, gözlerinizi ve hatta beyninizi birkaç saniyelikliğine dinlendirdiği için iyi bile gelebiliyor. Oyun mekaniği olarak Resistance 2'deki kadar olmasa da Killzone 2'de de ilk başta bir ağırlık hissine kapılıyor ama buna derhal alışıp kendinizi savaş atmosferine kaptırıyorsunuz. Zaten peş peşe gelen 1.11 ve 1.20 yamalarında Killzone 2'nin kontrolleri biraz daha hafifletildi ve lokum gibi oldu. Onun dışında tek kişilik modda, çatışma olmayan bölüm geçişleri esnasında bir - iki saniyelik yüklem süreleri oluyor. Oyun akışını ciddi şekilde bölmeyen bu takıntılara multiplayer modunda kesinlikle rastlanmıyor. İster multiplayer modunda olsun, ister tek kişilik modda olsun, bazen takım arkadaşlarınızdan biri veya birkaçı ağır derecede yaranalıp yerde kıvrınmaya başlıyor. Bu durumda arkadaşınızın yanına koşup ona elektroşok uygulayarak yardımcı olabiliyorsunuz. Bir de mesela yüksek bir yere tırmanabilmek için arkadaşınız size el uzatıp yardım edebilir. Seyrek olarak karşılaştığımız bu tür etkileşimler oyunu soğutmak yerine gerçeklik unsuru eklemeye yardımcı olmuş. Killzone 2'de sürekli grup halinde veya yanınızda en az bir ortak olacak şekilde ilerliyorsunuz. Yapay zeka, ağız açık ayran budalası gibi bön bön bakmıyor, sizi koruyor ve sizin bile göremedi-



IMAX TEKNOLOJİSİ VE KILLZONE 2

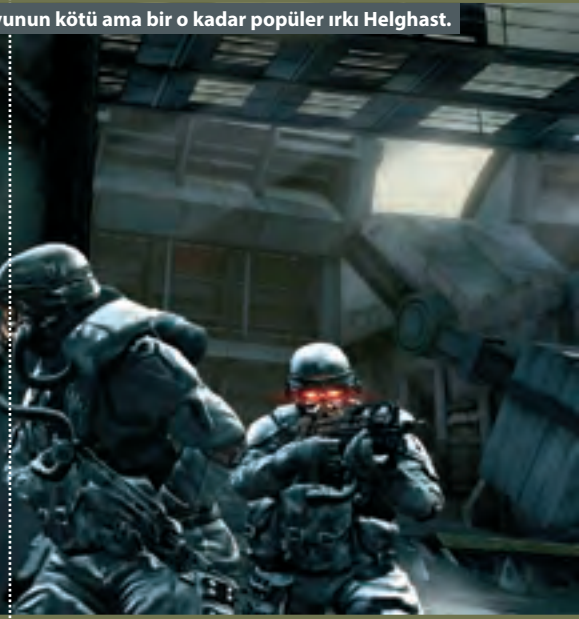


Killzone 2 görsel yönden daha ne kadar iyi olabilir ki? Şöyle bir düşününce, Killzone 2'de IMAX teknolojisi kullanılmış olsa daha mükemmel bir görsellik yakalanabilir. Ülkemizde "Sevgililer Günü Katliamı" adı ve üç boyutlu IMAX teknolojisi ile vizyona giren "My Bloody Valentine" filmindeki katilin, Killzone 2'deki Helghast'e ne kadar çok benzediğini fark ettiniz mi? Bu teknolojinin Killzone 2'nin muhteşem grafikleri ile birleştiğini bir düşünün! O zaman Killzone 2 başka bir boyuta taşınırdı ve kendimizi resmen savaşın içinde bulurduk. Aslında mevcut teknoloji ile bunu başarmak mümkün ama oyun yapımcıları, Hollywood'un bu teknolojiyi suyunu çıkarana kadar kullanmasını bekliyor olabilir. Üç boyutlu gözlüklerinizi bir sonraki nesil oyunlar için saklamaya devam edin şimdilik.

ğiniz düşmanların canına okuyor. Lakin dar koridorlardan arkadaşınızla yana geçerken sıkışıp kalıyorsunuz ancak takım arkadaşınıza bir dirmek atarak yolunuzu açabiliyorsunuz.

KillZor 2!> Başlangıçta oyunda üç farklı zorluk seviyesi bulunuyor. En zor seviyeyi seçmenizi tavsiye etmem zira Killzone 2 görünen aksine hiç de kolay lokma değil. Ben mi paslanmışım yoksa oyunun son bölümü mü feci zorlayıcı anlayamadım ama son bölümde Killzone 2'nin adını KillZor 2 olarak değiştirmek geldi içimden. Zorluk seviyesi olarak orta seviyede oynamama rağmen son bölümde epey bir ter döktüm. Kocaman alanın dört bir yanından akın akın gelen Helghastlar'ı durdurmak için bomba atan tabanca en kullanışlı silah. Üç kademede gelen saldırıları durdurduktan sonra roket fırlatan düşmanları sniper ile indirin, sonra da görünmez olma özelliğine sahip Radec'i, elinize geçireceğiniz bir tüfek ile öldürebilirsiniz. Killzone 2, oyuncuyu biraz deneme yanılma ile ezberle dayalı bir oynayışa itiyor ama mükemmel görsellik ve savaş atmosferi bu kusuru örtmeye yetiyor. Oyunu bitirince "Elite" zorluk seviyesi açılıyor. Bu seviyede oyunu tekrar bitirebileceğimi sanmıyorum. Oyun ciddi zor! Gerçi düşman olarak ara sıra sırtında tüpleri olan battal boy yarmalar veya tepeden mermi yağdıran uçan robotlar dışında çok sayıda farklı düşmanla karşılaşmıyor, genelde kırmızı gözlü Helghastlar'a karşı mücadele ediyoruz.

Elbette Killzone 2'de öyle Resistance 2'deki gibi fantastik silahların olması beklenemez. Silahlar gerçek hayatta görebileceğiniz tüfek, makineli, pompalı, sniper, roketatar gibi seçeneklerden oluşuyor. Sınırlı sayıda taşıyabildiğimiz el bombaları bizim en büyük yardımcımız



konumunda. Sarı renkli bir yay çizerek hedefine ulaşan bombalar aynı anda bir sürü düşmanı havaya uçurabiliyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde küçük bombalar fırlatan bir tabanca sayesinde işimiz kolaylaşıyor. Yine de kullandığımız silahlardan en dikkat çekici ve güçlü olanı elektro dalga saçan alet. Bu aletle koca koca mekanik uçakları bir - iki vuruşta yere indirebiliyoruz. Tabii bir de Helghastlar'ı kızartmaya çevirdiğimiz alev püskürten silahımız var. Mermi takviyesini sağda solda bulunan cephanelerden veya öldürdüğümüz düşmanların silahlarından yapabiliyoruz. Mermi konusunda yapımcılar bonkör davranmış olsa bile, yine de elimize sonsuz mermisi olan bir tabanca tutuşturmayı ihmal etmemişler. Her daim yanımızda olan tabancayı başka bir silahla değiştiremiyoruz ve toplamda iki adet silah taşıyabiliyoruz. Hemen hemen her silahın zoom fonksiyonu mevcut.

Oyunda en sık kullandığımız özelliklerden biri de siper almak; üstelik siper halinde ateş etme imkanımız da var ama her zaman çok etkili netice vermiyor. Sağlık sistemi ise yeni nesil FPS'lerin standardı haline gelen "kaç, kurtul, iyileş" mekanizmasına sahip.

Killzone 2'de yer yer değişik araçlar kullandığımız bölümler var. Bunlar arasında tanklar, dört bir koldan ateş edebildiğimiz uzay mekiği tipinde araçlar falan var. Ama kullandığımız araçlar arasında bir tanesi var ki gördüğünüzde gözleriniz yaşaracak, bindiğinizde asla inmek istemeyeceksiniz. Hani Robocop çizgi filminde iki ayak üzerinde yürüeyen savaş makineleri vardı ya, işte onun benzerini Killzone 2'de kullanabiliyoruz. Tek kişilik kokpitin içine girdiğinizde kendinizi savaş lordu gibi hissediyorsunuz. Sixaxis ile mükemmel uyum içinde çalışan kontroller, size bu yürüyen savaş makinesini gerçekten kullanıyormuş hissi veriyor. Oyun boyunca sadece bir kez bindiğimiz bu aleti daha fazla kullanmamıza neden izin vermemişler, anlamak mümkün değil. Yapımcılar ağızımıza bir parmak bal çalıp kaçmış sanki. Savaş atmosferine mükemmel uyum sağlayan bu araçları kısa süreli kullandırmalarındaki amaç, oyunun kendini tekrar etmesini engellemek olabilir.

Bambaşka bir deneyim!> Şu an itiba-



Hadi bakalım, kazanız mübarek ola!

riyle Avrupa sunucuları olsun, Amerika sunucuları olsun, Asya veya Orta Doğu sunucuları olsun, Killzone 2 oynayan oyuncularla dolup taşıyor. Dünyanın dört bir yanından bağlanan yüz binlerce oyuncu, odaları hıncahıncı doldurmuş vaziyette. Avrupa sunucularında hangi odaya baksak 32 oyuncudan 31'i hazır bekliyor, siz 32. olana kadar hemen başkası geliyor. Millet, hatta tüm milletler deli gibi Killzone 2'ye sardırılmış. Multiplayer'ın detaylarına inmeden evvel size şu kadarını söyleyeyim: Killzone 2, şu an itibarıyla gelmiş geçmiş en iyi ve en derin online FPS deneyimini sunan oyun konumunda. Call of Duty 4'ün bağımlılık yapıcı bütün özellikleri ve fazlası Killzone 2'nin olağanüstü görseleliği ile birleşince "hardcore" oyuncular patır patır Killzone 2 tarafına kaymış. Warzone seçeneğinden multiplayer moduna girdiğimiz oyunda farklı rollerde özelleşmiş yedi sınıf bulunuyor. Helghast veya ISA tarafından birini seçip hemen mücadeleye dalabilirsiniz. Multiplayer olarak toplam beş farklı oyun tipi mevcut: Assassination, Bodycount, Capture & Hold, Search & Retrieve, Search & Destroy. Görev yaptıkça ve düşman öldürdükçe puan toplayarak rütbe kazanıyorsunuz. Sesli komut sistemini kullanıp diğer takım arkadaşlarınızla iletişim sağlayabiliyorsunuz. Takım kaptanı bazen bizi gaza getirmek veya hizaya sokmak için komutlar verebiliyor. Önceden belirlenen süre dolunca takım kaptanı bir görevin bittiğini duyurup başka bir görev verebiliyor. Mesela Assassination görevinde düşman tarafından bir kişi belirleniyor ve siz cümbür



KABOOM!

Bu iri kıyım mahlukatı ancak arkasındaki tüpü havaya uçurarak öldürebilirsiniz!

DEV MULTIPLAYER HARİTA



Salamun Market, 2,5 km²'lik dev alanıyla oyundaki önemli detaylardan biri. Toz bulutu altındaki simetrik bir şehirden oluşan Salamun Market, oyuncuların değişik stratejileri bir arada uygulamasına olanak tanıyor. Helghast veya ISA olarak, marketin ortasında yer alan bina kompleksini ele geçirip ekstra bir "yeniden doğma noktası" koymak size büyük avantaj sağlıyor. Satrançtaki merkezi ele geçirme

politikası gibi, bu binayı ele geçiren grup oyuna ağırlığını koyuyor. 32 oyuncunun aynı anda oynadığı yerde kadrodaki boşluklar yerine bot atamak mümkün. 12 adet yerleşik silahın bulunduğu haritada 14 mermi kutusu ve 13 patlayan varil bulunuyor. Birçok FPS'den farklı olarak Killzone 2'nin multiplayer haritalarındaki grafikler, tek kişilik bölümleri aratmayacak kadar iyi tasarlanmış.

cemaat onu öldürmeye gidiyorsunuz ya da sizin takımınızdan biri belirleniyor ve tüm takım o elemanı korumaya çalışıyor. Bodycount'ta ise beş dakika içinde kim kimi daha çok vurursa o kazanıyor. Süre veya öldürme sayısı baştan ayarlanabiliyor. Diğer oyun tiplerinde ise bir yer veya bir şeyi bulup koruma veya yok etme görevlerini yapıyorsunuz. İşin enteresan olan yönü ise bu görevleri aynı oyun içinde peş peşe yapabilmeye olanağı. Yani sanki gerçek bir savaştasınız ve komutan size peş peşe değişik görevler yağıdırıyor havası oluşmuş. Beşer dakikalık beş görev sonucunda hangi takım daha çok puan toplarsa o kazanmış oluyor.

Diyelim ki multiplayer'a taze bir onbaşı olarak başladınız; birkaç düşman öldürüp farklı görevler yaptıkça puan kazanıp rütbe atılıyor, kısa sürede çavuş olup biraz ilerleyince Engineer, Saboteur, Medic ve Tactician gibi sınıfları açmaya başlıyorsunuz. Oynadıkça level atlıyor ve yeni silahlar, yetenekler gibi oyun içi ödüller kazanıyorsunuz. Onbaşı olarak başladığınız savaşta generalliğe giden yolda değişik nişanlar, madalyalar ve ödüller kazanabiliyorsunuz; hatta her hafta ilk %10'luk dilime girmeyi başaranlar "Brigadier General", %6'lık dilime girenler "Lieutenant General", %3'e girenler "Major General" ve %1'lik dilime girmeyi başaranlar "General of the Army" unvanlarıyla onurlandırılıyorlar. Zamanla rütbe kazandıkça ve iyi bir oyuncu olduğunuzu insanlara kanıtladıkça sizi

kendi klanlarına davet edebilirler ya da siz kendi klanınızı kurabilir, internette kayıt ettirebilir ve farklı turnuvalara direkt katılabilirsiniz. Klan savaşlarında toplam 64 kişi Valor puanları için yer alabiliyor. Diğer klanlarla savaşmadan önce Valor puanları için bir pazarlığa oturuyorsunuz; şu kadar Valor puanı için savaşacağız diyorsunuz ve savaşta kazanan Valor puanları da götürüyor.

Multiplayer modda şu an itibarıyla toplam sekiz harita var. Bu haritalardan en çok dikkat çekenlerse Salamun Market, Pyrrhus Rise, Helghan Industries ve Radeç Academy. Dünyanın dört bir yanından bağlanan oyuncuların en çok rağbet ettikleri mekanlar arasında -tasarım olarak biraz Counter-Strike haritalarını anımsatan- Blood Gracht ve gökyüzünden kıvılcımların yağdığı cehennem gibi bir atmosfere sahip Visari Hammer var. Yakın zamanda yeni haritaların ekleneceği ve hatta multiplayer'a araç kullanma seçeneğinin de geleceği daha evvel belirtilmişti.

Siper bir askerin en iyi dostudur.> Görsel açıdan Killzone 2 için "Gerçek olamaz!" denilen grafikleri bize sunduğu için Sony'ye ve Guerrilla'ya teşekkür etmek gerekiyor. Mekan tasarımı ve atmosfer inanılmaz. İnsan oyunu oynarken sinema filmi izliyormuşçasına kendini kaptırıyor. Patlama ve yanma efektleri ağızları açık bırakıyor. Savaşın ortasında olmanıza rağmen bazen kafa-

Düşman tanklarını sadece roketatar kullanarak yok edebilirsiniz.



"Eyvallah dostum!"



10

bölüm
Killzone 2'nin tek kişilik oyun modunda 10 bölüm var ve yaklaşık 10 saatte bitiyor.

32

kişi
Multiplayer modda aynı anda 32 kişi birden -hiç takılmadan- oynayabiliyor.

567.921

oyuncu
Şu an itibarıyla Killzone 2'de kendini online çığlına kapıran oyuncu sayısı.

750.000

adet
Daha ilk haftada Killzone 2'nin ulaştığı satış adedi 750.000.

Daha fazlası
LEVEL+ da...
www.level.com.tr

KILLZONE 2

ARTI Akıl almaz görsellik, sürükleyici oynanış, bağımlılık yaratan multiplayer modu, rütbe ve klan kurma sistemi de oyunun kreması

EKSİ Deneme yanılma esasına dayalı ezberci ilerleme mekanizması, kısa tek kişilik mod ve araç kullanma bölümleri, yüklenme ekranındaki kısa takılmalar

YAPIM Guerrilla Games
DAĞITIM Sony Computer Entertainment
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.killzone.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Sony

Muhteşem savaş atmosferi ve harikulade görsellik, tüm zamanların en derin ve en iyi multiplayer FPS deneyimi ile birleşince ortaya bu şaheser çıkmış.

9,5



GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED

"Bir daha otomobil çaldığını görmeyeceğim!"

Ne mutlu bana ki Grand Theft Auto IV'ü övebileceğim önemli birkaç sayfa daha parselledim dergide. Oyunu, benim askerde olmamdan faydalanıp yerden yere vuran takım arkadaşlarıma teessüs ediyor ve PC versiyonunu büyük bir keyifle oynadığım GTA IV'ü överek sözlerime başlamak istiyorum. (Araya girerim bozarım ben de. - Elif)

GTA IV, serinin önceki oyunundan farklı bir yol çizen, San Andreas'ın tersine somut bir şeylerin üzerine oturtulan ve bu sayede daha "ayaklara yere basan" bir üyesi serinin. (Somutluk, eksiklik mi demek? - Elif) Üstelik lanse edilen türünün tüm özelliklerini taşıdığı ve teknolojiyiyle de seriye zirve yaptırdığı için hastası olduğum bir oyun oldu. Son zamanlarda da senaryoyu bitirmemle birlikte multiplayer moduna sardığımı, (Normal, senaryoyu bitirdikten sonra yapacak hiçbir şey yok zaten oyunda. - Elif) eğer takılanların olursa ortak mücadelelere girebileceğimizi belirteyim.

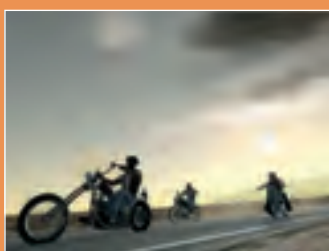
Evimdeki yepyeni sistemimde oyunu bitirmemin beni üzmesi, The Lost and Damned'ın çıkış tarihinin yaklaşmasıyla birlikte yerini mutluluk hissine bırakmıştı. Her ne kadar bu ekstra içeriğin sadece Xbox 360'a çıkacak olmasına üzülssem de GTA IV maceramı yenileyecek, uzatacak bir içerik geliyordu. Üstelik orijinal oyunun ana karakterini ve onun hikayesini beğenmeyenler için bambaşka bir karakter topluluğu ve alternatif bir senaryo olacaktı. Motosiklet hayranlarını, rock ve metal müzik tutkunlarını ve bu iki kitlenin aynı havuzda birleştiği bir motosiklet çetesinin nasıl bir oyun oluşturacağını merak mı ediyorsu-

Xbox 360

nuz? O halde sizi Niko'nun dünyasından alıp Johnny'nin başkan yardımcısı olduğu The Lost ile tanıştırma vakti geldi.

Adam olun ulan!> Johnny Klebitz, namı değer The Jew, The Lost adlı bir motosiklet çetesinde başkan yardımcısı olarak görev yapmaktadır. (Çete raconunda "başkan" yerine "reis" denmesi daha mı doğru olur acaba?) Çetenin lideriyse Billy Grey'dir ancak kendisi tedavi sürecinde olduğu için çete bize emanettir. Oyunun hikayesiyse Billy'nin tedavi sürecinden çıkıp çeteye geri dönüşüyle başlıyor. Tam da senaryonun başladığı

alternatif



RIDE TO HELL

The Lost and Damned için iyi bir alternatif var ama henüz piyasada değil. Geleceğe yönelik önerim, Deep Silver tarafından hazırlanan Ride to Hell olacak. GTA'daki oyun modeline paralel bir şekilde hazırlanan oyunda, bir motosiklet çetesinin içinde yer alacak ve ünlü müzik ünlü katarak yükselmeye çalışacağız.

FİLTRE

The Lost and Damned, orijinal oyundan bir filtreyle ayrılıyor. İçeriği görselliğe yansıtmak için hazırlanan bu filtre sizi rahatsız ederse kapatılabiliyor.

noktadaysa bir problemle karşılaşyoruz: Billy çeteye döner dönmez paldır küldür uyuşturucu işine girmek isterken bizse çetenin daha emin adımlar atması taraftarı olunca çete içi bir çekişmenin içinde buluyoruz kendimizi. Ya sonra?

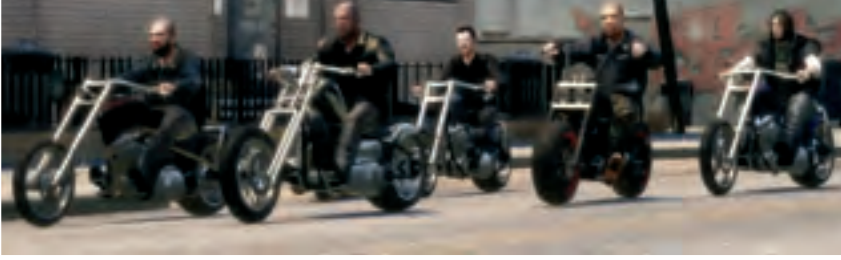
Tek problem Billy ile aramızdaki çekişme ve ego savaşı olmuyor. Liberty City gibi koca bir şehirde tek bir motosiklet çetesi olmasını beklemiyorsunuz herhalde. Haliyle oyun boyunca bir diğer çete olan The Angel of Death ile mücadele etmemiz ve onlara şehrin sokaklarının kime ait olduğunu göstermemiz gerekiyor. Çünkü hastaneden çıkan Billy, bu süreçte iki çete arasında oluşan ateşkes atmosferini kabulle-



Arkasına kız atılmayan motor mu olur!

KONVOY

Oyunda konvoy halinde dolaşın, daha güçlü görünün, etrafa korku salın.

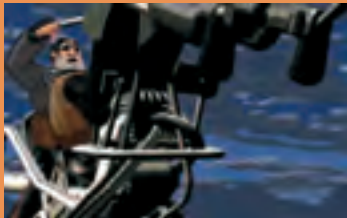


nemiyor ve yeniden bir savaş ortamı oluşması için zemin hazırlıyor.

Bu noktadan sonra oyunun hikayesi, gidişatı, çeteler arasındaki çatışmalar ve Billy'nin bizim üstümüzde kurmak istediği baskı hakkında detaylar vermek istemiyorum; sonuçta GTA IV için hazırlanan bu ekstra içeriğin senaryosunu anlatırsam -bir anlamda- sürprizi bozmuş olmam mı? O halde The Lost and Damned'in oyunsal özelliklerinden bahsetmeye başlayayım.

The Lost and Damned, GTA IV'teki iki konuyu önemli ölçüde geliştirmiş. Bunlardan ilki, konunun baş aktörü motosikletlerin kullanımı tabii ki. GTA IV'te motosiklet kulla-

FULL THROTTLE



The Lost and Damned için aklıma gelen ilk alternatif, sizi yıllar yıllar öncesine götürecektir bu oyunu aslında. Tim Schafer tarafından hazırlanan Full Throttle, piyasaya çıktığı 1995 yılında büyük beğeni toplamış ve yıllar sonra bile adı anıldığında kendinden övgüyle bahsedilmesini sağlamıştır. Full Throttle'da Polecats adlı bir motosiklet çetesinin lideri olan Ben'i kontrol ediyorduk.

nımı oldukça zor ve riskli bir olaydı. Ne zaman motosikletin sağladığı özgürlüğü kullanıp çok hızlı gitmek istesem bir şey çarpıyor ve ölümcül yaralar alıyordum. Rockstar da bu durumun The Lost and Damned'da büyük problem oluşturacağını düşünmüş olacak ki motosiklet kullanımı oldukça kolay hale getirmiş; üstelik düşmek için de ekstra çaba sarf etmek gerekiyor. Bence gayet yerinde bir müdahale olmuş. Diğer önemli geliştirme ise silahlar konusunda. Niko'nun silah yelpazesine göre daha geniş bir silah portföyüne sahip olan Johnny, bu sayede bizi daha da eğlendirebilecek sahneler oluşmasını sağlıyor. Rockstar'a bir tebrik daha!

Oyun boyunca bir çete içinde yer aldığımız için topluca hareket ediyor ve zaman zaman konvoylar oluşturarak gövde gösterisi yapıyoruz. Bu noktada oyunun hoş bir detayı ön plana çıkıyor. Çete halinde girdiğimiz savaşlardan sağ çıkan her üye, tecrübesini artırarak çok daha etkili bir savaşçı haline geliyor. Ancak birini kaybedersek yerine bir çaylak alıyoruz ki bu da arkamızı yaslayacağımızı duvarın incelmeye neden oluyor. Bu nedenle savaşlar sırasında sadece kendinizi değil, arkadaşlarınızı da kollayın.

The Lost and Damned'in ana senaryosu dışında birçok yan görev ve multiplayer modunda yapılan yenilikler mevcut. Bu sayede oyunun oynama süresi de bir hayli uzuyor. Senaryoyu bir kenara bırakıp onlarca çete savaşına ve motosiklet yarışlarına katılabilir, motosiklet çalma görevleri alabilirsiniz. Ancak sizi çok daha sevindirecek olan şey, multiplayer modunda yapılan geliştirmeler ve yenilikler.

Oyunun multiplayer içeriğinin bir kısmını GTA IV'teki, bir kısmını GTA IV'tekilerin uyarlamaları, bir kısmını da yepyeni modlar oluşturuyor.

GTA IV'teki gösterişli patlama sahnelerine rastlamak mümkün yine.



SON SÜRAT

Hız yapmaktan korkmayın zira bu ek pakette motordan düşmek -özel çaba sarf etmediğiniz sürece- oldukça zor.

1.78

gb Elimizdeki bu ek paket, içeriğinin zengin oluşunu boyutuyla da gösteriyor zaten; içeriği indirme süreniz uzayınca şaşırmayın.

9

mod Bu pakette Deathmatch, Team Deathmatch, Free Mode, Races, Club Business, Lone Wolf Biker, Chopper vs. Chopper, Witness Protection ve Own the City olmak üzere dokuz multiplayer mod yer alıyor.

95

puan PC versiyonunu oynadıktan sonra Grand Theft Auto IV'e biçtiğim not.

1600

puan The Lost and Damned içerik paketini, 1600 Microsoft Puanı ödeyerek Xbox Live üzerinden indirebilirsiniz.

Kim olursanız olun, polise diklenmeyin.

Deathmatch, Team Deathmatch ve Free Mode için ekstra bir cümle kurmaya gerek yok ancak uyarlama ve yeni oluşturulan modlar, GTA IV'ü gölgede bırakacak kadar başarılı. Club Business, orijinal oyundaki Mafiya Work'ün yeni içeriğe uyarlanmış haliyle, Witness Protection da Cops'n Crooks tadında, bir grubun tanığı koruyup onu polis merkezine ulaştırmaya, The Lost'u oluşturulan grubunsa bu tanığı öldürmeye çalıştığı bir mod. The Lost and Damned'da yer alan yepyeni modlardan biri olan Lone Wolf Biker, bir çeşit ebe oyunu aslında. Oyunda yer alan bir kişi, diğer tüm oyuncuları karşısına alarak -yalnız bir kurt misali- hayatta kalmaya çalışıyor; diğer oyuncuların amacıysa bu yalnız kurdü öldürmek. Diğer yeni mod olan Chopper vs. Chopper, bir motosiklet ile helikopterin mücadelesi şeklinde. Motosikleti kullanan oyuncu checkpoint'leri geçerek hayatta kalmaya çalışıyor, helikopteri kullanan oyuncuysa motosiklet sürücüsünü öldürmek için var gücüyle saldırıyor. Bu uzun paragraftan varacağımız sonuç, The Lost and Damned'in oldukça renkli ve güçlü bir multiplayer moduna sahip olduğudur.

The Lost and Damned'i GTA IV'ten ayıran önemli detaylardan biri, karşılaşacağınız filtre olacak. Bu filtre sayesinde oyunun renk paleti daha farklı gözüküyor ve bu da sizin GTA IV'ün hikayesinden uzaklaşıp bu yeni hikayeye adapte olmanızı sağlayacak. Ancak bu karanlık atmosferden hoşlanmazsanız filtreyi kapamak da mümkün.

The Lost and Damned, daha önce de haberini yaptığımız üzere sadece Xbox 360'a özel olarak hazırlandı. Tam da bu noktada Microsoft'un, bu özel anlaşma için Rockstar'a 50 milyon Dolar ödediğini hatırlatmak isterim. (Rockstar zaten artık sadece parayla ilgileniyor. İlyce amatör ruhu kaybettiler. - Elif) Böylece PlayStation 3 sahipleri taca çıkıyor ve hiç bir top toplayıcı çocuk da kendilerine yardım etmiyor. Ancak PC oyuncuları için ufukta bir ışık görüyorum çünkü anlaşma Microsoft ile yapıldı ve ortada bir Games for Windows olayı da var. Beklemedeyiz... **gb**

GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED

ARTI Yeni içerik, motosiklet kültürü, yeni multiplayer modlar, müzikler, oyun süresi

EKSI Niko'ya göre daha negatif bir karakter, içeriğin sadece Xbox 360'a özel olması ve ülkemizde zor elde edilmesi

YAPIM **Rockstar North**
DAĞITIM **Rockstar Games**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.rockstargames.com/theLostandDamned**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

The Lost and Damned, GTA IV'e göre kısa ama bir içerik paketi için oldukça uzun oyun süresiyle 20 Dolar'ın karşılığını fazlasıyla veriyor. Üstelik yeni senaryo ve getirdiği yenilikler tatmin edici düzeyde.

9



Buggy sevdiğimiz, bildiğimiz Buggy ve mutlulukla atlayıp sıçıyor.

HALO WARS

Delikli nane...

Halo Wars, Halo: Combat Evolved'dan 20 sene öncesinde geçiyor, Harvest'ta Covenant hareketliliğini araştırmaya yollanan ekibin başından geçen olayları konu alıyor ve Halo evreninin bilmediğimiz yönlerini işliyor. Halo evreninde insanların tarafı UNSC, uzaylıların tarafı ise Covenant. Ana karakter ne yazık ki Master Chief değil ama aradaki 20 yıl farkı unutmamak lazım. Esas oğlan olarak Çavuş John Forge ve çeşitli yan karakterler mevcut. Bu karakterler pek akılda kalıcı değil çünkü pek farklı değiller. Hepsini bilgisayar oyunlarındaki yaygın tipler; az biraz oyun oynadıysanız sizi şaşırtacak hiçbir şey söylemediklerini, öyle özel bir davranışları olmadığını zaten göreceksiniz. Aslında karakterleri anlatırken oyunu da özetlemiş oldum. Oyunun öyle ahım şahım farklı bir yönü yok; basit, temiz, oynanabilir ancak inanılmaz klişe. Grafikler ve sesler haric, konu da dahil her şeyi "kes, kopyala, yapıştır" üçlüsüyle siz de evde yapabilirsiniz. Tam standart mamul Hollywood ürünü, yaratıcılık düşmanı bir oyun bu... Covenant, Harvest gezegeninde bulunduğu, kutsal saydığı yapıyı ve içindeki yıldız haritasını yok etmeye, biz de ele geçirmeye çalışıyoruz. Hikayeyi çok da anlatıp bozmayayım derdim ama bozacak bir şey yok. Oynayın göreceksiniz.

Kısa görevler> Oyunun tek kişilik görev modunda sadece UNSC oynayabiliyoruz. Toplam 15 görev var ve pek uzun sürdükları söylenemez. Bir kez oynayıp geçtikten sonra tekrar oynamayı gerektirecek, keşfedecek hiçbir şey kalmıyor. Xbox Live üzerinden multiplayer oynayarak vakit geçirmek

alternatif



8,2

LEVEL puanı

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Konsola özel kumanda şeması, Halo Wars'a oldukça benzeyen ve rahatça oynanabilen bir oyun. HW'de olmayan mikro bu oyunda var. Ünite çeşitliliği, özel yetenekler ve stratejik derinlik var. Daha geleceksel bir RTS.

Xbox 360

ENSEMBLE'İN SON OYUNU

Halo Wars'u, Halo'yu geliştiren Bungie geliştirmede; bu oyun Ensemble'in resmen kapanmadan önceki son projesi oldu. Firmadan ayrılan çalışanlar ise Bonfire Studios'u ve Robot Entertainment'i kurdular. Robot Entertainment, Halo Wars ve Age of Empires serisinin güncellenmesi ve sürdürülmesinden sorumlu. "Sürdürülmesi" derken orada bir soru işareti koyuyoruz; burada teknik destekten ötesinin kastedilip kastedilmediği, yani serilere devam edip edilmeyeceği kesin değil; bir Age of Empires 4 açıklaması yok anlayacağınız. Lafın başından beri merak ettiğiniz soruya böylece cevap vermiş olalım.

mümkün. Hızlı ve detaysız oynanış ile mikro olmadan multiplayer ne kadar keyif verir, varın düşünün. Zaten sadece iki taraf, UNSC ve Covenant oynanabiliyor. Senaryoda karşılaştığımız "Flood" ırkı oynanabilir değil. İyi yanlıysa oyunun co-op oynanabilir olması ve tarafların kaynak değiş tokuşunda bulunabilmesi.

Biraz da olumlu yönlerine bakarsak; oyunun genel atmosferi Halo'yu gayet iyi yansıtıyor. Renkler, grafikler, efektler, hepsi de çok başarılı. Ünite modelleri hiç de fena değil, üslerdeki ana binaların ünitelerle oranı iyi. Aksiyon yerinde, Halo'nun Master Chief'ten sonraki en önemli ünitesi Buggy çok başarılı. Fizik motoru, oyunun yüz akı diyebilirim; dağdan tepeden aşan, yerinde haldır haldır dönen, buzda kayan Buggy pek güzel. Buz demişken haritalar da oldukça iyi ancak ne yazık ki pek büyük değiller; kısa görevler, küçük haritalar... Büyük üniteler, tanklar, ünitelerin saldırıları ve bunların çeşitliliği gayet güzel. Animasyonlar da güzel; Covenant'ın Goblin gibi bidi bidi gezinen ünitelerinin



DEMO

Oyunun demosu Xbox Live üzerinden iki milyondan fazla kez indirilmiş; Halo ismi ilgi topluyor haliyle.

Savaş alanları oldukça renkli ve Halo'nun atmosferini yansıtmakta başarılı.



ölümleri pek komik. Halo'dan tanıdığımız birimlerin yanı sıra pek çok yeni ünite var. (Tankları sevdim.)

Üs yapısı çok basit, olan platformlara gerekli binaları kolayca yapıyor ve geliştiriyorsunuz. Kaynak toplamak yok, Supply Pad yapıyorsunuz ve kaynak akıyor. Oyunda upgrade mi, ünite mi yapacağınıza karar vermeniz gerekiyor.

Red Alert 3'e benzer dairesel bir kontrol menüsü var. Ayrıca tek tuşla bir veya grup ünite seçmek, haritadaki bütün üniteleri seçmek de mümkün; hatta artık konsolda kontrol olayını çözmüşler diyebilirim ancak bütün mikro olayını kaldırdıktan sonra... Red Alert 3'te mikro vardı, yapmak gamepad'le

zordu. Sağlam strateji oyuncularını kesinlikle sarmaz, "Casual Gamer" denen, az oyun oynayan tecrübesiz oyuncular için ise gayet yerinde olmuş.

Delikli nane> Sadece çok düz bir oyun olduğu için mi bu kadar olumsuz bakıyorum dersiniz? Bu oyun, Age of Empires'i yapan Ensemble Studios'un elinden çıktığını hiç belli etmiyor da ondan. Tamam, yapım kalitesi yüksek ama taktik ve stratejik haz vermiyor, dümdüz oynayıp geçiyorsunuz işte. Yapımcının strateji türündeki ustalığı, bir konsol oyununda ciddi harcanmış. Halo atmosferini RTS'ye vermişler ama bu benim için hiç önemli değil, sizin için de olacağını sanmıyorum. Halo'nun olayı doludizgin FPS aksiyonuydu, RTS ile Halo birbirine gitmemiş. Kötü bir fikir, vasat bir oyun. ☹

HALO WARS

ARTI Başarılı görsellik, sesler, ünite hareketleri, Halo renkleri ve tasarımı, oynanış

EKSİ Çok kolay, çok düzayak, mikro yok, stratejik derinlik yok, orijinal hikaye yok, oyun süresi çok kısa, yeniden oynanabilirlik düşük

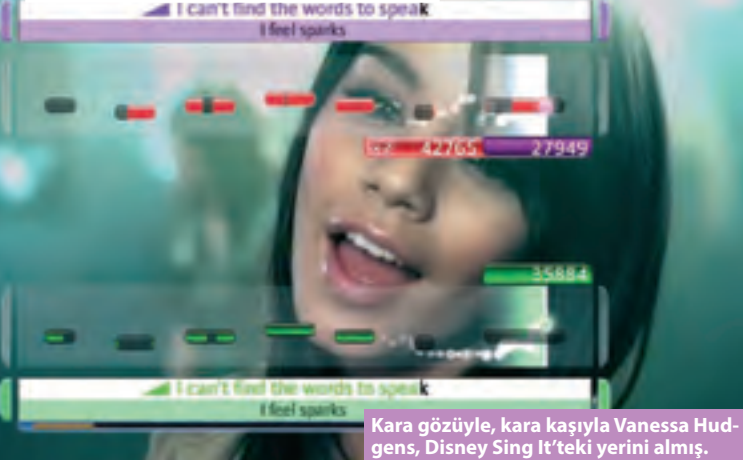
YAPIM Microsoft
DAĞITIM Ensemble Studios
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.halowars.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Kaliteli bir yapım, kolayca oynanıyor ama klişe ve stratejik derinlik sıfır. Bir kez oynanıp kenara atılacak bir oyun, multiplayer'da başarılı olması için gereken mikroya, çekişmeye sahip değil. Zorluk yok, tatmin yok.

7

KONSOL İNCELEME

YAZAN ELİF AKÇA



Kara gözüyle, kara kaşıyla Vanessa Hudgens, Disney Sing It'teki yerini almış.

DISNEY SING IT

*Mickey Mouse, Donald Duck, Goofy...
Nerede bu adamlar?*

Eee... Hep kan, hep şiddet, hep yaratıklar, hep koşurmaca olmaz değil mi... Aslında olur da; zararlı be sevgili okurlar. Kafamız çok bulanıyor; kabuslar görüyoruz arada sırada. Biraz beynimizi dinlendirmemiz gerek. Bunun için de en iyi seçenek müzik oyunları. Değil mi? Hatalıysam arayın 0800...

I wanna sing it> Eğri oturup doğru konuşalım; bu oyundaki müzik türüyle uzaktan yakından alakam yok, olamaz da. High School Musical: Sing It'in devamı olarak piyasaya sürülen Disney Sing It tamamiyle

alternatif



SINGSTAR VOL.3

"Karaoke çocuk işi olmamalı" diyorsanız Michael Jackson'un SingStar bünyesinde ilk defa boy gösterdiği Vol. 3 ile Lionel Ritchie ve Coldplay gibi ünlü isimlerin şarkılarını seslendirebilirsiniz.

PlayStation 3

15 - 20 yaş arasındaki, Disney'in patenti karakterlerinin seslendirdiği şarkılardan oluşuyor. Kim mi bu karakterler? Miley Cyrus, Miley'nin babası Billy Ray Cyrus (20 yaşın üzerinde bu adam tabii ki.), Vanessa Hudgens, Jordan Lynne Pruitt, Aly ve AJ kardeşler vs... Disney Channel izleyen birinin çok yakından tanıdığı isimler bunlar aslında. Ama işte önemli olan nokta burası zaten: Kaçımız Disney Channel izliyor ki...

Ancak bu durumu sorun olarak algılamak lazım zira ben de hayatımda daha Disney Channel izlemedim ama oyunu açtığımda -şarkıları bilmesem demelodiler sıcak geldi. Yani aslında tam aradığım kafa dağıtma aracıydı Disney Sing It. Bilmediğim, basit pop şarkılarını öğrenmeye çalışarak kandan, şiddetten, nefretten uzaklaştım. Bunları nasıl başarırdım; işte detaylı, başarılı hikayem...

Bir SingStar mikrofonunun nesi var, iki SingStar mikrofonun...>

Oyun güzel bir pakette, iki adet SingStar mikrofonuyla geliyor. Yani arkadaşlarınız

Bu kızlarımızın biri 89'lu, biri 91'li... Kim inanır ki buna?



DISNEY'DE ŞİZOFRENİN NE İŞİ VAR?



Tek bir kılıcı tüm oyunu götürmek sıkıcı olacağından, yapıcılar oyuna farklı kılıçlar eklemiş ki duruma göre silahımızı seçebilelim. Sahip olduğumuz ilk kılıç, Ninja Blade bildiğiniz samuray katanası. Bu kılıcı son derece dengeli bir dövüş stiline sahip oluyorsunuz. Diğer silahınız Twin Falcon Knives, düşmanlarınızı parçalara ayırmakta son derece başarılı fakat bu kılıçlar biraz güçsüz. Stonerender Sword ise yavaş ama son derece güçlü bir kılıç. Favorim olan bu kılıç, üçüncü seviyeden sonra bayağı güzel hareketlere kavuşuyor ve boss'ları kıtır kıtır kesmek üzere çok kullanışlı bir hale geliyor. Ninja Blade dışındaki iki silahın birkaç farklı özelliği de bulunuyor. Twin Falcon Knives birer kanca görevi göre-biliyor ve ayrıca düşmanın menzilli saldırılarını geri püskürtebiliyor. Stonerender Sword ile de kalkanlı düşmanları ve zırlı böcekleri parçalayabiliyor, kırılması gereken duvarları A tuşuna basarak yıkıyorsunuz.

la isterseniz diyet yapabiliyor, isterseniz de kapışabiliyorsunuz. Ayrıca şöyle yedi - sekiz kişi bir araya gelip "Yurttan Sesler Korosu" tadında çalışmalara imza atabiliyorsunuz. Bu arada Guitar Hero: World Tour'da olduğu gibi baştan beş şarkı seçip, ana menüye dönmek zorunda kalmadan bu beş şarkıyı art arda söyleyebiliyorsunuz.

Tüm bunları yaparken PS3 uyumlu, USB kameranızla beraber şarkı söylerken maymuna dönüp dönmediğinizi de görebiliyorsunuz. Ancak hemen heyecana kapılmayın; oyunun kayıt özelliği olmadığı için maalesef klip çekme ya da kayıt yapma hayalleriniz suya düşüyor. Eğer böyle amaçlarınız varsa hemen SingStar serisine geri dönebilirsiniz.

Bu oyunun kaderinde SingStar oyunlarıyla kıyaslanmak var sevgili okurlar. Hal böyle olunca da Disney Sing It ne yazık ki SingStar serisindeki yapımlardan hem teknik özellikler, hem de zorluk seviyesi bakımından biraz daha alt seviyede kalıyor. "Zorluk seviyesi" demişken durumu özetleyeyim; oyun, oyuncuya çok yardımcı ediyor. (Oyunun modlarından Sing It Pro, şarkı söyleme dersleri bile veriyor;

o derece.) Yani eğer bu tür oyunlarda ustalaşmış ya da "Çok güzel sesin var; çok da güzel söylüyorsun her şarkıyı" gibi güzel sözler duyan biriyse bu oyun sizi pek eğlendiremeyecektir. Zira sözleri kaçırdığınızda veya detone olduğunuzu diğer oyunlar gibi sert bir şekilde suratınıza çarpmıyor Disney Sing It. Ancak bunun için de bir çözüm var aslında. Oyunun You're on Your Own modunda oynarsanız ekrana sadece klip geliyor. Siz de sözleri ezberlemiş ve nerede, nasıl girişler yapmanız gerektiğini öğrenmiş bir şekilde şarkıyı söylüyorsunuz. Kendisini bu işte usta hissedenler, bu modda oynayarak nispeten zor bir sınava tabii olabiliyorlar.

Kısacası Disney Sing It, iddiası olmayan ama kafa dağıtmayı beceren, insana huzur veren bir karaoke oyunu. Eğer "Kafa dağıtmaya ihtiyacım yok; sertliğimden taviz vermem" dersiniz Guitar Hero ve Rock Band serisine devam edebilirsiniz. Ama bunu yaparken aynı anda bir Disney Sing It alıp küçük kardeşinizi, yeğeninizi, torununuzu (Olabilir mi böyle bir şey?) sevindirebilirsiniz. Seçim sizin. ☺

DISNEY SING IT

ARTI SingStar mikrofonuyla oynanabilmesi, insanı zor bir teste tabii tutan You're on Your Own modu, kafa dağıtan pop şarkıları

EKSİ Bazı şarkıların çok az popüler olması, zorluk seviyesinin düşüklüğü, genel olarak küçük yaşta oyunculara hitap etmesi

YAPIM Zoe Mode (Kuju)
DAĞITIM Disney Interactive Studios
TÜR Müzik
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PS2, Wii
WEB us.playstation.com/PS3/Games/Disney_Sing_It
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon
(www.tiglon.com.tr)

Eğer şiddetten ve stresten uzaklaşmak isterseniz, Disney Channel'in karakterleriyle birlikte şarkı söyleyerek rahatlayabilirsiniz. Ancak pop müzik ve renkli simalar sizi geriyorsa bu oyundan uzak durun.

6,9



NINJA BLADE

Haşerelerin en büyük düşmanı Ken, dünyayı istila eden böcekler ve ninjalar ile ilgili her şey...

Ninja olmanın gereksinimleri, insan olmanın gereksinimlerinden biraz daha farklıdır. Öncelikle kendinizi farklı hissetmeniz gerekir. Karanlığın dostunuz olduğunu kabullenmeniz, gizli kapaklı işler çevirmenin normal bir şey olduğuna kendinizi inandırmanız şarttır. Bir maske takmanız kural olmasa da sokakta birisi sizi gördüğünde, "Anneaaa, bu adam geçen gün bizim damda dolanıyordu!" demesin diye bunu yapmak isteyebilirsiniz. (Ayrıca daha karizmatik görüneceğiniz de garantili.) Tabii ki kılıç kullanmayı da bilmeniz gerekir. Eğer aynı anda iki kılıcı birden kontrol edebiliyorsanız, o zaman kesinlikle daha da havalı bir imaj çeceksinizdir. Ninjaların boylarından büyük, kalın ve kaba kılıçlar kullanması ise her ne kadar saçma olsa da, çok da yadırganmaması

gerek bir durumdur zira bu kılıçlar, taşıyan kişiyi katbekaat güçlü kılacaktır. Elementleri birer "Ninjutsu", yani ninja tekniği olarak kullanmayan ninjaya da ninja denmez. Ateş, su, hava, elektrik, tahta (!) gibi elementleri birer saldırı formuna dönüştürmeyi başaran Ninjalara, halk arasında David Copperfield da denmektedir.

Hareketli, metrelerce yüksekte abartılı hareketler yapabilen, yere indikten sonra saltolar, flip-floplar, burgular eşliğinde düşmanlarını şaşırtan ninjalar, kısacası özenilmesi, olunması ve baş tacı edilmesi gereken varlıklardır. Ne var ki böylesine fantastik birer tanıma sahip ninjalar, ancak filmlerde ve oyunlarda

karşımıza çıkar...

Böceklerin peşinde! > Kahramanımız Ken, bir Dante, bir Nero, bir Sasuke kadar coşkulu bir ninja. Yukarıda saydığım maddelerin her biriyle özdeşleşmiş bir karakter olmasından mütevellit, oyun boyunca bir saniye bile yerinde durmuyor arkadaşımız. O kadar fazla hareket ediyor ki artık diyorsunuz ki "Bir dur yerinde yahu!". Olumsuz algılandığımı düşünmüyorum ve zaten olumsuz konuşma niyetinde de değilim. Ken'in fazlasıyla hareketli olması, oyunun da aksiyonun zirvesinde dolaşmasına neden oluyor. Ve bu da Ninja Blade'i Xbox 360'ın en eğlenceli ve oynanabilir oyunları arasında sokuyor.

Beni biliyorsunuz, Devil May Cry'nin her bir oyununu (İkincisi hariç.) salyalar saçarak oynamış bir insanım. En son Ninja Gaiden II'de de aynısını yapmayı denedim ama oyun beni tokatlayıp bir kenara fırlattı. (Bu kadar zor oyun olur mu?!). Ninja Blade de, Devil May Cry ve Ninja Gaiden'ı birleştiren bir oyun olarak ne sizi fazlasıyla zorluyor, ne de kalitesiz bir ürün görüntüsüyle geliyor. Aksine, From Software, hummalı bir çalışmayla oyuna tek kelimeyle "her şeyi" eklemeyi amaç

GIYDİR, BOYA, SAL ORTAMLARA



Pek az oyunda böyle bir şey gördüğüm için bu önemli hadiseyi buraya taşımak istedim. Ne mi gördüm? Oyunun kahramanını süsleyebilme imkanı. Tamam, çoğu dövüş oyununda, RPG'de bunu yapabiliyorduk ama Devil May Cry türü bir oyunda, sadece zevk için karakterin kıyafetleriyle bu denli detaylı ilgilenemediğimizi görmemiştik.

Ninja Blade'de, Ken adındaki karakterimizi bölüm aralarında, görevlerimiz sırasında bulduğumuz kıyafetlerle, amblemlerle zenginleştiriyoruz. Bir görev başlamadan önce kahramanımıza, zırhından ayakkabısına kadar birçok alanda müdahale edebiliyor ve oyun sırasında sürekli gözümüzün önünde olan karakteri dilediğimiz şekle getirebiliyoruz. Sadece makyaj olarak nitelendirebileceğimiz bu özellik, oyuna çok hoş bir hava katmış, bunu kesinlikle yadsıyamayız. Ha ne kadar lüzumlu, orası tartışılır. Yine de pek güzel olmuş; From Software'ı tebrik ediyorum.

alternatif



DEVIL MAY CRY 4

LEVEL puanı 6,9

En az Ninja Blade kadar coşkulu bir oyun olan DMC4, dergi kadrosu tarafından bir kenara itilmiş olsa da eğlenceli ve güzel bir oyundur. Eğer oynamadıysanız ve aksiyonun zirvesine ulaşmak istiyorsanız, mutlaka deneyin.



Oyunun hemen başında babanız tarafından ihanete uğruyorsunuz. Kardeşiniz bellediğiniz adam da size cephe alıyor. Ve daha sonra öğreniyorsunuz ki taşıdığınız kan, babanız ve iyi bildiğiniz her şeyin aslında altında büyük bir gizem yatıyor...



Ninjalar Kawasaki Ninja kullanır!



BÜYÜK DÜŞMANLAR

Boss olan devasa böcekleri yenmek aslında çok kolay. Sadece izledikleri saldırı düzenine dikkat etmeli, menzilli atışlarını Twin Falcon Knives ile geri püskürtmeli ve Stonerender Sword ile zırhlarını delip onları geldikleri yere göndermelisiniz.



edinmiş ve bunu başarmış. Her şey dediğimde gerçekten aklınıza gelebilecek her türlü özellikten bahsediyorum. Kahramanımız Ken'i ele alalım. Prince of Persia'nın Prince'i gibi duvarlarda koşuyor, direklerde dönüyor, metrelerce yükseğe zıplıyor. Farklı silahlar taşıyabiliyor ve bu silahları topladığı kırmızı küreler ile güçlendirebiliyor. Büyü yapabiliyor; üstelik büyülerini Dark Sector'daki silaha üstelik. Call of Duty'deki gibi büyük makineli silahların arkasına geçiyor ve düşmanlarına kurşunları saydıyor. İyileşmek için sarı küreleri topluyor, büyü ve sağlık barlarını genişletmek için bölümlerin en ücra köşelerine saklanmış "Chi" ve "Health" parçalarını bulmaya çalışıyor. Ve aynı God of War'daki gibi sürekli "Quick Time Event"lere (QTE) rastlıyor; böylece ekranda görülen şu anda zamanında basmak için çabalayıp duruyorsunuz.

İşin özeti, her türlü oyunun en iyi özelliklerini toplayıp bunu klasik manga/anime ve fantastik kurgu senaryosuyla birleştirmiş From Software ve doğal olarak ortaya son derece eğlenceli, fakat orijinalikten de bir o kadar uzak bir oyun çıkmış. (Elif gıcık olur şimdi bu oyuna.) (Senin inadına çok seveceğim bu oyunu. - Elif)

Bir bütünün parçaları> Senaryo bazında pek etkileyici bir durum olmadığı için o konuya değinmedim. Kısacası uzaylı yaratıkların -ki hepsi aslında bildiğiniz böceklerin devasa halleri- dünyayı işgali söz konusu ve biz de bu yaratıkların yuvasını

YANGIN

Düşmanlarınızı Flame Shuriken Ninjutsu'suyla ateşe vermek gayet iyi bir fikir çünkü yavaş yavaş hasar alıyorlar. Lakin bazı boss'lar da alev alev yanarak üstünüze gelebilecek. Eğer onları Wind Shuriken ile söndürmezseniz yakın dövüşte başarılı olamazsınız.

bulup yok etmek için debelenip duruyoruz. Bu arbede sırasında tam dokuz bölüm bizi karşılıyor ve bir bölüm bir saat kadar sürebiliyor. Her bölüm, biraz önce oyunun içeriğini anlattığım şekilde parçalara bölünmüş. Mesela bir göreve, zırhlı bir aracın tepesinde, bir makinelinin arkasında uçan yaratıkları avlarken başlıyorsunuz. Daha sonra bu araç büyük bir yaratığın saldırısıyla öyle ya da böyle patlıyor ve hemen araya bir QTE giriyor. Ekranda beliren tuşlara zamanında basarak, son derece fantastik bir koreografide yer alıyoruz ve bu da bitince araya bir boss savaşı giriyor. Boss savaşından çıktıktan sonra Devil May Cry tarzı, normal yaratık avlama kısmına geçiyoruz ki, oyundaki dövüşlerin son derece eğlenceli olduğunu vurgulamak istiyorum. Dövüş bittikten sonra duvarlarda koşup akrobatik hareketler yapıyor ve nihayetinde yine bir boss savaşına adım atıp bölümü bitiriyoruz.

Buradaki can sıkıcı nokta, bu parçaların zaman zaman bayağı bağımsız takılıyor olması. Yani hiçbir dövüş sırasında bir duvardan koşup bu hareketi dövüşte kullanamıyorsunuz veya makineli tüfeğin arkasındayken Ninjutsu'larnız size yardımcı olamıyor. Hangi oyun şekli o an aktifse, onun kurallarına göre hareket ediyorsunuz. Yine de bu bile oyunun eğlencesini bozuyor bana sorarsanız.

Gece görüşü> Oyunda sürekli kullanacağınız hareketlerden bir tanesi de "Ninja Vision" adındaki gece görüşü. LB ile geçiş yapabileceğiniz bu görüş şekli, tüm düşmanlarınızı yavaşlatıyor, üstüne



"İsmail aabiee! Ninja oldum uçuyorum!"



Devil May Cry tadında bir kamera açısından, dev böcek saldırısı.

KONUŞAN KILIÇLAR

Tek bir kılıçla tüm oyunu götürmek sıkıcı olacağından, yapımcılar oyuna farklı kılıçlar eklemiş ki duruma göre silahımızı seçebilelim. Sahip olduğumuz ilk kılıç, Ninja Blade bildiğiniz samuray katanası. Bu kılıçla son derece dengeli bir dövüş stiline sahip oluyorsunuz. Diğer silahınız Twin Falcon Knives, düşmanlarınızı parçalara ayırmakta son derece başarılı fakat bu kılıçlar biraz güçsüz. Stonerender Sword ise yavaş ama son derece güçlü bir kılıç. Favorim olan bu kılıç, üçüncü seviyeden sonra bayağı güzel hareketlere kavuşuyor ve boss'ları kıtır kıtır kesmek üzere çok kullanışlı bir hale geliyor. Ninja Blade dışındaki iki silahın birkaç farklı özelliği de bulunuyor. Twin Falcon Knives birer kanca görevi görebiliyor ve ayrıca düşmanın menzilli saldırılarını geri püskürtebiliyor. Stonerender Sword ile de kalkanlı düşmanları ve zırhlı böcekleri parçalayabiliyor, kırılması gereken duvarları A tuşuna basarak yıkıyorsunuz.

tırmanılabilir, içinde önemli eşyalar barındıran nesnelere maviye boyuyor ve zaman zaman karşınıza çıkabilecek, görünmeyen düşmanları görebilmenizi sağlıyor. Chi gücüyle çalıştığı için kısıtlı bir süre kullanılabilen Ninja Vision, boss savaşlarında da faydalı olabiliyor.

Ses departmanında pek başarılı olmasa da grafiksel anlamda Xbox 360'a yakışan bir performans sergiliyor Ninja Blade. Efektler, bölüm tasarımları, QTE'ler sırasındaki görsellik (QTE'lere gerçekten bayıldım. Abartılı olsalar da aksiyon yüklü.) ve Ken'in üzerindeki detaylar çok iyi işlenmiş.

Saf aksiyon meraklısı olan tüm arkadaşlara bu oyunu şiddetle öneriyorum. Oyunun sonuna kadar her daim eğleneceğiniz garanti. Orijinallik ve sanat dostu arkadaşlar ise "İyiy çok banal!" diyerek bu oyundan iğrenebilirler; o gruba önermiyorum. 🎮

NINJA BLADE

ARTI Çılgın koreografiler, her türlü oyunun en iyi yönlerinden oluşan oynanış, karakterinizi türlü alanlarda değiştirebilme ve geliştirebilme olanağı

EKSİ Orijinallik adına bir şey yok, görevlerin parçalara bölünmüş olması

YAPIM From Software
DAĞITIM Microsoft
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.ninjablade.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Ninja kılıçları, ninja büyüleri, ninja hareketleri ve Uzak Doğu filmlerinin abartılı görüntüleriyle ilgili bir sorununuz yoksa ve hatta bunlar hoşunuza gidiyorsa, Ninja Blade sizin oyununuz.

8,2

120

groston
Herhangi bir boss, en az bir tanker kadar ağır. Ne var ki Ken bunları havada evirip çevirip fırlatabiliyor.

3

seviye
Ninjutsu'larnızı en fazla üç seviye arttırabiliyorsunuz.

300

metre
Herhangi bir dövüş, zaman zaman yerden 300 metre yüksekte geçebiliyor ve bu gayet normal bir olaymış gibi lanse ediliyor.

0

arkadaş
Ken'e yardım eden, onun halini hatırları soran hiçbir arkadaş yok. Ancak patronu ona görev vermek için arada bir rahatsız ediyor.



TRIVIAL PURSUIT

Genel kültürünüzün sınırlarını zorlayın

Bugüne kadar oynadığım masaüstü oyunlarında gösterdiğim başarıyla gurur duymam oldukça zor. Monopoly'deki tek stratejim, ucuz semtlere otel kurup vergi toplamaktan ibaret. Risk oynarken de fitne fesatla ortalığı karıştırmaktan fazlasını beceremiyorum. Tabu'da "terlik" kelimesini anlatmak için "Genellikle plastik oluyor bunlar ve şap şap ses çıkarıyor." gibi acınası bir cümleyle zafere ulaşmaya çalışan, vasat bir masaüstü oyuncusuyum ben. Neyse ki Trivial Pursuit (TP), kıvrak zekanızı veya strateji yeteneğinizi kullanmanızı gerektiren bir oyun değil. TP'de başarılı olmak için tek yapmanız gereken, size sorulan genel kültür sorularının yanıtını beyninizin üçra kıvrımlarından bulup çıkarmak. Üstelik sorular çoktan seçmeli de değil; dolayısıyla bilimselliği oldukça tartışmalı olan "sallama" yöntemiyle sonuca ulaşmanız da oldukça

zor. Dolayısıyla TP, oyuncularını birer Wikipedia müdavimi haline getiren ve genel kültür birikimlerine doping yaptıran, zorlu bir masaüstü oyunu.

Masaüstü oyunu olan TP'den kısaca bahsettiğimize göre, konsollarımızı ziyarete gelen TP'yi inceleyebiliriz. EA'nın, oyunu yapılabilecek olan her şeyin oyununu yapmaya ant içtiği ortada. Masaüstü oyununda yer alan seçenezsiz sorular TP'de yer almıyor. Dört seçeneğiniz var ve bunların içinden doğru yanıt seçmeye çalışıyorsunuz. Ancak yine de atıp tutmanız pek kolay değil; genellikle iki veya üç seçeneğin arasında kararsız kalıyorsunuz. Buna ek olarak, harita ve ülkeler coğrafyası bilginizi konuşturmanız gereken sorular da var. Soruları büyük ölçüde tatmin edici bulduğumu söyleyebilirim. Sonuçta TP'nin konsepti size hayatın anlamını sorgulatan sorular sormak üzerine kurulu değil. TP'yi, arkadaşlarınızla oynadığınız bir genel kültür yarışması gibi düşünebilirsiniz.

Grafikler açısından oyun oldukça tatmin edici görünüyor. Elimizdeki bir masaüstü oyunu uyarlaması olduğunu düşünürsek, göze batmayan ekran tasarımları, grafikleri tatmin edici bulmak için yeterli oluyor.

DOOM: THE BOARDGAME



Sevimli ve popüler masaüstü oyunlarını hepimiz biliyoruz. Neyse ki sıkı oyuncuların bu oyunlar konusundaki tek alternatifleri, bu alabildiğine renkli ve şiririklik muskası yapımlar değil. Doom: The Boardgame, dört oyuncu tarafından oynanan, detaylı bir içeriğe sahip olan ve stratejik düşünmeyi gerektiren başarılı bir örnek. Üç arkadaşınız birer deniz piyadesi rolüne bürünürken, gruptan dışlanan dördüncü arkadaşınız da Mars'taki üsse saldıran iblisleri kontrol ediyor. Askerler olarak, iyi bir takım oyunu çıkarmanız ve karakteriniz için faydalı ekipmanlar toplamanız

gerekıyor. İblisleri kontrol eden oyuncu ise dışlanmış olmanın da verdiği öfkeyle şeytani tuzaklar kuruyor.

PlayStation 2

En zayıf halka> TP hakkında söylenmeye değer olan her şeyi önceki paragrafta söyledim. Ancak birazdan şiddetle kınayacağım bir eksiklik, TP'nin varlığını tamamen anlamsız hale getiriyor. TP'nin online desteği yok, hem de hiçbir platformda. Tek seçeneğiniz, arkadaşlarınızla evde toplanarak veya tek başınıza oynamak. Masaüstü oyunu da aynı içeriği sunuyor, üstelik TP'nin kutu halinin Türkçe versiyonunu da bulmanız mümkün. Dolayısıyla, konsolunuz için bu oyunu almak yerine gidip klasik kutu versiyonunu almanız

alternatif



MONOPOLY

Eğer masaüstü oyunun konsolunuzda oynamakta ısrar ediyorsanız Trivial Pursuit'ten daha popüler bir yapımla olan Monopoly'yi de listenize ekleyebilirsiniz.

öneririm. Bir kanepeye dört kişi sıkışıp gamepad'i elden ele doluşturmadan çok daha eğlenceli olacaktır. 🎮



TRIVIAL PURSUIT

ARTI Yeni soru çeşitleri, türü için tatmin edici grafikler ve sesler

EKSİ Online desteğinin olmaması, ufak bug'lar

YAPIM EA Games

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Puzzle

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360, Wii

WEB hasbro.ea.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

Kaliteli bir yapımla, kolayca oynanıyor ama klişe ve stratejik derinlik sıfır. Bir kez oynanıp kenara atılacak bir oyun, multiplayer'da başarılı olması için gereken mikroya, çekişmeye sahip değil. Zorluk yok, tatmin yok.

6,5

"Şişman Salı" kutlamalarının nerede sona erdiğini biliyor musunuz? Ben de bilmiyorum...



PSP

PATAPON 2

Payta pa, yihaaa!

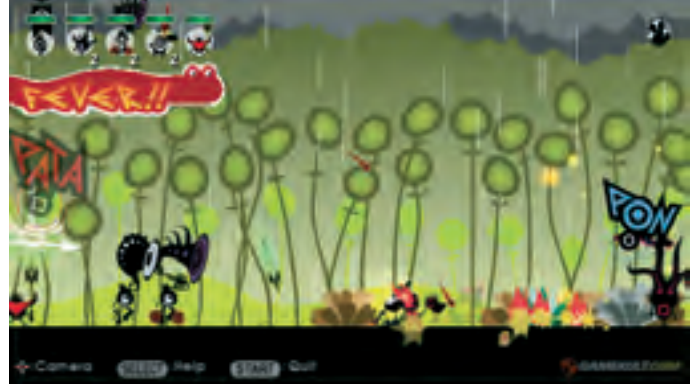
LocoRoco'nun yapımcıları bir gün durdular, düşündüler, "Biz bu eğlenceli ve garip tipleri daha da garipleştirip nasıl kullanırız?" diye kendilerine sordular ve ortaya Patapon'lar çıktı. Ya da "Abi, kağıdın köşesine şu garip yaratığı kim çizdiyse onu ben oyuna dönüştürüyorum, haberiniz olsun." dedi başıboş bir SCE Japan Japon çalışanı ve Patapon isimli oyunumuza kavuştuk.

Her kim, ne yaptıysa çok iyi yapmış sonuçta ve bu ekip sayesinde Patapon, PSP'nin en iyi oyunlarından biri olmayı başardı. Şimdi de elimizde Patapon 2 var: Pyramid'in yeni Patapon macerası. Bu defa işimiz biraz daha zor çünkü yapımcılar oyunu nedense gerçekten zor yapmayı hedeflemişler.

Aslına bakarsanız bunu iyi bir şey olarak söylemiyorum arkadaşlar. Oyun gerçekten zor ve oyunda Patapon gibi sevimli adamlar, sevimli şarkılar, sevimli görüntüler varken neden bu kadar zorlandığıma pek anlam veremedim. Bu zorluğa katkıda bulunan bir başka etken de artık oyundaki her türlü karakteri geliştirebilmeniz. Bir gelişim ağacı sayesinde yaptığınız bu işlemlerde karakterleriniz bir yönde gelişirken, bir yönde gerileyebiliyor ve her türlü karakterle uğraşmanız gerekince, elinizdeki 25 adamı tek tek nasıl bu olaya tabi tutacağınızı merak eder oluyorsunuz.

Oyundaki bir başka yenilik de "Hero" sınıfının oyuna katılmış olması. Normal Patapon'lardan çok daha güçlü olan bu karakterler, "Fever" modunda başarıyı yakaladığınızda özel hareketlerini kullanabiliyor ve bazı bölümlerde bu hareketler bayağı işe yarayabiliyor.

Bahsettiğim yeniliklerin dışında Patapon 2 yine aynı Patapon; ritim eşliğinde ilerleyen, saldıran, defansa geçen, kaçan ve büyü yapan Patapon'ların "biraz farklı" macerası. Oyunun zorluk seviyesi ve bir bölümünden sonra ne yapacağınızı bilemeyeceğiniz bir hal alması yüzünden, ilk oyundan daha "alelade" bulduğum Patapon 2'yi yine de alıp oynamaya değer görüyorum. 🎮



YAPIM **Sony Computer Entertainment**
DAĞITIM **Sony Computer Entertainment**
TÜR **Ritim / Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.patapon-game.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Sony**

"Pon-pon-hayda-hop!" nidalarıyla Patapon'ları yeni bir macerada kullanmak yine eğlenceli fakat ilk oyun kadar değil. Oyunun zorluk seviyesi ve gereksiz "mikro-strateji" sistemi, dediğim gibi gereksiz olmuş.

7,6

RESISTANCE: RETRIBUTION

İkinci analog kolun yükselişi engellenmemeli!

Sevgili Sony. Sana bu mektubu LEVEL dergisinden yazıyorum. Arkadaşım, problemlerin mi var; tasarım ekibinin üstüne kaynar su döküldü ve ardından tüm ekip cıyaklayarak camdan fırlayıp beyin travması mı geçirdi? Hı? Neden şahane işleyen bir sistemi, yepyeni sistemine entegre etmekte bu kadar zorlanıyorsunuz? Neden PSP'ye ikinci bir analog kol kondurmadın Sony kardeşim ya; aaa!

Bakın, baştan peşinen söylüyorum: Resistance: Retribution eğlenceli bir oyun ama bu eğlenceye turp sikan konu, hedef alma hareketinin Üçgen ve Daire gibi tuşlara atanmış olması. Bu, Medal of Honor'da da böyleydi, PSP'deki bir başka FPS'de de böyleydi ve her ne kadar üçüncü kişi kamerası hakim olsa da Resistance'ta da böyle. Ben de bu sisteme alışmayı reddediyorum artık bu devirde. Elin Nintendo'su ortadan gamepad'i kaldırıyor, WiiMote adındaki cihazla hareketleri havada yapmamıza izin veriyor; sen bana hala silahlı sağa döndürmek için "vuruş tuşu" olması gereken tuşa basmamı söylüyorsun. Pes! Her neyse. Konuya dönmek gerekirse Resistance:

Retribution, şu an PS3'ün popüler oyunlarından biri olan

Resistance 2 ile aynı zaman diliminde geçen, bir İngiliz askeri olan James Grayson'ı başrole koyan bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Kendi kardeşini öldürdükten sonra travma geçiren Grayson, saçma sapan hareketler yaptığı için ölüm cezasına çarptırılıyor ama Maquis adındaki Avrupalı grup, Grayson'a bir şans daha veriyor.

PS3'teki Resistance oyunlarının aksine, Retribution'da daha bir Gears of War havası var; siper alıp ateş etmeye yönelik bir oynanış hakim. Bu şekildeki bir oynanış da beraberinde, "ilerle, bir alana gel, yaratıkları öldür, checkpoint'ten geç ve bir başka alana gelip yine yaratık öldür" şeklindeki oyun kurgusunu getiriyor. Aksiyon genel anlamda bayağı sağlam olduğu için de oyunun genelinde sıkılmış

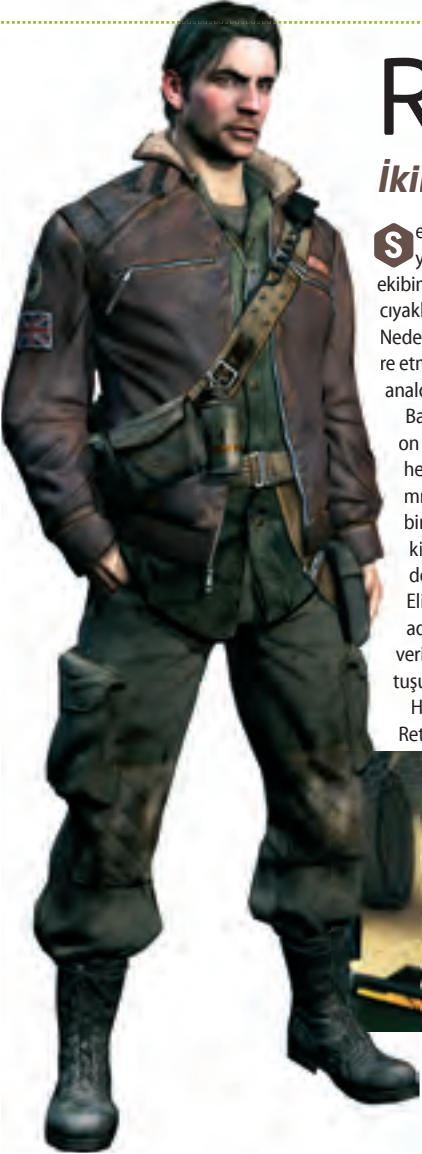


yorsunuz; ta ki "Boiler" adındaki düşmanlar gelene dek... Bu düşmanları yok etmek için hızlı davranmalı ve kafalarından vurmalsınız fakat her zaman aktif olan "otomatik hedefleme", Boiler'ları kafalarından vurmanıza engel oluyor ve bu yaratıkları gördüğünüzde hemen manuel hedeflemeye geçip o korkunç tuşlarla hedef almanız gerekiyor. Bunu yapamayınca da o PSP'yi bir köşeye atıyorsunuz... 🎮

YAPIM **Sony Bend**
DAĞITIM **Sony Computer Entertainment**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **tinyurl.com/aj3byu**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Sony**

Güzelim aksiyon oyunlarında istediğiniz bir kontrol mekanizmasına kavuşmadığınız için zorluk çekmek istiyorsanız bu oyunu da deneyin. Kim bilir, belki siz, benim gibi kontrollerde sorun yaşamaz ve bu kaliteli oyunun tadını çıkarırsınız...

7,5



EVASIVE SPACE

Duygu hizmetçisi nedir bilirsiniz?

Halk arasında çok bilinmese de, bir kadının egolarına hizmet etmek, onun keyfini ve mutluluğunu garanti etmek için hayatı boyunca çalışıp çabalayan karşılığında, eşinin, sevgilisinin, hatta bizzat halkın ve yasa-ların gözünde "örnek adam" olarak tanımlanan tipler vardır hani, işte bu tiplerden bahsetmek istiyorum bu ay sevgili okurlar.

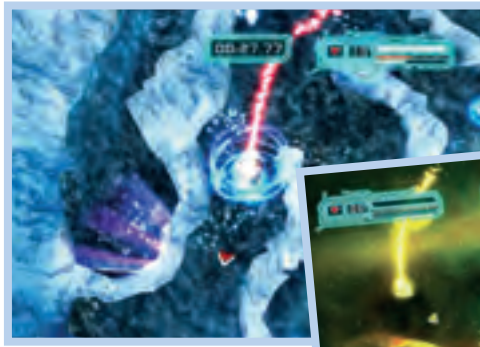
Bir adam düşünün (Ki zorlanma-yacaksınız çevremiz bu arkadaşlarla dolu), hoşlandığı, sevdiği kadını mutlu etmek için deliler gibi çalışan, didinen, çırpınan, ona hediyeler alan, onun isteklerini yerine getirmeyi görev bilen, bu uğurda hobilerinden bile vazgeçen, kısacası bütün hayatını sevdiği kadını mutlu etmek için harcasın. Bu erkek insanlığına, biz kısaca duygu hizmetçisi

diyoruz. Bilmem daha önce duymuş muydunuz?

Janım kızlarımızı şimdi ayaklanacak, saçlarını başlarını yolacaklardır; ancak birlikteliklerin bir kadını mutlu etmek için değil, erkeğin de mutluluğu için yaşadığını bilen güzel kadınları genellemenin dışında tutuyorum. Bilim insanları üşenmemişler bu duygu sömürgeci kadınların, dünya üzerindeki yoğunluğunu uydudan yaptıkları ölçümlerle tespit etmişler ve çok acıdır ki, bizim coğrafyada iğne atsan duygu sömürgeci kadınların arasından geçip de yere düşmediğini görmüşlerdir. ☹

YAPIM **İnsanlık namına**
DAĞITIM **Babasının hayrına**
PLATFORM **Wii**

5



INKHEART

En doğru evlilik teklifi

Pek çok okurumuz mektup atarak şu soruyu soruyor: "Cem abi, ben bi kıza çok aşık oldum, abi ben onsuz yaşayamam, hayatımda artık iki tane değerli kadın var, biri annem, ki onun yeri asla değişmeyecek, onu hayatımın sonuna kadar sevicem, biri de o. Ona çılgınca aşığım abi, evlenmek istiyorum, niyetim ciddi. Ama bunu ona en güzel şekilde nasıl açıklayabilirim. Abi, bize en doğru evlenme teklifi için bir yol göster, sen deneyimli bir çapkınsın, kızların kalbi nasıl çalınır abi?" İşte ben de süper bir şiir yazdım bu genç aşıklar için. Ben sizin yerinizde olsam, o delice aşık olduğum sevgilime evlilik teklifi yapmak için bir şiir

yazardım ki yazdım da, buyrun:

"Bebeyim, şu ellerimde duran çiçekler, Son derece ciddidir gönlümdeki niyetler, Eğer zamanını çalışırsam güzel sevgilim, Popomu tekmelesin etli yağlı sütlü inekler.

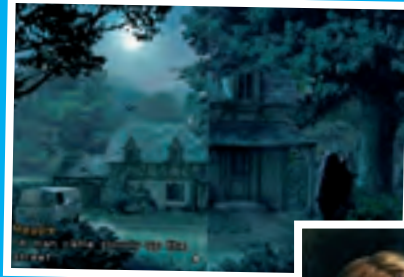
Biliyor musun Nuriyem, haberin var mı?

Annemler babamlar, bu akşam size gelecekle

Eniştemler, yengemler, istesinler seni bizimkiler." ☹

YAPIM **Hayırlısıyanan işallah**
DAĞITIM **Kaderde varsa olur**
PLATFORM **DS**

4



SPACE EMPIRES V

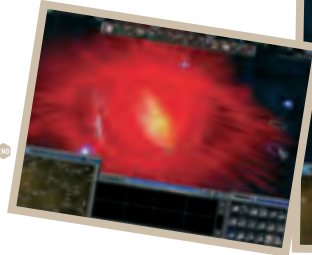
En gelişmiş strateji oyunu

Kısa Kısa'da, piyasada çok dikkat çekmeyen, küçük çaplı oyunları incelediğimizi hatırlayınca aklıma geldi. Bir Space Empires serisi vardı. Bu oyun, dünyanın en gelişmiş 4X strateji oyunlarından biridir ama görselliğe çok önem vermediği için, hiç hak ettiği ilgiyi görememiştir. Özellikle serinin son oyunu Space Empires V, hem kutu olarak elektronik mağazalarda satılıyor, hem de Steam üzerinden görücüye çıktı. Piyasaya çıkalı üç yıl oluyor, ama hiçbir dergide hakkıyla incelenmeyen bu oyun, milyonlarca kez baştan oynanabilme özelliğine sahip. O kadar detaylı bir strateji oyunudur ki bu, keşfedilecek 4000 teknolojiye sahiptir ve geliştirdiğiniz teknolojiler sayesinde, bir uzay imparatorluğu kurmaya çalışırsınız. Gemiler tasarlayıp, filolar kurar, düşmanla kapışırsınız. Madencilik, üretim, koloni kurmak gibi detayların arasında dilerseniz Battlestar Galactica gibi bir ana gemi tasarlayıp, bunun için onlarca,

yüzlerce minik avcı, bombardıman gemileri ile doldurup, ana geminizi düşman sınırlarının arkasına gönderebilirsiniz. Elbette o ana geminin içine yerleştireceğiniz minik avcı gemilerini de, motorundan kalkınlarına, silahlarından pilot kabinine kadar yine siz tasarlıyorsunuz. Hatta daha da kasarsanız, ana geminizin içine bir küçük fabrika kurup, bir yandan savaşırken, bir yandan uzayda yüzen dev bir gemi fabrikasına çevirebilir, düşman hatlarının arkasında, uçak gemilerinde olduğu gibi, bağımsız bir askeri operasyon merkezi kurabilirsiniz. Oyun hakkında yazılacak o kadar çok şey var ki, Kısa Kısa, gerçekten kısa kalıyor. Strateji seven herkese tavsiye ediyorum. ☹

YAPIM **Malfador**
DAĞITIM **Strategy First**
PLATFORM **PC**

100





Tempo24
com.tr

“Burası neresi” yarışması

Türkiye'nin en kapsamlı internet gazetesi
tempo24.com.tr, özel bir yarışmaya
ev sahipliği yapıyor.

Yarışmada, **tempo24.com.tr** kullanıcıları,
Atlas fotoğrafçılarının çektiği birbirinden güzel
Türkiye fotoğraflarının nereye ait olduğunu
bulmaya çalışacaklar.

tempo24.com.tr adresinde **1 Nisan** günü
başlayacak yarışmada, 40 ayrı fotoğraf ve
40 ayrı yer adı olacak...

Yarışmacıların yapması gereken tek şey
bu 40 fotoğrafı, doğru yer adıyla eşleştirmek.
Yarışmaya katılanları sürpriz hediyeler bekliyor.
Doğru eşleştirmeyi yapan

**ilk 30 kişiye 1 yıllık Atlas, Tempo veya
Yacht Türkiye dergisi aboneliği, 100 kişiye dev
Atlas takvimi ve 200 kişiye de özel rulo kutuları
içinde yat posterleri** hediye edilecek.



70 x 100 cm
özel
yat posterleri



140 x 100 cm
koleksiyonerlere
özel
dev takvim

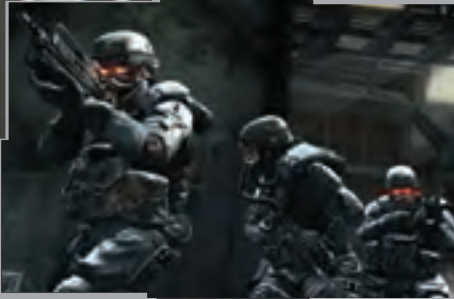
“Türkiye'nin her köşesini bilirim”

diyen herkesi bu yarışmaya bekliyoruz.

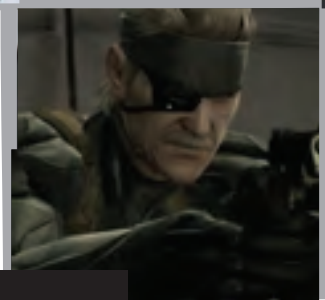
40 fotoğrafı, 40 bölgeyle eşleştirin,
birbirinden özel armağanların sahibi olun.

İstediklerinizi
seçin,
1 yıl abonelik
kazanın.

PS3 mü? Xbox 360 mi?



PLAYSTATION 3



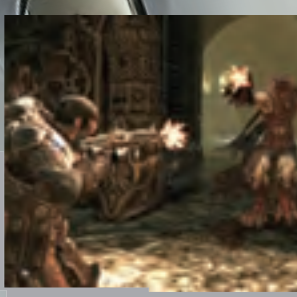
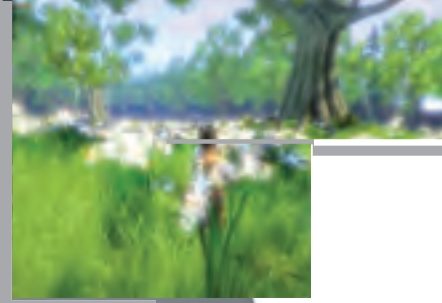
PLAYSTATION 3	
Üretici Firma	Sony
Ürün Serisi	PlayStation
Nesil	Yedinci Nesil Konsol
Çıktığı Tarihi	11 Kasım 2006
Satış Adedi	21.3 Milyon (31 Kasım 2008 itibarıyla)
Multimedya Özellikleri	Blu-ray Disc, DVD, CD (Tüm modeller) Super Audio CD (20 GB, 60 GB, 80 GB (CECHExx modelleri))
İşlemci	3.2 Ghz Cell İşlemci 1 PPE & 7 SPEs
Depolama Kapasitesi	2.5" SATA Sabit Disk (20 GB, 40 GB, 60 GB, 80 GB, veya 160 GB) (Upgrade seçeneği mevcut)
Grafik İşlemci	550 Mhz NVIDIA/SCEI RSX
Geriye Dönük Uyumluluk	PlayStation (Bütün modellerde) PlayStation 2 (20 GB, 60 GB ve CECHExx 80 GB modellerde)



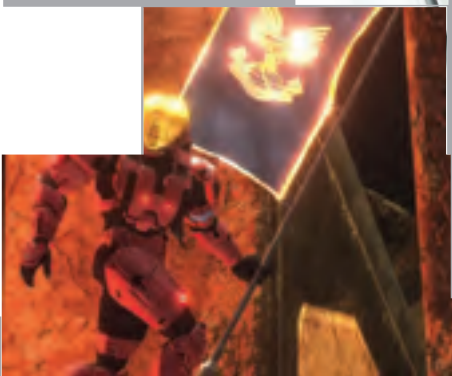
Biz oyun severlerin, üzerine bıkip usanmadan hararetili tartiřmalar yapabileceđimiz ama sonunda herkesin kendince kendini haklı bulduđu o meřhur soruya cevap arayacađız: PS3 mü, Xbox 360 mı? Bu sorunun cevabını bulmak, Kutsal Kase'yi bulmak gibi bir řey ama yine de üzerine biraz konuřmak istiyoruz.

İlk olarak bilmelisiniz ki bu dosya konusu boyunca tarafsız olacađız. Üzerine konuřacađımız artıları ve eksileri tartıp bir tercih yapmak tamamen size kalmıř. İnanın, seđiminiz ne olursa olsun piřman olmayacaksınız. Ben, sahip olduđu konsolun en iyisi olduđuna inanmayan birine rastlamadım.

Karřılařtırmamızı yaparken bildiklerimizi ana bařlıklar altında toparlayalım diyor ve bir oyuncu için en önemli nokta olan "oyunun kendisinden" bařlıyoruz. →



XBOX 360	
Üretici Firma	Microsoft
Ürün Serisi	Xbox
Nesil	Yedinci Nesil Konsol
Çıktığı Tarihi	22 Kasım 2005
Satış Adedi	27.93 Milyon (14 Ocak 2009 itibariyle)
Multimedya Özellikler	DVD, CD, HD DVD (Üretime ara verildi)
İřlemci	3.2 Ghz PowerPC Tri-Core Xenon
Depolama Kapasitesi	20, 60 veya 120 GB Sabit Disk, 64, 256 veya 512 MB Bellek Kartları
Grafik İřlemci	500 MHz ATI Xenos
Geriyeye Dönük Uyumluluk	478 Orijinal Xbox Oyunu



→“ÖZEL” OYUNLARIN SAVAŞI

Bildiğiniz gibi Xbox 360, PS3'e göre tam bir sene önden başlamıştı yarışa. Bu sebeptendir ki Xbox 360'ın şu anda çok daha fazla sayıda oyunu yayınlanmış durumda. PS3 platformuna yapılmış 482 oyun varken bu rakam Xbox 360'ta 587. Tabii ki burada önemli olan bir nokta daha var: Bu iki platforma çoğu oyun ayrı çıkarılıyor; yani siz GTA IV'ü hem Xbox 360, hem de PS3'te oynayabiliyorsunuz. Burada hangi versiyonun daha iyi olduğu konusunda ise tam bir kararsızlık söz konusu. Bizi takip edenleriniz bilirler; bizim ekiple genel bir Xbox 360 eğilimi vardır ama merak etmeyin, bu incelemede tamamen tarafsız olacağım. Sonuçta bütçenizi ne yönde değerlendireceğinizle ilgili çok ciddi bir karar almak üzeresiniz!

“Cross-platform” olarak tabir edilen, yani her iki konsol için de yayınlanan oyunların karşılaştırmasına performans kısmında yeniden döneceğiz. Oyun sayısı ya da ortak oyunlar çok fazla fikir sahibi olmamıza yetmez. Konsol seçmenin altın kuralı burada ortaya çıkıyor işte: Platforma özel oyunlar.

Eskiden GTA, PS sattıran bir oyundu. Bugünse özgünlüğünü kaybetti bence ama her platformun sadece kendine özel oyunları var ki işte bunlar sizin kararınızı önemli ölçüde etkileyecek. PS3'e özel 123 oyun varken bu sayı Xbox 360 için 160'ı buluyor. Gears of War 2, Ninja Gaiden 2, Fable II, Halo 3; bunlar en başarılı Xbox 360 “exclusive” oyunları iken PS3'teki büyük başlar Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Gran Turismo, God of War III, Killzone 2, LittleBigPlanet gibi yapımlar. Görülen o ki Microsoft exclusive oyun kapışmasında arcade oyunlara ağırlık verirken, Sony ortaya daha fazla büyük yapım koyuyor. Eskiden Final Fantasy ya da GTA oynayacaklar için PS tek seçenekti. Bugünse bırakın GTA IV'ün her iki platform için de yapılmasını, şu anda Xbox 360 sahipleri ilk eklenti paketini oynarken PS3 sahipleri kedinin çiğere baktığı gibi bakıyor kendilerine. Final Fantasy XIII, serinin merakla beklenen son oyunu, 2009'da sadece Japonya'da PS3'e özel olarak çıkacak, 2010'da ise dünyanın geri kalanı oyunu her iki platformda da oynamaya başlayacak.

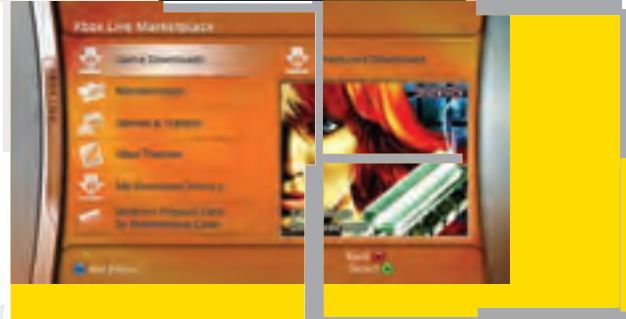
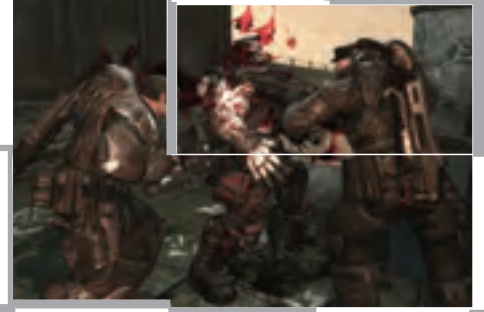
PLAYSTATION STORE VS. XBOX LIVE ARCADE

Oyunculardan söz açılmışken mağazalardan bahsetmeden geçemeyeceğiz. (Benim zamanımın çoğu buralarda geçiyor.) Herkes buna katılacaktır ki konsol oyunları özellikle ülkemizde inanılmaz derecede pahalı. PS3'ünüzü ya da Xbox 360'unuzu aldınız; fiyatı 160 - 180 TL civarındaki oyunlara kaç kez dokunup onları evinize götürebileceksiniz. Cevap vereyim: Çok az. Belki iki - üç tane oyununuz olacak ama emin olun, bununla kalmayacaksınız. Her iki mağazada da mikro ödemelerle satın alabileceğiniz çok geniş bir oyun listesi

SİZ BUNLARI OKURKEN...

- PSN kullanıcı sayısının 20 milyonu geçtiği açıklandı. Xbox Live Arcade üye sayısı ise 17 milyon civarında ve bunların %56'sı yıllık abonelik bedeli ödüyor.
- PS Store üzerindeki indirilebilir içerik sayısı 14.500'e ulaştı. 5.900 adedi film ve dizi olan bu içerikten 380 milyon adedin üzerinde download yapıldı. Bunun değeri ise 180 milyon Dolar.
- Killzone 2, PS3 tarihindeki “en fazla ön sipariş alan oyun” ünvanını aldı.
- Microsoft, 2006'da üretimini sonlandırdığı Xbox ile ilgili vermekte olduğu teknik desteği sonlandırdığını duyurdu.
- Halo 3 üzerinde oynanan multiplayer maç sayısı Şubat ayının sonunda 1.000.000.000 rakamına ulaştı. (Umarım sıfırları doğru yazmışımdır.)
- Xbox 360 Elite Limited Edition Resident Evil 5 ismiyle piyasaya çıkacak olan Microsoft'un son Xbox 360 paketinin satışına, karşılaşılan yoğun ilgi nedeniyle sınırlama getirildi. Ayrıca bu pakette yer alan ve büyük ilgi gören kırmızı renkteki Xbox 360 gamepad'inin de paketten ayrı olarak satışa sürüleceği açıklandı.

çıkacak karşınıza. Kimisi ücretsiz, kimisi sadece birkaç Dolar olan bu oyunların bazıları var ki en az bir tam sürüm oyun kadar sizi ekrana bağlıyor. PS3'te Pixel Junk Monsters, The Last Guy, Fat Princess gibi yapımlar var ki (Prenseler oları hala bekliyoruz.) sabahlara kadar sıkılmadan zaman geçirebilirsiniz başında. Öte yandan Xbox Live'in da birbirinden önemli yapımları mevcut; hatta Microsoft, geçtiğimiz haftalarda 2008 yılının en iyi XBLA oyununu seçmek için bir anket düzenledi. Braid gibi bir başyapıtın da yer aldığı anketteki diğer oyunlardan bazıları şunlar: Castle Crashers,



Geometry Wars Retro Evolved 2, Super Street Fighter II Turbo HD Remix, Portal: Still Alive, Bionic Commando Rearmed. Sonuç olarak PS Store'da 116 oyun varken Microsoft'un Xbox Live Arcade mağazasında 191 oyun bulunuyor.

Oyun koleksiyonları konusunda konsolların birbirinden farklılaşan yönlerine baktığımızda, Xbox 360'ın nostaljik oyunlar konusunda daha fazla çeşit sunduğunu söyleyebiliyoruz PS Store'un daha özgün oyunlarla kullanıcıları buluşturduğunu görebiliyoruz ki bu da PS3'ü bu yönde sanki bir adım daha öne çıkarıyor.

Her iki mağazanın kullanılabilirliğine bakarsak, yenilenmiş de olsa PS Store'un halen daha gereksiz bürokratik adımlarla ilerlediğini görebiliyoruz. Zaten bu durum birçok kullanıcıyı PS3'ten soğutan bir özellik. Oyunu girmek için oyunu güncelle, oradan çık, konsolu güncelle, sonra oyunu tekrar güncelle derken bu durum PS fanatikleri bile bir noktadan sonra rahatsız ediyor.

GEÇMİŞLE BARIŞIKLIK

Eski konsol oyunlarını oynamak isteyen nostalji tutkunları için olmazsa olmaz bir özellik olan "geriye dönük uyumluluk" konusunda Xbox arşivinin %51'ini oluşturan 476 farklı oyun için bu desteğin verildiğini söyleyebilirken Sony, bununla ilgili farklı bir politika yürütüyor. Uyumluluk için oyunun ismi ve cihazınızın modelini belirttiğiniz daha kapalı bir listeye sahip olan sistemlerinde, cihaz olarak yalnızca 20, 60 ve 80 GB modelleri seçilebiliyor. Daha sonra çıkan 120 ve 160 GB'lık modellerin eski oyunları ne derece oynatabileceği resmi olarak meçhul. Bu yüzdendir ki belki de sadece 100 Dolar daha ucuz olmasına rağmen 80 GB'lık oyunsuz paket, 160 GB'lık oyun hediye paketten çok daha fazla satıyor. Yalnız herkesin kabul ettiği bir gerçek var ki eski oyunlar her iki konsolun da online mağazasında yakında kendini gösterecek.

PERFORMANS TAHLİLİ

Bu konu her iki konsolun sempatizanları arasında sürekli tartışılır ama hiçbir zaman sonuca varılamaz. Şimdiye burada gerçekleri sizinle paylaşıyoruz. Sanıldığı gibi aksine PS3'ün bu alanda tartışmasız bir üstünlüğü bulunmuyor. Tam aksine Xbox 360'taki Xenos GPU'su, PS3'teki RSX GPU'sundan daha fazla işlem gücüne sahip. Yalnız önemli bir detay, PS3'teki "The Cell" ismini taşıyan donanım mimarisi Xenos mimarisinden çok daha esnek ve genişleyebilir bir kullanım imkanı sunuyor. Şimdi bu bilgiyi nasıl yorumlamalısınız? Piyasadaki tüm platformlara çıkan oyunlara bakalım.

İncelemelerde bu noktada Xbox 360, PS3'e göre -bazılarında daha belirgin olacak şekilde- üç farklı alanda daha üstün konumda. Bu farklılaşmalar ışıklandırma ve beraberinde dokular, yükleme süreleri ve frame-rate değerleri. Her iki konsolda da aynı oyunun aynı sahnesine baktığınızda zaman zaman Xbox 360 versiyonunun daha başarılı bir dinamik aydınlatmaya ve bunun beraberinde gelen daha detaylı dokulara sahip olduğunu görüyoruz. Burada her iki konsolda da zor da olsa algılanabilen bir görsellik tarzı var ve hangisi gözünüze daha cazip gelirse onu seçmelisiniz. Burada Xbox 360'ın neden bir adım daha önde olduğunu da şöyle açıklayabiliriz: Her iki platformda da çıkacak bir oyunun geliştirme aşamasında yaşanan zaman darlığında, programcılar PS3'ün kompleks yapısına yapılacak bir uyarlamadan daha kolay bir şekilde Xbox 360 üzerinde çalışabiliyorlar ve dolayısıyla daha başarılı sonuçlar elde ediyor. İşte tam da bu anda "Konsola özel çıkan oyunlarda durum nedir?" dediğinizi duyar gibiyim. PS3'ün The Cell yapısı belki daha kompleks ama sınırları -tartışmasız- daha geniş. Tamamen The Cell mimarisine özel yapılacak bir geliştirme çok daha başarılı bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. İşin PS3 cephesindeki olumlu tarafıysa Xbox 360'ın bir doyumluğa ulaştığı konuşulurken The Cell ile PS3'ün "oyuna" daha yeni başlamış olması. Killzone 2, PS3'ün yavaş yavaş asıl gücünü göstermeye başlamış olması nedeniyle önemli bir kilometre taşı. Sözü geçmişken oyun piyasaya çıktı, almadan geçmeyin; dediklerime aynen katılacaksınız.

Performans konusundaki diğer iki alanda ise Xbox 360 daha başarılı demek çok kolay. Tümünde olmasa da oyunların önemli bir kısmında fps değerleri PS3'e göre daha yüksek. Ama belki de bundan da önemlisi PS3'teki yükleme süreleri. Zorunlu tutulan bir ön kurulum, menüler ve oyunların en az iki katı süren yükleme süresi ile PS3 tam bir sabır

ÜÇ KIRMIZI, BİR YEŞİLİ GÖTÜRÜR MÜ?

Orijinal adı Red Ring of Death (RRoD) olan ve hepimizi Xbox 360 almaktan adeta soğutan bu donanım hatası, "üç kırmızı ışık" olarak oyun literatürümüzdeki yerini almıştır. Güç ışığının etrafındaki üç adet kırmızı ışığın yanmamasıyla birlikte kabusumuz başlar.

Genel anlamda konsolun ısınması ile

birlikte GPU üzerinde oluşan bir hasar olarak tarif edilen bu kusur, bugüne kadar birçok kez Microsoft tarafından yenilenen cihaz serileriyle aşılmaya çalışıldı ancak halen bu hatayı veren konsollara rastlamak mümkün. Burada ısınmayı önlemek için takoz kullanarak konsolun tabanını yerden uzaklaştırmak, konsola havlu sarmak, kelepçe yöntemini kullanmak ya da cihazı açıp anakart üzerinde ustalık gerektirecek lehim işlerine girişmek gibi geniş bir yelpazede çözümler mevcut tabii ki. Tüm bunlar neden başımıza geliyor? Kırmızı ışık sorunu çıkan bir konsolu götürüp Microsoft'a değiştirmesini söyleyemiyoruz da ondan. Bu yüzden siz siz olun, birebir değişim garantisini yazılı vermeyen bir yerden Xbox 360 almayın. Ayrıca mutlaka satın almayı planladığınız modelin hangi anakartı kullandığını ve Microsoft'un ilgili modelde RRoD sorununa ne tür özel önlemler aldığına da dikkat edin.

→ makinesi! Bu iki konunun, karar verme aşamasında sizi ciddi oradan etkilemesi muhtemel.

MEDYA DÜNYASI

İşte Xbox 360'ın yumuşak karnıyla karşı karşıyayız. Tartışmaya hiç gerek yok; aynı zamanda piyasadaki ilk Blu-ray okuyucusu olan PS3, sadece bu özelliğiyle bile televizyon setlerinin altındaki yerini alabilir. Piyasaya çıktığında bu özelliğiyle bir Truva Atı'na benzetilen cihaz, Sony ve Toshiba arasında geçen Blu-Ray vs. HD DVD format savaşının sonucunda HD DVD'nin piyasadan silinmesiyle birlikte yerini daha da sağlamlaştırdı. Xbox 360, kendisi yeni jenerasyon olmasına rağmen bugün halen eski DVD'lerimizi kullanıyor ama önümüzdeki dönemde Blu-ray desteği için bir anlaşma gerçekleşir mi, merak konusu.

Ana okuyucunun dışında her iki konsol da işletim sistemleri bünyesinde DivX dahil birçok farklı medya formatını destekliyor. Yine de PS3, aynı zamanda bir Media Center olmaya çok daha yakın bir aday olarak ön plana çıkıyor. Network kurulumuyla "stream" edilebilen bir içerik, uyumlu bir network depolama aygıtıyla birleştirildiğinde ve bunlar televizyon ile surround ses sistemiyle sonlandırıldığında elinizde inanılmaz derecede esnek ve doyurucu bir medya düzeneği olmuş oluyor. Filmlerinizi, dizilerinizi, müzik albümlerinizi ve fotoğraflarınızı sabit diskinize doldurup tüm bunlara PS3 XMB arayüzünden dilediğiniz düzende ulaşabiliyorsunuz. Buna artı olarak PSP'niz var ise bunu PS3'ünüzle senkronize edebilir, TV ekranını görmenize gerek olmadan oradaki menüler ve içeriği birebir olarak PSP ekranından kumanda edebilirsiniz. Xbox 360'ın farklı bir avantajı yok mu? Tabii ki var ama Amerika'da yaşıyorsanız. Xbox 360, Netflix ile yaptığı anlaşma ile koleksiyonlarında yer alan tüm DVD arşivini yerinizden kalkmadan kiralayabilme imkanı veriyor. "Bir gün bize de gelir" diye umarak incelememize devam ediyoruz.

XBOX 360'TA OLUR DA PLAYSTATION 3'TE OLMAZ MI?

Belki bu terimi şimdiye kadar sorun ile karşılaşmadıysanız duymamışsınızdır ama PlayStation 3'te de Xbox 360'taki "üç kırmızı ışık" benzeri bir teknik problem ile -nispeten daha seyrek olsa da- karşılaşılabilir. Orjinal adı Yellow Light of Death (YLoD) olan bu teknik kusurun adını nereden aldığı tahmin etmek zor değil. PlayStation 3'ünüzü açmak için açma kapama düğmesine basıyorsunuz; kısa bir yeşil, normal çalışma işaretinden hemen sonra yanan bir sarı ışık ile birlikte konsolunuz açılmıyorsa elinize telefonu alıp Sony Teknik Destek Hattı'nı aramanın zamanı gelmiş demektir. Size ilk soracakları soru cihazınızı aşırı ısınabileceği bir ortamda tutup tutmadığınız olacaktır. Bu yüzden siz, siz olun; kapalı televizyon altı dolapların içinde cihazınızı hiç bir zaman saklamayın. Bırakın konsolunuz nefes alsın.

GAMEPAD DÜELLOSU

Bir oyun ne kadar güzel olursa olsun, onunla iletişime geçtiğiniz "aracınız", onun verdiği kullanım rahatlığı ve ergonomik yapısı da bir o kadar önemlidir. Bir Xbox 360 kullanıcısının ise en çok boynunu büken şey -hiç şüphesiz- elinde tuttuğu bu gamepad'dir. Bir Xbox 360 gamepad'inin en çok şikayet edilen noktası, bugüne kadar hep "directional pad" (d-pad) adı verilen yön tuşları olmuştur. PS3 gamepad'i olan DualShock 3'teki gibi

net bir şekilde birbirinden ayrılmayan yön tuşları, hareket hassasiyetini adeta imkansız kılıyor. Çoğumuz bugüne kadar hep, Microsoft'u diğer konsol gamepad'lerini örnek göstererek suçladık durduk. Bir gerçek var ki Microsoft da bizimle aynı görüşte ama eli kolu bağlı. D-pad ile ilgili ilk patent, 1985 senesinde "Multi-directional Switch" ismiyle Nintendo tarafından alındı ve bundan 10 sene kadar sonra Sony, zekice bir donanımsal çözüm ile gamepad'ini farklı bir patent ile adapte etti. Microsoft'a ise rakipleriyle benzer bir çözüm sunabilmek için açık bir kapı kalmadı ne yazık ki. Oyuna geç dahil olmanın zararları diyelim...

D-pad dışında kalan detaylarda ise her konsol sahibi kendi gamepad'inin rahatlığından bahsedecektir. Konsollar arası ilişkiye baktığımızda Xbox 360'ın zaman zaman PS3 gamepad'inden hareketle bazı eklentiler yaptığını söylersek yanlış olmaz. Her iki gamepad'e baktığımızda rahatlıkla görebiliyoruz ki Xbox 360 gamepad'i çok daha sık ve radikal değişikliklerle halen geliştirme sürecini yaşıyor. (Pro Evolution Soccer için hazırlanan yeni gamepad de bu sürecin bir kanıtı.) PSOne'dan bu yana, 10 seneyi aşkın bir zamandır piyasada olan DualShock gamepad'lerinin sadece çok küçük değişikliklere uğramış olması kimine göre geliştirme sürecindeki noksanlık olarak görülürken, benim gibi eli gamepad'e göre şekillenmiş biri için son derece yerinde bir kararlılık göstergesi.



Analog stick açısından iki konsol gamepad'lerini değerlendirdiğimizde farklı görüşler ortaya çıkıyor. PS3 analog stick'lerini çok yumuşak bulan ve bu nedenle oyunların zorlaştığına inananlar, Xbox 360 gamepad'inin daha tok bir analog stick ikilisine sahip olması nedeniyle daha avantajlı olduğuna inananlar, tam tersine bu analog stick'ler ve ağırlık yüzünden PES'in rahat oynanamadığını düşünenler, ayrıca Xbox 360'taki pil probleminden şikayet edenler, PS3'teki "sixaxis" özelliğinin lanse edildiği kadar etkileyici ve uygulanabilir olmadığını düşünenler...

İŞLETİM SİSTEMİ

PS3, "Other OS" adı altında kullanıcılarına sunduğu farklı işletim sistemlerinin kurulumu imkanı ile Xbox 360'a göre çok daha esnek ve "açık" bir konsol olarak karşımız çıkıyor. "Homebrew" diye tabir edilen, kullanıcıların kendi geliştirdikleri projeler, konsolu çok daha zengin bir konuma yerleştirecek gibi görünüyor.

PS2'den bu yana baskın bir şekilde lanse ettikleri Linux desteği, bu konsolda da sunuluyor; hatta ilk planlamalara göre Linux kurulu olarak piyasaya sürülmesi beklenen bir PS3 kararından, sunum aşamasındaki zaman kısıtlaması nedeniyle vazgeçti Sony.

Linux dışında PS3 konsolunda Ubuntu, Debian, Fedora 8, Gentoo ve OpenSuSE işletim sistemlerinin kurulumunu da gerçekleştirebiliyorsunuz. Anlayacağınız, Windows dışındaki neredeyse her sistemi destekliyor PS3; darısı Xbox 360'ın başına.

GEREĞİ DÜŞÜNÜLDÜ...

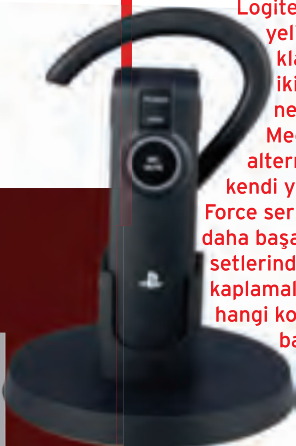
İşte o meşhur sorunun beklenen cevabı. Hangi konsol daha iyi? Yazıyı bu paragrafa kadar okuduysanız bunun cevabının sizde saklı olduğunu anlamışsınızdır. Her iki konsolun da artıları ve eksileri var. Burada sizin bir oyundan ve bir konsoldan beklentileriniz, oyun oynama stiliniz, sevdiğiniz oyun türleri ya da olmazsa olmaz oyunlarınız, yakın çevrenizdeki insanların genel tercihleri gibi cevaplamamız gereken birçok soru var. "Ben Metal Gear Solid, LittleBigPlanet ve Gran Turismo gibi hit'lerden asla vazgeçmem" diyorsanız PS3, "Ben her oyunu oynarım, detaycıyım, aynı oyun iki konsolda da çıkıyorsa daha sorunsuz ya da iyi görüneni alırım" diyorsanız Xbox 360, "Ben eğlence merkezi kuruyorum kendime; Blu-ray okuyucu ya da o kadar para veremem, alayım, her işimi görsün" diyorsanız PS3 alın... Bu ve bunun gibi senaryoların sonu yok. Bunların hangisi size daha uygun, bunu söylemek bize düşmez. O yüzden tek kurşununuz varsa ilk paragrafa dönün ve yazıyı bir kez daha alıcı gözüyle okuyun. Ben de hangisi mi var? İyi bir oyuncu, her iki konsola da sahip olandır; hatta üçüne ya da dördüne ya da... x



AKSESUARLAR

Konsolun en önemli, birincil aksesuarı olan gamepad'lerde Sony tek bir modelden, Dual Shock 3'ten vazgeçmezken, Xbox 360 standart gri, mavi, pembe, kırmızı gibi farklı renklerde ya da Halo 3 Limited Edition Gamepad gibi özel üretimlerle bize çok daha fazla seçenek sunuyor. Dualshock 3'ün de karizması var ama yani. Her iki konsolda da bu gamepad'lere bağlanabilen mini klavyeler özellikle chat meraklılarına ve internet gezginlerine kolaylık amacıyla sunuluyor. (PS3 Wireless Keypad / Xbox 360 Messenger Kit) Tabii ki burada en önemli aksesuar üreticilerinden biri konumunda olan

Logitech'in PlayStation platformuna desteğini de göz ardı etmeyelim. PS3 sahipleri Logitech üretimi şık bir kablosuz standart klavyeye de (Cordless MediaBoard Pro) sahip olabilir. Yine her iki konsolda da multiplayer oyun desteği için headset seçenekleri, uzaktan kumanda (Blu-ray Remote Control / Universal Media Remote) ve kamera (Playstation Eye / Xbox LIVE Vision) alternatifleri Sony ve Microsoft tarafından sunuluyor. Xbox 360 kendi yarış direksiyonunu üretirken, bu işi PlayStation 3 için Driving Force serisi ve G25 modeli ile Logitech üstleniyor. Bu konuda çok daha başarılı olduklarını söyleyebilirim. Bunların dışında gitar setlerinden, joystick'lere, hafıza kartı adaptörlerinden konsol kaplamalarına kadar uzanan geniş bir aksesuar yelpazesi hangi konsolu alırsanız alın sizleri bekliyor. Tüm bunlara baktığımızda Xbox 360, aksesuarlar konusunda özellikle görsel çeşitliliğiyle ön plana çıktığını, PlayStation 3'ün ise karizmatik orijinal siyah tasarımından hiç bir zaman ayrılmadığını görebiliyoruz.



EVE ONLINE: APOCRYPHA

İkinci bir Big Bang patlamış gibi evren daha da büyüdü!

Geçen ay size EVE Online'ı tanımanız için "giriş rehberi" tadında bir yazı yazmıştım. Farklı tarzı ile EVE, piyasada eşi benzeri olmayan bir oyun ve bu yüzden sadık bir oyuncu kitlesi var. EVE'in kayıtlı kullanıcı sayısı 300.000. Şu an oyuna girseniz, oyunda bulunan ortalama oyuncu sayısı 50.000 ve bunca insan tek bir evrende oynuyor. İşte uzun bir bekleyişten sonra da bu tek evren, yeni gelen ek paket EVE Online: Apocrypha ile daha da genişledi. Değişikliklere beraberce göz atalım.

KARAKTER YARATIMI VE YETENEKLER

Öncelikle karakter yaratımındaki uzun sorular ve karmaşık yapı biraz daha basite indirilmiş. Kabul etmek lazım, bundan evvel karakter yaratımı bölümü, zaten EVE'in detaylı evreninden dolayı korka ürke gelen oyuncuyu baştan zorlayacak cinstendi. Bu kısmın biraz törpülenmiş olması kanımca iyi olmuş.

Yani artık karakterimizin özelliklerini değiştirmek ve geliştirmek istediğimiz de puanları yeniden deneyebileceğiz. Bunun dışında oyuncuların işini kolaylaştıracak başka yenilikler de mevcut. Örneğin yetenek öğrenme yöntemi bunlardan biri. Hatırlarsanız EVE'de karakterinize yeni yetenek öğrenme süreci siz oyundan çıksanız bile gerçek zamanlı olarak devam ediyordu ve bu süre uzun zaman alıyordu. Yapılan yeni değişiklik ile örneğin "a" yeteneğini aldınız; 10 saat sonra bu yetenek öğrenilmiş olacak fakat siz işinizdesiniz ve oyunla ilgilenemiyorsunuz. İşte artık "a" yeteneğinin öğrenilmesi bittiğinde onu "b" yeteneğine bağlayabilecek ve bu şekilde zamandan kazanmış olacaksınız. Fakat oyuncuların bu güzel sistemi kötüye kullanmamaları ve oyunda aktif olarak bulunmaları için bu süreç 24 saat ile sınırlandırılmış. Aksinin olduğunu düşünün, birçok yeteneği sıraya diziyorsunuz ve oyuna hiç elinizi sürmeden bir ay sonra karakterinizi açıyorsunuz. İşte bu durumun engellenmesi için zaman kısıtlaması getirilmiş.

CCP'nin yaptığı diğer bir değişiklik ise PvE çrtasını yükseltmek olmuş. Normal görevlerden, epik görevlere değişiklikler var. Ayrıca NPC'lerden aldığımız bu görevler belli noktalarda bize seçim şansı sunuyor ve bizim seçimimize göre görevimiz yeni bir hal alıyor.

TEHLİKE KAPIDA

Gözünüz biraz ürksün diye söylüyorum artık EVE evreni %41 daha geniş ve daha tehlikeli. Ek paket 5000 yeni güneş sistemini evrene ekliyor. Dengesiz solucan delikleri ek paketin yeni sürprizlerinden. Dengesiz solucan delikleri uzayda rasgele açılıyor ve yeni bir radar sistemi ile varlıkları tespit ediyor. Bu deliklere girmek gerçekten cesaret istiyor çünkü ne zaman açıldığı belli olmadığı gibi ne zaman kapanacağı da tamamen bir soru işareti. Oyuncu eğer girdiği bir delikten zamanında çıkamazsa eve geri dönüş yolu için başka bir zor görev zincirini takip etmek zorunda kalıyor. Bu girdiğinin keşfedilmemiş



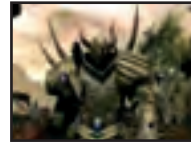
MARVEL VE YENİ BİR MMO...
Gazillion Entertainment, çizgi roman devi Marvel Comics ile Marvel evreninde geçen online oyunlar hazırlamak üzere anlaşta. Marvel gibi bir deve, Gazillion gibi adı sanı pek duyulmamış bir şirket yakışır mı orası tartışılır. İzleyip görelim.



STAR TREK ONLINE
Star Trek lisans anlaşmaları da yapıldıktan sonra, oyun hakkındaki bilgiler teker teker düşmeye başladı. Evrenin çok büyük olacağı belirtiliyor. Oyunda yıldız gemisi kaptanı, birinci subay, mühendis ya da doktor gibi sınıflar bulunabilecek. Yeni filmi heyecanla bekliyorum, oyundan da ümitliyim.



BLACK PROPHECY
Reaktor Media'nın yeni oyunu Black Prophecy bu yıl içinde piyasaya sürülecek. Hem PvP, hem ve PvE içerecek olacak bu yeni uzay simülasyonu MMO'nun, EVE Online'a ne kadar rakip olacağı tartışılır; ama yapım aşamasındaki sözler gene her zamanki gibi iddialı.

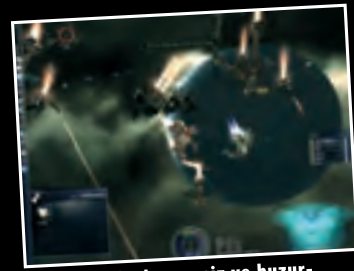


WARHAMMER ONLINE
Jeff Hickman bir sonraki yamada sınıflara denge getireceğini belirtti. Bazısının oyuncudan gelen tepkiler ışında, bazısının ise kendi topladıkları bilgiler doğrultusunda olacağını söylerken hangi sınıflara ne gibi denge geleceğini açıklamadı.



BLIZZARD YAZARLIK YARIŞMASI
Blizzard 13 Mart ile 12 Nisan arasında Warcraft evrenini içeren bir yaratıcı yazarlık yarışması açtı. Ödül olarak Blizzard'ın kendi çalışanları için yaptığı yılsonu partisine katılma, stüdyoları gezme ve bir adet Frostmourn kazanma imkanı sundu. Sorun ise yarışmaya katılacak ülkeler arasında Singapur bile varken, yine Türkiye'nin olmaması.

GÜVENLİ BÖLGELER



Güvenli bölgeler sessiz ve huzurludur. Etrafta çıt çıkmaz, kimse de size bulaşmaz. Ama adınızı uzayın kanunsuz bölgelerine atarsanız. Aynı resimde olduğu gibi ne olduğunu anlamadan kendinizi uzay savaşının içinde bulabilirsiniz.



Grafikler her zamanki gibi göz kamaştırmaya devam ediyor. Oynarken bazen gemi kullandığımı değil uzayın görüntüsüne dalıp gittiğimi hissediyorum.

derinlikte bilinmeyen teknolojiler ele geçirebiliyor. Ayrıca burada "Sleepers" adında antik bir ırk yer alıyor. Biraz daha açıklarsak Sleepers için eski teknolojinin beklentileri diyebiliriz. Korudukları bilgi çok değerli olduğundan, bu beklentiler çok iyi bir takım oyunu ile bize zor dakikalar yaşatıyorlar. Onları yenmeyi becerirsek, Tech3 denen antik teknolojinin kapısını aralıyoruz. Solucan deliklerinde aldığımız ganimetler araştırma, üretim ve yeni nesil gemileri üretmemize yarıyor. En güzel yanı ise artık gemimizi kendi isteğimize göre inşa edebilmemiz. Bunu yaparken kullanabileceğimiz tasarımlar hayret verici miktarda. Dedim gibi, bu ek paket oyuncuların yüzünü gerçekten güldürecek gibi; gemi kullanımında yapılan bir ekleme, en çok yeni başlayan oyuncuları sevindirecek. Artık oyuncular gemilerin kullanımı için ayarladıkları özellikleri kaydedebilecek ve bu kayıtlı bilgileri başkaları ile paylaşabilecek. Eğer siz de yeni bir oyuncuysanız bundan faydalanabiliyorsunuz. Bu bilgilerin bir kısmı bazı NPC'lerde de bulunabiliyor. Korsan savaş gemilerinin de düşük güvenlik gücü olan noktalarda, hiç ummadık anlarda çıkmaya

başladığını da belirtmek gerek. Burada noktalarda çıkan korsanlar 0.0 (kanunsuz) bölgelerindeki gibi çok güçlü NPC'ler değil, dolayısı ile bıraktıkları ISK de o kadar fazla değil. Güvenliği düşük bir bölgede biraz macera ve bunun yanında "Para kazanmak isteyen oyuncular için biçilmiş kaftan" diyebiliriz. NPC korsanları indirerek kendini geliştirmek isteyen oyuncular olunca kaçınılmaz PvP çarpışmaları da oluyor. Uzay savaşları bu açıdan çok zevkli ama o bölgeye maden kazmak için giden oyuncular savaşın ortasında kalınca pek sevinceceklerini sanmıyorum. Bu zorluk derecesinin en üst noktası olarak da Sleepers'1 düşünebilirsiniz. Onları daha önce zaten açıkladığım için konuya bir daha dönmüyorum. Sesler de ve özellikle grafiklerde ciddi bir değişim olduğunu fark edeceksiniz. Sadece yeni görevler ve çatışmalar içermekten öte görsel ve işitsel olarak da oyuncuyu tatmin edecek adımlar atılmış. Ne yazık ki şunu belirtmem lazım artık EVE Classic görüntülerine elveda dememiz lazım çünkü ek paket ile beraber oyun, sadece Premium Lite seviyesindeki gelişmiş grafikleri destekliyor. Ama bütün ayarları kökleseniz

IŞINLA BİZİ SCOTTY



Gezegener ve hatta güneş sistemleri arasında hızla yolculuk etmek istiyorsanız Warp moduna geçmekten başka şansınız yok.

bile oyunun makineyi yormadan, akıcı şekilde çalıştığını da belirtmek lazım.

YAŞASIN BİLİM KURGU!

EVE Online'ın dünyası gerçekten ilgi çekici. Geçen ay da söylediğim gibi, en azından 14 günlük deneme sürecini yükleyip oyuna şans vermenizi öneririm. Çünkü oyunun detaylarına ve bilim kurgu evreninin büyüleyici havasına kendinizi ya kaptırıp devam edeceksiniz ya da bunca detaydan ürküp geri adım atacaksınız. Ben bunun ikisinin arasında olan bir oyuncu daha görmedim. NURETTİN

THE SMASH PROJECT

Team Fortress 2'de Türk gücü...



Team Fortress 2 takım ruhunun temellerini atan Ankara buluşmasıyla başlayan bu güzel proje tam gaz sürüyor. Üyelerini olgun, sosyal ve iyi arkadaş olan insanlardan seçen, eğlencenin yanında profesyonellik ve rekabet amacı taşıyan bir takım bu. İlk faaliyetleri Electronic Sports League'e (ESL) katılmak olan takım ilk uluslar arası maç tecrübelerini yaşadı. Kendini yeni üyelerle güçlendirdikten sonra Avrupa'nın her yanından katılım alan en büyük Team Fortress 2 organizasyonu olan ETFL2L'ye katıldılar. Bu karşılaşmalarda bu işten çok ciddi para kazanan takımlarla da karşılaşarak kendini daha da geliştirme ve adını duyurma imkanı sağlayan takım, Türk Public sunucularındaki oyuncuların da bilinçlenmesinde büyük rol oynadı. Enemy Down'da bulunduğu grubun para ödülünü son elde kaybeden takım ikinci oldu. ESL'de geçtiğimiz sezon Avrupa'nın en seçkin 32 takımı arasına girdi. Şu sıralar ETFL2 ve Wireplay'de başarılı olmak için deli gibi çalışıyorlar. Türkiye'de profesyonel oyunculuk adına çok önemli adımlar atan bu grubun en büyük problemleri Türkiye'deki internet bağlantısındaki ping problemleri, sponsor bulamamak ve takım içi sesli iletişimde kullanılan yazılımlardaki gecikmeler olarak özetlenebilir. AÜ

TAKIM ELEMANLARI

TAKIM MENAJERİ

Talha "Nizam" Turhal

TAKIMIN ŞU ANKI

AKTİF MAÇ KADROSU

Uğur "Luke" Yurtsever: Medic

Umut "Dg" Yılmaz: Scout

Burak "Fle" Akkor: Scout

Koray "Req" Koca: Scout

Tahir "Frost" Meylani: Scout

Kerim "Adiemus" Çepni: Demoman

Erdem "Virtuech" Sinanç: Demoman

Can "Hydramarine" Yılmaz: Soldier

Bertan "InQ" Berkol: Soldier

Şafak "Rokstanski" Şahin: Soldier

TAKIMI DESTEKLEYEN,

GÖREVE HAZIR DİĞER OYUNCULAR

Doruk "Climax" Yörük: Medic

Seçkin "IvanTheTerrible": Demoman

Çağlan "Kronikk" Özdoğan: Scout

Emre "Alesline" Tokluk: Soldier

Berk "Ventruue" Meydanlı: Scout

Behçet "Kinslayer" Uyar: Soldier

FINAL FANTASY TÜRKİYE

Final Fantasy dünyasından son gelişmeler

Sizin için değerli fakat gidışıatı son derece kötü olan bir şey için yapacağımız son hamlenin hayatınızdaki yeni bir başlangıca yön vereceğini hayal edebilirsiniz, günümüzde milyonları peşinden sürükleyen Final Fantasy serisinin nasıl ortaya çıktığını görebilirsiniz. 1987 yılında iflasın eşğine gelen SquareSoft firması, son oyunlarını yaparken sektörden elini ayağını çekmeyi düşünüyordu. Son oyunları olduğu için ismini Final Fantasy koydular. Yapımcı kadrosu sadece beş kişiden oluşan Final Fantasy, 87 yılının zor şartlarına rağmen oyunculara benzersiz bir deneyim sunuyordu. Yan oyunlarla birlikte oyun sayısı 50'yi aşan seri, her oyuncunun yakından tanınması gereken bir başyapıt.

BUNLARI ÖĞRENEN OYUNCUNUN UFKU GENİŞLİYOR!

- Tarihin en hızlı satan RPG'si Final Fantasy X (PS2), bir günde sadece Japonya'da 1,46 milyon satmıştı.
- Oyun medyası devi Famitsu, "Gelmiş Geçmiş En İyi 100 Oyun" listesinde birinci sırada FFX'u, ikinci sırada FFVII'yi gösterdi.
- Gamefaqs.com'un milyonlarca oy atılan "Gelmiş Geçmiş En İyi Oyun" anketinde FFVII birinci seçildi.
- Tarihin en pahalıya patlayan video oyunu filmi, 2001'de yapılan Final Fantasy: The Spirits Within'di (130 milyon dolar).

FINAL FANTASY TÜRKİYE - WWW.FINALFANTASYTR.COM

Bu güzide seriyi Türk oyunculara tanıtmayı amaçlayan FFTR sitesi, 2002 yılında açıldığında beklenmedik bir ilgi ve destekle karşılaşmıştı. Yedi yıldır durmaksızın geliştirilen site, Avrupa'nın en geniş FF sitelerinden biri haline gelmiş durumda. Bu sene LEVEL'in desteğini de alan FFTR, hiçbir kaynaktan ulaşamayacağınız görsel ve yazılı Final Fantasy içeriğine sahip.

NELER GELİYOR?

Geçen ay enine boyuna tanıttığımız 13. devasa oyun Final Fantasy XIII, 2010'da PS3 ve Xbox 360 için çıkacak. Aynı yıl, tamamen farklı bir dünyaya sahip Final Fantasy Versus XIII, sadece PS3'e çıkacak.

Heyecanlanmanız gereken iki oyun daha var ve ikisi de PSP için geliyor. Biri, içinde tüm Final Fantasy karakterlerinin ilk kez aynı oyunda bulunduğu Dissidia Final Fantasy, diğeri ise yine farklı bir dünyaya sahip Final Fantasy Agito XIII. KADIR



VE ULDUAR GELİYOR!

WotLK'nin ilk büyük yaması: Yepyeni bir Dungeon, değiştirilen sınıflar, yeni eklenen silah, zırhlar ve DualSpec...

Evet, belki de çoktan 3.1'i bilgisayarınıza kurdunuz. Hatta Ulduar'ı bitirip yeni gelecek yamayı bile beklemeğe başlamış olabilirsiniz. Bilemiyorum, açıkçası tüm WotLK içeriği oyunun piyasaya çıktığı dördüncü gün, şu an adı Ensidia olan meşhur Kungen'in Guild'i tarafından bitirildiğinden, bu tip konular ile ilgili kesin açıklamalar yapmaktan itina ile sakınıyorum. Ama özünde biz aramızda "Daha aylar vardır bu yamanın gelmesine, baksana PTR'de ne kadar çok hata var!" diye konuşurken, Blizzard nisan ayına kadar 3.1'i yetiştirmeye çalışacağını duyurdu. Malygos, Sartharion ve Naxx üçgeninde aylardır dönüp duran, eşyalarını toplamış ve artık yavaş yavaş içerikten sıkılmaya başlayan oyuncular ise yeniden kendilerini Northrend'in büyüğü atmosferine bıraktı.

Mart ayı boyunca livewarcraft.com üzerinden yama ile ilgili kulağımıza gelen dedikoduları ve PTR'de test imkanı bulduğumuz değişiklikleri sizlere aktardık. Bu sebeple aşağıdaki değişikliklerle ilgili daha detaylı bilgi için siteyi ziyaret edebilirsiniz.

ULDUAR

İşte Blizzard'ın WotLK'in fazla kolay olduğundan şikayet eden oyunculara cevabı: Ulduar! Evet ben de biliyorum ki PTR zamanı sadece birkaç saatliğine açılmış boss'ların neredeyse tamamı şimdiden kesilmiş durumda. Ama Sartharion'u Drake'leriyle beraber kesmek türünde, her boss için o kadar çok ve farklı zorluk seviyesi var ki, Ulduar bizi uzun zaman oyalayacak. İçeride bulunan 14 boss'un 11 tanesinin zorluk seviyesi çeşitli şekillerde yükseltilebiliyor. Burada ne yazık ki teker teker boss'ları anlatacak yerimiz yok. Onun için de sitemize bir göz atmanız gerekiyor. Ama Flame Leviathan dövüşünün motosiklet, Siege Weapon ve Demolisher gibi araçlar kullanılarak yapıldığını veya Hodir'in 35,5 milyon, 25 kişi Trash'lerin ise 2,5 milyon cana sahip olduğunu söylemem, sanırım boslar konusunda ilginizi çekmeye yetecektir. Ulduar Drop'ları ile ilgili web sitelerinde sürekli dedikodular çıksa da, şu anda kesinleşmiş birkaç şey var. Bir kere 10 kişi Ulduar'dan düşen itemlerin, 25 kişi Naxx ile eşit seviyede olduğunu biliyoruz. Bununla beraber 25 kişi Ulduar'dan, Valor yerine Conquest Badge'leri düşüyor. Tier 8 Token'ları Ulduar ile oyuna dahil oluyor. Ve en heyecan vericisi WotLK'in ilk Legendary Item'i da Ulduar ile oyuncularla buluşuyor. Bir healer Mace'i olan Val'an'yra, düşen Legendary Token'lardan 40 tane biriktirdiğinizde ve bir görev zincirini bitirdiğinizde sahip olabiliyorsunuz.

DUAL SPEC

Tankların ve healer'ların DPS sevdasına harcadığı binlerce altın artık tarihe karışıyor. Merakla beklenen Dual Spec'i level 40 sonrasında 1000 altın karşılığında isteyen herkes öğrenebiliyor. Bir kereye mahsus ödenecek bu paranın ardından, ikinci bir Talent Tree yapabiliyor hale geliyorsunuz. İki Talent Tree arasında, savaş dışında her an geçiş yapabiliyor. Ayrıca bu değişimle birlikte sizin önceden hazırladığınız şekilde Action barlarınız ve Glyph'leriniz de yeni Spec'inize göre otomatik olarak düzenleniyor.

VE DİĞERLERİ

Tabii bunların dışında oyunda daha birçok değişiklik var. Blizzard sınıfların Glyph, Talent ve Skill'leriyle ciddi anlamda oynamış durumda. Yapımcılar "Bring the player, not the Class" (Oyuncuyu getir, sınıfı değil) motto'su doğrultusunda olabildiğince tüm sınıfları eşit seviyeye çekmeye çalışırken ister istemez NERF'ler ve Buff'lar havada uçuşuyor. Bu değişikliklerin tam listeleri için livewarcraft.com'a bir uğrayın. Ama akılda kalanların kısa bir listesini de vermeden geçmeyelim:

- Fury Warrior'a yüzde 15 DPS düşüşü geliyor. Titan's Grip yüzde 10 bütün DPS'yi düşürüyor.
- Resto Druid'ler ağlamaklı. Life Bloom'u atarken kullanılan mana iki katına çıkartılıyor.
- Spirit ve Mana Regeneration'ın tüm mekaniği değiştirildi. Artık healerlar, Cast ederken daha fazla mana kazanıyor; ancak durduklarında yüzde 40 daha az mana alıyor.
- Sunder Armor mekaniği değiştirildi. Belirli bir Armor düşürülmesi yerine, yüzde olarak bu Armor düşürülüyor.

- Holy Priest'in alan etkili iyileştirmeleri yüzde 40'lara varan oranlarda güçlendirildi.
 - Hunter'lara Black Arrow diye bir özellik eklendi.
 - Lock ve diğer Dot ile çalışan sınıflar için Dot'lar Critical vurabilir hale getirildi.
- Tabii bu liste uzayıp gidiyor. Ama NERD'in bu ay ki yazısı burada bitiyor. Ulduar'da bol şans. Önümüzdeki ay görüşmek üzere. FOR DA NERD!

LIVEWARCRAFT.COM YENİLENDİ!

Sizler istediniz biz değiştirdik. LEVEL'in basın sponsorluğundaki NERD yepyeni tasarımı ve her gün yenilenen haber içeriğiyle geçtiğimiz aydan itibaren ziyaretçileriyle buluşuyor. Sitede neler bulacağınızı, ne değişiklikler olduğunu buradan teker teker anlatmayacağım. Gezin, görün, kendiniz keşfedin. Hemen üye olup siz de bir NERD olun. Haberlere videolara, rehberlere ve resimlere atacağınız yorumlarla sitemizi şenlendirin, güzelleştirin. FOR DA NERD!



BAĞIMSIZ

Sea Journey

O gemiler ya yanacak, ya kül olup batacak!

Geçen ay bu sayfalara konuk ettiğim Crayon Physics Deluxe ne güzel oyundu değil mi? Eğer oynamadıysanız lütfen internetten aratın, demoyu indirin ve bu güzide oyunun tadını çıkarın.

Tavsiye kısmını geçtiğimize göre gelelim bu ayki "renkli taş" oyunumuza. Evet, Sea Journey renkli taşların yan yana gelerek tepkimeye yol açmasını konu alan 102 milyar oyundan bir tanesi fakat eğlenceli olmasıyla da burada kolayca yer ediniyor kendine.

Sea Journey, adından da anlaşılacağı üzere denizlerde geçiyor. Bir geminin kontrolünü ele alıyor ve bir serüvene yelken açıyoruz. Elbette sahip olduğumuz gemiye birileri sataşıyor ve savaşlara girmek zorunda kalıyoruz. Eğer Puzzle Quest serisinden herhangi bir oyunu oynadıysanız sizi neyin beklediğini tahmin edebilirsiniz: Karşınıza çıkan düşmanı, taşları yan yana getirerek yenmeye çalıştığımız bir oyun şekli. Bahsi geçen taşlar elbette çeşit çeşit, şekil şekil. Kırmızı, mavi ve yeşil olanlar bir nevi büyük gücü. Tabii ki burada büyü yerine, daha gerçekçi "özel yetenekler" devreye giriyor. Misal dalgaları hareketlendirip tablodaki tüm mavi taşları ele geçiriyor veya ekstra topçu ateşine

ulaşım düşmana bir seferlik büyük bir hasar verebiliyorsunuz. Bunların yanında Talisman adındaki parşömenleri toplayarak dört farklı alanda geminizin özelliklerini geliştirmek de mümkün olabiliyor. Daha iyi bir gemi satın almak için altın sikkelere göz diyor, düşmana hasar vermek için de bombaları yan yana getirmeye çalışıyorsunuz. Puzzle Quest'ten farklı olarak, sıra size geldiğinde üç hareket yapma hakkınız oluyor ve eğer üç taş yerine dört veya daha fazlasını yan yana getirirseniz fazladan bir hamle hakkına daha kavuşuyorsunuz.

İşin ucunda karşıdaki bir düşmanı yok etmek ve seviye atlayarak daha güçlü gemilere ve yeteneklere ulaşmak olunca, "renkli taş" konsepti daha iyi bir anlam kazanıyor bana sorarsanız. İşte bu nedenle Sea Journey eğlenceli, bu nedenle burada adı geçiyor. ☺

YAPIM Divo Games
WEB www.divogames.com
FİYAT 19.95 Dolar

8,3



Obulis

Üç tunç tas renkli bilye

Korkmayın; bu bir renkli taş oyunu değil. Ne var ki renkli taşlardan kaçarken renkli bilyelere tutulmanız muhtemel. Fakat durun; sayfayı çevirmeyin! Bu bilyeleri yan yana getirip reaksiyona girmelerini izlemiyoruz. O bilyeleri, kendi renklerini taşıyan küplere tıkmaya çalışıyoruz ve bunu yaparken düşününüzü da düşününüzü...

Bildiğiniz üzere aksiyon oyunlarını hayat tarzı olarak benimsemiş, yeri geldiğinde strateji türüne merak salan, RPG'lerle de bayağı iyi anlaşılan bir insanım. İş, bulmaca oyunlarına gelince ise bana bir sıkıntı basar, evde üç tur koşarım ve ancak ondan sonra oyunun başına oturabilirim. Ne yapayım; bünye hareketli, öyle oturduğu yerde kalamıyor.

İşin ilginç tarafıysa şu ki Obulis'in başında pek rahat oturdum. Bunda oyunun "Show solution", yani "Cevabı göster" adında bir tuş buldurmasının etkisi büyük. Evet, eğer bir bulmaca oyununda herhangi bir bölümü 10 dakika içerisinde geçemezsem ruhum bir başka diyara kaçabiliyor. Neyse ki Obulis'te çok sıkıştığım da bu tuşu kullandım ve rahata erdim.

Size inatla oyunu anlatmıyorum ama zaten o denli basit bir oynanış var ki şimdi iki cümleyle özetleyivereceğim. Amacımız çok basit: İki boyutlu

bir düzlemde A noktasında duran bir bilyeyi, B noktasındaki, aynı renkteki küpe bir şekilde götürmemiz gerekiyor. Bunu yapmak için de çevredeki elemanları kullanıyoruz. Genellikle bir yerlere zincirlenmiş farklı bilyeler bize yardımcı oluyor ve tek yapabildiğimiz bu bilyelerin zincirlerini kırabilmek. (Bilyeleri itirmek, yuvarlamak bize düşmüyor.) Momentum kazanan bir bilyeyi zincirinden etmek, o bilyenin yuvarlanarak çeşitli noktalara gitmesini ve dolayısıyla bulmacanın çözülmesini

sağlıyor. Tabii ki ilerleyen bölümlerde aynı anda birçok hareketi düşünmeniz ve aklınızla birlikte hızınızı da kullanmanız gerekebiliyor. Nihayetinde ortaya kafa patlatmanız gereken bir bulmaca oyunu çıkıyor ve başından kalkmak için telefonun çalmasını bekler oluyorsunuz. ☺

YAPIM IonFx Studios
WEB www.ionfx.com
FİYAT 19.99 Dolar

8,6



BEDAVA

Classic Night

Işıkları ben kapattım!

Elin Koreli'si de ne garip oyunlar yapıyor yahu... Kimin aklına gelirdi ki Frankenstein'in canavarına benzer bir yaratık yapayım da o gitsin, ışıkları toplasın ve bu da bir oyun olsun.

Anlatınca bayağı anlamsız görünen Classic Night, oynayınca bayağı anlamlı kazanan ve aynı potada eğlenceyi de eriten bir yapılmış arkadaşlar. Birtakım bölümlere ayrılmış oyunda, karakterimiz olan canavarı sağa veya sola koşturuyor, iki boyutlu dairesel mekanda ışık yayan her şeyin ışığını toplamaya çalışıyoruz. Ne



kadar çok ışık, o kadar güçlü bir karakter! Bunu sağlamak için birtakım sokak lambaları kurmak, bize sokak lambası kuracak adamlar kiralamak da yapabileceklerimiz arasında ki bu da oyuna SimCity havası katıyor son derece "light" anlamda.

Çeşitli düşmanların sizi yakalayarak ışığınızı çaldığı Classic Night, farklı görevlerde farklı işler başarmanız gereken, başarılı bir oyun. Böyle bir oyun yapsam parayla bile satardım diyorum; o derece... ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Akarolls
WEB akarolls.wordpress.com

8.2



Neverball

Ne toplar gördüm, orada yoktular...

Olmamalarının bir nedeni de düşmüş olmaları olabilir. Niye düşüyorlar, çünkü buldukları düzlemli düz tutmayı başaramamışsınızdır da ondan!

iPhone'da da böyle bir oyun görmüştüm. Telefonun hareket algılama özelliği sayesinde, bahsi geçecek olan topu cihazı oraya buraya yatırarak gitmesi gereken noktaya ulaştırmaya ve bu sırada boşluklardan uzak tutmaya çalışıyorduk. Neverball'da da durum bunun aynısı fakat oyun bilgisayarda olduğu için klavyeyi, kasayı ve hatta monitörü sallamaya çalışayım demeyin! Efendi gibi mouse ile düzlemimizi hareket ettiriyor ve türlü bulmacaları aşarak elimizdeki topu bitiş noktasına ulaştırmaya çalışıyoruz. "Çok

kolay" seviyesinden "Hasta ruhlular" seviyesine kadar bir ton zorluk seviyesi bulunan Neverball'un bölüm tasarımları çok hoş olmanın yanında, aynı oranda sinir bozucu. (Çünkü zorlar.) Sağlam bir sabra sahipseniz ve yılların eskitemediği bu oyun tipine bir kez daha dönmek istiyorsanız Neverball "beleş" damgasıyla LEVEL DVD'sinde sizi bekliyor olacak. ☺

TÜR Bulmaca
YAPIM -
WEB www.neverball.org

7.6



Samorost

Böyle adventure oyunu görmediniz!

Bu ay her telden çalışıyoruz ve ne tür bir telden olduğu belli olmayan bir oyuna da yer vermeden geçemeyeceğimi fark ettim.

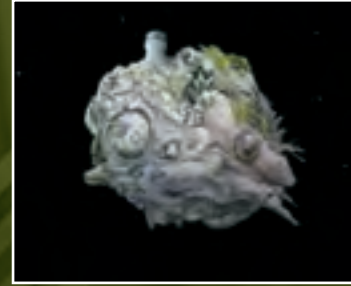
Meteordan bozma bir göktaşıyla seyahat ederken, yine aynı konseptte bir taşın karşımıza çıkmasıyla başlayan macerada, diğer göktaşına geçiş yaparak burada "bir şeyler" yapmaya çalıştığımız bir "oyunumsu" Samorost. Böyle konuşuyorum zira oyunu gördükten sonra, "Bu ne yahu?!" demeniz kuvvetle muhtemel. Yine de sıkı bir adventure oyuncusuysanız Samorost'tan zevk almanız mümkün. Flash'la yapıldığı için

kilit noktalara tıklamanız ve zaman zaman kafanızı çalıştırarak davranmanız gereken Samorost, insanı oyunu "decompile" edip tüm "event" bölgelerini bulmaya itecek kadar zorlayabiliyor. Bu nedenle de sıkı adventure'cılar bile oyunu bir kenara atabilirler.

Pek fazla eğlendiğimi söyleyemeyeceğim Samorost ile fakat fazlasıyla garip olmasından ötürü burada da yer vermek istedim. Değişik bir şeyler yapmak istiyorsanız denemekten kaçınmayın. ☺

TÜR Adventure
YAPIM Amanita Design
WEB amanita-design.net

6.6



Lights of Dreams

Uçuyorum fakat nereye?

Pek az oyunda, içinde bulunduğumuz alanı görece kadar havalara yükseltilmişizdir. Lights of Dreams'de ise yapımcı bizi bu konuda özgür bırakmış ve kanatlı karakterimizi o kadar yükseğe çıkarabiliyoruz ki tüm şehir ayaklarımızın altına seriliyor. (Bahsi geçen cümledeki gizli bilgiler: Bu oyun üç boyutlu bir aksiyon oyunudur. Kanatlı karakter aslında normal bir insandır fakat

uçabilmektedir. Şehir dediğimiz şey bir bucağın bile sayılmaz.)

Net bir şekilde amacımızı anlayamamamız oyunun en büyük eksilerinden. Yani grafiklerin kötü olmasını, karakterin saçma bir şekilde ilerlemesini ve bölüm tasarımlarının kötü oluşunu oyunun bedava olmasına bağlayabilir ve görmezden gelebiliriz ama bari ne yapacağımızı söyleseydiniz! Sonuçta bir şekilde birkaç düşman bulmayı başarıyor ve bölümleri bir bir geçmeye başlıyorsunuz. Ya da bunu yapamıyorsunuz çünkü bir sonraki bölüm nerede, siz kimsiniz, bunları unutuveriyorsunuz. Sanırım bu oyunu beğenmemişim arkadaşlar ama burada bahsetmek de gerekiyordu ki bir hata yapıp da bu oyunu çözmeye çalışmayın. ☺



TÜR Aksiyon
YAPIM Xilvan Design
WEB xilvandesign.ulmb.com

5.4

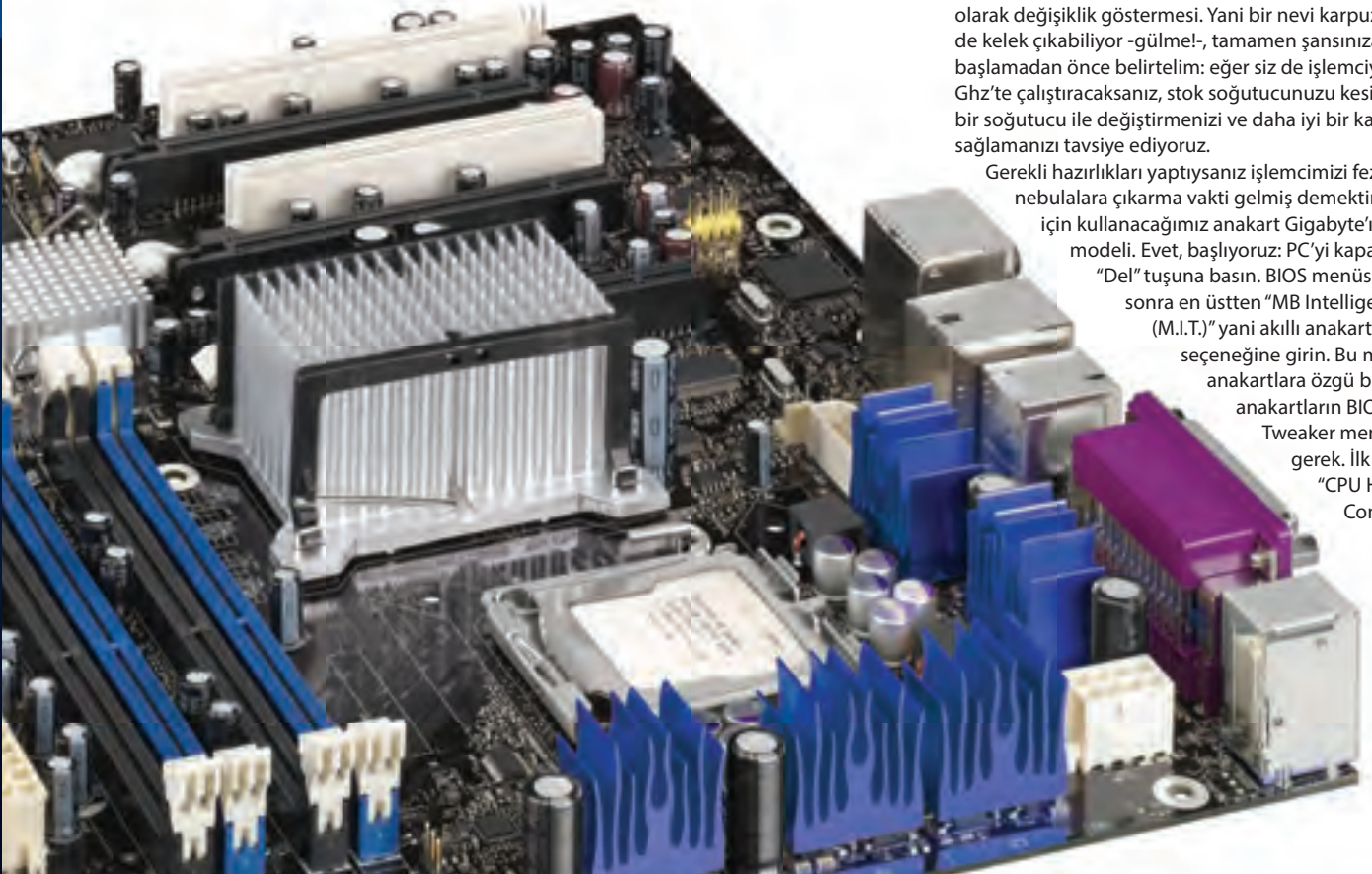
Otostopçunun Overclock Rehberi #2

Geçen ayki dersimizde overclock'un kısa bir tanımını yapmış ve bu işe başlamadan önce nelere dikkat edilmesi gerektiği konusuna değinmiştik. Overclock her sistemde farklı olduğu için "Burada hazır var" cümlesi ile geçiştirilemeyecek kadar kapsamlı bir konu. Bu bağlamda sistemde herhangi bir değişiklik yapmadan önce dikkat edilmesi gerekenleri açıklıyorduk ki konumuz soğutmada yarım kaldı. Gerçek OC canavarları için hava en son seçenektir. Peki diğer soğutma seçenekleri neler? Buna biraz değindikten sonra kapsamlı bir OC rehberi bu yazıda sizleri bekliyor.



Soğutma: Fanlardan sıvı Helium'a seçenekler

Geçen ay hava soğutmadan ve doğal olarak bu soğutmayı sağlayan fanlardan bahsetmiştik. Hava soğutma, standart PC'ler için fazlasıyla gelişmiş bir teknoloji. Özellikle son zamanlarda bazı firmaların kullandığı "Vapour Chamber" gibi döngüsel soğutma teknolojileri, yine Heatpipe Direct Touch gibi yenilikçi teknolojiler sayesinde hava soğutma, günümüz PC'leri için hem ekonomik, hem de kullanışlı bir çözüm. Fakat söz konusu OC olunca işin rengi burada da değişiyor. Burada size tutup ta sıvı nitrojen tankı satın alın dememi beklemiyorsunuzdur -ki zaten demeyeceğim-. Fakat işinizi iyice sağlama almak istiyorsanız, sıvı nitrojen yerine bir başka alternatif sıvı kullanabilirsiniz: H2O. Su soğutma günümüzde hava soğutmadan sonra en çok tercih edilen soğutma biçimi. Benim gibi siz de başlarda "Yahu su ile soğutma mı olurmuş, en ufak bir sızıntıda anakart güm!"



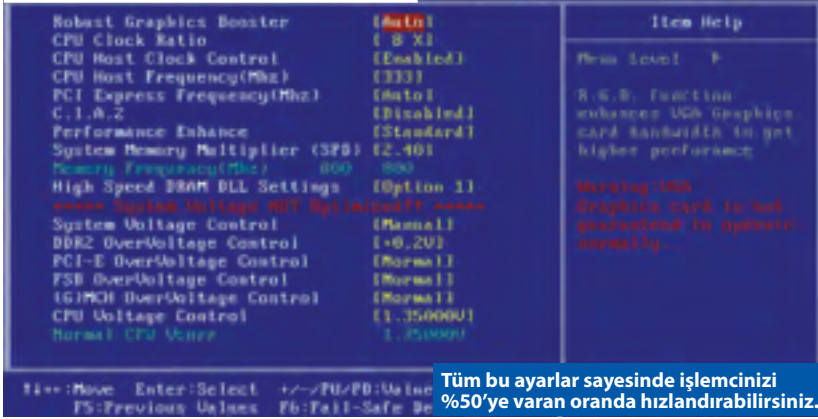
gibi düşünebilirsiniz. Fakat firmaların su soğutma çözümlerinin ne kadar gelişmiş olduğunu gördükten sonra bu konuda en ufak bir şüpheniz bile kalmayacaktır. Ben yine de eklemekte fayda görüyorum: İSKİ'nin tazyikli ve kireçli su şebekesini kasanıza bağlamayacağınız için sızıntı ve Calgon kullanma derdiniz olmayacak. Dediğim gibi hava soğutma gayet yeterli, fakat "Ben bu işi biraz daha profesyonel yapmak istiyorum" dersiniz, ileride sıvı soğutmaya da geçebilirsiniz.

Dünya'nın en yetenekli OC ustaları ise soğutma için sıvı nitrojen tercih ediyorlar. Tabii ki bu örnek OC hakkında daha fazla bilgi edinmeniz için, aksi takdirde günlük overclock için sıvı nitrojen kullanmak delilik olur. Sıvı nitrojenin -aslında sıvı azot fakat nitrojen demek daha havalı- tercih edilmesindeki en büyük etken ise bu gazın -196 °C gibi düşük bir ısıda kalabilmesidir. Bu sayede çok yüksek frekanslara çıkarılan işlemciler her daim soğuk tutularak frekans üzerindeki voltaj sıçramaları yüzünden oluşan ısı engellenmiş olur. Bu konudaki en uç teknik ise geçtiğimiz aylarda gerçekleşen CES fuarında AMD tarafından kullanıldı. Firma, yeni Phenom II işlemcisinin 6.5 Ghz'e çıkarabilmek için -263 °C civarında seyreden sıvı helyum kullandı. Yeni işlemcinin başarısı ile sıvı helyum birleşince doğal olarak ortaya bir Dünya rekoru çıktı. Bu arada Dünya üzerinde ulaşılabilecek en düşük ısı değeri -273 °C'dir ve bu değer mutlak sıfır olarak kabul edilir. Bu konuda daha fazla bilgi almak istiyorsanız kimya konusunda uzman olan yazarımız Ahmet Özdemir'e sorularınızı yöneltebilirsiniz. Soğutma konusunda da ele aldığımız göre artık Windows'un şaşalı pencerelerini bir kenara bırakıp gerçek overclock'çunun arka bahçesi olan BIOS'un mavi-beyaz yüzüne geçiş yapabiliriz.

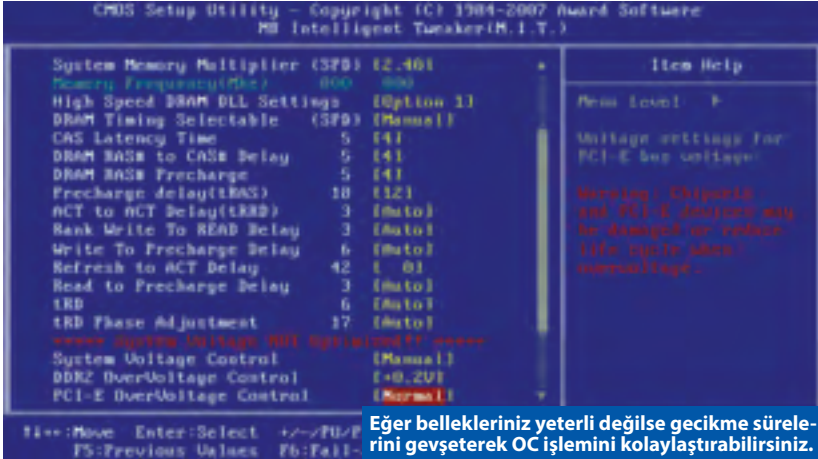
Intel Core 2 İşlemciler ile OC

Intel'in Core 2 Duo veya Quad işlemcileri OC ustalarının iştahını kabartan en önemli işlemciler arasında yer alıyolar. Bunun nedeni ise basit: az ısınan bu işlemciler aynı zamanda çok yüksek saat frekanslarına sorunsuz çıkabiliyorlar. Üstelik belli bir OC seviyesinde sürekli ve sorunsuz çalışabilen bu işlemciler paranızın hakkını sonuna kadar veriyorlar. Örneğin az sonra bizim de adım adım overclock edeceğimiz Core 2 Quad Q6600 işlemci rahat bir biçimde 2.4 Ghz'den 3.6 Ghz'e çıkabiliyor ve günlük kullanımda da bu hızda çalışabiliyor. Fakat her işlemci bu hızı aynı ayarlarda çıkarmayabiliyor. Birçoğunuzda uçuk gelebilir, fakat birebir aynı model iki işlemcinin biri iyi OC olurken diğeri vasat bir OC performansı sergileyebiliyor. Bunun nedeni ise işlemcilerin kesildiği Wafer'ların kalitesinin bölgesel olarak değişiklik göstermesi. Yani bir nevi karpuz gibi, işlemciler de kelek çıkabiliyor -gülme!-, tamamen şansınıza kalmış. İşe başlamadan önce belirtelim: eğer siz de işlemciyi günlük 3.6 Ghz'te çalıştıracaksanız, stok soğutucunuzu kesinlikle daha iyi bir soğutucu ile değiştirmenizi ve daha iyi bir kasa içi soğutma sağlamanızı tavsiye ediyoruz.

Gerekli hazırlıkları yaptıysanız işlemcimizi fezaya ve nebulalara çıkarma vakti gelmiş demektir. Bizim bu iş için kullanacağımız anakart Gigabyte'ın P35-DS3 modeli. Evet, başlıyoruz: PC'yi kapatın ve açılıştta "Del" tuşuna basın. BIOS menüsü geldikten sonra en üstten "MB Intelligent Tweaker (M.I.T.)" yani akıllı anakart ince ayar seçeneğine girin. Bu menü Gigabyte anakartlara özgü bir menü. Asus anakartların BIOS'unda ise AI Tweaker menüsüne girmeniz gerek. İlk olarak buradaki "CPU Host Clock Control" seçeneğini "Enabled" yaparak



Tüm bu ayarlar sayesinde işlemcinizi %50'ye varan oranda hızlandırabilirsiniz.



Eğer belleklerin yeterli değilse gecikme sürelerini gevşeterek OC işlemini kolaylaştırabilirsiniz.

OC kilidini açalım. Daha sonra "CPU Host Frequency" değerini 400 Mhz'e alalım. Fakat burada dikkat etmeniz gereken bir nokta var: Biz burada işlemcimizi doğrudan 3.6 Ghz'e çıkartıyoruz ve bu büyük bir sıçrama. Bu işlem için RAM'lerinizin 800 Mhz hatta 1066 Mhz olması gerekiyor. Bu yüzden yazının tamamını okuduktan sonra işleme başlarsanız olası hataları baştan engellemiş olursunuz. Devam edecek olursak; bir sonraki adımda "System Memory Multiplier" seçeneğini "2.0" yapıyoruz. Bu sayede az önce yükselttiğimiz FSB oranıyla beraber yükselen RAM frekanslarını ikiye bölerek RAM'lere fazla yüklenmemiş oluyoruz. Bu da tabii ki sistemin kararlılığını artırıyor. Aşağıya doğru devam edecek olursak diğer ayarlara dokunmadan doğrudan Voltaj bölümüne geçiyoruz. "System Voltage Control" seçeneğini "Manual" olarak değiştirdikten sonra bazı bileşenlere ekstra güç vermek için çalışmalara başlıyoruz. Örneğin normalde 2.4 Ghz'te çalışan işlemcimiz standart voltaj ile 3.6 Ghz'e çıkamıyor. Bunun için ilk olarak "1.40000V" olarak değiştiriyoruz. Ayrıca yine artan frekanslar yüzünden "DDR2 OverVoltage Control" seçeneğini de +0.2V olarak ayarlıyoruz. Bu sayede belleklere ekstra voltaj vererek yine sistem kararlılığını artırıyoruz. Burada bir uyarı daha yapmakta fayda görüyorum: bileşenlere kesinlikle gelişigüzel voltaj vermeyin. Verilen her ekstra voltaj, bu ufak yongalar üzerinde elektrik sıçramalarına yol açar ve bu da beraberinde fazladan ısı getirir. Aşırı ısı ise bileşenlerin ömrünü azaltır, hatta kimi zaman doğrudan



mezara yollayabilir. Şimdi bütün bu ayarları yaptıktan sonra "Esc" tuşu ile ana menüye dönerek "Save & Exit" komutunu verdikten sonra "Y" tuşuna basarak ayarları kaydedebilir ya da doğrudan "F10" tuşu ile de ayarları kaydedip BIOS'tan çıkabilirsiniz. Eğer sisteminiz açılsaydı OC işlemi başarılı olmuş demektir. Olurda ekranla karşı karşıya uzun süre bakırsanız sakın korkmayın, -ben buradayım- sistemi kapatın, kasayı açın ve anakart üzerindeki BIOS pilinin yanındaki "CLR_CMOS" Jumper'ını çıkartıp bir yana taktıktan sonra tekrar yerine takın. Bu işlem az önce yaptığımız bütün ayarları sıfırlayacağı için sistem tekrar açılacaktır. Bu Jumper'ı bilmiyorsanız veya anakartınızda yok ise alternatif olarak tüm enerjii kesip, BIOS pilini çıkartıp, 30 sn bekledikten sonra pili yerine takarak da BIOS'u sıfırlayabilirsiniz. Bu durumda yapmanız gereken artık deneme yanılma yöntemi ile gitmektir. Şayet işlemci için bu voltaj yeterli olmadıysa işlemci voltajını 1.40'tan 1.45'e çıkarabilirsiniz. Tavsiyem kesinlikle ve kesinlikle stok soğutma ile 1.50V'un üstüne çıkmamanızdır. Bu durumda bir başka alternatif ise işlemciyi 3.6 Ghz değil de daha düşük bir frekansa OC etmektir. Örneğin FSB oranını 366 Mhz yaparsanız işlemci 3.3 Ghz hızına çıkacaktır. Bu durumda, daha önceden açılmayan sisteminizin açılma olasılığı daha yüksektir. Benzer şekilde siz FSB oranında herhangi bir değişiklik yaptığınızda bellek frekansı da değişeceği için "System Memory Multiplier" değeri ile yeniden oynamanız gerekebilir. Daha gelişmiş bir OC deneyimi için ise bellek zamanlamalarını da gevşetebilirsiniz. Örneğin CAS, RAS ve tRAS değerlerini yükselterek RAM'lerin yaptığınız OC işleminde ayak bağı olmasını engelleyebilirsiniz. Fakat ben size bunun yerine OC işlemi için daha kaliteli bellekler kullanmanızı tavsiye ederim. Söz konusu kaliteli bellek modülleri, OC olduklarında da daha düşük hızlarda çalışabilecekleri için başınızı ağartmayacaklardır. Yine tüm ayarları yaptıktan sonra PC'yi yeniden başlatın. Windows'a geldiğinizde ise 3DMark veya oyunlarla sistemin kararlılığını test edebilirsiniz. Eğer mavi ekran gelmiyorsa OC işlemi başarılı demektir. Mavi ekran alıyorsanız tekrar BIOS'a girip frekansları düşürebilir veya ekstra voltaj verebilirsiniz. Bu döngü siz ideal OC miktarını bulana kadar bu şekilde devam edecektir.

Yazımı bitirmeden önce yasal uyarımı da yapmak durumundayım:

Sisteminizde yaptığımız bütün değişikliklerin riskleri size aittir. Doğacak herhangi bir sorundan dolayı LEVEL sorumlu tutulamaz.



OVERCLOCK SİSTEMİ

İşlemci	Intel Core 2 Quad Q6600 2.4 Ghz
Anakart	GIGABYTE GA-P35-D53 Rev 2.1 BIOS F13
RAM	OCZ Platinum DDR2 1066 Mhz
Ekran Kartı	Sapphire ATI Radeon HD 4870 X2
Güç Kaynağı	Enermax Liberty 500 Watt



AMD Phenom

9

II X4 940 Black Edition

Overclock ondan sorulur!

Dünya üzerindeki işletmeler ekonomik krizden dolayı yavaş yavaş kepenkleri kapatırken, Dragon platformu AMD'nin işlemci pazarındaki başarı için son umudu. AM2+ soketi üzerine temellendirilmiş olan Phenom II X4 940BE ise ilk Phenom'un sunmadığı yüksek performans ve uygun fiyatı bir arada sunarak bu kötü gidişata bir son vermek istiyor. Çarpan kilidi açık 'Black Edition' serisine dahil olan X4 940BE, AMD'nin de Intel'e karşı olan en önemli silahı konumunda.

Geliştirilmiş toplam 8 MB önbellek, Cool'n'Quiet 3.0 teknolojisi sayesinde boştaiken %40 daha az enerji tüketimi, 3.0 Ghz'e yükseltilmiş saat frekansı ve özel ekipmanlar kullanıldığında ortaya çıkan inanılmaz overclock potansiyeli, X4 940'ın sunduğu sadece bazı özellikler. Bunun dışında 45 nm üretim teknolojisi, artırılmış DRAM bant genişliği, beklemede önbellek boşaltımı ile enerji tasarrufu, çekirdek veri yolunda iki kat hız artışı ve komut setlerinde geliştirmeler de cabası. Kısacası Phenom II birçok oyunda karşımıza çıkan sahte bir "II" takısı ile satılmıyor. AMD bu defa ödüne iyi çalışmış.

Testlere Devil May Cry 4 ile başlıyoruz. Konsoldan portlanan bu oyun standart ayarlarda sistemi fazla yormayacağı için çözünürlüğü 1280x1024'e çekiyoruz ve 8x AA (Radeon HD ekran kartları için oyundaki en yüksek AA değeri) ile 16x AF açıyoruz. Dört aşamalı testte en çok ikinci ve dördüncü sahneler işlemciyi zorladığı için bu sahnelere ait test sonuçlarını temel alıyoruz. İkinci sahnede 108 FPS alan i7 920 118 FPS sonuç alan X4 940 tarafından yeniliyor. Dördüncü sahnede de değişen pek bir şey yok: i7 117 FPS alırken X4 940 126 FPS'ye ulaşıyor. Bu testten sonra Far Cry 2 çalıştırıyoruz. Düşük ayarlarda Intel %50'ye varan üstünlük sağlarken, ayarları en üst seviyeye çektiğimizde AMD zırhını donanıp, savaş meydanından az farkla da olsa galip ayrılıyor. Sentetik bir test olan Passmark ile teste tam gaz devam ediyoruz. Burada Intel AMD'ye %58 gibi büyük bir fark atıyor; fakat bu testin gerçek dünya sonuçları ile pek alakası olmadığını belirtmemizde fayda var. Zira hangimiz işlemciye

kayan nokta matematiği hesaplatıp, aynı anda on binlerce resmi sağa sola çevirtiyoruz? PCMark05 ile teste devam ettiğimizde ise DDR3 belleğe sahip olan Intel'i sistemimiz 9892 puan alırken, DDR2 belleğe sahip olan AMD sistemimiz 10558 puan alarak kazanıyor.

Testlere ve işlemcinin fiyatına baktığımızda AMD'nin bu defa kıvamı tam tuttuğunu görüyoruz. Firma Phenom II ile mükemmel bir fiyat/performans oranını yakalamayı başararak rakip Intel'e çok iyi bir alternatif olmaya hak kazanıyor. Fakat herkesin üstesinden gelmediği bazı takıntılar var. Örneğin piyasadaki en pahalı ürüne, en iyisi demek gibi bir hataya düşmemek gerek. Bazen oyuncular da bütün parayı işlemciye yatırarak yanlış işlemcinin, kendinden daha pahalıya satılan bir işlemciye eşdeğer performans

verebileceğidir. 55 dakikalık bir video dönüştürme işleminin 58 dakika sürmesini fark etmezsiniz bile. Kesinlikle paralarını körü körüne Intel sistemlere harcamaya hazır birçok kişi olacaktır. Fakat Dünya'daki her bireyi yakından etkileyen bu ekonomik krizde, gözle görülür bir üstünlüğü olmayan Core i7 sistem yerine daha ekonomik, fakat benzer, hatta bazen daha yüksek performans sunan Phenom II sisteme yatırım yapmak daha mantıklı olacaktır. AMD Phenom II 940 BE, ASUS M3A78-T anakart ve 4GB DDR2 RAM'in maliyeti KDV dahil 600 Dolar. Karşılaştırma yapacak olursak Intel Core i7-920, Gigabyte X58 anakart ve sadece 3GB DDR3 RAM -ki bu en ekonomik Core i7 sistem oluyor- yaklaşık KDV dahil 800 dolar tutuyor. Bu sistemler çoklu ortam uygulamaları ve oyunlar gibi gerçek dünya işlemleri söz konusu olduğunda benzer sonucu veriyorlar. Üstelik Phenom II'nin overclock yapanlar için sunduğu sınırsız potansiyel de cabası. ☺

LENOVO IDEAPAD Y730

Fiyat	249 Dolar + KDV
İthalat	Boğaziçi Bilgisayar
Web	www.bogazici.com.tr

- Yüksek overclock potansiyeli
- Yüksek fiyat/performans oranı
- DDR3 bellek desteği içermiyor
- Geriyeye dönük AM3 soketini kullanmıyor

İşlemci teknolojilerine genel bir bakış

İşlemci	AMD Phenom	Intel Core 2 Quad Q8xxx/Q9xxx	AMD Phenom II	Intel Core i7
Üretim Teknolojisi	65nm	45nm	45nm	45nm
L1 Önbellek	Çekirdek başına 64K + 64K	Çekirdek başına 32 KB + 32 KB	Çekirdek başına 64K + 64K	Çekirdek başına 32 KB + 32 KB
L2 Önbellek	Çekirdek başına 512 KB	2x3 MB, 2x4 MB veya 2x6 MB	Çekirdek başına 512KB	Çekirdek başına 256 KB
L3 Önbellek	2 MB	-	6 MB	8 MB
Transistor Miktarı	450M	456M [6 MB/8 MB L2] veya 820M [12 MB L2]	758M	731M
Die Boyutu	285 mm ²	164 mm ² [6 MB/8 MB L2] veya 214 mm ² [12 MB L2]	258 mm ²	263 mm ²



OCZ NIA: NEURAL IMPULSE ACUTATOR

Zinn zinn zinn... Beyin Gücüyle Oyun!

Bu cihaz ofise geledi aslında baya oluyor, tam ay sonunda dergi yetiştirmeye çalışırken bir anda "Aaa, Ooo!" diye ilgimizi cezp etti ve bizi bir süre işten koparttı. Oldukça fiyakalı bir kutu içinde gelen ürün, alüminyum bir kutu, sağlam kauçuk bir alın bandı, gerekli USB bağlantı kablosu, yazılım disk ve kullanım kılavuzu ile geliyor. Mavi bir kağıt parçası bize üründen en iyi verimi almak için daha ilk iş internetten, verilen adrese girerek en güncel sürücülerini

kurmamızı hatırlatıyor. Kullanım kılavuzu ve genel olarak konseptin yabancılığı, ilk okunan satırlar oldukça bilgi yüklüyor; ancak kafadaki soru işaretleri oldukça yüklü.

OCZ NIA beyin dalgalarını, kas ve sinirlerdeki gerilimi ölçerek klavye kullanmadan, NIA-mouse ikilisiyle

8

OCZ NIA: NEURAL IMPULSE ACUTATOR	
Fiyat	199 Dolar + KDV
İthalat	Akortek Bilişim
Web	www.akortek.com
<ul style="list-style-type: none"> ➕ Palavra olmaması ➕ Kullanmayı öğrendikten sonra mouse / klavye ikilisinden daha hızlı performans sunması ➖ Kullanmayı öğrenmenin çok uzun zaman alması ➖ Kablolu olması 	

oyun oynanmasını sağlayan bir dalgametre (Cihaz). Hareketler ve ateş etmek için NIA, nişan almak için mouse kullanılıyor. Biliyorum alışık olduğunuz ürün incelemelerinden biraz daha farklı bir dil kullanıyorum; ancak yeni bir oyuncak bulan ve buna merak-şüphe karışımı hislerle yaklaşan bir oyuncunun izlenimleri bunlar, bir reklam çalışması değil. OCZ güvenilir bir marka, hemen hemen her



türlü ürününü keyifle kullandım diyebilirim. Ürünün esas geliştirici ise beyin dalgalarıyla kontrol üzerinde uzun yıllardır çalışmakta olan ve buna ticari açılımlar üretmeye çabalayan Brainfingers. Bu firmanın yazılımları orijinal olarak özüllülere yardımcı olmaya yönelik iken, NIA'nın yazılımı oyuna yönelik. Tabii yine de özüllüler bundan faydalanıyor. Tek kolu olmayan veya yarı felçli bir insanın hayattaki dertlerinden en önemlisi FPS oynamak gibi görünebilir; ama niçin herkes oyun oynayamasın? Hayatın dertlerini bir kenara biraz olsun bırakıp eğlenemesin ki? Sonuçta teknoloji hayatı kolaylaştırmak için var. İnsanlar yeni teknolojileri öğrenmek için harcadıkları emeğin karşılığını uzun vadede yaşam kalitesi olarak alır.

Her neyse, ofiste ilk kurcalamayı yaparken, takana 70'er havası katan bu alın bandı sağlam, esnek kauçuk-plastik ve karbon nanofiber bazı alıcılardan oluşuyor. Çemberin üzerinde üç adet algılayıcı var, bunların altına düzgün bir şekilde oturması gerekiyor. Gözlere veya saçta çok yakın değil ortalarda olması gerekiyor. Tabii alın çukurunu da hesaba katarak. Sürücüyü kurup ayar programını çalıştırınca ekrana sakın bir şekilde bakarak sarı çizginin yeşil ile kırmızı arasında bir yere inmesini bekliyoruz. Bu kısımda ilk kobay olan Şefik'e farklı şeyler söyleyerek kas tepkilerini ölçtük ve çok eğlendik. İş, oyun, özel hayat filan derken "İsmail Türüt" dememle birlikte Şefik'ten inanılmaz kas ölçümleri

aldık, sinyaller tepe yaptı diyebilirim. Parti eğlencesi olarak oldukça yararlı, hele ikinci sinyal ekranında beyin dalgalarını, göz hareketlerine duyarlı ölçümleri filan da görebiliyoruz.

Evet, algılayıcılar göz, alın ve çene ağırlıklı ölçüm yapıyorlarmış. Ama olay sadece kasların hareketiyle mi oluyor? Kesinlikle hayır, gerçekte insanın stres durumunun elektrik sinyalleriyle iletilmesini algılıyor ama bu sinyaller kasları da tetiklediği için cihaz başlarda hile yapıyormuş gibi geliyor. Takip abik gubik yüz hareketleriyle çeşitli şeyler yaptysak da bu her zaman işlemiyor. Aslında deneyerek bile aletin nasıl çalıştığını gerçekte neyi ölçtüğünü,



ölçüp ölçmediğini anlamak çok zor, başlarda ayarlama sürecinde olduğundan değişik tavırlar görebiliyorsunuz. İlk kullanımlarda kontrolsüz bir şekilde atlayıp sıçrar, hafifçe göz kırparak deli gibi ateş ederken sonra olduğunuz yerde hareketsiz ve tepkisiz kalabiliyorsunuz.

Peki ne yapmak lazım? Sabırlı olmak lazım, kalibrasyon ekranlarında vakit geçirmek, kitapçıyı çok iyi okumak lazım. Aletin kablosunu solda tutmak gerekiyor ayrıca çok ama çok vakit harcamak gerekiyor. Kontrol şemalarında üç adet joystick göreceksiniz, işte bunlar gelen sinyaller işlenip belli aralıklara denk geldiği zaman tetiklenen üçer adet hareketin programlandığı, eş zamanlı çalışabilen hareketleri belirtiyor. İleri, geri, sağa, sola hareket, ateş etmek, zıplamak, çapraz koşmak vb mümkün. Bu aletin en güzel yanı çok hızlı ateş edebilmek, hatta bütün hareketlerin tepki sürelerinin inanılmaz düşük olması. Sorun kullanmaya alışmanın çok uzun vakit alması, çok sabır istemesi. Bir haftada düzgün kullanabilir hale gelebileceğiniz gibi bir ay da harcaabilirsiniz. Farklı bir şeyler keşfedip uğraşmak için harika aslında.

Bu aletin ataları vardı ki bundan on küsur sene evvel cidden palavraydılar. Çalışan aletler yapmaya çalışanların da karşılaştığı en büyük problem işlenecek çok fazla veri olması ve işlemcileri bu yükü yetiştirememesiydi. Artık çift çekirdekli, dört çekirdekli işlemciler var ve gecikme olmadan bu sinyaller işlenip, hesaplanıp oyun içi hareketlere kolayca dönüştürülebilir. Sonraki senelerde nispeten daha iyileri çıktıysa da 2000 Dolarlık fiyat etiketleri bizi yine bunlardan uzak tuttular. Şimdi böyle gerçekten çalışan, kaliteli ve eğlenceli bir cihaz için 200 Dolar gayet iyi bir fiyat. Standart bir oyuncu için gereksiz ancak teknolojik ıvır zıvırla uğraşırken mutlu olan, farklı bir tecrübe edinmek ve hatta arkadaşlarına hava atmak, sağlam bir muhabbet konusu çıkartmak isteyenler için mükemmel bir ürün. Kurcalayıp bıkmazsanız da ciddi ciddi kullanmakta ustalaşırsanız online oyunlarda tepki sürenizle insanlara ciddi bir fark atabilir, insanları dumur edebilirsiniz. Sözün özü hala anlamadıysanız bu cihaz palavra değil, elektrik sinyallerinden hem beyin dalgalarınızı, hem kas hareketlerini okuyor ve oyun oynatıyor. Gerçekten çalışıyor! 🎮



HAZIR GELEN KONTROL PROFİLLERİ

Crysis
Default U.D.L.R. Keys
Default W.A.S.D. Keys
Gears of War
Half Life 2
Oblivion
Quake Wars
Racing
UT3-Advanced
UT3-Easy

DVD'den sabit diske teknik

Bu ay naçizane mail kutumun dolup taşıdığını görüyorum, eksik olmayın sevgili DVD'den Sabit Diske hayranları. Donanım bölümüne gösterdiğiniz fevkalade ilgiden dolayı hepimize müteşekkirim. Efendim sistem-i ahvalinizde vuku bulan bu namüsaıt sorunları çözmek zat-ı ahalim için büyük bir onurdur. Mevzubahis siz sevgili donanım müdavimlerini memnun edebilmek ise olmaya cihanda şahsımdan daha pek uğraş verecek bir şahıs.

S: Recep Bey merhabalar. Bundan yaklaşık üç ay önce laptop'umu çantayla taşırken elimden düşürdüm ve laptop çantada dik şekilde yere vurdu. (İki defa aynı noktası takla atarak yere vurdu). Bundan sonra laptop'u açtığımda laptop'un ekranına ışık gelmediğini gördüm fakat ekrana iyice yaklaştığımda ya da kuvvetli ışıkta dikkat edince masaüstü ya da çalışan program her neyse görülebilir. Anladığım kadarıyla ekrandaki floresan gibi olan beyaz ışıklar yanmıyor. Birçok farklı uygulama çalıştırdım ve hepsi de sorunsuz çalışıyor sadece ekrana ışık gelmiyor. Garanti süresi dolmuştu ama yine de servisine vermek istedim. Bilgisayarım HP Pavilion DV5000. Servisi bir aylık bir bekleme süresinden sonra bana anakartta problem olduğunu ve bunun yanında pilinin değişmesi gerektiğini söyledi fakat bilgisayarın pili bir buçuk saatten fazla rahat dayanıyor. Garanti dışı olduğu için ne kadar fiyata tamir olacağını sorduğumda ise bana 978 Dolar + KDV gibi bir fiyat söylendi. Ben de haliyle tamire onay vermedim ve ürünü geri aldım. İki aydır ürünü bir monitörle, masaüstü bilgisayar gibi sorunsuz kullanıyorum. Size sormak istediğim ne gibi bir problem olmuş olabilir? Ayrıca servisin söylediği gibi gerçekten anakartta problem varsa monitörü bağlayınca laptop'u nasıl kullanabiliyorum? İlginize şimdiden teşekkür ediyor ve merakla cevabınızı bekliyorum. *İlhan Coşkun*

C: İlhan Bey öncelikle dizüstü bilgisayarınızın ekran kartını bilmek gerekiyor. Eğer kart Intel GMA serisi ise bu kart anakarta bütünleşiktir. Bu durumda eğer ki kartta bir sorun olmuşsa bu doğrudan anakartı da etkiler. Fakat öyle gözüküyor ki anakartta bir sorun yok, sorun ekranda. Büyük ihtimalle ekranınızın arka aydınlatması için gerekli olan bir kablo yerinden

çıkıtı veya bu aydınlatmayı sağlayan cihaz bozuldu. Bir başka konu ise HP'nin sizden bırakın bir anakart parasını; anakart, işlemci, ram, sabit disk, optik sürücü ve ekranın parasını toptan istemiş olması. Açıkçası HP size yeni bir bilgisayar önermiş. Eğer teknik konularda bilginiz varsa cihazı kediniz açıp ekran bağlantı kablolarını kontrol edebilirsiniz. Teknik bilginiz yoksa monitör değişim fiyatları da aşırı yüksek olduğu için cihazı şu anda kullandığınız gibi kullanmaya devam edin. Zira bu saatten sonra garantisi bitmiş olan bir PC için -ömrünü de doldurduğunu varsayarak- yapılacak tüm yatırımların gereksiz olduğunu düşünüyorum.

S: Merhaba ben Tayfun, öncelikle bizim gibi oyun severleri bilgilendirdiğiniz ve yardımda bulunduğunuz için teşekkür ederim. Sistemim ASUS M2A-VM anakart, AMD x2 5000+ 2.6 Ghz işlemci, 2 GB Kingston 800 Mhz RAM (Kısmetse yarın 4 oluyor.), ATI Sapphire X1950 Pro ekran kartı, 250 GB Samsung hard disk. (Yakında 500 GB daha eklemeyi düşünüyorum.) Bu sistemi 2007 sonları gibi kurmuştum ve bu zamana kadar bana hiçbir sorun çıkartmıyordu. Tüm

Recep Baltaş sunar servis

oyunları en iyi şekilde oynuyordum. Sorunum bu sonbaharın sonlarında (Özellikle Bioshock oynamaya başladığım dönemler... Çok fazla ekran kartı yoran bir oyun sanırım.) başladı ekran kartım çok fazla ısınıyor. (En son 76 derece gördüm.) Sorunumu anlattığım arkadaşlarım ve danıştığım birkaç bilgisayar donanımcısı sorunun power supply yetersizliği olabileceğini söylüyor. Şu anki kasam Asus Ventp A9 ve 400 Watt PSU var. Bir arkadaşım da aynı özelliklere sahip bir bilgisayar var; sadece ekran kartı GeForce 9600 GT; onda da 400 Watt'lık bir PSU var ve hiç sorun yaşamadığını söylüyor. Sizce ne yapmalıyım sorun gerçekten PSU ile mi ilgili yoksa başka nedenlerde aramalı mıyım? Ve bu sistem için önerebileceğiniz bir PSU var mı? Bir de son olarak şunu sormak istiyorum; ilerleyen zamanlarda HD4850 Toxic ekran kartı almak istiyorum. Bunun için işlemci ve RAM'i arttırmalı mıyım? Ve önereceğiniz PSU bu ekran kartını da sorunsuz çalıştıracak bir PSU olursa sevinirim. Cevaplarınızı bekliyorum iyi çalışmalar dilerim. *Tayfun Kocær*

C: Tayfun Bey öncelikle ısı konusunda çok yanlış ve kulaktan dolma bilgiler edinmişsiniz sanırım; öncelikle bunları bir rayına koyalım: Ekran kartları için 76 derece gayet normal bir sıcaklıktır. Ekran kartlarını dayanma sıcaklığı 130 ila 140 derece arasında değişmektedir. Kart için uzun vadede sorun yaratabilecek sıcaklıklar ise 90 derecede başlar. Bu durumda ne kartınızda ne de güç kaynağınızda bir sorun yok. Ayrıca yetersiz güç kaynağı ekran kartının ısınmasına neden olmaz, bilakis sistem oyun oynarken birden kapanır. Fakat siz yeni bir ekran kartı alacağınız için içinizde ukde olsun istemiyorsunuz ve yeni bir güç kaynağı istiyorsunuz. Bu durumda size FSP - Bluestorm 500 Watt veya Ocz Stealthxstream 600 Watt güç kaynaklarından birini tavsiye ediyorum. Ayrıca ekran kartı sürücünüzü güncellemeyi de sakın ihmal etmeyin.

S: Selamlar Recep Abi. Sana iki sorum olacak. 1. Şimdiki bilgisayarım, farklı zamanlarda hard disk ışığının sönmesini takip eden bir anakart sesi veya hard disk iğnesinin atlama sesiyle donuyor. Ne yapabiliriz? 2. Core 2 Duo/Quad işlemcili, 500W kasalı, 4 GB Kingston bellekli,

ATI HD3450/3650 ekran kartlı, en fazla 500 GB hard diskli, DVD yazıcı bir kasa almayı düşünüyorum. Bunun gibi bir sistem -toplama olmamak kaydıyla- yaza kadar kaç TL'ye iner ve beni kaç yıl idare eder? Şimdiden çok teşekkürler. *Onur Akçay*

C: Sevgili Onur, öncelikle sabit diskten gelen ses eğer tahmin ettiğim gibi okuma - yazma kafasına ait ise ciddi bir sorunla karşı karşıyasın. Okuma - yazma kafasının sağa sola çarpması zamanla "head-crash" denilen ve tamir edilemeyen disk hatalarına yol açacağı için hemen verilerini yedekle ve diski garantiye gönder. Şayet garanti bitmişse o diskin gideceği tek yer kalıyor: Çöp tenekesi. Toplama sistem ikinci el değildir. Toplama sistem sıfırdır, her parçanın en az üç yıl garantisi vardır, kendin topladığın için neyin ne olduğunu bilirsin ve en önemlisi de kasanı gönül rahatlığı ile açabilir ve parça değişimi yapabilirsin. Bahsettiğin sistemin ekran kartı düşük olduğu için ömrü iki yıl olacaktır. Fakat ufak parça değişimleri ile bu ömür arttırılabilir. Son noktayı koymadan önce en önemli bileşen anakarttan hiç bahsetmediğini görüyorum; sistemin temeli olan bu bileşen geleceğe yatırım demek ve tavsiyem en az P45 yonga setine sahip olsun.

S: Selam Recep Bey, ben Kaan. Müsaadenizle direkt soruma geçmek istiyorum. Geçen ay monitörümü Samsung T220 ile değiştirdim; yalnız şöyle bir durum var: Bazı oyunlarda, sadece mavi renkte yeşile doğru kaymalar oluyor. "Nasıl?" dersiniz mesela NBA2K9 oyununda parke üzerindeki mavi renkte yeşile dönmeler oluyor. Sadece ekran sağa sola doğru hareket

ettiğinde oluyor, sabit görüntüde problem yok. Önceki monitörüm yine Samsung'du ama ancak böyle bir problem olmuyordu. Ekran kartım da 8800 GTX, acaba problem karttan mı, yoksa monitörden mi? Ya da ekran kartı performans ayarlarıyla düzelebilecek bir sorun mu yaşıyorum? Teşekkürler. *Kaan*

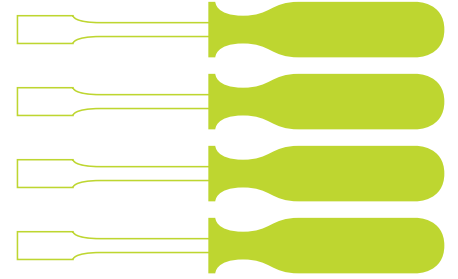
C: Merhaba Kaan, buradaki sorun ekran kartından kaynaklanıyor olabilir. Şayet öyle ise ekran kartının sürücüsünü güncellemekle işe başlayabilirsin. Sorun monitörden de kaynaklanıyor olabilir. Bu durumda ise kart ile monitörü birbirine DVI kablo ile bağlamanı öneririm. Arada herhangi bir VGA dönüştürücü olmamalı. Ayrıca kabloda herhangi bir temasızlık olmamasına da dikkat etmelisin.

S: Selamlar sevgili Recep Abi ve sevgili LEVEL Dergisi çalışanları. Recep Abi, sana kafamı uzun süredir karıştıran bir sorum var. Anti-aliasing sorunu yaşıyorum ve bu benim hiç hoşuma gitmiyor. Oyunlarda Anti-aliasing desteğini sonuna kadar yükseltmem rağmen bu sorun hiç değişmiyor. Ekran kartı sürücüsü olarak LEVEL DVD'sindeki sürücüyü kullanıyorum. Sürücüdeki bazı ayarları 16xQ yaptım ama yinede değişmedi, Recep abi bu konuda bana yardımcı olur musun? Oyunları adeta Mario gibi oynuyorum gölgelerin görüntüsü gerçekten hiç hoş değil sanki en düşük çözünürlükte gibi görünüyor. Acaba sistemimde mi sorun var yoksa anakartım mı bunu desteklemiyor? Tam olarak ne yapmam lazım acaba? Sorunumu çözersen beni çok mutlu etmiş olursun Şimdiden çok teşekkür ederim, sınavlarında başarılar ve tüm LEVEL dergisine iyi

çalışmalar dileğiyle. *Alpkan Oral*

C: Sevgili Alpkan öncelikle Anti-aliasing'in kısa bir tanımını yapayım. Kısaca AA diye bahsedilen bu teknoloji oyunlardaki grafiklerin köşelerinin merdiven gibi basamak basamak görünmesini engelleyerek daha yumuşak ve yuvarlak bir görüntü oluşturarak göze hoş gelmesini sağlar. Öncelikle gölgeler de AA'ya tabii olabilir fakat genelde nesnelere AA'ya tabii olur. Buradaki sorun yüksek ihtimalle oyunlarda çözünürlük ayarını yanlış yapman. LCD monitörlerde görüntünün düzgün olması için 1280 x 1024 çözünürlük kullanmak gerekir. CRT'deki 1024 x 768 artık tarih oldu. Ayrıca diğer ayarları da açman gerekebilir. Sürücü konusuna gelince DVD'de genelde en güncel sürümü veriyoruz fakat aydan aya beklemek yerine kendin de nVidia'nın sitesinden son sürücüyü temin edebilirsin. ☺

"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş,
mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretli yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Dyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X Gbit LAN / e-Sata / HDMI	Intel X48-X58 / NForce 79X / AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E4500 (2 x 2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2 x 2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX/ AMD Athlon 64 X2 6XXX - Phenom Triple Core	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066-1200-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9600 GT / 9800 GT / Radeon HD 4830 / 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 6X2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor (RAID 0/1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Araçları ve Paint Job'ları açmak için karşılarında yazanları yapın.

Carbon Hydros Custom: Tüm Showtime Road Rules'ları bitirin.

Carbon Ikusa GT: Tüm Time Road Rules'ları bitirin.

Carson Carbon GT Concept: 400 Smashes'ı da bulun.

Carson Fastback: B sınıfı lisans alın.

Carson GT Concept: Burnout Driving lisansı alın.

Gold Paint Finish: Tüm Elite lisans yarışmalarını kazanın.

Hunter Mesquite: D sınıfı lisans alın.

Jansen Carbon X12: 50 Superjumps gerçekleştirin.

Krieger Carbon Uberschall 8: İki online challenge setini tamamlayın.

Montgomery Carbon Hawker: 120 reklam panosu kırın.

Nakamura SI-7: C sınıfı lisans alın.

Platinum Paint Finish: Oyunu %101 tamamlayın.

Rossolini Tempest: A sınıfı lisans alın.

Lisansınızı yükseltmek için yapmanız gerekenler

XBOX 360



EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

...Where Credit is Due (60 puan): Oyunun sonundaki "credits"i sonuna kadar izleyin.

Auto Dealer (10 puan): 50 düşmanı sub-machinegun ile öldürün.

Better than One (25 puan): Bir kurşunla iki headshot yapın.

PS2



CORALINE

Oyunun ana menüsünden Options'a, oradan da Cheats'e girin. Hile olarak "Cheese" yazdığınız takdirde Button Eye Caroline aktif hale gelecektir.

şöyle:

A sınıfı lisans: 26 yarış kazanın.

B sınıfı lisans: 16 yarış kazanın.

Burnout Elite lisansı: Tüm yarışları kazanın.

Burnout Paradise lisansı: 45 yarış kazanın.

C sınıfı lisans: 7 yarış kazanın.

D sınıfı lisans: 2 yarış kazanın.

Blind Luck (15 puan): 25 düşmanı nişan almadan öldürün.

Boom. (20 puan): 50 objeyi patlatın.

Eat FIST! (25 puan): 10 düşmanı yakın dövüş ile öldürün.

Feeling Punchy (30 puan): Beş düşmanı yakın dövüş ile arka arkaya öldürün.

Fire Hazard (20 puan): 30 yangın söndürücüyü vurup yok edin.

Hands-On Approach (10 puan): Bir düşmanı yakın dövüş ile öldürün.

Hazard Avider (10 puan): Oyunu Minor Hazard zorluk seviyesinde bitirin.

Hazard Master (40 puan): Oyunu Maximum Hazard zorluk seviyesinde bitirin.

Head of the Class (30 puan): 100 headshot yapın.

Headache (10 puan): 20 headshot yapın.

It's HAZARD TIME! (15 puan): Yeni bir oyuna başlayın.

Just a Flesh Wound (40 puan): Herhangi bir bölümü ölmeden bitirin.

Maxx Karnage (20 puan): 20 Hazard toplayın.

Migraine (20 puan): 50 headshot yapın.

No Pain, No Gain (10 puan): Bir düşmanı kendiniz de zarar görmek koşuluyla patlama sonucu öldürün.

Peekaboo...! Shot You! (10 puan): 50 düşmanı sniper rifle ile öldürün.

Plink (10 puan): 50 düşmanı Hazard pistol ile öldürün.

Pseudo-Hazard (20 puan): Oyunu Major Hazard zorluk seviyesinde bitirin.

Pull! (10 puan): 50 düşmanı shotgun ile öldürün.

Russian Attack (10 puan): 50 düşmanı AK-47 ile öldürün.

Second Amendment (10 puan): Bir düşmanı tüm silahlarla öldürün.

Shield Master (20 puan): 20 Master Shield toplayın.

Straight-A Student (10 puan): Tüm tutorial'ları bitirin.

Take 5. (5 puan): Oyunu bir kez durdurun.

Uncovered (20 puan): 20 yıkılabilir objeyi yok edin.

PSP



LOCOROCO 2

Oyunun ana menüsünden Options'a, oradan da Cheats'e girin. Hile olarak "Cheese" yazdığınız takdirde Button Eye Caroline aktif hale gelecektir.



GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Easy Rider (100 puan): Senaryoyu tamamlayın.

Full Chat (70 puan): Terry'nin ve Clay'in sertliğini %100 yapın.

Get Good Wood (50 puan): Motosiklet yarışında 69 motosikleti vurarak yarış dışı bırakın.

One Percenter (5 puan): Billy'nin motosikletini geri almasına yardım edin.

The Lost Boy (25 puan): The Lost'un lideri olun.

Silahları açmak için karşılarında yazanları yapın. Yazılanları yaptığınız takdirde silahlar evinizde belirecek.

Assault Shotgun: 40 gangster savaşı yapın.

Automatic Pistol: 20 gangster savaşı yapın.

Carbine Rifle: 30 gangster savaşı yapın.

Grenade launcher: 50 gangster savaşı yapın.

Sawn-off Shotgun: 10 gangster savaşı yapın.

Araçları açmak için karşılarında yazanları yapın.

Bati 800: Tüm Angus çalma görevlerini tamamlayın.

PS3



KILLZONE 2

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Babysitter - Revive 25 Buddies (Bronze): Arkadaşlarınızı 25 kez ayağa kaldırın.
Barrel of Death - Kill 3 Helghast using your environment (Bronze): Üç Helghast'ı çevreyi kullanarak aynı anda öldürün.
Berserker - Kill 25 Helghast with melee attacks (Bronze): 25 Helghast'ı yakın dövüş ile öldürün.
Blade Runner - 75 kills with the knife (Bronze): 75 Helghast'ı bıçak kullanarak öldürün.
Blitzkrieg Ribbon (Bronze): 50 online maç kazanın.
Blood Ribbon (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Blood Meridian'ı bitirin.
Bridge Ribbon (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Salamun Bridge'ı bitirin.
Bullet Counter - Manually reload 150 times (Bronze): Şarjörünüzü 150 kez kendiniz değiştirin.
Can Opener - Destroy a Helghast APC (Bronze): Savaş sırasında herhangi bir Helghast APC'yi yok edin.
Career Ribbon (Gold): Online modda General seviyesine ulaşın.
Corinth Ribbon (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Corinth River'ı bitirin.
Cruiser Ribbon (Bronze): Herhangi bir zorluk

Hokachu: Tek kişilik oyunda 12 yarış kazanın.
Innovation: 50 martı öldürün.

Aşağıdaki numaraları telefonunuzdan çevirerek karşılarında yazanları alabilirsiniz.

362-555-0100: Zırh verir.
482-555-0100: Sağlık, cephane ve zırh verir.
267-555-0100: Aranma seviyesini düşürür.
267-555-0150: Aranma seviyesini artırır.
486-555-0150: Bir numaralı silah paketini verir.
486-555-0100: İki numaralı silah paketini verir.
826-555-0150: Burrito verir.
245-555-0125: Double T verir.
245-555-0199: Hakucho verir.
245-555-0150: Hexer verir.
245-555-0100: Innovation verir.
826-555-0100: Slamvan verir.

seviyesinde The Cruiser'ı bitirin.
Defensive Fighter - Kill 30 Helghast with an emplaced weapon (Bronze): 30 Helghast'ı StA3 ile öldürün.
Demonslayer - Kill Radec within 20 minutes (Bronze): Radec'i Visari Palace'ta 20 dakika içinde öldürün.
Dragonslayer - Destroy the ATAC within 1 minute 30 seconds (Bronze): Salamun Bridge ATAC'yi 1 dakika 30 saniye içinde öldürün.
Elementalslayer - Kill the ArcTrooper within 1 minute 30 seconds (Bronze): Tharsis Refinery ArcTrooper'ı 1 dakika 30 saniye içinde öldürün.
Expert Ribbon (Bronze): Tüm özel madalyaları kazanın.
Field Agent - Collect all intel (Bronze): Tüm intel'leri toplayın.
Fragmatyr - Kill 2 Helghast whilst taking your own life (Bronze): İki Helghast'ı bir el bombasıyla öldürün.
Fragmerchant - Kill 5 Helghast using a single grenade (Bronze): Beş Helghast'ı bir el bombasıyla öldürün.
Giantslayer - Kill the Heavy within 1 minute (Bronze): Blood Meridian heavy'yi 1 dakika içinde öldürün.
Heroic Survivor (Gold): Tüm bölümleri Elite zorluk seviyesinde bitirin.
Iconodast - Destroy all symbols (Bronze): Tüm Helghast sembollerini yok edin.
Killing Spree - Kill 5 Helghast in 15 seconds (Bronze): Beş Helghast'ı 15 saniye içinde ve sağlığınızın %85'in altına inmeden öldürün.
Maelstra Ribbon (Silver): Herhangi bir zorluk seviyesinde Maelstra Barrens'ı bitirin.
Master Conductor - Electrocute 3 Helghast (Bronze): Üç Helghast'ı VC5 Electricity Gun'ı bir kez kullanarak öldürün.
Melonpopper - 15 headshots using the sniper rifle (Bronze): VC32 Sniper Rifle ile 15 headshot yapın.
Pallbrearer - Kill 500 Helghast (Bronze): 500 Helghast öldürün.
Professional - 3 revolver headshots in a row (Bronze): M4 Revolver ile arka arkaya üç headshot yapın.
Reaper - Kill 1500 Helghast (Bronze): 1500 Helghast öldürün.
Run and Gunner - Kill 3 Helghast with one burst of assault rifle fire (Bronze): Üç Helghast'ı M82 ve StA52 ile hiç durmadan ateş ederek öldürün.
Safari Hunter - Kill each enemy infantry type with a melee attack (Bronze): Herhangi bir düşmanı yakın dövüş ile öldürün.
Safety First - Shoot off 100 helmets (Bronze): 100 Helghast'ın miğferini uçurun.
Spare Parts - Destroy all Leech pods (Bronze): The Cruiser'daki tüm Leech Pods'ları yok edin.
Stick Around - Nail 20 Helghast to the wall (Bronze): 20 Helghast'ı Boltgun VC-21 kullanarak duvara çivileyin.
Suljeva Ribbon (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Suljeva Village'ı bitirin.
Survivor (Silver): Tüm bölümleri herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

Tharsis Ribbon (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Tharsis Refinery'yi bitirin.
Treadhead - Kill 30 Helghast whilst in the tank (Bronze): 30 Helghast'ı ISA kullanarak öldürün.
Undertaker - Kill 1000 Helghast (Bronze): 1000 Helghast öldürün.
Untouchable (Silver): Tüm görevleri herhangi bir zorluk seviyesinde ve hiç ölmeden bitirin.
Valor Citation (Bronze): Online modda haftalık rank #1 olun.
Valor Cross (Silver): Online modda haftalık rank #3 olun.
Valor Grand Cross (Gold): Online modda haftalık rank #4 olun.
Valor Medal (Bronze): Online modda haftalık rank #2 olun.
Veteran Ribbon (Bronze): Tüm özel madalyaları kazanın.
Visari Ribbon (Bronze): Herhangi bir zorluk seviyesinde Visari Square'ı bitirin.
War Hero (Platinum): Tüm Killzone 2 trophie'lerini tamamlayın.
Wargod Ribbon (Bronze): Tüm madalyaları kazanın.



STREET FIGHTER IV

Kilitli karakterleri açmak için karşılarında yazanları yapın.

Akuma: Cammy, Dan, Fei Long, Gen, Rose ve Sakura karakterlerini açtıktan sonra oyunu bu karakterlerden herhangi biri ile ve hiç "continue" yapmadan bitirin.
Cammy: Arcade Mode'u Crimson Viper ile bitirin.
Dan: Arcade Mode'u Sakura ile bitirin.
Fei Long: Arcade Mode'u Abel ile bitirin.
Gen: Arcade Mode'u Chun-Li ile bitirin.
Gouken: Oyunu Akuma ile ve hiç "continue" yapmadan bitirin.
Rose: Arcade Mode'u M. Bison ile bitirin.
Sakura: Arcade Mode'u Ryu ile bitirin.
Seth: Arcade Mode'u diğer tüm karakterler ile bitirin.

RESIDENT EVIL 5

"Zor" demedik, uğraştık ve adım adım ekran görüntüleriyle Resident Evil 5'in en önemli noktalarıyla ilgili ipuçları veren, dopdolu bir rehber hazırladık.

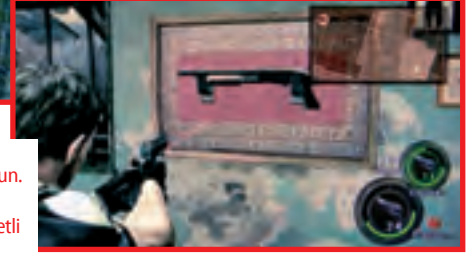
CHAPTER 1-1

Civilian Checkpoint

1. İlk bölüm biraz oyuna ve kontrollere alışma niteliğinde olduğundan çok önemli kilit noktalarına sahip değil. Atlamamanız gereken tek nokta; ilk silahınızı alacağınız masanın üzerindeki ağız kapalı çanta.



2. Sağda solda bulacağınız tahta varilleri veya kutuları kırduğınızda içinden mermi, altın, bitki vs. gibi değişik objeler çıkıyor.



3. Saklı olan shotgun'u almak için Sheva'nın yukarı çıkmasına yardımcı olun. Sheva üst kısımdan Old Building Key anahtarını alınca, haritada mavi ile işaretli kilitli kapıyı açıp shotgun'u alın.

CHAPTER 1-2

Public Assembly

1. Önünüze çıkan kilitli kapıyı açmak için yerde yatan adamın yanındaki parlayan Furnace Key'i alın.



2. İlk boss'u alev kazanına doğru çekip, dışarıdan dolanarak kolu aktive edin.

CHAPTER 2-1

Storage Facility

1. Resimde gördüğünüz yere gelince karşıya atlar atlamaz, kırmızı varillere ateş ederek üzerinize gelen kamyondan kurtulun.



1. Haritadaki sarı okun bulunduğu noktaya ulaşmak için trenlerin üzerine çıkıp resimde Sheva'nın bulunduğu alana atlayın.

2. Cesedin yanında asılı duran anahtar ateş ederek Port Key'i yere düşürün ve ilerdeki kilitli kapıyı açın.

CHAPTER 2-2

Train Station



2. GPS'in çekmediği mağaradan çıktıktan sonra yerlileri öldürün ve değirmenin altındaki kolu çevirerek yandaki geçidi açın.



3. Bu dev yarasanın gücünü, önce mayınlar döşeyerek zayıflatın; sonra da kuyruğunun iç kısmındaki yumuşak dokulara vurup işini bitirin.



CHAPTER 2-3 Savana

1. Burada göreviniz araç haşat olmadan size saldıran motorlu düşmanları öldürmek.



2. Aksakallı dev öldürmek için sağından solundan çıkan sarkıntılarını vurun. Sonra da sırtındaki büyük sarkıntıya ateş edin.

1. Köprüyü indirmek için ortağınız öndeki kolu çevirirken, siz de ilerdeki tahta düzeneğe atlayın ve timsahlara dikkat ederek ilerdeki zebra desenli butona tekme atın.

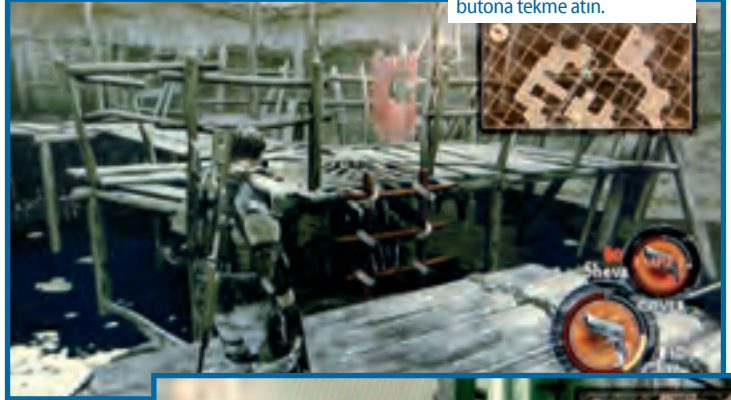
CHAPTER 3-2 Execution Ground

CHAPTER 3-1 Marshlands

1. Mühürlü kapının sağında ahşap zeminde duran haritayı alın.



2. Mühürlü kapıyı açmak için gereken madalyonların yerleri, haritada kırmızı çarpı şeklinde işaretli.

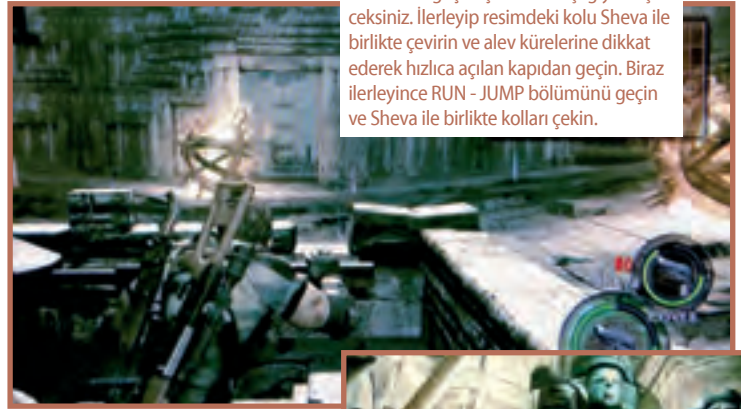


2. Bu alandaki yollara püs-küren alevleri yok etmek için çevirmeniz gereken üç adet vana var. Sağda ve solda bulunan vanaları çevirdiğinizde birer tane testereyi kaçık gelecek.



CHAPTER 4-1 Caves

1. Mezarın kapağını iterek açtığınızda altınızdaki geçit açılacak ve aşağıya düşeceksiniz. İlerleyip resimdeki kolu Sheva ile birlikte çevirin ve alev kürelerine dikkat ederek hızlıca açılan kapıdan geçin. Biraz ilerleyince RUN - JUMP bölümünü geçin ve Sheva ile birlikte kolları çekin.

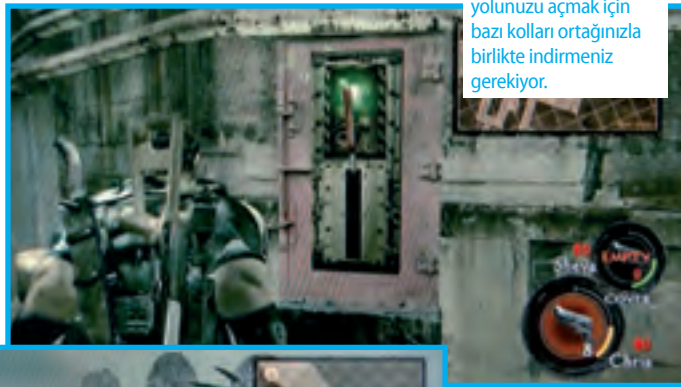


2. Tomb Raider oyunlarındaki gibi merdivenleri hizalamanız gereken yere geldiğinizde heykelin kollarını Sheva ile aynı anda çekmeniz gerekiyor. Merdivenler hizaya gelince biriniz üst kattaki, biriniz alt kattaki heykelin kolunu çekerek yolunuzu açın. Bu esnada size daha evvel de saldıran yarasa kafalı dev yarattığı mayınlarla durdurabilirsiniz.

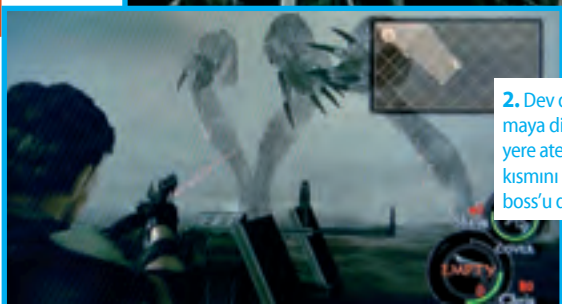


CHAPTER 3-3 Oil Field – Drilling Facilities

1. Botla ilerlediğiniz kısımların arasında yolunuzu açmak için bazı kolları ortağınızla birlikte indirmeniz gerekiyor.



2. Dev deniz canavarının kollarına yakalanmaya dikkat ederek kolların ortasındaki parlak yere ateş edin. Yarattık yüzerken parlayan göz kısmını hedef alın. En son ağzına ateş ederek boss'u devirin.



CHAPTER 4-2
Worship Area



2. Bu bulmacayı çözmek için aynaları çevirerek ışını hedef noktasına yansıtmamız gerekiyor.



1. Bu bölümde üç adet amblem isteyen mühürlü bir kapı var. Sağa - haritaya göre doğu yönüne - gidince aslan sembolü Earth amblemini bulacaksınız. Sola -haritaya göre batı yönüne- gidince Sea amblemini bulacaksınız. Üçüncü amblemi iyi saklamışlar. Haritaya göre kuzey batıdaki en uç noktaya geldiğinizde Sheva'nın karşıya atlamasını sağlayın ve Sheva da üçüncü Sky amblemini alsın. Akabinde her üç amblemi de mühürlü kapağa yerleştirin.

CHAPTER 5-1
Underground Garden



1. Kırmızı vanayı çevirerek kanlı odaya girdiğinizde resimdeki kolu çekerek yandaki paravanı açın. Camı kırarak sürünge yaratıkları öldürüp ilerdeki asansörden aşağıya inin.

2. İlerleyip dairesel platformdan aşağıya inince dev örümcekle karşılaşacaksınız. Bu boss'un saldırılarından kaçarak, kol kısmındaki parlak kırmızı noktaları vurun. Örümceğin kafası yere düşünce ağız kısmına el bombası atın. Bu işlemi birkaç kez tekrarladığınızda boss aşağıya düşecek.



1. Resimdeki kolu aktive etmek için öncelikle içerdeki odadan güç kolunu indirmeniz gerekiyor. Odadaki çantanın içinden sniper tüfeğini alıp şekilindeki kolu aktive edin. Yanınıza gelen platformdaki düşmanları öldürdükten sonra Sheva'ya kolu kullanması için komut verin. Kendiniz karşıya geçtikten sonra yandaki kolu kullanarak Sheva'nın da aynı yere gelmesini sağlayın.

CHAPTER 5-3
Uroboros Research Facility



2. Yeşil ekranın sağındaki ve solundaki kolları çekip ilerden size ateş eden düşmanları sniper tüfeği ile vurun.



CHAPTER 5-2
Experimental Facility



1. Askeri kıyafetli zombileri öldürüp ilerdeki asansörden yukarıya çıkın. Sürünge bulduğunuz dar koridoru geçin. Yürüyen bantların sonunda, gaz maskeli adamın durduğu köşedeki kapıdan ilerleyin.

2. Yürüyen banttın ilerleyip resimdeki kolları Sheva ile birlikte indirin ve yeşil yan koluna gidip onu da çekin. Bu esnada önünüzü kesen çok bacaklı örümceksi yaratığın parlak kısımlarına shotgun ile vurun.



3. Siyah kapüşonlu gizemli karakterin boynundaki madalyonu çıkarmanız gerekiyor. Yanına yaklaştığınızda doğru zamanda basmanız gereken bir konuşma tuşu çıkıyor. Burada olay gizemli karaktere ateş etmek değil, telkinle onu ikna etmek.

AK AKÇE KARA GÜN İÇİNDİR



Bulduğunuz mekanda gizli ya da görünür olan veya düşmanın üzerinden düşen treasure'ları bu ekrana girdikten sonra satarak paraya çevirebilirsiniz. Zorlandığınız veya mermi sıkıntısı çektiğiniz bölüm aralarında hazineleriniz hayat kurtarabiliyor.

CHAPTER 6-1 Ship Deck



1. Bu kapıyı açmak için Keycard'a ihtiyacınız var. Haritadaki sarı noktaya giderken Sheva'nın üzerine bir kafes düşüyor. Size saldırıan düşmanlar arasında dev ağız olan yaratığın kuyruk kısmına ateş edin ve onu öldürünce üstünden çıkan Keycard'ı alın. Akabinde üsteki düğmeye ateş edip resimdeki yerde Keycard'ı kullanın. Sonra merdivenlerden en üst kısma çıkıp kolu çekin ve Sheva'yı kurtarın.



2. Sheva'nın yukarıya çıkması için yeşil butona ateş edin.

3. Oyunun geneline dağıtılmış 30 adet gizli BSAA amblemlerini vurduğumuzda ekstra kostümler açabiliyoruz.



CHAPTER 6-2 Main Deck

1. Boss savaşından önce devasa kollarından kaçtığımız bölüme.



3. Gemiden çıkıp Uroboros'un yanına gidebilmemiz için kapıyı açabileceğimiz Keycard bu yaratığın üzerinden çıkıyor.



4. Yaratığın üstünden düşen Keycard'ı bu kapıyı açmak için kullanıyoruz.



5. Boss'un yanına geldiğinizde bu paravanı, aldığınız ile açıp özel silahı alın.



SİLAHLARINIZI MULAKA UPGRADE EDİN

Treasure'larınızı en verimli değerlendirmenin yollarından biri de silahlarınızı upgrade etmek. Silahları full upgrade ederek özel silahları açmanız da mümkün.

6. Uroboros'u devirmek için zayıf noktaları olan sarı renkli kürelerine ateş edin.



CHAPTER 6-3
Bridge Deck



1. Albert Wesker'i öldürmeye giden yolda almanız gereken iki Keycard platformun altından gelen bu iki adamın sırtında bulunuyor.

2. Sırt çantalı adamları kolayca öldürmek için üst kısımda bulunan taramalı silahın bulunduğu yere çıkın.



3. Hangar Keycard B, kırmızı sırt çantasının arkasında.



5. Aldığınız Keycard'ları bu kapıda kullanıp Albert Wesker'in yanına gidin.



4. Hangar Keycard A, gri sırt çantasının arkasında.



6. Wesker karanlıkta önünü tam olarak göremediğinden mekanı aydınlatan ışıkları karartmak için buradaki üç kolu çekin. Sonrada resimdeki yerde bulunan bazukayı alıp Wesker'a iki el ateş edin.



7. Wesker, ilk ateş ettiğinizde şırıngayı saplamanıza izin vermiyor, bazukanın roketi bitince üst kısımdaki yerden takviye yapmanız gerekebilir. Wesker'e ikinci seferde şırıngayı saplayınca ikinci aşama olan uçak sahnesi geliyor. Uçakta ilgili tuşlara basarak Wesker'a üçüncü şırıngayı saplayın ve lavlara düşüşünüzü izleyin.



8. Mücadelenin üçüncü aşamasında Wesker amorf-laşma geçirdiğinden tek zayıf noktası gövdesindeki sarı nokta. Sheva'yı korumanız gereken bölüm gelince Wesker'a uzaktan sniper tüfeği ile ateş edin. Sonra dev kayayı aşağıya ittirip, Wesker'ın kalbine bitirici vuruşu yapın ve bir Resident Evil klasiği olan oyun sonu videosunu izleyin.

BIO HAZARD MODA EVİ



Oyunu bir kez bitirdiğinizde Chris'in ve Sheva'nın birer adet ekstra kostümü açılıyor. BSAA amblemlerini topladığınızda ise ikinci kostümler açılıyor.

Oyunda makiyeleşen Viktorya dönemi mimari-
siyle fantastik öğelerin bir harmanı söz konusu.

TAM SÜRÜM
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
TAM SÜRÜM

ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

Yalnızlık paylaşılmaz

Teknolojinin büyü ile süslediği bir 19. yüzyıl zaman dilimi hayal edin. Bir zeplin kazası ile yalın kalarak adım atacağınız Arcanum dünyası, hayal gücünüzü hayli genişletecek dev bir oyun. Dwarf, Gnome, Halfling, Human, Elf, Half-Elf, Orc, Half-Orc, Ogre ve Half-Ogre ırklarını barındıran çılgin ve bir o kadar detaylı altyapısı olan bir oyun bu... Karakter yaratma ekranını gördüğümüzde yüzümüzde "Fallout?" sorusunun şekillenmesini sağlayan, akabinde birazcık araştırdığımızda Fallout'un yapımcısından ayrılan insanların kurduğu firmanın ürünü olduğunu anlamamızı sağlıyor Arcanum. Biz RPG seven oyuncuların "Ben serbest bir oyun istiyorum!" haykırışına bir cevap olarak şu an ellerimizde bulunuyor.

Steampunk > Arcanum dünyasına giriş aşamasında, hazır karakterlerden birini seçerek kolayca oyuna başlayabilirsiniz. Ben karakterimi kendim yaratacağım dersiniz, işe ırk seçimiyle başlayarak bir karakter yaratabilir, karakterinize bir geçmiş belirleyerek onu daha da özelleştirebilirsiniz.

Seçeceğiniz karakter hikayesi ile ekstra özelliklere sahip olabilirsiniz. Elindeki baltası ile korkusuzca savaşan bir barbarın, uzak bakıldığında ne kadar vahşice biri olduğunu hepimiz ilk seferde anlarız. Ayrıca ırk seçiminden ve geçmiş bilgisi seçiminden kazanılan ya da kaybedilen puanlara bay / bayan karakter seçimi de etki ediyor. Tutkunun ve aşkın sembolü dişi ırk, erkek ırka göre daha narin. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi...

İkinci ekranda karakter yaratım aşamasının özüne iniyoruz. Nasıl birini hayal ediyoruz? Yakın dövüşte mi uzman, yoksa uzaktan attığını vuran bir silahşör mü? Büyüde mi uzman, yoksa teknolojiye mi usta? Belki de serserinin, hayatını sadece kumara adamış düzenbazın teki! Önemli kutucuklara gerekli puanları dağıtıyor ve kafamızdaki karakteri canlandırıyoruz. Bu ekrandaki bilmediğiniz terimleri ikinci ekrandan bakıp, sonrasında karakterinizi yaratırsanız bilmediğiniz, bir seçimi yapmaktan kendinizi kurtarmış olursunuz. Karakter yaratma aşamasının son adımında ise üzerine eşyalar satın alabilir ve oyna-
yacağınız karakteri daha güçlü hale getirebilirsiniz. Eğer karakterinizi yavaş yavaş hazırlamak sizin için sıkıntı verici bir hal alırsa, sağ üst köşedeki hazır şema karakterlerden birini seçip karakterinizi şemaya göre otomatik olarak yaratabilirsiniz.

Oyunun bu aşamadan sonrası sizin özgün oyun stilinize kalıyor. İster etrafınıza iyi bir ün salın, ister kötü bir izlenim bırakın. Oyun sizi oynadığınız stile göre hikayenin içinde ilerletiyor. Etraftaki insanlarla diyaloglarınızı olabildiğince gerçekçi yapmaya çalışın. Sürekli yazılanları takip edin. Arada yakalayacağınız ufak tefek bilgilerle oyundaki çeşitli sürpriz noktalara ulaşabilirsiniz.

Oyunda zirhlar başta olmak üzere bütün eşyaların tasarımı çok etkileyici.

karakterin hakkını vermediğiniz durumlarda sistem size beklemediğiniz oyunlar oynar. Bir nevi sistemle karşı-
lıklı zıtlığınızı ve hep zeytinyağı gibi üste çıkmaya çalıştığınızı düşünebilirsiniz. Güçlü ve zayıf yanlarınızı mutlaka bilin. Olası problemleri çözüm metodunuz sizin genel oynayıp stilinizin belkemiğini oluşturacaktır. Oyun içi seçimlerinizde tutarlılık sağlayın. Bir önceki seçiminizin bir sonraki seçiminizi baltalamasına dikkat edin. Yakın dövüşte yetenekli bir karakter ile oynuyorsanız, bu dalda uzmanlaşmaya özen gösterin. "Aynı zamanda büyü atayım, yok efendim silah kullanayım" dersiniz bütünü gözden kaçırmayın, etkisiz bir karakter yaratmış olursunuz. Karakterinizi yaratırken ince eyleyip sık dokumaktan, konuyu etraflıca düşünmekten ve karakter yaratım ekranından saatlerce çıkmamaktan korkmayın. Oyun süresi boyunca haşır neşir olacağınız "Elimde büyüdü velet" diyeceğiniz karakterinizi ayrıntılarıyla yaratmanız, size oyunun sonuna kadar "Neyi, nasıl çözmeliyim?" sorusunun cevabını verecek kilit aşamadır.

Oyunu Turn Based oynamayı seçerseniz, nostaljik bir şekilde keyifle oynayabilirsiniz. Böylece akla ve mantığa uygun hareketleri aceleye getirmeden, aklın iplerini salıvermiş Arcanum dünyasında sergileyebilirsiniz.

Arcanum, geniş ve ötesi diyebileceğimiz dünyasında tekrar tekrar oynanabilecek görevleri, bir sefer bitirdiğinizde bile girmedığınız birçok mekanı, çözmediğiniz gizemleri ile sizi yeniden kendine çekecektir. Yavaş ve emin adımlarla keyfini çıkartarak, kafanızdaki kahramanı ortama salabileceğiniz bir oyun.

Daha fazlası
LEVEL+ 'da...

MADENİYET

Atölyenin kapılarını aylar önce açtığımızda, içerisinde fazla tenha kalmasından korkuyorduk. Neyse ki işler korktuğumuz gibi gitmedi ve oldukça heyecan verici yerli yapımları bu köşede sizlerle paylaşma şansımız oldu. Atölyemizden gurur ve umut verici çekiş sesleri gelmeye devam ediyor. Bu ayki konuğumuz; Madeniyet adını verdikleri browser tabanlı oyunlarıyla, Consala'dan Alper Yıldırım.

Ufuk Özden: Bize kendinizden ve ekibinizden bahsedebilir misiniz?

Alper Yıldırım: Asıl yapımcılar ve oyunun devamından sorumlu takım üç kişiden oluşuyor. Bunun yanında fikirleriyle, önerileriyle ve emekleri ile birçok arkadaşımız projeye destek oluyorlar. Forumumuzdan da eskiden beri oyuncularımız değerli fikirleriyle ve eleştirileriyle oyunun şekillenmesinde rol alıyor. Genel olarak projeye ilgi beklediğimizden çok oldu. Ayrıca buna bir Türk oyunu olarak bakıp, bununla gurur duyan ve gelişmesine katkıda bulunmak isteyen pek çok destekçimiz var. Hepsine yüreктen teşekkür ediyoruz.

UÖ: Madeniyet projesi nasıl şekillendi? Neden browser tabanlı bir oyun yapmayı tercih ettiniz?

AY: Takım olarak Madeniyet'ten önce iki sene kadar başka browser tabanlı oyunları zevkle oynadık. Bu oyunlara başladığımız andan itibaren biz daha iyisini yapabiliriz fikri vardı; ancak böyle büyük bir projeye zaman ayırıp ayıramayacağımızdan emin değildik. Daha sonra, oynadığımız oyunlarda tatmin edici yenilikler olmaması ve oyunların monotonlaşmasından dolayı oraya harcadığımız vakti kendi projemize harcamanın daha mantıklı olduğunu düşünüp harekete geçmeye karar verdik. Oturup bir çay bahçesinde genel hatlarını belirledik. Yaptığımız ilk iş oyunun konusuna karar vermek oldu. Başka bir oyunu biraz değiştirerek, geliştirerek ya da sadece grafikleri ile oynayarak kopyalamak istemedik. Amacımız farklı bir oyun yapmak olduğu için konunun da daha önce işlenmemiş bir konu olması gerek-

tiğini düşündük. Araştırmalarımız sonucunda yakın gelecek konusunun daha önce işlenmemiş olduğunu farkettik ve böylece Madeniyet projesi başladı. Browser tabanlı oyunlar herkes tarafından kolayca oynanabiliyor; oynarken yeni insanlar tanıyabildiğiniz ve gerçek insanlara karşı oynadığınız için çok eğlenceliler. Oyunu oynamak için bir yazılım indirmek ve kurmak gerekmiyor. Ayrıca kendi bilgisayarınızdan oynamanız da gerekmiyor. Dünyanın herhangi bir yerinden bağlanıp, şehirlerinizi yönetebilmemiz mümkün. İş yaparken bir yandan oyun oynayabiliyorsunuz.

UÖ: Madeniyet'te oyuncuları neler bekliyor? Yapımınızın içeriğinden bahsedebilir misiniz?

AY: Madeniyet'te oyuncuları gerçek bir strateji şöleni bekliyor. Yaptığımız oyunda çok zaman harcayanın değil, harcadığı zamanda doğru stratejiler izleyenlerin kazanmasını istedik ve oyun tasarımını bu ilkedan yola çıkarak gerçekleştirdik. Bunun yanı sıra ittifak kavramı çok önemli olduğundan, oyun oynarken bir yandan da kalıcı dostluklar ku-

rabiliyorsunuz. Kısacası sizi, Madeniyette sıkı dostluklar ve ciddi bir beyin jimnastiği bekliyor.

Oyunun konusuna gelecek olursak, oyunumuz daha önce söylediğim gibi yakın gelecekte geçiyor. Günümüzde kullanılan askeri üniteler dışında bilimkurgu ürünü meka, ozon bombası, enerji kalkanı, sismo-bomb gibi üniteler de oyunda yer alıyor. Oyunda askerlerin açık arazide stratejik pozisyonlarda konuşlanması, kara birliklerinin hareket halinde iken durdurulup, farklı yere gönderilebilmesi özellikleri, bombalama ve NBC silahları kullanımı, çok değişik stratejilerle rakip üzerinde üstünlük sağlanmasına imkan tanıyor. Ayrıca kendinize özel bir ünite tasarlayıp amaçlarınıza uygun yerlerde kullanabilmek, Madeniyet'i diğerlerinden ayıran en önemli özelliklerden biridir. Oyunda bir strateji oyununda olması gereken her özellik mevcut. İttifak kurabilir, borsada maden alıp satabilir, başka oyuncularla ticaret yapabilir, ittifak arkadaşlarınızla koordineli hareketler gerçekleştirebilir hatta düşmanlarınızı işgal bile edebilirsiniz. Farklılık getiren bir diğer önemli özellik ise savaş raporlarında. Bu konuda bir ilke imza attığımızı inanıyorum çünkü yaptığımız savaşların raporunu yazılı olarak okumak dışında görsel bir flash animasyondan da izleyebilme imkanına sahipsiniz. İlerki versiyonlarda savaş alanı taktiklerini de getirmeyi düşünüyoruz.





UÖ: Madeniyet'in gelişim sürecine gelelim... Geliştirme sürecini nasıl planladınız?

AY: Öncelikle oyunun geçeceği zaman dilimi önemliydi. 21. yüzyıl olarak kararlaştırdıktan sonra bu yıllarda savaşlar nasıl oluyor, yakın gelecekte neler olabilir bunları inceledik. Kendimize göre diğer oyunlarda karşılaştığımız monotonlukları, problemleri eledik. Oyunu geliştirme sürecinde uzman olduğumuz alanlara göre iş bölümü yaptık. Silah teknolojileri ile ilgili araştırmalar yaptık. Yeni araştırılan silahlar hakkında belgeseller izledik. Uzun yıllar gerek tek kişilik, gerek çok oyunculu strateji oynamanın getirdiği tecrübeleri oyun tasarımında kullandık. Önce "Dev" dünyasında geliştirmeleri yaptık. Burada 20 kişi kadar oyuncu/geliştirici vardı. Daha sonra "Pilot" dünyayı açıp, bir yandan yazılımı geliştirirken, diğer yandan da oynayarak üniteler ve stratejiler arası dengeleri ölçtük. Bu dengelerin korunması, oyunun sağlığı açısından önemliydi. Madeniyet bir hobi olarak başladığından, gerçek hayattaki işlerimizden arta kalan zamanımızı oyunu geliştirmeye harcayarak madeniyet projesini hayata geçirdik.

UÖ: Geliştirme sürecinde herhangi bir engelle karşılaştınız mı? Karşınıza çıkan sorunları nasıl aştınız?

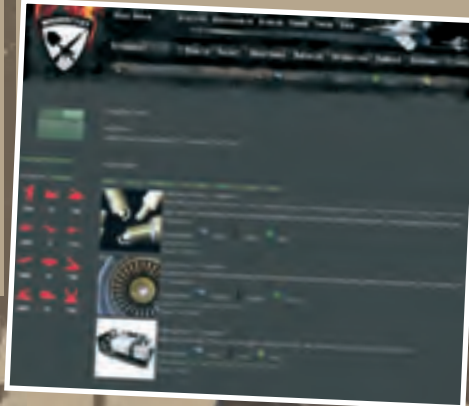
AY: Geliştirme süreci sancılı oldu. Oyunu hatasız ve sorunsuz hale getirmek gerçekten çok uzun zamanımızı aldı. Projeye başladığımızda bu kadar çok sorunla karşılaşacağımız hiç aklımıza gelmemişti. Sorunlar karşısında azmimizi yitirmeden, kararlılıkla çalışarak bu sorunların üstesinden geldik. Oyun yaklaşık dokuz ay boyunca "Pilot" dünyada oynandı. Bu dünya oynanırken birçok yenilik, değişiklik ve hata giderimi oldu. İnternetin dışı açık yapısından dolayı, dıştan gelen güvenlik tehditleri ile boğuştuk. Oyun popülerleştikçe sunucular yükü kaldırmamaya başladı. Başa dönüp altyapıyı sıfırdan kodladığımız oldu. Bu dönemlerde bazı kullanıcılar kaybolan üniteler veya şehirler gibi olumsuzluklardan muzdarip oldu

ve oyunu bırakma noktasına geldi. Bu zor zamanlarda her zaman bize destek olan oyunculara teşekkürü bir borç biliriz. Pilot dünyada karşılaştığımız aksaklıkları giderdikten sonra, artık oyunu açabileceğimize karar verdik ve gerçek "D1" dünyasını açıldı. "D1" dünyasında ufak tefek program hataları giderildi ve böylece oyun istikrarlı ve dengeli yapısına kavuştu. Biz yeni bir teknoloji kullandık. Bu tarz oyunlarda denenmemiş şeyleri, sektörü henüz oluşmamış bir ülkede yapmaya çalıştık. Oynayanların gerçekten keyif alacağı, zevkli ve strateji açısından güzel bir oyun ortaya çıkarmak için elimizden geleni yaptık. Sıkıntılı dönemlerimiz oldu, fakat teknik ve yönetim anlamında takım üyeleri birçok özveride bulundu ve böylece oyunumuza bugünlere getirdik. Sonuçta binlerce oyuncuya ulaştık. Beğenenler de, beğenmeyenler de oldu. Beğenenlerin çokluğuyla övündük ve beğenileri artırmak için geliştirmeye devam edeceğiz.

UÖ: Madeniyet'in ve Consala'nın geleceği için planlarınız var mı?

AY: Hedefimiz Madeniyet'in ilk önce ülkemizde, daha sonrada tüm dünyada tanınıp oynanan bir oyun haline getirmek. Bunun içinde oyunumuza sürekli geliştiriyoruz. Asla bu oyun tamamdır, daha fazla geliştirmek gerekmez yaklaşımı içinde olup arkamıza yaslanmadık. Bu doğrultuda üçüncü sürüm için çalışmaya başladık. Üçüncü sürümde en önemli hedefimiz görsellik. Başka oyunlarda henüz olmayan güzel özellikler de eklemek istiyoruz. Oyunun yapısını Web uygulaması olmaktan çıkarıp, Client / Server yapısına dönüştürerek, bir RIA (Rich Internet Application) oluşturmaya karar verdik. Böylece ortaya rakipsiz bir oyun çıkarmak istiyoruz. Consala olarak bilişim ve eğlence sektörleri alanında iddialı projelere imza atmak hedeflerimiz arasında. Yeni projelerimiz var, Madeniyet'ten sonra onları da hayata geçirmek istiyoruz.

UÖ: Oyun sektörümüzün durumu ve geleceğine ilişkin görüşlerinizi alabilir miyim? Yapımcı aday-



larına herhangi bir tavsiyeniz var mı?

AY: Oyun sektörümüzde bir kıyırda var. Dünyada oyuncu sayısı açısından iyi bir yerimiz olduğunu biliyoruz, oyun alanında da iyi bir yere sahip olmak istiyoruz. Bu konuda hevesli insanlar da gün geçtikçe artıyor. Ayrıca insanlarımızda yabancı yapımı oyunlar yerine Türk yapımı oyunları tercih ederek bu sektörde destekliyorlar.

İnsanlarımız teknik anlamda bilgili. Ülkemizde yetenek de çok. Lakin somut projeler ortaya çıkması için proje kültürü oluşmuş değil. Bu noktada proje yöneticisi ve sponsor pozisyonlarının doldurulması gerekiyor. Aksi takdirde topluluklar ya beklentilerin karşılanamamasından, ya da başka kişisel sebeplerden dolayı dağılılabiliyor. Yani böyle bir projeye girilecek arkadaşların ekip olarak ellerini taşın altına koymaları, sabırlı olmaları gerekiyor. Tez canlılık ve duygusallık sizi bir yere kadar götürür. Bizim insanımız biraz duygusal (tabi böyle olmasının iyiliği veya kötülüğü duruma göre tartışılır) ve fazla eleştirel bakabiliyor olaya. Bir de ülkemizde yapılan projeleri küçümseyenler oluyor. Burada proje yapacaklara söylenebilecek naçizane bir tavsiye: Olumsuz eleştiriler sizi olumsuz etkilemesin. Biz oyunun yapım aşamasında çok eleştiri aldık. Olumsuz eleştirilenler ve ya destek olmak yerine köstek olmak isteyenler olacaktır. Başarmak istiyorsanız yolumuza devam etmelisiniz. Umudumuz projelerin uzun soluklu olabilmesi, böylece ürünlerin iyileştirilerek tekrar sunulması, takımların dağılmamasıdır.

Consala ve Madeniyet'in başarısında, ekibin profesyonel ve idealist yaklaşımı büyük rol oynuyor. Consala gibi kararlı ve ciddi ekiplerin çabalarıyla, oyun sektörümüz özellikle browser tabanlı strateji oyunlarında başarılı adımlar atmaya başladı. Madeniyet'in derin içeriğini keşfetmek üzere hepinizi www.madeniyet.com adresine bekliyoruz.

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın. Projelerinizi bize yazın, tanıtalım: atolye@level.com.tr

YAPIM HİKAYESİ

THE SIMS

Tüm zamanların en çok satan PC oyunu olan The Sims ve oyuncular arasında dikkate değer bir aşk-nefret ilişkisi söz konusu. Bir yanda sabit sürücülerinin yarısını The Sims ve ek paketleri için feda edenler, diğer yanda ise oyunun adı duydukları anda yumruklarını sıkımlar var. Oyun dünyasını radikal bir biçimde ikiye bölen The Sims'in yapım hikayesi de oldukça ilginç.

Eğer adınız Will Wright'sa, çalıştığınız firmanın tüm oyun projelerine anında onay vereceğini düşünürsünüz, değil mi? Ama gerçek Will Wright'ın, Maxis ve yayıncı EA'yı The Sims'in geliştirilmesi konusunda ikna edebilmesi yıllarını alacaktı. The Sims'in yapım hikayesi; projesinin onaylanmasını gurur meselesi haline getiren Wright'ın verdiği mücadelenin hikayesi olarak da görülebilir.

The Sims'in ilham kaynağı, birçoğumuzun oynama şerefine erişemediği, 1991 yılında piyasaya çıkan SimAnt adındaki bir Maxis eseri. Kendi yağında kavrulup giden bir karınca kolonisinin yönetimini ele alarak, kolonininiz sınırlarını genişlettiğiniz SimAnt, oldukça olumlu eleştiriler alan yaratıcı bir projeydi. SimAnt'ı oyuncuların beğenisine sunmanın haklı gururunu yaşayan Wright, SimAnt'ın karıncalarının yapay zekasından oldukça etkilenmişti. (Oyun dünyasının dahi tasarımcıların ortak özelliklerinden biri de; kendi yaptıkları oyunlara şaşkınlıkları ve oyunculardan daha fazla etkilenmeleridir. Garip ama gerçek...) Wright, oyunda bir tehlike unsuru ve düşman olarak yer alan insanla karşılaştırıldığında, karıncaların çok daha zekice hareket ettiklerini fark eder. Kendisi bu durumu şu şekilde izah ediyor: "Karıncalar, çevrede olup bitenler konusunda çok daha hassastırlar. O anda, bunu daha da geliştirmiş hale getirerek, insan davranışlarını simüle edip edemeyeceğimizi düşünmeye başladım." Ancak fikirlerini hayata geçirmek isteyen Wright'ı ufak (!) bir mücadele siksilesi beklemektedir. Wright'ın fikrine şirketteki hiç kimse sıcak bakmaz ve proje üzerinde çalışılmadan rafa kaldırılır. Kalbi kırılan ancak profesyonel

yaklaşımı da elden bırakmayan Wright, minik sim'leri çekmecesine saklayarak, SimCity ve isimleri Sim sözcüğüyle başlayan diğer birkaç yüz oyun üzerinde çalışır. 1996'da, şirket içindeki nüfuzunu kullanarak ufak bir ekip toplamayı başarır. Ekip boş zamanlarında, neredeyse hobi amaçlı olarak nitelendirilebilecek bir gayret göstererek, Sim'lerin davranış ve tepkilerini belirleyecek kodları yazmaya başlar. Maxis'in yönetim kadrosu ise; Wright'ın ısrarlı tekliflerini, eşit kuvvette bir ısrarla geri çevirmektedir. Hatta, konudan haberdar olan Maxis çalışanları, projeye "Tuvalet oyunu" ismini layık görürler. Firmanın çalışanları dahi, The Sims'ten "Hani şu tuvaleti temizlediğin oyun..." diye bahsederken, Wright'ın işi oldukça zordur. Sim'lerin gerçekleştirebildiği onlarca eylem içerisinde; sadece tuvalet temizliği dikkat çekmiştir nedense. Wright, projesine destek veren bir programcıdan, oyun üzerinde çalışmaya devam etmesini rica eder. Sim davranışları ve çevreyle olan etkileşimleri üzerinde gizlice çalışan programcı ve Wright, o zamanki ismiyle Doll House'u Maxis'e kabul ettirmeyi başarır sonunda. Ancak Wright ve çiçeği burnunda ekibinin işi oldukça zordur. Wright, The Sims'i geliştirirken (Doll House ismi üzerine kısa bir süre sonra sifon çekilecekti.), daima olay eksensli düşündüğünü belirtiyor: "Eğer birine bir silah verirseniz, kısa süre içerisinde bir cinayet gerçekleşecektir. Eğer elindeki silahı alıp da ona bir turta verirseniz, komik şeyler olmak üzere demektir. The Sims'te ise varsayımlar sonsuzdu. Bir koridor



Sim'inizin karakterini "dağınık" olarak belirlediğinizde karşılaştığınız manzara bu oluyordu.



Sizin müdahaleniz olmadan yapay zekaya sahip bu karakterlerin sosyalleşmesi 2000 yılı için büyük bir devrimdi.

yaratıp, oyuncuların koridor boyunca ilerlemesini beklemek gibi değildi. Daima varsayımlar üzerine kafa yordum; karakterler hangi durumda nasıl davranabilirdi? Kendisinin bir yarattığı öyküyü oynayan oyuncu, sistemden neler beklerdi? Neler yapmak isterdi? Sonuçları ne olurdu?" Yüzlerce soru ipliğinden oluşan bir yumağa dolanan Wright, tasarımcı olarak sınırları zorlar ve ekibi her gece daha az uyumaya başlar. The Sims bir efsaneye dönüştüğünde, oyunun yapım sürecinin görüldüğünden çok daha zorlu geçtiğini ısrarla belirtecekti. "The Sims çıktıktan sonra çok sıkı rakiplerle karşılaşmayı umuyordum. Ancak herhangi bir rakiple karşılaşmadık. Sims basit bir oyun gibi görünebilir ancak yapay zeka sistemini ve kullanıcı arayüzlerini tasarlamak herkesin yapabileceği bir iş değil. Kullanıcı arayüzünü tam 11 kez baştan aşağı değiştirdik. Oyuna eklediğimiz her öğeyi, hem tecrübeli bir oyuncunun, hem de daha önce hiç oyun oynamamış birinin bakış açısından incelemeye çalıştık."

The Sims'in geliştirme süreci, onlarca engele rağmen 2000 yılında tamamlanmıştı, Wright oyunun başarılı olup olamayacağından emin değildi. "Ya bir milyon satacaktık, ya da 50 adet. İki durumun arasında bir sonuç beklemiyordum."

Uyuz bir eşeğin sırtında beş yıl boyunca yol alan bir adamın, havaalanına vardikten sonra özel jetine binerek dünya turuna çıkmasını konu alan bir hikaye olduğunu sanmıyorum. Ancak bir yerlerde böyle bir öykü anlatılıyorsa; hikayenin esas oğlunu Will Wright'tan başkası olamaz. Ek paketleriyle birlikte 70 milyonluk satış rakamına ulaşan The Sims'in öyküsü bize iki önemli ders veriyor. Birincisi, başarıya giden yolda pes etmemiz gerekir. İkincisiyse oyun projenizi şirketinize kabul ettirmek istiyorsanız, tuvalet temizleme sahnelerini beta'nızdan kesinlikle çıkarmalısınız. - UFUK



KADINLAR VE THE SIMS



The Sims'in karşılaştığı en ağır eleştirilerden biri de; oyunun deneyimli oyuncular için değil, normalde oyun oynamayan insanlar için tasarlanmış olduğu iddiasıydı. Kısa bir süre sonra, iddia metnine bir çeşit cinsiyet ayrımcılığı da eklendi ve The Sims'in, sadece oyundan anlamayan kızlar tarafından beğenildiği öne sürüldü. Ben de söz konusu iddiaların doğruluğunu araştırmak üzere, kıymetli bir dostum olan Gizem'le bir mini-röportaj yapmaya karar verdim.

Ufuk Selam kanka, öncelikle Sims serilerinde başka bir oyun oynamadığını sorayım sana...

Gizem Genelde adventure oyunlarını seviyorum, Tomb Raider, Silent Hill, Resident Evil, Dreamfall falan. Diablo da var, onu da unutmayalım.

Ufuk Peki The Sims'i özel yapan nedir sence?

Gizem Evini ve hatta görünüşünü tasarlıyorsun. Yaşamına dair her şeye sen karar veriyorsun. Biraz da gerçek hayatta eksik kalan isteklerimizin yapılacağı yeni şeyler buluyorsun.

Ufuk Peki The Sims oyunlarına "kız oyunu" diyorlar, buna ne diyeceksin?

Gizem Hiç alakası yok, o ne demek öyle... Erkekler de Sims oynar, Bulut ve Eren sürekli oynuyorlar mesela. Kadınların oyunlardan hiç anlamadıkları bence doğru değil. WoW oynayan bir sürü arkadaşım var ve gayet de iyiler.

Ufuk Sen de WoW'a sarmıştın bir aralar, ne oldu?

Gizem Bıraktım. Ömrümü yedi resmen.



FOMA

Foma... Kusursuz müzisyenlerin oluşturduğu, unutulmaz olacağına inandığım şarkılara hayat vermiş, "gerçek" bir rock grubu... Bu topluluğun, Türkiye'deki rock müzik külliyyatına bir hediyeleri, müzikseverlere bir sürprizleri var: "Albüm"... Öyle sanıyorum ki bu çalışma, yıllar sonra da konuşulacak; çocuklarımız, torunlarımız tarafından yad edilecek. Ve onlar gibiler sayesinde rock müzik ölmedi, ölmeyecek. Teşekkürler Foma. Yolunuz açık olsun. Dostça ve kardeşçe...



Doruk Akıldız: Grubun çekirdek kadrosunu, Mavi Sakal'ın "beyin takımı" oluşturuyor. Türkçe rock müziğin kilometre taşlarından biri olan Mavi Sakal'dan tanıdığımız simge isimlerin yanı sıra, grupta vokalistlik görevi Evren Uysal'a emanet edilmiş durumda. Evren'le birlikteliğinizin nasıl başladığını ve Foma projesinin ortaya çıkış sürecini sizden dinleyerek başlayalım.

Tanju Eren: Mavi Sakal grubu bir duraklama sürecine girdi. Çünkü albüm çıkarıldı, konserler yapıldı vesaire... Dolayısıyla da bir boşluk oluştu. Biz de durgunlaşmak istemiyor, müzik yapmaya devam etmek istiyorduk. Ben, Murat, Batur bir araya geldik ve "Hadî, şu boşluktan yararlanıp yeni bir şeyler yapalım" gibi bir konuşma yaptık. Bu yeni projede, Mavi Sakal sound'unda gerçekleştiremeyeceğimiz deneysel bir müzikal anlayışın üzerinde durmaya karar verdik. Ardından Evren'le karşılaştık. Evren'in kafamızdaki projeye uygun olduğunu yanı sıra birlikte çalışmaktan keyif alacağımızı anlamamız pek uzun sürmedi. Evren'in de aramıza katılmasıyla grubun kadrosu şekillenmiş oldu. Peşi sıra stüdyoya girdik. Daha ilk gün parçaların iskeletleri oluşmaya başladı. İlk kaydettiğimiz parçayı da EP olarak yayınlamayı kararlaştırdık.

Hem piyasa bizi tanısin, hem de Foma'nın müziğini duymak isteyenler daha fazla beklemesin düşüncesiyle... Sonrasında ise üçlü ve dörtlü gruplar halinde geri kalan parçaları kaydettik. Bu sistemin bizim işimizi oldukça kolaylaştırdığını söyleyebilirim. Kayda girip, kafamızdaki üç ya da dört şarkıyı oluşturup, bir süre bekleyip, diğer üç ya da dört parçayı şekillendirdik. Kısacası bu albüm, üç session halinde gerçekleşti... İşin özeti bu.

DA: Gruptaki müzisyenlerin kariyerleri referans alındığında ortaya çıkan sonuç, öyle sanıyorum ki müzikseverleri pek de şaşırtmamıştır. "Albüm" isimli çıkış çalışmanız, yeni bir grubun ilk prodüksiyonundan ziyade, daha çok 20. yılını kutlayan bir müzik topluluğunun adeta "gövde gösterisi" gibi. Üzerinde özenle çalışılmış besteler, etkileyici sözler... "Albüm"ü "progressive bir çalışma" olarak tanımlamak yerinde olur kanımca. Siz ne düşünüyorsunuz peki? Her şeyiyle istediğiniz gibi bir çalışma oldu mu?

Murat Tümer: Öncelikle, soruyu bu şekilde, yorumunu katarak sorduğun için teşekkürler Doruk. Çalışmanın adının "Albüm" olmasının nedeni, piyasadaki işlerde -biraz yapımcıların da yönlendirmesiyle- "İki şarkı yapalım, bu şarkıların altını bir şekilde dolduralım, paketleyelim, ambalajlayalım ve ardından bir ürün olarak piyasaya sürelim" anlayışının hakim olması. Açıkçası müzik adına böylesine sığ bir yaklaşımın piyasaya egemen olması, müzisyen olarak bizi oldukça üzüyordu. Biz de eski yıllarda olduğu gibi kapağıyla, müzikal yapısıyla kısacası her şeyiyle, bir bütünlük arz etmesini istiyorduk bu çalışmanın. Bir başka ifadeyle, kelimenin tam anlamıyla "albüm gibi bir albüm" olmasını arzuluyorduk. Ve işin nihayetinde gördük ki bizim kafamızdaki konseptte çok yakın, her şeyiyle gurur duyduğumuz bir prodüksiyon gerçekleştirdik. Aldığımız bu sonuçta, bizim yaptığımız müzik kadar Finnox'daki ses mühendislerinin, DeneyEvi'ndeki mastering mühendislerinin ve bizi uzun süreler sorguya çektikten sonra, müthiş bir albüm kapağı yaratan Mazhar Bilgiç'in (Mazhar, çok iyidir. - Fırat) büyük katkısı var. Hiçbir şey tek başına olmuyor. Bu çalışmada emeği geçenlerin bizi çok iyi anladıklarını düşünüyoruz.

Batur Yurtsever: Müzikal olarak da gurur duyduğumuz bir çalışma oldu "Albüm". Öncesinde tasarladığımız yapının da ötesine geçti. Zannediyordum ki merak ettiğin konu buydu. Evet, sonuçtan çok mutluyuz. Baştan sona çok titiz bir çalışma gerçekleştirdik. Hep söylerim; genel olarak iki çeşit albüm vardır. Stüdyoya girip emprovize çalarsınız, şarkıları kaydedersiniz. Bu yaklaşımla da çok iyi şarkılar yaratabilirsiniz. Ne var ki "Albüm", böyle bir metotla oluşmadı. Her şeyiyle bir prodüksiyon olarak düşündüğümüz, tasarladığımız ve üzerinde titizlikle çalıştığımız bir müzikal ürün olarak hayat bulduğunu söylemek, yerinde olur kanaatindeyim. Bu yüzden bizim için çok değerli bir albüm. Beğenilmesi daha da değerli. Hele hele dostlarımız tarafından beğenilmesi ve sahiplenilmesi, i grup olarak bizi çok mutlu ediyor.

DA: Ben de bir müziksever olarak, arşivime böylesine etkileyici bir çalışmanın eklenmiş olmasından büyük mutluluk duyuyorum. Peki, Foma tek albümlük bir proje olarak kalmayacak, değil mi?

TE: Hayır, kalmayacak. Hatta aslında bu albümün, "büyük resmin" tamamlayıcı unsurlarından biri olduğunu söyleyebilirim. Çünkü Foma'ya dair büyük bir projemiz var. Eğer tamamlayabilirsek... Amacımız da bu zaten. Konseriyle, görseliyle, albümüyle tümü bir bütün... Nasıl ki "Albüm" isimli çalışmamızda; artwork, sound, sözler birer parçaysa, "Albüm" de büyük resmin bir parçası...

MT: İnsallah nefesimiz yeter de sözünü ettiğimiz bu büyük resmi tamamlayabiliriz.

DA: İnşallah...

BY: Aslında, üzerine konuşulması zor bir konu bu çünkü ne görseleği, ne de müziği konuşarak anlatabilmek kolay değil. Bahsettiğim bütünü, ancak

"yaparak" anlatabileceğimiz kanaatindeyim.

DA: O halde heyecanla bekliyoruz. Peki, Mavi Sakal'ın müzikal anlayışı ile Foma'nın müzikal anlayışı arasında ne gibi benzerliklerden ya da farklılıklardan söz edilebilir?

TE: Bu konu üzerine çok şey söylenebilir. Ama bence en temel farklılık şu: Mavi Sakal; geçmiş olan, fan'ları olan ve özgün gelenekler yaratmış bir müzik topluluğu. Hal böyle olunca o geleneğin pek de dışına taşmadı fakat Foma öyle değil; hiçbir çekincemiz yok. Her türlü deneyi yapabiliriz. "Bizi sevenleri hayal kırıklığına uğratar mıyız?" gibi bir kaygı taşımıyoruz çünkü müzikseverlerle yeni tanışmış, taze bir topluluğuz. Her ne kadar eski müzisyenler olsak da...

MT: Bunu söyle düşünmek gerekli: Bir kadın ve adam tanışıp evleniyorlar, çocuk yapıyorlar; sonra bu çift bir şekilde ayrılıyor. Ardından adam gidip başka biriyle evleniyor, bir çocuğu daha oluyor. Bu çocuklar farklı bireyler. Yetiştirme şekilleri benzerlikler gösterse de birbirinden bağımsız karakteristik özelliklere sahipler. İşte, Mavi Sakal'ın ve Foma'nın müzikal anlayışlarının da bu çerçevede değerlendirilmesi gerektiği kanısındayım. Bu grupların yaptıkları işlerin kıyaslanması taraftarı değilim.

BY: Ben de şunu söyleyebilirim: "Albüm"ü Murat'ın anlattığı gibi "Bir çocuk" olarak tanımlarsak eğer, yaptığımız en önemli şey, bizlerin, yani bu çocuğun ağabeylerinin onu doğal dinamiklere kapamaması oldu. Bir başka anlamda ise, doğal dinamikler tasarladıklarımıza, tasarladıklarımız da doğal dinamiklere şekil verdi. Daha açık ifade etmek gerekirse... Doğal dinamikler uğruna, tasarladığımız "bütün"ü bir kenara bırakmadık. Tasarladıklarımız uğruna da doğal dinamikleri yok saymadık. Bu bileşkenin ya da dengeyin çok önemli olduğunu düşünüyorum.

DA: Albümdeki bir şarkıda, dünyaca tanınmış müzik topluluğu Apocalyptica ile -tabiri caizse- güçlerinizi birleştirdiniz. Bu dayanışmanın sonucunda, ortaya, ülkemizdeki rock müzik literatürüne geçeceğini ve çağdaş klasikler arasına gireceğini düşündüğüm bir şarkı çıktı. Opus 8... Nasıl ortaya çıktı Apocalyptica ile birlikte çalışma fikri?

MT: Önce şarkıyı yaptık stüdyoda. Bizde şarkılar -genelde- yazılmış bir şeylerin üzerine, stüdyoya girip çalarak "takıldığımız" anlarda ortaya çıkar. Son derece doğal bir yaratı süreci bu. Parçanın iskeleti oturduktan sonra Evren dördüncü enstrüman olarak mikrofonun başına geçer ve harikalar yaratır. Opus 8 isimli parçayı yaptıktan sonra, şarkıda kesinlikle yaylı enstrümanların da olması gerektiğini düşündük. Aklimıza gelen ilk isim de Apocalyptica oldu. Hiç vakit kaybetmeden Finlandiya'ya bir mail attık. Opus 8'in demosunu da gönderdik. Sonra, Finlandiya'daki bağlantımız, Apocalyptica'nın dünya turnesinde olduğunu ve grup üyelerinden Perttu Kivilakso'ya mail yollamamız gerektiğini söyledi. Biz de gerekeni yaptık. O da sağ olsun, "Grup olarak şarkıyı çok beğendik ve projede yer almak istiyoruz" dedi. Bu süreçte Apocalyptica, Finlandiya'ya dönüp stüdyoya girip kaydı yapmaya başladı. Stüdyoya girdikleri akşam Perttu aradı; "Şarkının ilk bölümünü yazdık, kaydettik fakat ikinci bölümü bizi sandığımızdan fazla zorladı" dedi. Söz ettiği bölüm, şarkıdaki uzun solunun olduğu bölümdü. Telefonda "Yarn Amerika Birleşik Devletleri turnesine gidiyoruz; bir





⇒ üç haftamız daha var mı?" diye sordu. Biz de, "Olur" cevabını verdik. Amerika turnesini tamamladıktan sonra stüdyoya girip Opus 8'in ikinci kısmının da kaydını yaptılar. Opus 8 için şunu söylebilirim: Adı geçen şarkı, dünyanın çeşitli yerlerinden müzikal öğeler barındıran bir çalışma ve Apocalyptica bunu duydu, hissetti. Böylece sadece iyi birer enstrümanist değil; aynı zamanda harika birer müzisyen olduklarını anlamış olduk. Perttu'nun tanımlamasıyla o "Fin karanlık, melankolik çello"yu şarkının üstüne ustalıkla yerleştirdiler. Sonuç olarak, Apocalyptica'nın şarkıya kattıklarıyla Opus 8 evrensel bir boyut kazandı.

BY: Apocalyptica onlardan ne istediğimizi anladı; hatta bunun da üstüne çıktı. Grup olarak onlara duyduğumuz saygı sonsuz. Bunun nedeni de onlarla çalışma şansını yakalamamız. Onlarla çalışan herkesin Apocalyptica'ya olan saygısı artacaktır. Biz ne denli harika müzisyenler olduklarını gördük.

Evren Uysal: Ek olarak şunu söyleyebilirim: Apocalyptica, kesinlikle parçanın üzerine çıkmaya çalışmadı. "Biz dünyaca ünlü bir grubuz" düşüncesiyle hareket edip gösteriş yapmayı hiç düşünmedi. Onlardan istediklerimizi anladılar ve ortaya müthiş bir iş çıkardılar. Parçayı ortaya çıkarırken bizler ne hissettiyse, onlar da kendi yaptıkları bölümlerde öyle hissetmişler.

DA: Apocayptica dışında, albümdeki "Hayır Diyemedim" isimli şarkıda da İmer Demirel le bir ortaklığınız söz konusu...

MT: "Hayır Diyemedim"i yaptığımızda Batur; "Bu şarkıda İmer de çalsa çok iyi olur" dedi. İmer'in çok iyi bir müzisyen olduğunu biliyordum fakat bizle çalıştığında ortaya nasıl bir sonucun çıkacağını kestiremiyordum. Tanju da "Ben de çaldım İmer'le; muhteşem bir adamdır" deyince birlikte çalışmaya karar verdik.

Batur, İmer'i arayıp "Hocam, bizle bu şarkıda çalışmak ister misin?" diye sordu. O da sağ olsun gelip çaldı ve şarkıyı bambaşka bir yere taşıdı; kusursuz bir iş çıkardı ortaya.

DA: Grubun ismi ne anlama geliyor? Bu isimde nasıl karar kıldınız?

TE: Grubun ismi Kurt Vonnegut'un "Kedi Beşiği" isimli romanındaki bir terimden... Zaten kitabı açtığınız zaman ilk sayfada "Foma'yı görüyorsunuz. Bu isimde karar kılmamız ise şöyle oldu: Grupta uzun süre bir isim arayışı oldu ve bu arayış bizi kanlı tartışmalara itti; kimse birbirinin bulunduğu ismi beğenmedi.

MT: Tanju'nun dile getirdiği gibi kimse ortaya atılan isimleri beğenmedi. Herkesin elinde kendisinin hazırladığı birer sayfalık bir liste var. İsimler tartışılıyor ama ne tartışma... Herkesin bulunduğu isimler saçma sapan. Bir hafta sonra Tanju geldi ve "Grubun ismi 'Foma' olsun" dedi. Biz de grubun isminin yaptığımız müziği tam anlamıyla yansıttığını istiyorduk. Foma'nın anlamı; "zararsız, gerçek dışılıklar"... Bizi çok iyi yansıttığı için hemen kabullendik, benimsedik bu ismi.

EY: Grubun isminin "F" harfiyle başlıyor olması beni çok mutlu ediyor. F harfinin fonetik olarak müthiş bir tınısı olduğunu düşünüyorum. Büyülü bir harf gibi geliyor bana.

DA: Sizler gibi usta müzisyenlerle yaptığım söyleşilerde, sorduğum klasik bir soru var: Bir rock müzik topluluğu ya da solisti ile pop müzik gruplarını / solistlerini, her açıdan değerlendirmek gerekirse, iki müzik türünün temsilcilerini birbirlerinden ayıran temel prensipler nelerdir? (Bu soruya dair, çok uzun

ve her anında kahkahaların havada uçtuğu bir diyalog trafiği yaşandı. Hepsini sizlerle paylaşamıyorum maalesef. Ancak, röportajın deşifresini yaparken o anları yeniden yaşayıp oldukça güldüğümü dile getirmeliyim. - Doruk)

BY: Siz bu ay bütün dergiyi bize ayırmaya karar verdiniz herhalde zira bu soru üzerine saatlerce konuşabiliriz. Rock müzik ve pop müzik, her anlamda birbirinden oldukça farklıdır. Ne var ki bir yandan da aynıdır. Daha doğrusu, rock müzik popüler bir müzik olmasaydı biz Türkiye'de yaşayan insanlar Deep Purple'i bilmiyor olurduk çünkü popüler olmayan müzik, az sayıda kişinin bildiği, dinlediği müziktir. Örneğin, İzlanda'daki etnik müzikler ya da Afrika'dakiler... Sonuç itibarıyla, "Rock müzik de pop müziktir, popüler müziktir" tespitini yapmak yarar görüyorum. Bu bir stil meselesi değildir, bilinebilirlik meselesidir. Öte yandan, pop müzik, "İnsanlar bizi sevsin" amacıyla yapılan bir türdür. Rock müzik ise felsefe olarak bu anlayışın dışındadır. Rock müzisyenleri, istedikleri müziği yaparlar ve "Bizi sevenler arkamızdan gelirler" yaklaşımıyla hareket ederler. Pop müzik yapımcıları ve icracıları ise "Bu albümü nasıl çok sattırabiliriz" kaygısıyla hareket edip öyle müzik yaparlar. Uygulanış ve varoluş amaçları farklı olsa da -iki müzik türü de popüler olduğu için- her iki tür de "popüler müzik" başlığı altında toplanmıştır. Daha önce de dile getirdiğim gibi, felsefeleri taban tabana zıt olsa bile...

MT: Rock, rock'dır. Günümüzde İngiliz gruplarca rock müziğin poplaştırılması nasıl içimize sinmiyorsa, Türkiye'de de rock müziğin arabesleştirilmesi de aynı şekilde içimize sinmiyor.

TE: Günümüzde rock müziğin birçok anlamda dejenere edilerek icra edildiğini görüyoruz. Biz, böyle yapmak istemedik. Eskiden nasıl yapılıyorsa, kökleri

nereye dayanıyorsa bu müziğin, öyle yaptık, öyle çaldık. Rock müzik böyle yapılır. Rock müzik bu yolla yapılır. Başka metotlarla yapılan müziğe biz, "rock" demiyor; başka bir tanımlama kullanıyoruz.

EY: Pop müzik sanatçıları genelde solo işler yapmayı yeğliyorlar. Muhakkak ki pop grupları da var. Ancak onların da duygusal istikrarları olmuyor. Bir başka ifadeyle, uzun soluklu olmuyorlar, olamıyorlar. Oysaki rock müzik grupları için her şeye rağmen böyle bir istikrarsızlık ya da yok oluş söz konusu değil ve hiçbir zaman olmadı.

DA: Gelelim oyunlara... Murat Ağabey, oyunlarla aranının pek iyi olmadığını biliyorum, bir değişiklik var mı?

MT: Hala da ilgilenmiyorum. Hiç aram yok. Hatta kızım Ece, bu duruma çok bozuluyor. "Nasıl olur da babam oyunlarla ilgilenmez" diye düşünüyor ve kızıyor.

DA: Tibet Ağabey de (Tibet Ağırta... Mavi Sakal'ın unutulmaz vokalisti... - Doruk) oyunlarla ilgilenmiyordu. Yaklaşık iki yıl önce, Resmi PlayStation 2 Dergisi için gerçekleştirdiğimiz Mavi Sakal söyleşisinde "Tüm zamanların en iyi oyunu hangisi" soruma "Pac-man" yanıtını vermişti...

BY: Onu bile oynadığını sanmıyorum Tibet'in; sadece adını biliyordur. Başka oyun bilmediği için Pac-man demiştir. (Kahkaha patlaması yaşıyor. - Doruk)

DA: Batur Ağabey, Gran Turismo ve PES konusunda iddialı olduğunu biliyorum. İki yıl önceki söyleşimizde

dile getirmiştin. PES'te hala İngiltere'yi mi seçiyorsun ve hala hızlı hucumlarda Rooney'e mi güveniyorsun?

BY: Bir süredir oyun oynamaya ara verdim. Ancak, hakikaten gurur duyuyorum oyun yapımcılarıyla; müthiş işler yapıyorlar. Müziğiyle, tasarımıyla... Oyun oynamaya ara verme nedenime gelince... Olay fazla kişisellemeye başladı ve rekabet sertleşti. Özellikle de PES'te... Tatsızlık çıkmaya başladı, arkadaşlarımla aram açıldı vesaire... Fakat oyun dünyasına kısa süre sonra geri döneceğim çünkü yakın çevremde yine PES ve yarış simülasyonları konusunda "ölçüsüz meydan okumalar" duymaya başladım. Bu iki konuda da iddialıyım, biliyorsun; geri adım atacak değilim. Özellikle de Gran Turismo'da... Ek olarak, World of Warcraft hadisesiyle ilgili birkaç şey söylemek istiyorum: Bu oyun yüzünden bütün arkadaşlarımı kaybettim ya! (Gülüyor. - Doruk) Bu oyun bütün arkadaşlarımı benden aldı. Müziyenin müziği bıraktı, öğrencisinin akademik kariyeri bitti, çalışını işten kovuldu, bira içmeyi içer oldu. İnsanların hayatlarına bu kadar mı etki eder bir oyun? Evet, eder. World of Warcraft bence dünyanın en büyük sosyolojik olaylarından biridir. Hiçbir tarih kitabında bu denli yaygın olarak dünyayı etkileyen bir vaka bulamazsınız.

DA: Gran Turismo üzerine biraz daha konuşalım...

BY: Gran Turismo'nun hayatımda apayrı bir yeri var. Arabalara çok meraklıyım; çevremdeki herkes bilir. Bu konuda Gran Turismo'dan çok şey öğrendim. Sonra, gittim, ralli hakemi oldum. Ardından rallilerde yarıştım. Bana sürüş konusunda büyük katkısı oldu Gran Turismo'nun. Bu kadar iyi bir yarış simülasyonu yapılabildiğine halen inanmıyorum. Örneğin, oyunun yeni versiyonunu almadım çünkü biliyorum ki günlerce eve hapsedecek beni!

DA: Peki Batur Ağabey, söyleşiden önce üzerine konuşmuştuk; Fırat'a meydan okumayı düşünüyor musun?

BY: PES konusunda mı?

DA: Evet...

BY: Şu aşamada yapamam. Nedeni ise idmansız olmam. Fırat'a yetişmek için de çok çalışmam gerekir. Daha doğrusu; konserleri, provaları ve grubu bırakmam gerekebilir. (Valla Türk rock müzik sektörüne darbe vurmak istemem ben de. - Fırat) Bu nedenle, Fırat'ın PES konusundaki egemenliğini kabul ediyorum. Ama günün birinde, belki... (Heyecanla bekliyorum. - Fırat)

DA: Oyunlar konusunda son söz sende Tanju Ağabey... (Bu cevabı dikkatle okumanızı öneriyorum. - Doruk)

TE: PC'de, 286 DX'ten 386 DX'e geçiş döneminde, DOS'ta "wolf.exe" yazarak başladım oyun oynamaya. Daha açık bir ifadeyle, Wolfenstein'la oyun dünyasına giriş yaptım. Ve o günden bugüne, PC'ye çıkan tüm FPS'leri oynadım. Hem de oyunları bitirdikten sonra yeniden başlayıp sadece headshot'larla bitirmeye çalışarak... Ben şuna inanıyorum: Bilgisayar oyunları tamamen kişiseldir. Bilgisayar oyunu oynarken; deprem olmamalıdır, seçim yapılmamalıdır, odaya kız arkadaş girmemelidir ya da çiş gelmemelidir. Yalnızca, oyunlar konusunda manyak biri varsa o, oynayan yanını bulunabilir. Öyle biri de var: Erdem Yener... Örneğin biz, God of War için 11 gün evden dışarı çıkmadık. **MT:** Son bir şey diyeceğim: Pac-man hepsini döver!

Not: Komşumuz Blue Jean'den İpek Atcan'a ve Çağlan Tekil'e kocaman bir teşekkür...

Intel® Core™ i7 İşlemcili bilgisayarlar Aidata Farkıyla Media Markt Mağazalarında!*

Özel tasarım Game Kasası ve Intel® Core™ i7 İşlemcisi ile Aidata Bilgisayarlar teknolojiyi tasarımla birleştiriyor, oyun keyfini ikiye katlıyor!



AIDATA COREAI SERIES

- > Intel® Core™ i7 İşlemci 920, 2.66 GHz, 2x4MB, 1333 MHz
- > X58 Chipset Anakart
- > Orjinal Microsoft Windows Vista™ Home Premium
- > 3 GB 1333 DDR3 (Triple Channel)
- > 1 TB 7200 RPM SATA 2
- > 1 GB Nvidia 9800GT 256 bit Super DDR3 16X Gen2 TV DVI Ekran Kartı
- > 8 kanal ses çıkışı
- > Gigabit Ethernet
- > DVD-RW Optik Sürücü
- > 3.5" Siyah CARD READER
- > Aidata USB TR Q Klavye
- > AidataUSB Mouse
- > 6 Fanlı, Sessiz Ekstra Soğutmalı Kasa
- > Antivirüs Yazılımı

SİNEMA

UNDERWORLD: RISE OF LYCANS

Birinci filmi izledik, bayıldık. İkinci filmi izledik, mest olduk. Ama hep sorduk bu hikayenin bir başlangıcı olmalı. Tamam, anladık bu vampirlerle kurt adamların arasındaki savaş ama bu hikayedeki vampirlerle kurt adamların arasında sanki daha kişisel bir çekişme var gibi ama ne? Birinci ve ikinci filmde ucundan kıyısından öğrendiğimiz asıl hikayeyi Rise of Lycans'da izliyoruz bu sefer. Vampirlerin köleleri olarak onlara hizmet eden kurt adamların yükselişine tanık olduğumuz bu üçüncü filmde, olayımız genç ve güvenilir, efendisi Viktor'un güvenini kazanmış Lycan Lucian ve Viktor'un kızı Sonja arasındaki aşk ortalığı birbirine katmaya başlıyor ve kurt adamların "Yeter artık çektiğimiz!" şeklinde ortalara atmasına neden oluyor. Klasik bir "fakir oğlan & zengin kız" hikayesi gibi görünmesine aldanmayın zira kostümler, dövüş sahneleri, atmosfer o kadar güzel hazırlanmış ki filmin başından sonuna kadar gözlerinizi kırpmadan ekrana takılıp kalmazsınız. Özellikle vampirlerin zırhlarına hasta oldum ben. Ortaçağın karanlık, Transilvanya atmosferi de girince işin içine ortaya mükemmel bir Underworld senaryosu çıkmış diyebiliriz. "Kate Beckinsale yoksa ben o filmi izlemem" diyen arkadaşlara da dipnot; Rhona Mitra da oyunculuğu ile göz dolduruyor. MERİÇ

10



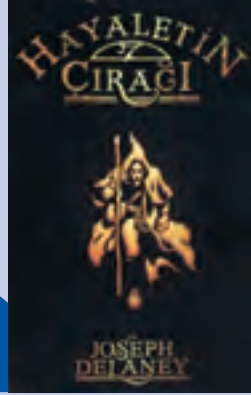
TÜRKİYE'DEKİ ADI Karanlıklar Ülkesi: Lycan'ların Yükselişi YAPIM ABD SÜRE 92 dk YÖNETMEN Patrick Tatopoulos OYUNCULAR Michael Sheen, Bill Nighy, Rhona Mitra

KİTAP

HAYALETİN ÇIRAĞI - JOSEPH DELANEY

Thomas Ward yedinci oğul, yedinci oğluydu. 13 yaşındaki bu küçük çocuğun Hayalet'in çirağı olarak yetiştirilmesi için gerekli bir sebepti bu. Diğer kardeşleri çiftçilikle uğraşırken babası Thomas'ı Hayalet'e çırak olarak vermeye karar vermişti. Hayalet'in görevi civardaki kasabaları ve şehirleri kötü ruhlardan, suiniyetli cadılarından ve hortlaklardan kurtarmak ve korumaktı. Thomas'ın işi çok zor ve ürkütücüydü. Annesi "Birinin karanlığa karşı dimdik ayakta durması gerek. Ve bunu yapabilecek tek kişi sensin," dediğinde anlamıştı Thomas kendisine Hayalet'in çirağı olma yollarının göründüğünü. Hayalet'in Çirağı, Joseph Delaney'in küçükken Preston'da yaşadığı evde her gece gördüğü aynı kabustan esinlenerek yazmış olduğu sürükleyici bir senaryoya sahip. İlk satırından itibaren sizi yakalayacak ve bir

solukta okumak isteyeceğiniz bu kitapla ilgili bir uyarı da şu: Dikkat: Karanlık bastıktan sonra okunmamalı. MERİÇ



9

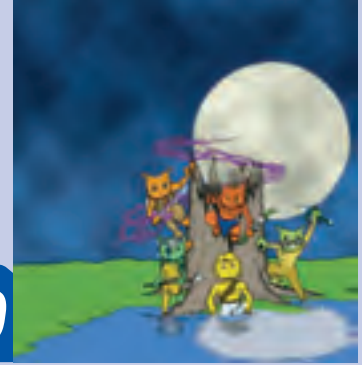
WEB

WWW.GOBLINSCOMIC.COM

GOBLINS' LIFE THROUGH THEIR EYES

Siz maceracı arkadaşlara seslenmek istiyorum. Bugüne kadar kaç tane Goblin öldürdünüz FRP oynarken? Bilmemeniz normal çünkü onlar hep minion'dır, hep harcanası varlıklardır, hepinizin gözünde sadece tecrübe puanıdır onlar. Hiç onların yerine koydunuz mu kendinizi peki? Bu "goblin-ceğizlerin" de (Evet, böyle bir kelime yarattım şu anda.) aileleri olabileceği, efendime söyleyeyim hayalleri olabileceği aklınıza geldi mi? Tarol Hunt ve Danielle Stephens böyle düşünmüş olacaklar ki Goblin Comics adlı web karikatür serisini başlatmışlar bu adreste yıllar önce. Goblinler'in

gözünden maceracılar, goblin günlük hayatı ve kültürüne ilişkin ilginç ve son derece eğlenceli bu web karikatür serisine bakmadan geçmeyin derim. MERİÇ



10

TAVAN ARASI MOST HAUNTED

ingiltere'nin hayalet hikayeleri bitmez. Memleket öyle bir yer ki her karışında bir hayalet hikayesi var. Most Haunted ekibi de ne yapıyor? Her hafta bu hayaletlerle dolu toprakları karış karış geziyor ve araştırma yapıyor. 10 sezondur devam eden İngiliz yapımı bir reality show olan Most Haunted'ı izlerken aynı anda hem çok korkuyorum hem de çok gülüyorum desem yalan olmaz herhalde. Korkuyorum çünkü ekibin yaşadığı çoğu olayı mantık çerçevesine oturtmanın imkanı yok, gülüyorum çünkü ekip üyeleri, bir olayla karşılaştıklarında paranormal araştırmacıların soğukkanlılığından uzak, gayet normal insani tepkiler

veren tipler. Bir olayla karşılaştıklarında korkup, bağırıp hatta oradan anında koşarak uzaklaşma eğiliminde oluyorlar. Bu da işe biraz da olsa eğlence katıyor elbette. Nerede Ghost Hunters ekibinin soğukkanlı üyeleri, nerede bu ekip yani... Ama yine de 10 sezondur süren bu programda medyumların da başrolde olması oldukça ilginç bir yaklaşım getiriyor paranormal araştırma olayına. Medyuma gidilecek yer ile ilgili daha önceden hiçbir bilgi verilmiyor. Fakat medyum o mekanla ilgili bilgileri şakır şakır söylemeye başladığında insan biraz korkuyor. "Yauuu Meriç! Ne safsın öyle şey mi olur hepsi gösteri bunların..." diyenleriniz olabilir aranızda, ama yine de öyle olsa bile, eğlenceli bir program Most Haunted. Tavsiye ederim ve eklerim: Aman diyeyim geceleri izlemeyin. MERİÇ

10



TÜRKİYE'DEKİ ADI Most Haunted YÖNETMEN Karl Beattie, Bev Parr OYUNCULAR Derek Acorah, Yvette Fielding, Ciarán O'Keefe

Yahu yeni anime serisi mi yayına girmiyor, bana mı öyle geliyor yoksa? Arıyorum tarıyorum, fantastik Japonca isimlere sahip, ne olduğunu kesinlikle anlamadığım, afişinde bir takım renkli saçlı ufak kızların bulunduğu animelerden (Bu tanım da bana hiç yakışmadı değil mi?) ötesini göremiyorum.

Şaka bir yana, bu anime deryasında yön bulmak için anime afişlerine önem gösterdiğim bir gerçek. Eğer hakikaten o afişteki çizimler hoşuma gitmezse, birkaç tane ufak kız kameraya doğru 32 dış sırtıyorsa, o animeden uzak durmayı yeğliyorum. Ama şöyle havalı bir Mecha, garip bir yaratık, ellerinde fantastik

silahlar tutan adamlar görürsem, o zaman bir şans veriyorum. (Bunlardan da kötü çıkanlar oluyor tabii.)

Kısacası şu sıra yine elimdeki animelerden yeme durumundayım. Saniyorum ki Mayıs'ta güzel bir şeyler başlayacak; o vakte kadar izlemeyi unuttuğumuz animelere devam! TUNA

İKİ KARDEŞİN ÖYKÜSÜ

GRAVE OF THE FIREFLIES

Burada eski animelerden bahsetmeyeceğime ant içmişim en başta; ama bazı istisnai durumlar olabileceğini de not etmiş olmalıyım. 1988 yılının ürünü bir animeyi buraya taşımama neden olan olay ise geçtiğimiz günlerde Grave of the Fireflies'ı bir kez daha izleyip hayran kalmış olmam.

Olay aslında çok basit; İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru Japonya'da savaşın izleri hala sürmekte ve iki kardeş, annelerini Kobe bombardımanında, babalarını askeri görevde kaybetmiş bir vaziyette yalnız başlarına kalmışlardır. Setsuko, henüz kendine bakamayacak derecede küçük yaşta bir kız çocuğudur; Seita ise PSP'siyle oynaması gereken bir çocuktan farklı değildir. Seita, Setsuko'ya bakmak için türlü yollar dener. Sonunda gaddar teyzelerine gidip, onunla yaşamak zorunda kalırlar... Teyzeleriyle olan münasebetlerini de anlatmak isterdim; ama biraz daha anlatırsam hikayeyi tamamlayacağım. Aslına bakarsanız hikaye o kadar önemli sayılmaz; önemli olan bir animenin duyguyu bu kadar iyi verebilmesi. Kurgu o kadar iyi ki basit bir olay, son derece etkileyici bir şekilde anlatılmış ve film sonunda ağzınız yüzünüz buruşmuş bir şekilde o ekranın karşısından kalkmazsanız, sizde bir sorun var diyebilirim.

Grave of the Fireflies'ı artık kaçınıcı izleyişim bilmiyorum; ama hala bir hayalin peşini bırakamıyorum. Keşke diyorum, Kobe sokaklarında dolaşırken Setsuko'yu görsem ve gözü gibi baktığı o boş şeker kutusunu bir kez de olsa şekerle doldurabilsem... Belki o zaman bir şeyler değişir miydi? TUNA



DEUNAN VE BRIAREOS AFFETMEZ ABİ!

APPLESEED EX-MACHINA

Şimdi bu aslında Applesseed adlı birinci filme devam olarak çekilmiş bir animasyon. Ama öyle yabana atılacak animasyonlardan değil; zira yönetmeni John Woo, dikkatinizi çekmek isterim. Birinci film gibi bilgisayar animasyonu olarak hazırlanmış olan Ex Machina'da yine şehir devlet Olympus'tayız. Yıl 2135 ve şehir Gaia adı verilen bir yapay zeka ile Bioroid adı verilen, DNA'larından şiddete yönelik duyguları tamamen çıkarılmış, insansı varlıklar tarafından yönetilmekte. Bioroid'ler aynı zamanda nüfusun yarısını oluşturuyor. Böylece toplum barış içinde yaşayıp gidiyor; fakat insanın olduğu hiçbir ortamda huzur sonsuza kadar sürmemiştir. Birinci filmde tanıdığımız süper yetenekli asker kızımız Deunan ve onun hem takım arkadaşı, hem de sevgilisi olan Briareos yine bir E.S.W.A.T. görevindeler. Teröristler tarafından tutsak edilmiş AB yetkililerini (Yıl 2135, hala AB var... Evet ilginç bir saptama.) kurtarma operasyonu olarak özetleyebileceğimiz bu görevden alınının aklıyla çıkıyor yine bu ikili. AB yetkilisini kurtarıyorlar ama karşılaştıkları Cyborg'lardan birinin ağzından dökülen son cümle akılları karıştırıyor. "Hepsi bir olacak, hepimiz biriz, Ben Halcon'um"...

Halcon nedir? Connexus denen bu kulağa takılan ve insanların hayatını "kolaylaştıran" telefon benzeri aletler ne

işe yarar?" Deunan ne güzel atladı! Briareos'a bak beee nasıl yakaladı o herifi!" derken geliveriyor animenin sonu ve ağzınızda hoş bir tat bırakıyor John Woo'nun o bildik yönetmenliği. Uzun lafın kısası, mükemmel dövüş koreografileriyle dolu, sağlam bir senaryoya sahip bu aksiyon animeyi (Filmini mi desem?) mutlaka izleyin derim. MERİÇ



6. YILDIZ KISA FİLM FESTİVALI

Kısa kesip çok şey anlatan filmler...

Değişen havalarla birlikte bir heyecan da Yıldız Kısa Film Festivali sunuyor. Rutin hayatımızdaki kısa aralıkları değerlendirmek için 13 - 17 Nisan tarihlerinde YTÜ Yıldız Kampüsüne uğrayabiliriz.

Kısa film, hızla kendini tanıtıyor ve geliştiriyor. Festivallere katılan filmlerde kalite her yıl daha da artıyor. Tüm yönetmenler giderek sınırları daha da zorluyor ve yaratıcılıklarının ürünlerini bizlere çok daha zengin biçimlerde sunuyor. "Kısa film nedir?" sorusunun cevabını aramaya hala devam ediyorsanız ya da sadece daha fazla kısa film izlemek istiyorsanız neden Yıldız'a uğramıyorsunuz?

Yıldız Kısa Film Festivali kapsamındaki yarışmada, bugüne kadar sadece öğrenci filmleri yarışmış olsa da gösterimlerde her türlü kısa filmi izleyici ile buluşturmuştu. Bu sene aynı konseptte dünyanın farklı ülkelerindeki sinema okullarından ve bazı bağımsız yönetmenlerden kısa filmlerin eklemesiyle bizleri festivali çok daha fazla ilgiyle takip etmeye zorluyor. Bu sene festivale katılan yaklaşık 250 film arasındaki iddialı bazı adaylardan kısaca bahsedelim. ASLI CEREN ÇİĞ

YAR

6'06" / CANLANDIRMA

Yön: Mert Kızılay

Konu: Herhangi bir sanayi ortamında, bir karakterin kadın yaratma girişimini anlatan tekniği ile dikkat çeken bir animasyon.



DINOTORK

10'33" / CANLANDIRMA

Yön: Adil Alpakin

Konu: 80'li yıllarda bir çöl kasabasında, Dino Tork lakaplı bir sokak yarışçısının tutuklanmasına tanık olmaktadır. Hapisten çıktığında ise her şey değişmiştir.



YENİ DÜNYA DÜZENİ

10'35" / DENEYSSEL

Yön: Niyazi Selçuk

Konu: Sokağa çıktığımız andan itibaren her yerde gözetleniyoruz. Filmin ana teması, güvenlik amacıyla etrafımızı çevreleyen kameralardan film oluşturabilme fikridir.



GEMEINSHAFT

3'48" / CANLANDIRMA

Yön: Özlem Akın

Konu: Beş kişiydiler. Altıncısını aralarında istemediler.



PARALLELES

3'58" / DENEYSSEL

Yön: Gökhan Bulut

Konu: Denizaşırı ülkelerden bilinmeyen bir evrene gelen insanlar yürüyor ve koşuyorlar. Özümzenecek yeni bir ses ve görüntü cümbüşü. İşte bu, yabancı olma.



UYUYAN GÜNAH DA İŞLEMEZ

12'00" / DENEYSSEL

Yön: Veysel Çelik

Konu: Film, insanoğlunun en zararlı ve en zararsız olduğu anlarda, sembolik olarak uyku ve uyanıklık süreçlerinde, yaşadığı evrene ve insanlığı verdiği tahribatı anlatır.

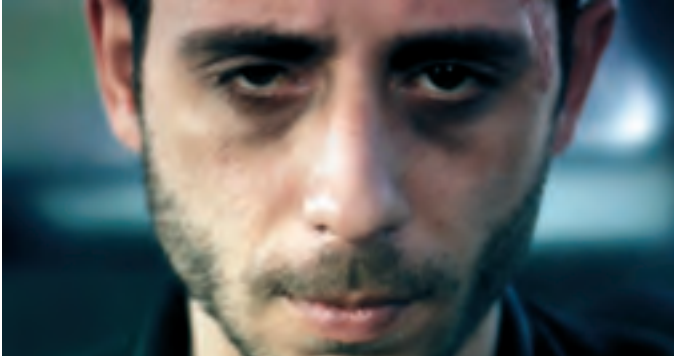


SAPAK

15'00" / KURMACA

Yön: Fırat Mançuhan

Konu: Şiddetin nedenselliğini anlatan bir hikaye.



DARBE

9'51" / KURMACA

Yön: Eray Mert

Konu: Darbeler bazen farklı hallerde olur.



TEK NOTALIK ADAM

14'00" / KURMACA

Yön: Dağhan Celayir

Konu: Tek Notalık Adam, bir senfoni orkestrasının hep en arka sırasında çalan, fark edilmeden ve takdir görmeyen bir perküsyoncu. Seyirciler arasından bir kadının dikkatini çekmek için çift ziliyle çalacağı tek bir notası vardır.



BİR KAPLUMBAĞA VE TAVŞAN HİKAYESİ

11'16" / KURMACA

Yön: Abdülbaki Yavuz

Konu: Funda, bir senedir ziyaret edemediği babasının yanına gitmek için güne uyanır. Gün bitiminde birbirlerine kavuşacaklardır ama zaman ikisi içinde aynı şekilde işlemektedir.



KÜLTÜR & SANAT FAZLASI

NİSAN AYINDA YENİ BİR TÜRK FİLMİ: YENGEÇ OYUNU

Herkesin gönlünde taht kuran "Selvi Boylu Al Yazmalım"ın senaristi ve "Balalayka"nın yönetmeni Ali Özgentürk, bu ay yepyeni bir film ile karşımıza çıkıyor. Bu defa filmin hem senaristliğini, hem de yönetmenliğini üstlenen Özgentürk, ayrıca bir ilke de imza attı.



Filmin adı, bir internet sitesinde yapılan anket aracılığıyla halk tarafından belirlendi. Yengeç Oyunu'nun başrollerinde "Alacakaranlık", "Yanık Koza" ve "Karagümrük Yanıyor" gibi televizyon dizilerinden aşına olduğumuz Ayça İnci, yıllarca "Bizimkiler"de rol alan Ayşe Kökçü ve "Kurşun Yarası", "Kurtlar Vadisi" ve "Hacı" adlı televizyon dizilerinde rol alan Özcan Varaylı bulunuyor. Daha fazla bilgi için www.yengecoyunu-film.com adresine bakabilirsiniz.

TIYATRO MAAN PERFORMANS SAHNESİ

Sahne sanatlarıyla ilgili olanlar yeni bir mekana daha kavuştu. Tiyatro Maan Performans Sahnesi, İstanbul Süzer Plaza'daki Süzer Sanat Merkezi'nde seyirciyle buluşuyor. Türk tiyatrosunun seçkin örneklerini yanı sıra, yurtdışından gelen sahne performanslarına da ev sahipliği yapacak olan Tiyatro Maan Performans Sahnesi'nde Mart ayı dolu geçti. Dilruba Saatçi'nin yazıp oynadığı "Fikriye ve Latife, Mustafa Kemal'i Sevdim" adlı eser, tiyatro tutkunlarının beğenisine bir kez daha sunuldu. Mart ayında sergilenen diğer iki oyun "Naapmışın Sen?" ve "Çizgi" de büyük ilgi gördü. Eğer siz de sahne sanatlarına ilgi duyuyorsanız www.tiyatroma.com adresinden ileriki programları takip edebilirsiniz.



"Fikriye ve Latife, Mustafa Kemal'i Sevdim"den bir sahne...



ONDULINE'DEN İSTANBUL'A ÖZEL "KÜLTÜR BAŞKENTİ KİTABI"

Türkiye'nin en büyük çatı ve yalıtım sistemleri üreticisi Onduline Avrasya, sanat ve kültür sponsorluklarına yeni bir halka ekledi. Kuruluşunun 15. yılını çeşitli etkinliklerle kutlayan firma, "Avrupa Kültür Başkenti İstanbul" adlı kitabı yayımladı. 2010 Avrupa Kültür Başkenti seçilen İstanbul'a destek olması amacıyla yayınlanan kitap, Fatma Orhan Durgut'un gökyüzünden çektiği İstanbul fotoğrafları ve Hüseyin Sorgun'un metinleri ile zenginleştirilmiş. Merak ettiyseniz en yakın kitapevinin yolunu tutabilirsiniz.

iŞGAL

Nerden bulaştım bu “ayaktopu” sevdasına. Ne güzel entel olmuştum; okul bitti, saniyesinde döndük maça! Şimdi de yok Fener puan kaybetti, yok onla berabere kaldık, yok averajdı kukerajdı takılıp duruyoruz. Bu satırları yazmam gereken saatte Sivasspor - BJK maçını izlediğim için şimdi harıl harıl bunu yazmaya çalışıyorum. Yumurtayı da kapıya dayanmış seviyorum!
gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan

THE ANSWER Everyday Demons



Headbang dergisi karıştırırken gördüm grubu. “Rock’n’roll” falan denince bir yoklayayım dedim netten, çok oldum! Bu kadarını beklemiyordum gerçekten. “Son yıllarda dinlediğim en güzel albüm” diyorum daha yazının başında langadanak...

Kaçırılmış gözümden, duymamıştım grubu ama zaten yeni sayılır. 2000’de kurulup, ilk albümlerini 2007’de çıkarmışlar. Nette gezinmelerime göre oldukça patlama yaratmış ilk albüm, onu henüz dinlemedim ama

iyi olduğunu tahmin edebiliyorum. Zira bir sürü single çıkarmışlar ve klip çekmişler. Şu an sizin elinizde dergi varken adamlar AC/DC ile turluyorlar, daha ne diyeyim...

Bu albüme gelince, zaten takar takmaz ayakları yerden kesiyor ilk şarkı: Demon Eyes. Albümde en öne çıkan şarkı bana göre ama klibi On And On parçasına çekmişler. O da daha çok kitleye hitap edebilecek, popüler bir şarkı. Ama albümde bir şarkı var ki beni benden aldı: Why’d You Change Your Mind. Son zamanlarda evde air gitar - air davul çalmamı sağlayan nadir şarkılardan biri oldu bu şarkı. En hasta olduğum tarzda, yavaş yavaş gidiyor şarkı ve birden inanılmaz yükseliyor, sonra hop tekrar iniyor.

Grup hakkında daha çok yazarsam yalakalığa girecek, burada kesiyorum. Bu şarkıları yazdım da, bunlar öne çıkıyor filan demek istemiyorum. Albüm tamamıyla inanılmaz güzellikte, 5 üzerinden 10 veriyorum albüme. Bu grubu sevmeyen adamlar 30 saniyeden uzun müzik muhabbeti yapabileceğimi sanmıyorum. Long Live Rock’n’Roll!

TORTURE KILLER Sewers



Death metal ile çok haşır neşir olmadığım için pek uzun uzadıya yazamayacağım bir albüm Torture Killer’in yeni albümü. Grup hakkındaki en önemli bilgi efsanevi Cannibal Corpse ve hali hazırda Six Feet Under vokalisti Chris Barnes’ın vokalde olmasıydı ama bu albüm öncesince gruptan ayrılmış. Yeni vokalist de pek Chris’i aratmıyor, vokal tarzı aynı. (“Chris Barnes var” diye dinleyin işte siz yine.)

Grup Finlandiyalı gençlerden kurulu ve başta Six Feet Under Cover’ı yapmak amaçlı kurulmuş. Daha sonra ulan biz bu işi becerebiliyoruz tarzına geçmişler ve besteler gelince ağır abi Chris de gruba dahil olmuş.

Ben bir önceki albümlerini dinlemiştim, çok beğenmiştim. Bu albüme de bayıldım. Geçen ay yazdığım Cannibal Corpse’tan sıkılma durumlarından sonra ilaç gibi geldi bu şarkılar. Ama kötü haber: Six Feet Under etkisinden pek kurtulamamışlar. Ama “Çok farklı bir şey aramıyorum, Chris Baba’nın köpeğiyim” diyorsanız albümü seversiniz ki ben öyleyim.

HERKESE 11 TL DEĞERİNDE CHIP VISTA ÖZEL SAYISI HEDİYE

PDF biçiminde CHIP DVD'de



Webde güvenli sörf yaptığınızı mı sanıyorsunuz?
5 tarayıcıyı sizin için test ettik: Tarayıcıları bekleyen en büyük tehlikeler
Herkes 81 TL Değerinde 5 Muhteşem Hediye!

CHIP

04-2009 www.chip.com.tr
TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

Test: Ne kadar dayanıklılar?

Cep telefonu ve dijital fotoğraf makinelerini suda, kumda test ettik!

Saldırıların nereden geleceğini öğrenin, tedbirinizi ona göre alın!

HACKER YAZILIMLARI

Kablosuz ağlara erişen, şifreleri kıran, nette her şeyi bulan yazılımlar

10 dakikada kale gibi PC

Bilgisayarınızı her türlü saldırıya karşı kolayca koruyun! Anti-hacker araçları DVD'de

TEST Bellek kartları
Dijital fotoğraf makineniz için 4GB üzeri en iyi kartlar

TEST DVD kaydediciler
Sevdiğiniz dizi ve filmi kaydetmek için

WiRO ile ucuza konuşun
Türk Telekom'un WiRO servisi sayesinde, yurt dışındayken bile ev telefonu tarifesiyle ekonomik görüşme yapabilirsiniz

Güncelleme

En yeni sürüm her zaman en iyisi
CHIP gereksiz yere şişirilmiş yazılımları

Mini test: GeForce GTX 295 vs Radeon HD 4870 X2



Nisan sayısı bayilerde!



ROLEPLAY

Tartarus artık bitmiş bir gezegen. Orklar tarafından ezilmekten kurtulabilen nüfusundan son kalanlar da kaçtı. Şehir ve tapınakları yerle bir durumda. Toprakları hainlerin, uzaylıların ve kafirlerin kanı ile sulandı. Artık bu gezegende sadece lanetlenmiş kafirler ve onları temizleyecek olan "Space Marine"ler var. Bu karanlık yerde, bu karanlık vakitte, sonuna kadar İmparator'un düşmanlarının karşısında olacağız. Öğreneceğiz ki bu yanıp kül olmuş kaya parçasında bile kafirlerin varlığına katlanmayacağız. Gabriel Angelos - Blood Ravens Force Commander

Warhammer ve Warhammer 40.000 oyunlarındaki Kaos (Chaos) kavramı, Ali ile yaptığımız FRP ve bilgisayar oyunu geyiklerinin önemli bir parçası idi. Uzun süreden beri çeşitli e-dergilerde Warhammer yazıları yazdığımı bilen Ali, benden LEVEL için özel bir Kaos dosyası hazırlamamı rica edince yıllardır bazen satın aldığım, bazen de arkadaşlarımdan hacilayıp okuduğum dergiye bir şeyler katma zamanının geldiğine kanaat getirdim. Warhammer masaüstü savaş hobisine yeni birilerini katma çabam her zaman devam ettiği için bana bu konuda çekinmeden ulaşabilirsiniz.

25 yıllık Warhammer evreninin belki de en orijinal konsepti olan Kaos, Warhammer oyununun başından beri hikayeler, romanlar ve arkaplan kitapları ile zenginleşerek bugünkü çekici haline geldi. Az sonra okuyacağınız olan yazı, piyasada Kaos ile ilgili bulunmakta olan birçok kaynağın derlenip toparlanmış ve şahsımca yorumlanmış halidir.

"Warp" nedir?

Kaos'u anlamak için öncelikle evrenimize paralel bir evren olan Warp'tan başlamamız gerekecek. Warp, kısaca bir ruhlar boyutudur. Bilinci ve ruhu olan bütün canlıların evrenimize paralel olan Warp evreninde bir ruh izi vardır. (Bu arada Necronlar'ın, ruhlarını kaybettikleri için Warp'ta izleri olmadığını hatırlatalım.) Bir canlı öldüğünde ruhu ölmez ve Warp içinde serbest kalır. Bu durum, zamanın ilerlemesi ile birlikte Warp içindeki ruh sayısının sürekli artması demektir. Warp, aynı zamanda bizim için soyut kavramlar olan duyguların ve düşüncelerin okyanusu içindeki akıntılar gibi aktığı bir yerdir.

İnsanların ortaya çıkışından milyonlarca yıl önce bile evrende birçok farklı tip canlı yaşamaktaydı. Yine de Eldar ırkı hariç bu canlıların hiçbiri Warp üzerinde insan ırkı kadar etkili olamamıştı. Ortalama bir insanın Warp üzerindeki ruh izi, başka bir tür canlının onlarca katıydı ve bu durum evrendeki insan sayısı arttıkça Warp üzerinde



GÜNLÜKLERİ

Bu ay Çağlar bizi Kaos'a sürüklüyor! - ALİ

değişimlere sebep oldu. İnsan ırkı öncesinde bir denge ve huzur ortamı olan Warp, insanlar ile birlikte bozulmaya başladı.

Nesiller boyunca insanlar öldükçe serbest kalan ruhlar, Warp üzerinde bir araya toplanmaya başladı. Bu toplanmaların dayanak noktası, o insanların yaşamları boyunca hayatlarını etkilemiş belli başlı duygular ve düşünceler idi.

Zaman içerisinde bu toplanmalar güç merkezlerine dönüştü ve bugün bizim soyut kavramlar olarak bildiğimiz bazı duygular ve düşünceler, Warp üzerinde somut kavramlar haline geldi. Bu güç merkezlerinin en büyükleri, zaman içerisinde kendini oluşturan ruhların bilincini yok ederek kendi bilincini ve kimliğini oluşturdu. Kaos tanrıları da böylece ortaya çıktı.

Warhammer evreninde irili - ufaklı birçok Kaos tanrısı ve adı konulmamış güç odağı vardır. Bu odaklar Warp üzerinde yaşayan şeytanların da çıkış noktasıdır. Şeytanlar, bu odaklar tarafından kendilerine hizmet için

yaratılmalarına rağmen belirli miktarda özgür iradeye sahiptir.

Blood for the Blood God!

İlk oluşan Kaos tanrısı, kan tanrısı Khorne oldu. İnsanların en temel güdüsü olan "kan dökme", Warp üzerindeki ilk ciddi bozulmaya yol açmıştı. İnsan medeniyeti ile neredeyse yaşıt olan Khorne için önemli olan, evrende sürekli olarak kan dökülmesidir. Khorne, takipçileri tarafından kurukafalardan oluşan bir tahtta oturan zırlı bir tip olarak hayal edilir ve savaşta onun adı anılarak öldürülen herkesin (Kendi takipçileri dahil.) kurukafalarının onun tahtına eklendiği düşünülür. Khorne için savaş bir ibadettir ve savaş alanları da ibadethaneler; bu yüzden evrende Khorne adına yapılmış bir tapınak bulmak imkansız gibidir.

Khorne, mesafeli savaşı korkaklık sayar ve yakın dövüşü kutsar. Takipçilerine gözü dönmüslük, kas kuvveti ve dayanıklılık hediye etmeyi tercih eder. Takipçilerinin genelde kan renginde giyinmesini ister ve onları istediği zaman çeşitli testlere tabi tutar. Khorne için kimin kanının döküldüğünün önemi yoktur; savaşta ölen taraf takipçileri bile olsa mutluluk duyar.

Khorne şeytanları genelde kırmızı renklidir ve yakın dövüşte uzmanlaşmıştır. "Cehennem köpekleri" ve Juggernaught denilen yarı mekanik şeytanlar, en sevdiği kan dökme araçlarıdır. Khorne, diğer tanrılardan Nurgle ile iyi anlaşır, Tzeentch'e karşı dikkatli yaklaşır ve kendisinin tam zıttı tarzda savaşmayı seven Slaanesh'ten nefret eder. ÇAĞLAR "KILERİK" KALAYCIOĞLU

METUÇON

Türkiye'nin en büyük Convention'ü kapılarını 13.kez açıyor



LEVEL-RPG ekibi olarak yakın dönemde üç convention'ı geride bıraktık. Genelde kış dönemine gelen bu etkinlikler sırasında soğuktan titresek de, ortamda dönen enfes muhabbetler sayesinde pek soğuğu hissetmedik. Yaz yavaş yavaş yaklaşırken, önümüzdeki iki Convention'dan biri olan METUÇON'da bizler için festival havasında bir etkinlik hedefliyor. Bu yıl 25 ve 26 Nisan'da gerçekleşecek olan METUÇON öncesi sizler için Planet ODTÜ'yü yokladık. METUÇON nedir? Ne değildir? Kimlerden oluşur? Ne iş yapar? Bu ve benzeri sorularımızın cevaplarını ODTÜ BKFT'den Tolga Yıldız, Deniz Kaptanoğlu, Mustafa Çatal, Mert Aytaç ve Diren Maraba tüm LEVEL okurları için cevapladı.

İlker "RazoRBlades" Karas: Merhaba, LEVEL-RPG ekibi olarak METUÇON öncesi okurlarımızı etkinliğiniz hakkında bilgilendirmek istedik ve en yoğun döneminizde sizi rahatsız ettik. ODTÜ BKFT Yönetim Kurulu olarak, bizlere uzunca bir süredir hazırlayıp, kapılarını herkese açtığınız METUÇON'da çalışmalar nasıl gidiyor anlatır mısınız?

Deniz Kaptanoğlu: Öncelikle bizi derginize konuk ettiğiniz için teşekkürler. Son dönemde Türkiye'de FRP'nin gelişmesinde tanınmasında katkıda bulunmamız bizi çok mutlu ediyor. Bizler de bu konuda elimizden geldiğince çalışıyoruz. METUÇON'da FRP'ye gönül veren herkesin gönlünce eğlenebilmesi için elimizden geleni yapıyoruz ve haklısınız bu dönem bizim için oldukça yorucu.

Tolga Yıldız: Valla öyle! :)

Mustafa Kaptanoğlu: Kendi içimizdeki organizasyon ile uğraşıyorduk. Son dönemde topluluk dışı bağlantılar kuruyor ve METUÇON'un tanıtımını yapıyoruz. Bize bu konuda yardım eden herkese buradan teşekkür ederiz.

İlker: Türkiye'de FRP dendiğinde ilk olarak akla gelen METUÇON oluyor. İlk düzenlenen METUÇON etkinliğinden bahsedebilir misin?

Diren: İlk METUÇON eğer yanlış hatırlamıyorsam 1997 senesinde ODTÜ bünyesinde bulunan Çatı Kafeterya'da düzenlenmişti. 130 civarı katılımcıya ev sahipliği yapmış, taaa İstanbul'lardan gelen misafirleri ağırlamış, Türkiye'de bu işe merak salmış diğer arkadaşlarımıza emsal olmuştur.

Mustafa: Kayıtların sadece Çatı Kafeterya ve topluluk odasında alınmasına karşın İstanbul'dan dahi katılımcıların gelmesi de bizi cesaretlendirmektedir.

Deniz: Tarihcemiz hakkındaki bilgileri sitemizde (www.metucon.org) de bulabilirsiniz zaten.

İlker: Her sene yüzlerce oyun severi bir araya toplamak oldukça zor bir durum. Bunu bugün-

ne kadar başarıyla gerçekleştirdiniz. Bu sene bizleri METUÇON'da ne sürprizler bekliyor?

Mustafa: Elbette insanlara yeni bir şeyler sunmazsak, METUÇON'un monoton hale geleceğinin bilincinde olduğumuz için METUÇON'a sürekli bir şeyler eklemeye çalışıyoruz.

Mert: Bildiğiniz ya da bilmeyip şu an öğrendiğiniz gibi bu sene konseptimiz "koru". Bu sebeple bu konsept doğrultusunda enteresan sürprizler de olmayacak değil.

Diren: Ve bunun için gerçekten oturup kafa patlatıyoruz ve imkanımız dahilindeki her şeyi yapmaya çalışıyoruz. Örneğin ilk kez geçen sene yapılan dramayı gelenekselleştirmeye çalışıyoruz.

Deniz: Ayrıca yine ilk kez geçen sene oynanan, ancak yeterli ilgiyi görmemiş olan DnD Battleground aktivitesini daha organize bir şekilde hazırlıyoruz.

sine servisimizle taşıyacağız.

Mert: Tabii yurtlar haricinde evlerde kalmak zorunda olacak misafirlerimizin ev sahiplerini tanımalarına hiç de gerek yok. Amaç tanışmak değil mi zaten?

İlker: FRP'nin Türkiye'de ilk adımlarını atan METUÇON ekibi, dünyada ki ve Türkiye'de ki oyun sektörünü, yapılan çalışmaları ve LEVEL'i nasıl değerlendiriyor? Hoşunuza gideni ve gitmeyeniyi içinde bulunduğumuz sektör hakkındaki düşünceleriniz neler?

Tolga: Benim şahsi kanaatime göre özellikle senaryo konusunda çok kolay kaçılıyor artık. Grafik güzelleştiriliyor ancak hikaye boş görevlerle dolduruluyor. İstisnalar olsa da eski oyunların tadı yeni oyunlarda bulunamıyor. Bugün Oddworld: Abe's Oddysey ve Abe's Exodus tadında bir oyun gösterebilir misin bana sevgili İlker? Ya da Fallout 1 ve 2 ayarında? Fallout 1 ve 2 mükemmel oyunlarken Fallout 3, post apokaliptik bir Max Payne'den öteye geçemedi gördüğümüz gibi. (Ah Black Isle, vah Black Isle...)

Mustafa: Artı bir, teraziye tıkla, rep rep rep, emeğe saygı!

Mert: Burada gerçekten tamamıyla Tolga'ya katılıyorum. "Nerede o eski oyunlar, nerede o eski senaryolar..." diyorum.

Deniz: Ben sevmem Fallout ama zaten 90'ların sonundan beri hikaye yazımı gerilediği için oyun da sevmem. Ben susayım.

Diren: Oyun sektöründen ziyade LEVEL'in bu sektöre olan katkısı benim için önemli. Çocukluğumuzdan beri takip ettiğimiz dergilerden hangisi ayakta kaldı? Gameshow'u gördü bu topraklar, PCGamer'ı gördü ancak LEVEL hala aynı kalitede. En azından bazı şeylerin güzelliklerini yitmediğini görmek sevindirici.

*Yoğun zamanınızda bizi kırmayıp sorularımızı cevapladığınız için LEVEL-RPG ekibi ve tüm FRP-RPG severler adına teşekkür ediyor ve METUÇON'da görüşmek üzere saygılarımızı sunuyoruz.
Hep beraber: TEŞEKKÜRLER LEVEL!*



İlker: Geçen seneki gibi masaüstü oyun dışında aktiviteler olacak mı? Neler olacak?

Tolga: Olma mı agal Elbette süregelen Panayır, Maskeli Balo - ki bir sürprizimiz olabilir Maskeli Balo'da -, Fantastik Sanatlar Atölyemiz, Magic the Gathering turnuvası ve Warhammer oyunları METUÇON'da yer alacak.

Mustafa: Ayrıca canlandırmalı rol yapma oyunları da (LARP) her zamanki gibi METUÇON'da olacak. Masaüstünden farklı bir şekilde kostümlerle karakterleri canlı olarak oynanan bu oyunlar her zaman Convention'ların gözdeleri olmuştur.

Diren: Ayrıca bu sene WhiteWolf ve Steve Jackson Games de bize destek veriyor. Hatta SJG MIB'leri METUÇON'da çeşitli kart oyunları ve Boardgame'ler tanıtacaklar.

İlker: Ankara'ya ulaşım, orada insanlarla iletişim ve yatacak yer konularında şehir dışından gelenlerin bu konularda sıkıntıları yaşadığını biliyoruz. Varsa tanidiklarında kalan, Bir iki gün idare eden katılımcılarımıza ne gibi imkanlar sağlıyorsunuz?

Mustafa: Ankara dışından gelen ve burada konaklayacak yeri olmayan dostlarımızı ODTÜ yurtlarında ücretsiz olarak ağırlayacağız.

Tolga: Tren garından ve AŞTİ'den gelen konuklarımızı karşılayacağız ve onları ODTÜ yerleşke-



YENİLENDİ



LEVEL ONLINE

HABER **İNCELEME**
DOSYA **REHBER** **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFKA AYARI

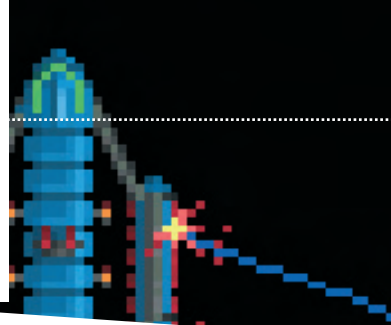
Mayıs'ta 24 sayfa! (Olur mu olur...)

Geçtiğimiz ay bir yer sıkıntısı nedeniyle normal şartlarda dört sayfa olarak tüketilen Kafa Ayarı, iki sayfalık, "yarım doz" halinde sizlere ulaşabildi. Takip edenler ve geçen ay yayınladığımız ibareyi gözden kaçıranlar için, Oyunların Tarihi dosya konumuzun dördüncü bölümü dergide değil, internette yayımlandı. Eğer gözden kaçırdıysanız, LEVEL Online'ın LEVEL+ bölümünde yayında. Bu ay, yer sorunlarımızı aştık, "hit oyunlar" biraz yana kaydı, "ilk bakış" sayfaları göbeğini içeri çekti

ve tekrar dört sayfa, tam doz olarak yayınıma kaldığımız yerden devam ediyoruz. Oyunların Tarihçesi de bir sayfa daha çevirdiğinizde karşınızda olacak, üstelik bu ay Atari'nin doğuşundan bahsederek...

Eğer Fırat'ı ikna edip oyun incelemelerini komple LEVEL'dan çıkartabilirsek, önümüzdeki ay dört yerine 24 sayfa Kafa Ayarı bile yayımlayabiliriz. Olmadı, yıllardır yaptığımız gibi yine dört sayfa ile yetiniriz.

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr



PSONE'DAN PS3'E TERFİ



PlayStation, Japonya'da 1994 yılında çıkmış, Avrupa'ya ise 1995 yılında teşrif etmişti. Oyun konsolu dünyasına bomba gibi düşen PS, artık konsol piyasasında hak ettiği yere sahip. PS sayesinde kendini geniş kitlelere gösterebilen oyunlar da, PSOne zamanında elde ettikleri şöhreti bugün bile sürdürüyor. Fakat PSOne için çıkan oyunlardan bazılarını yeni nesil PS'larda bir türlü göremedik. Neyse ki Capcom, eski PSOne klasiklerini PSP ve PS3'e taşıyacağını duyurdu. Bu oyunların arasında hangileri olacağı henüz kesin değil, ama Resident Evil ve Street Fighter Alpha, PS3'e terfi etmek konusunda en büyük adaylar.

THE SEVEN CITIES OF GOLD



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Zamanında en yeni oyunları sorunsuz çalıştıran bilgisayarım, geçenlerde yaşadığı talihsiz bir güç kaynağı arızasıyla aramızdan ayrıldı. Sorun ekran kartının yanması olarak kayıtlara geçti. 1996 yılından beri aktif olarak sürdürdüğü "oyun PC'si" görevine artık devam edemiyor ve bundan sonra sehpa olarak görevini sürdürecektir. Yani bir anlamda "masa başı" görevine çekildi. Aşağıda onun anısına, oynatmayı en sevdiği oyunlardan bazılarını var... Acımız büyük...

STAR CONTROL II

YIL 1992

TÜR Strateji

YAPIM Toys for Bob

DAĞITIM Accolade

Galactic Civilizations, şüphesiz son dönemin çok başarılı oyunlarından biri. Her ne kadar GC oynamaktan büyük keyif alsak da, bize bir süredir adını unuttuğumuz başka bir oyunu animatsattığı için de çok memnunuz: Star Control II.

Farklı ırkların uzayın derinliklerinde kendilerine has uzay gemileri ve stratejileri ile verdikleri savaş, bir yandan arcade yeteneklerinizi zorlarken, diğer yandan da uzaydaki kaynaklara sahip olmak adına stratejik becerilerinizi sınıyor. Oyunu şu sıralarda piyasa bulmak oldukça zor; ama "Ur-Quan Master" adıyla bir benzeri, 2002 yılından beri açık kaynak kodlu (ve ücretsiz) olarak geliştiriliyor.

RE-VOLT

YIL 1999

TÜR Yarış

YAPIM Iguana Entertainment

DAĞITIM Acclaim Entertainment

Aslında bir yarış oyununun eğlenceli olması için gerçek yollarda veya hayali pistlerde olması çok önemli değil. Araçların motor seslerinin veya vites değiştirme aralıklarının, ne kadar gerçekçi aktarıldığı da oyunun eğlence seviyesine doğrudan etki etmeyebilir. Hatta arabaların gerçek birer araba olması bile şart değil!

Eğer sizin için önemli olan dört tekerlek, üzerinde gidecek bir alan (herhangi bir alan!), hız ve diğerleri ile rekabetsiz Re-Volt aradığınız oyun olabilir. Bu oyunda arabaların pek gerçekçi olduklarını söylemek mümkün değil. Pistler, her ne kadar oldukça ustaca hazırlanmış olsalar da, diğer yarış oyunlarında alıştıklarınız-

dan oldukça farklı. Bu sefer yarış pisti yerine evinizin mutfağında ya da arka bahçesinde veya bir süpermarkette yarışyorsunuz. Aracınız ise alıştığınız boyutlardan biraz daha ufak; uzaktan kumandalı bir oyuncak araba kadar ufak hem de...

Kesinlikle oynadığım gelmiş geçmiş en eğlenceli yarış oyunlarından biri. Farklı uzaktan kumandalı arabalarda diğer radyo kontrollü oyuncak arabalarla mücadele ediyorsunuz. İşin en zevkli kısımlarından biri ise rakiplerinize canınızın çektiği pislği yapabilmek için tüm 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.

THE SEVEN CITIES OF GOLD

YIL 1984

TÜR Adventure

YAPIM Ozark Softscape

DAĞITIM Electronic Arts

Aslında ilk olarak 1985 yılında Commodore 64 ve Amiga için hazırlanmış oyuna, PC sahiplerinin kavuşması tam sekiz yıl gecikmeli oldu. Benim gecikmem ise yaklaşık 22 yılı buldu. Geçen yıl, 64'LER dergisi günlerinden kalma Floppy disketleri kurcalarken üzerinde okuması zor bir şekilde "7COG" yazılmış bir disket buldum. Ne zaman o dönemden kalması bir disket bulsam önce heyecanlanır, sonra heyecanı kaybederim. Çünkü iyi ihtimale üzerine defalarca başka şeyler yazılmıştır. Bir başka ihtimale içinde garip "dijital" grafik denemelerinin olduğu, garip



ESKİ OYUNLAR KİTABI



Bizde eski oyun meraklılarının sayısı ne yazık ki çok fazla değil. Fakat ABD ve Avrupa'da yeni oyunları adeta reddeden ve kendisini eski oyunlar adanmış önemli bir kitle var. Bir yandan eski oyunları yeniden üreten bu meraklılar, diğer yandan internet üzerinde eski oyunlarla ilgili fikir alışverişinde bulunuyorlar, stratejileri tartışıyorlar.

Durum böyle olunca eski oyunlar için yeni kitaplar bile yayınlanıyor. İşte bunun son örneği; "Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time". İki satır boyunca devam eden bu isim, yeni bir kitabın adı. Renkli, resimli ve çok eğlenceli bu kitabın, ülkemizde Türkçe yayınlanması ihtimali ise ne yazık ki pek düşük.

DESCENT II



ELITE



WINDICA



dosyalar olur. Kötü ihtimalle ise yıllar önce çalışmaktan vazgeçmiş, kelimenin tam anlamıyla "ahı gitmiş, vahı kalmış"; fakat çöpe atılmaya kıyılmamış ve kıyılmayacak bir disket ile karşı karşıya kalırım.

Bu kez öyle olmadı. Tam da benim takoz bilgisayarımın dişine göre bir oyun çıktı içinden; The Seven Cities of Gold...

15 yüzyılda yeni dünyayı keşfe çıkmış bir kaşif rolünde saatlerce bıkmadan usanmadan oynadığım oyun, Adventure'e hasret kalmış tüm oyuncuların büyük keyif alacakları kadar başarılı. O dönem nasıl olmuş da bu oyunu gözden kaçırmışım bilemiyorum ama 22 yıl gecikmeyle de olsa mutlu sona ulaşmış olmaktan son derece mutluyum.

DESCENT II

YIL 1996

TÜR FPS

YAPIM Parallax Software

DAĞITIM Interplay Productions

1996 yılında Interplay tarafından piyasaya sürülen Descent'in, bu

devam oyununda gerçek üçüncü boyut, mükemmel müzikler, gerçek zamanlı çok oyuncu desteği ve sayısız yeni bölüm yer alıyor. Ama özellikle yapay zekası Descent II'nin Interplay tarafından en ön plana çıkartılan yeniliklerinden biri olmuştur. İlk Descent'e göre önemli oranda geliştirilen yapay zekası, her ne kadar Interplay'in söz verdiği gibi tamamen oyuncunun tarzını anlayıp, ona göre kendini adapte edemiyor olsa da, yine de oyuncuyu oldukça zorlayacak bir seviyeye çıkartılmıştı. Özellikle hırsız-bot düşman gemisinin sizi uzun yollar boyunca takip edip, yakaladığında enerjinizi emmesi oldukça hoş bir detay.

ELITE

YIL 1984

TÜR Simülasyon / Ticaret

YAPIM David Braben ve Ian Bell

DAĞITIM Acornsoft

Eski zamanlarda oyunlar, bilgisayarların kapasiteleri ile sınırlıydı. Grafikler, ses efektleri ve hatta oyunun senaryosu bile bugünkülerin yanında son derece yavan kalıyordu. Belki grafikler ve ses efektleri için o zamanlar yapacak pek

bir şey yoktu. Ama oyun senaryosu, bunlar arasında yine de bilgisayardan en bağımsız faktördü. Bu işin ustaları, ne yapıp edip bilgisayarın sınırlarını aşmayı ve hem senaryo, hem de oyunun yayıldığı alan anlamında bugünkü oyunların bile bir kısmı gölgede bırakabiliyorlardı. Elite'i oynamış olanlar ne demek istediğimi çok iyi anlayacaklardır. 1985 yılında piyasaya çıktığında, oyunları için inanması zor bir adım atmıştı. Uzayın sonsuz derinlikleri, bir bilgisayar oyununda oyuncuya belki de ilk defa gerçekten sonsuz gibi geliyordu. Sekiz farklı galaksi ve yüzlerce farklı gezegeni o zamanın imkanlarıyla bir oyuna aktarabilmek, David Braben ve Ian Bell için de çok büyük bir adımdı. Uzayda rakipler, korsanlar ve polisler arasında ticaret yaparak sağ kalmaya çalışmak, bugün bile son derece keyifli bir tecrübe olacaktır.

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

YIL 1996

TÜR RPG

YAPIM Bethesda Softworks

DAĞITIM Bethesda Softworks

1996 yılında piyasaya çıktığında RPG türü bilgisayar oyuncuları için yeni bir tür değil-

di. Özellikle Amiga ve Commodore sahipleri türün pek çok unutulmaz örneğini oynamışlardı bile. Fakat hiç birinde Daggerfall'un sunduğu hareket özgürlüğünün, neredeyse onda biri bile yoktu. Daggerfall ister iyi, ister kötü bir karakteri oynayabileceğiniz ilk oyundu. Oyunda size verilen veya sizin bir yerlerden almış olduğunuz görevleri yapmanız da, yine tamamen sizin seçimize kalmış durumda. İstedikiniz görevi yapabilir, istedikinizden vazgeçip farklı maceralara doğru atılabilirsiniz. Aynı şey tüm oyunun hikaye akışı için de geçerli. Oyunun öyküsü tamamen canınızın istediği yere doğru gidiyor.

RPG oyunlarındaki büyü konusu da bu oyunda adeta baştan yaratılıyordu. Var olan, daha önceden geliştirilmiş büyüleri kullanabileceğiniz gibi, Mage Guild sayesinde özelliklerini ve etkilerini sizin belirleyeceğiniz büyüler de üretebiliyorsunuz. Aradan geçen 12 yıla rağmen, bu oyunun sunduğu özgürlük seviyesi hala tüm oyunlar arasında önemli bir yere sahip.

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL



KAFKA AYARI

ÇİFT KAŞARLI SNES



Eğer oyuncusanız ve mutfak cihazlarını sevmek gibi sıra dışı bir alışkanlığa sahipseniz, yalnız değilsiniz. (Ve bu dünyanın geri kalanı için kötü bir haber!) Bir oyuncu artık eskittiği ve çalıştırmadığı SNES oyun konsolunu tost makinesi yaptı. Super Nintoaster Project adını verdiği projesi dahilinde, hayata geçirdiği bu garip cihaz, tost ve oyunu birbirinden ayırt edemeyenler için ilginç bir çalışma. Biz daha çok "İnsanlar nelerle uğraşıyor?" açısından konuya yaklaşıyoruz.



Computer Space reklamı...

OYUNLARIN TARİHİ 5

Geçtiğimiz ay, dergideki yer sıkıntısı nedeniyle dosya konumuzu LEVEL Online'daki LEVEL+’ta sürdürmüştük. Bu ay olağan sayfalarımıza geri dönüyoruz ve kaldığımız yerden oyunların tarihindeki yolculuğumuzu sürdürüyoruz.

Nolan Bushnell devreye giriyor!

Ralph Baer, hayallerinin oyun cihazını hayata geçirmek için, televizyon üreticisi Magnavox ile son derece başarılı görünen iş ortaklığını sürdürdüğü sıralarda, ABD'nin farklı bir noktasında Utah Üniversitesinde genç bir öğrenci kendi hayallerinin peşindeydi. Vaktinin büyük kısmını Russell'in Spacewar oyununu oynayarak geçiren bu gencin en büyük şansı, Spacewar'ı sağlıklı bir şekilde çalıştırabilecek bir PDB-1'e sahip bir kurumda eğitim görüyor olmasıydı. O sıralarda ABD'de sadece üç eğitim kurumuna PDB-1 ve Spacewar'ın oynanabileceği bir monitör bulunuyordu. Adı sonradan çok daha sık duyulacak olan Nolan Bushnell adlı bu genç, oyunu çok seviyor, ticari olarak çok büyük şeylere gebe olduğunu düşünüyor; fakat bunun gerçekleşebilmesinin

önündeki tek engelin bilgisayarların son derece pahalı olması olduğunu görüyordu. Ona göre eğer daha ucuz ve taşınabilir cihazlar var olsaydı, Spacewar çok kısa sürede tüm ülkeyi kendine hayran bırakabilirdi. 1970 yılında üniversiteden mezun olduğunda aklında sadece bu düşünce vardı. California'ya taşındı ve 1957 yılında videoteypleri icat eden Ampex firmasında işe başladı.

Bir yıl kadar Ampex gibi saygın bir firmada çalıştıktan sonra, hala tek düşünebildiği Spacewar'ı geliştirmektir. Hatta bunun için küçük kızın odasına el koydu ve burayı bir atölyeye çevirdi. Fakat tam zamanlı çalıştığı için büyük projesine yeterli vakit ayıramıyordu. İş bıraktı; artık tam zamanlı olarak kendi projesi üzerinde çalışmaya başladı ve aynı yıl projesini tamamladı. Computer Space adını verdiği oyununa kısa bir süre alıcı aradıktan sonra Nutting Associates adlı bir bozuk para ile çalışan oyun üreticisi

ona olumlu yanıt verdi. Computer Space makinesinden 1500 adet ürettiler. Bu sırada Bushnell, orijinal Spacewar'ı daha da geliştirmiş, oyuna UFO'lar ve yönlendirilebilir füzeler eklemiştir. Oyuncuların uzay gemilerini yönetmek ve ateş etmek için farklı kumada kolları vardı. Fakat ne yazık ki satış rakamları eline geçtiğinde Bushnell, çok büyük bir hayal kırıklığı yaşadı. Computer Space çok az satılabildi. Bushnell sorununun ne olduğunu araştırdı ve vardığı sonuç oyunun kontrollerinin, oyuncular için fazla karışık olduğuydu. Bundan sonra yapacağı oyunun çok daha basit kontrolleri olması gerektiğine karar verdi. Nutting Associates de kötü giden satışlar sonrasında moralini bozmadı. Bushnell'e ve projesine inancını sürdürdü.

Computer Space!

Nutting Associates, 1972 yılında Magnavox'un California'da tanıttığı

oyun konsolunu incelemesi için Bushnell'i görevlendirdi. Bushnell de bu ilginç cihazı merak etmişti. Tanıtıma katıldı ve burada yaklaşık yarım saat Magnavox'un pinpon oyununu inceleme fırsatı buldu. Nutting'e döndüğünde fazlasıyla iyimserdi; Odyssey'in kendi Computer Space oyunlarına rakip olamayacağını düşünüyordu. Bu andan sonra, her ne kadar Bushnell ve Baer henüz farkında olmasalar da, resmi olarak rakiptiler. Rekabetleri birkaç yıl sonra açılan bir telif hakları davasında çok daha net bir şekilde ortaya çıkacaktı. 1976 yılında Baer, katıldığı bir ticaret fuarında "Touch Me" (Dokun Bana) adlı bir oyun gördü. Oyun Bushnell tarafından geliştirilmişti. Touch Me, taşınabilir bir hafıza oyunuydu. 1977 yılında Baer'in piyasaya sürdüğü "Simon" adlı oyunun aynı özelliklere sahip olması, oyun dünyasına şekil veren iki ünlü isim arasında açılacak olan davanın da sebebi oldu.

Bushnell'in Computer Space oyunu her ne

SUMMER OLYMPICS WII'DE



Nintendo eski klasik oyunları Wii'ye taşıyarak gönlümüzde taht kurmaya devam ediyor. Ama Wii listesine son eklediği oyunun, pek çok eski oyuncu için özel bir yeri var. Bir zamanlar başında saatler geçirdiğimiz, sayısız joystick parçaladığımız Summer Olympics II artık Wii'de. Cirit atmadan yüksek atlamaya tüm Summer Olympics klasik oyunları, Wii sayesinde bir kez daha karşımızda olacak.

YILIN SÜRPRİZ OYUNU: GHOST BUSTERS!



Ghost Busters filmini anımsayan var mı? Belki derginin diğer sayfalarını okumayı tercih eden okurlarımız için biraz eski bir film olabilir. Sonuçta 1984 yılından bahsediyoruz. O yıllarda çok büyük bir gişe başarısı yakalamış olmasına rağmen bu filmi kaçırdıysanız, en azından Commodore 64 oyununu anımsıyorsunuzdur. İşte bu çok eski filmin, yeni oyunu 2009'a damgasını vurmaya hazırlanıyor. Activision'ın çıkartması beklenen oyunun isim hakları, firma el değiştirdiğinde Atari'nin elinde kaldı. Geçtiğimiz günlerde ilk görüntüleri yayınlanan Ghost Busters, gerçekten de geçmişten gelen bir esinti kadar güzel görünüyor. Bakalım yıllar öncesinin oyununun yerini tutabilecek mi?

kadar beklentileri karşılayamamış olsa da, özellikle oyun cihazının görünüşü çok ilgi çekmişti. Nutting Associates, Bushnell'in Computer Space'e takılıp kalmamasını ve yeni bir oyun geliştirmesini istedi. Zaten Bushnell'in istediği tam olarak buydu; ama yavaş yavaş Nutting'in iş yaklaşımından sıkılmaya başlamıştı. Firma ve Bushnell arasında bir süre devam eden görüşmeler bir yere varamayınca, Bushnell Nutting'i bırakma kararı aldı. Ampex'de tanıştığı ve o zamandan beri beraber çalıştığı Ted Dabney ile kendi firmalarını kurmak için Nutting'den ayrıldılar. Fakat önemli bir sorunları vardı; para...

Kendi oyunlarını tasarlamak ve bu oyunları üretecek bir şirket kurmak istiyorlardı. Computer Space oyunundan kazandıkları tüm parayı ortaya koydular. Ne yazık ki ticari olarak başarısız olan oyun, onlara sadece 500 Dolar kazandırabilmişti. Buna rağmen kararlıydılar ve her heyecanlı girişimcinin yapacağı gibi yeni firmalarına bir isim düşünmeye başladılar. İlk akıllarına gelen isim Syzygy oldu. Syzygy, ay, güneş ve dünyanın aynı hizaya geldikleri durumu ifade eden bir astronomi terimiydi. "Syzygy tarafından tasarlanmıştır" etiketiyle birkaç Computer Space oyunu satmayı başardıktan sonra bu ismin, bir grup mum üreticisi tarafından tescil edilmiş olduğunu öğrendiler.

Bunun üzerine Bushnell, meraklı olduğu Japon'ların Go oyununda, satrançtaki "mat" ifadesinin karşılığı olan "Atari" kelimesini seçti. Atari firması 27 Haziran 1972 yılında resmi olarak kuruldu. Bushnell Ampex'ten ayrıldıktan sonra yerine işe alınan Al Alcorn'u da saflarına katmayı başaran iki kafadar, yeni oyunları için güçlenen ekipleri ile birlikte çalışmaya başladılar. Şimdi yapacakları oyun bir araba yarış olacaktı.

Pong'un doğuşu

Fakat Bushnell, henüz yeterince tanımadığı Alcorn'un yeteneklerini görmek için ondan önce daha basit bir oyun hazırlamasını istedi. Bu basit bir tenis oyunu olacaktı. Oyuncu düz bir çubuk şeklinde raketini yukarı aşağı hareket ettirerek gelen topa vuracak ve rakibinin yakalayamayacağı bir yere göndermeye çalışacaktı. Alcorn'u ikna etmek için bu oyun için General Electrics ile bir dağıtım anlaşması yaptıklarını da söyledi. Sorun ortada böyle bir anlaşma olmamasıydı!

Alcorn kendisinden istenen oyunu kolaylıkla yaptığında Bushnell işini

zorlaştırmak için ondan, o günlerde imkansız olan ses efektleri eklemesini istedi. Alcorn ise sadece çok basit sesler eklemeyi başarabildi. Buna rağmen topun raketle çarptığı an çıkan ses ekibin hoşuna gitti ve bu sesi oyunun adı yapmaya karar verdiler. Böylece Pong doğmuş oldu.

Alcorn, elektronik devreleri ve var olan teknik koşulları zorlayarak, Pong'u ucuz mal edilebilecek bir cihaz üzerinde üretmeyi başarmıştı. Tek sorun, bu cihazın yapabileceği tek şeyin Pong oynamak olmasıydı. Dünyanın ikinci arcade oyunundan daha büyük bir beklentisi olmayan ekip, yine de bir prototip üretti. Bushnell, bir an önce Pong'u geride bırakıp "gerçek bir oyun" üretmek istiyordu. Bu motivasyonla o dönemin en büyük tilt makinesi üreticisi Bally'den bir randevu aldı ve onlara oyunu tanıttı. Bally oyundan nefret etmişti, anlaşma sağlanamadı. Bu gelişme Bushnell'in ümitlerini bir nebze kırdı, ama yine de oyunun ciddi bir potansiyeli olup olmadığını kendi gözleri görmek istiyordu. Hazırladıkları prototipi evlerinin yakınındaki Andy Capps adlı bir bara yerleştirdi. Aynı akşam ilerleyen

saatlerde Alcorn'a bir telefon geldi. Telefondaki adam Andy Capps'ın barmeniydi ve sesi son derece sinirli geliyordu: "Buraya koyduğunu zımbırtı bozuldu. Gel de al şu lanet olası şeyi" diye bağırarak çağırına kulak asmasını mümkün değildi. Alcorn için bu telefon son derece can sıkıcı olmuştu. İstemeye istemeye akşamın bir saatinde kalkıp Andy Capps'a gitti ve cihazı inceledi. Fakat cihaz bozulmamıştı. Tek sorun, oynamak için atılan bozuk paraları toplayan haznenin ağzına kadar dolu olmasıydı!

Bushnell bunun üzerine Pong ile ilgili tahminlerini gözden geçirmek zorunda kaldı. Hemen, boş bir alan kiraladı ve burada Sarı ve mavi renkli kutular içerisindeki ilk Pong cihazlarını üretmeye başladılar. Bir Pong makinesinin haftada 25 Dolar toplayabileceğini öngören Bushnell, 75 Dolar'lık bir tahmin hatası yapmıştı. Her bir Pong makinesi haftada 100 Dolar kazandırabiliyordu. Atari, bir yıl içerisinde 8500 adet Pong makinesi satmayı başardı. O zamanlar yılda 2000 adet satan tilt makinelerinin büyük bir başarı yakaladığı kabul ediliyordu. 500 Dolar'a mal edilen Pong makinelerinin tanesi 1200 Dolar'a satıldı. Böylece Bushnell'in başta önemsemediği Pong, 500 Dolar ile kurulan Atari'ye kısa sürede altı milyon Dolar gibi bir kar bırakmıştı.

Önümüzdeki ay: Atari daha da büyüyor...



Genç Bushnell Utah Üniversitesinde okuduğu için şanslıydı.



Haftada 25 değil de 100 Dolar kazandıran Pong, Bushnell'in yüzünü güldürdü.

Anılara Dokunmak ya da Sadece Bakmak...



Yaşam gereği, bir de etrafımdaki insanlardan olsa gerek, tüm hayatım boyunca bir şeyler toplayıp koleksiyonlar yaptım. Halen de yapıyorum aslında. Plak koleksiyonum babamdan kalma zaten; onun topladıklarının üzerine bir şeyler koyup durdum. 80'lerin sonunda CD'lerin çıkması ile oldukça geniş bir orijinal CD arşivi yaptım. Kopya CD'lere hiç merak sarmadım, netten MP3 olarak indirdiğim ve beğendiğim bir albümü gidip orijinal olarak aldım hep. Star Wars oyuncak koleksiyonumun ise benim için yeri ayrıdır.

**O siyah - beyaz İstanbul fotoğrafları-
na bakarak hayallere daldığımız anla-
rın yerini tutacak; günümüz fotoğraf-
lar olmayacak gelecekte**

Hele senelerdir topladığım çizgi romanlarımı rafımda yan yana görmek bana inanılmaz haz verir. Bir sürü ıvır zıvır koleksiyon işte, hayatımı kaplar durur.

Koleksiyoncuların topladıkları şeyleri

görmeleri, dokunmaları gibi olaylar yüzünden olsa gerek, bir şeyleri toplamak hep zevkli geldi. Arşivcilik gibi bir şey aslında; bir dönemi objelerle kayıt altına almak gibi.

Bir koleksiyoncu olarak bu aralar kendimi hiç iyi hissetmiyorum. "Neden?" dersiniz... "Hard copy" olarak tabir edilen CD ve plak basımları artık yavaş yavaş tarihe karışacakmış, bazı sanatçılar albümlerini sadece dijital olarak piyasaya sürmek istiyormuş. Albüm kapağına dokunmamak, içerisindeki yazıları okuyamamak benim için kötü bir şey. Etrafımdaki gençlerden gözlemediğim ve beni çok rahatsız eden olay şu: "Sende şu albüm var mı?" diye sorduğumda "Evet var, şuradan indirdim" denmesi ya da "Şu resimli romanı okudum". "Aaa, nerden aldın?" diye sorduğumda CBR yada PDF olarak elinde olduğunu duymak beni rahatsız ediyor.

Yeni nesil için koleksiyonların dokunulabilir, rafa konulabilir olması fark etmiyor. İlk heyecan ile toplanan onca dijital veri, bir harddisk çökmesi ile kaybolup gidebiliyor. İşin ilginç, bu kayıp hep "Olsun, bir daha indiririm" denilerek geçiriliyor. Benim bir koleksiyonum kaybolsa ya da hasar görse kesin inme geçiririm herhalde. :)

Bu, aslında bir dönemin başlangıcı bence; hayattaki bir çok değerini yavaş yavaş kaybolması. Sabah bir gazeteyi açıp okumak artık tarihe karışıyor. Herkes önündeki laptoptan, gazetelerin sitelerine bakıyor. Kimse gidip sevdiği bir şarkıcının yada grubun CD'sini almak ya da plağını bulup ondan dinleme derdinde değil. İndir bir yerden, dinle, sıkılınca sil gitsin. Anıların kayıtları olan fotoğraflar bile artık bilgisayarlarda "dijital resim çöplüğü" haline geliyor. Yanlışlıkla silinen veya bozulan harddiskler yüzünden anılarımız, hatıralarımız kayboluyor, gidiyor; kimse farkında değil.

İleride bu fark edilecek ama bir dönemin kayıtları olan fotoğraflar olmayacak. O siyah - beyaz İstanbul fotoğraflarına bakarak hayallere daldığımız anıların yerini tutacak; günümüz fotoğraflar olmayacak gelecekte. Belki de sadece internetteki düşük çözünürlükte resimlere bakacağız, pikseli pikseli hayaller kuracağız. Bu, bazı şarkıların tarihte kaybolması anlamına da geliyor. Hard copy olarak çıkmayan albümler müzik kütüphanelerine nasıl girecek, nasıl saklanacak?

Bir koleksiyoncu olarak geleceği net göremiyorum "net" sayesinde. ☹️

turbo@level.com.tr

<http://turbo-s2k.deviantart.com>

MERAKLISINA

Anılara değer veren ve bizi eskilere götüren bir ekip, güzel bir site hazırlıyor. Ben de ara sıra girip bir şeyler yazıyorum. Görselleri ve radyosu ile bugünlerdeki "İssiz Adam" gazından uzak bir site. Eskilere gitmek isterseniz bir ara bakın derim:

nostalji.anilarim.net/forum/

www.anilarim.net/portal/

Eskilerden bir şeyler bulmak için ya da aradığınız bir şeyleri bulabileceğiniz bir site daha var. Tavsiye ederim; ilginç şeyler var: kingofcollectors.blogspot.com



Spam SMS İstemiyorum!

Uzun zamandır beni çıldırtan bir konu var. Zaten elektronik postalarımızda her gün bol bol spam almaktayken şimdi de SMS'lerle uğraşmaktan gına geldi. Elektronik postalarda spam filtreleriyle bir şekilde korunmak mümkün. Fakat SMS'leri için henüz bir çare bulamadım. Saygıdeğer bankalar bunun için internet sitelerinde bir seçenek koyarak kullanıcılarının hangi tipte SMS'leri almak istediklerini ayarlamalarına izin veriyor. Fakat siz bu dergiyi okurken bitmiş olacak seçimler için partilerden gelen SMS'lerden bir türlü kurtulamıyorum. Arayıp "Göndermeyin kardeşim ben Beşiktaş'tan taşınalı bir buçuk yıl oldu" dememe karşı hala Beşiktaş'taki seçimlerle ilgili bana SMS geliyor. Bunun üstüne çeşitli mağazalardan indirim haberleri de eklemiş durumda. Üstelik ne hikmetse bu SMS'ler tam da cep telefonumun bana lazım olduğu fakat şarjının da oldukça azaldığı zamanlarda geliyor. Veya yolda film seyredirken ya da PSP ile mutlu zamanlar geçirirken bir anda telefonum

Yaktın Beni Relic!> Olmaz, bu kadar güzel oyun yapılmaz! Oyunu oynarken benden önde giden ve hatta 20 gün önce bitiren Ali'yle yaptığım o kadar geyiğe rağmen, oyunu hala oynuyorum. Ben Relic diyorum, hayatımı kararttın sen diyorum. Zaten kılıç kalkan manyağı bir adama kalktın, dibine kadar kanlı revanlı bir oyun verdin. Gerçekçi olmayan fantezi romanları sevmeyen bana, bu kadar iyi bir oyun sunmayacaktın. Zaten tüm serinin meraklısıyken, bir de üstüne Total War bol bug'lı gelince, kendimi bu oyundan hiç alamadım; hala oynuyorum. Ertesi gün iş olmasına karşı geceleri iki buçuklara kadar oynuyorum. Çünkü sen kalkıp, bir strateji oyununun içerisine RPG öğelerini o kadar iyi yerleştirmişsin ki! Benim canıma okudun. Taaa yıllar önce oynadığım ve adını şimdi hatırlamadığım bir strateji oyununda (Ki adı dilimin ucunda) hem ana haritada askerlerimle beraber savaşmış, hem de karakterlerinle zindanlara ve düşmanın kalelerine dalabiliyor, üstelik o zindanda

titreşiyor. Çünkü SMS'ler, gayet akıllıca bir taktik kullanılarak, tam iş çıkışlarında, yani insanların yolda olduğu ve bu mesajları okuyabileceği saatlerde gönderiliyor. Daha da kötüsü bazı SMS'lerin benim faturama yansıtıldığını düşünüyorum. Ne olur Allah'ınızı seviyorsanız bana SMS yollamayın. Tam tersine bana SMS yollayan firmalardan alışveriş yapacağım varsa da yapmak istemiyorum. Bankayla çalışacaksam sempati azalıyor. Zaten cep telefonları sayesinde artık insanlardan kaçabilme olasılığımı daha da azaldı. Özellikle iş için aranacaksanız ve cep telefonunuzu kapalıysa işleriniz aksıyor. Yani telefonu kapatıp kurtulamıyorsunuz. Telefonu açmazsanız ya da geri aramazsanız arkadaşlarınız size alınıyor. Cep telefonu özel hayatımıza açılan tek taraflı bir kapı oldu. Her gelen rahatça geçiyor. Ama evinizde otururken durmadan kapınız çalarsa üstelik bu kapı birde her zaman yanınızda taşıyabileceğiniz seyyar bir kapıysa stres katsayınız artmaya başlıyor.

ele geçirdiğin Fireball atan sopayı savaş alanında kullanabiliyordum. İşte bu ve bunun gibi RPG öğelerini nedense yapımcılar oyunlara hiç katmadılar. Neverwinter Nights'ta ve Morrowind'de kalemiz oldu; ama onda da asker basıp ana haritaya çıkmadık. Sonra sen geldin ve bunu tam tersine stratejinin içine yedirdin. Canıma okudun Relic! Bu iş böyle yapılır dedin ve iki türü birleştirdin. Şimdi senden bir de tam tersini bekliyorum. Yani RPG'de maceralardan topladığım eşyaları, savaş alanında kullanabileceğim bir oyun bekliyorum. Ben Warhammer 40K Online gelinceye kadar bununla idare ederim. Duyduğuma göre bir de FPS çıkartacakmışsın. Daha önce de bir Warhammer 40K FPS'i yapmıştın ama berbattı; dilerim ondan ders almışsındır. Relic lütfen böyle enfes oyunlar yapmaya devam et. Sen yaptıkça bende oynamaya devam edeceğim. Purge the Unclean Relic! 🗡️
akmenek@level.com.tr



Soldan sağa: Avitus, Cyrus, Force Commander, Thaddeus, Davian Thule, Tarkus

Bilgisayar Oyunları ile Psikopat Yetiştirme Kursu



Mart başında, Almanya'da silahlı bir öğrencinin, okulunu basıp arkadaşlarını öldürdüğü üzücü olayın ardından Alman yetkililer, saldırgan çocuğun olaydan önce Far Cry 2 oynadığını tespit ettiklerini açıkladılar; duymuşsunuzdur. Bütün dünyanın aç kalmış vahşi bir hayvan gibi, üç kuruşluk petrol, iki karış toprak için

Buradan o, oyunlar yasaklasın çığlıkları atan süper duyarlı ebeveynlere sesleniyorum

birbirinin boğazını kestiği, dibine kadar vahşi bir gezegende, bu yetkililerin çocuklarının vicdani gelişimini sağlayamayıp, sağlıksız, sapık, şizofren, psikopat çocukların işlediği suçları, bilgisayar oyunlarına atmayı ne kadar çok sevdiğine şaşırıyorum bazen.

Şiddet içeren oyunların, yani sağa sola ateş ettiğiniz, silahlı, kılıçlı, vurdulu kıldılı oyunların tamamen yasaklanmasını ve sadece Sims gibi, bıcıcıbıçekergibin oyunlara izin verilmesini savunan bu güya yetişkin insanların karşısına geçip, aptallıklarını yüzlerine vurmak istiyordum eskiden. Artık o hevesim de kalmadı, "Eeeh, bana para mı veriyorlar

bu adamlarla uğraşmak için!" Deyip, alev alev güzel dilberlerimin arasında hayatın keyfini sürmeye geri dönüyorum.

Ben de küçük yaştan itibaren o sağa sola ateş edilen vurdulu kıldılı oyunlarla büyüdüm mesela. Ayrıca, ne kadar şiddet, savaş, kan içeren film varsa hepsini de seyrettim. İçimde bir gram insan öldürme tutkusu oluşmadığı gibi, bir insanın canının ne kadar kolay alınabileceğini, insanın ne kadar kırılgan bir canlı olduğunu bu oyunlar ve filmler sayesinde öğrenip, insan hayatına değer vermeyi yine bu oyunlar ve filmler sayesinde öğrendim.

Buradan o, oyunlar yasaklasın çığlıkları atan süper duyarlı ebeveynlere sesleniyorum. Çocuklarınızı dünyanın gerçeklerinden uzakta karantina altında yetiştirdiğinizde sağlıklı ve normal bireyler değil, ya alık, ezik, çekingen, asosyal tiplere dönüştürüyorsunuz. Dünyanın acımasız gerçekleri ile karşılaştıklarında affalayıp şok geçirerek, dengeleri bozulan hastalar yaratıyorsunuz. O yasak olsun, bu yasak olsun diye sağa sola saldıran çocuk yetiştiriliyorsa, ben bir iki düzine çocuğu hiç zorlanmadan büyütebilirim mesela. Ama sen o çocuğu doğurduktan sonra bir kenara atmıyıp da her merak ettiği detaya cevap vermeye çalışır, çocuğunla arkadaş olur, oynadığı oyundaki silahların insanların canını alan, dünyaya acı katan bir unsur olduğunu anlatırsan, emin ol çocuğun katil matil olmaz, aklievvel.

Doğur doğur, sonra birileri bununla ilgilen sin diye çığırıp, onu yapmasın, bunu yapmasın diye çocuğu evin içine tıkayıp, ot gibi büyüt; buna da anne-babalık de, ne güzel iş. cemsanci@level.com.tr

Far Cry 2 kadar komik, saçma, şaka gibi bir oyunu oynayıp da psikopat katil olmaya karar veren beyinsizin aklına tüküreyim.





Elektronik Gladyatörler

Video oyunları senaryolarının günümüzde yüksek bütçeli filmlere dönüşmesi kaçınılmaz bir hal aldı. Çizgi roman uyarlamaların başarısı ve yükselişi tüm sektöre ivme kazandırdı. Bu tip filmlerin hiç akıllarda olmadığı yıllarda 'Tron' bilgisayar oyunları dünyasını minimize ve mükemmel bir şekilde yansıtmıştı. 1982 yapımı film, bir hacker'ın yapay zekaya sahip

çok iyi olmayan biri tarafından çekilen Tron, tam anlamıyla bilgisayar insanlarına yönelik bir yapım. Donanımcı veya yazılımcı olmanız fark etmez; Tron'u keyifle izleyecek ve "Ya şu filmi izleyeceğime bir iki saat daha 'Red Alert 3: Uprising oynasaydım' demeyeceksiniz.

"Resident Evil, Hitman ve benzeri video oyun uyarlamaları beni kesmiyor!" diyenler filmi izleyip, filmde yer alan oyunları internetten indirip oynayabilir. Özellikle GL Tron oyunu dört kişinin tek bir klavye üzerinde oyun oynamasına imkan tanıyarak, "Vintage" severler için vazgeçilmez bir oyun haline geliyor. yekta@level.com.tr

Sanal dünyayı totaliter rejim ile yönetilen bir imparatorluk gibi resmetmek, CPU'ların ve devrelerin ruhunu ortaya koyuyor

bir bilgisayar tarafından 1 ve 0'ın ibaret bir kod dönüştürülmesi ve bu durumla mücadele etmesi üzerine kurulu.

Atari oyunlarının revaçta olduğu yıllarda çekilen filmin, tamamen basit grafikli ve parlak renkli bir sanal dünyada geçiyor olması, Tron'u genel akım sinemanın dışına taşıyıp bir sanat filmi mertebesine taşıyor. Jeff Bridges'in canlandırdığı Hacker'ın, sanal dünyaya hapsoluşundan itibaren aksiyonun dozu hiç düşmüyor.

Amstrad oyunlarını animsatan dünya, ilk olarak disk atma üzerine bir video oyunu ile aklımızı alıyor. Hacker Jeff Bridges'in 'Binary' hali Clu, gerçek hayattaki programcı kankalarının yazdığı programlar olan Tron ve Yori ile Master Control Program'ı yok etmeye çalışıyor.

Tron, aksiyonunun yanında bilişsel iletişim dünyasına objektif bakışıyla da gönüllerde taht kuran bir yapım. Sanal dünyayı totaliter rejim ile yönetilen bir imparatorluk gibi resmetmek, CPU'ların ve devrelerin ruhunu ortaya koyuyor. Programcıların 'Allah' olarak gördüğü dünyada, Hacker'ler tarafından yazılan program ya da programcılar, isyani ve başkaldırıyı temsil ediyor. Bu olgu, William Gibson'un öte yapıtı Neuromancer'dan çokça esinlenerek yaratılan Matrix üçlemesini hatırlatıyor; ama Tron'da her şey daha bir stilize ve doğasına uygun.

Filmin en sevilen kısımlarından biri olan Motosiklet yarışı bölümünde, bilgisayara karşı verilen mücadeleyi tüm ayrıntılar ile görüyoruz. Bot'ların varlıklarını devam ettirmek için kazanmak zorunda oldukları ortam, sanal olmasına rağmen bize katı bir gerçeklik sunuyor. İşin özüne bakarsak, her şey medeniyetin kuruluşundan bu yana yaşanan iyi ve kötü arasındaki savaşa dayanıyor. Kötü program, iyi programları yok etmeye çalışıyor; ama her mutlu sonda olduğu gibi burada da iyiler kazanıyor.

Pahalı ve süslü efektlerin ortaya çıkmasından ve yedinci sanat sinemada mertliğin bozulmasından çok önce, Steven Lisberger gibi ne çok ünlü, ne de



Liverpool - Real Madrid



Sahaya çıkıyorum, çıkıyorum... Tribünler tıklım tıklım dolu... Seyirciler beni ve takım arkadaşlarımı çılgınca alkışlıyor... Sonra alkışlar yavaş yavaş azalıyor, hemen ardından bana güç veren, kalp atışlarımı hızlandıran, gözlerimi yaşartan bir tezahürat başlıyor. Tribünler adeta yeri göğü inletiyor, tüm stadyum adımı haykırıyor delice... Yıllarca bu anı, bu maçı, bu tezahüratı duymayı beklemiştim. Ve artık o an, o maç geldi. 50.000 kişinin koro halinde ismimi haykırdığı o büyüü an, o büyük maç... Hayatımın maçı bu... Sorumluluğumun bilincindeyim; uzatmalara

Ve artık o an, o maç geldi. 50.000 kişinin koro halinde ismimi haykırdığı o büyüü an, o büyük maç... Hayatımın maçı bu...

götürmeden maçı kazanmalı, kupayı takım arkadaşlarımla havaya kaldırmalı, stadın insana huzur veren yemyeşil zemininde şampiyonluk turunu atmalı ve nihayetinde sırlıklam olmuş formalarmızı tüm gücümüzle seyircimize fırlatmalıyız...

Takımın kaptanıyım ve kırmızı formamı çok seviyorum. Pazubendi benim kollarımda... Seremoni için takım arkadaşlarımla sahadaki yerimizi alıyoruz. Rakip takım oyuncularıyla sırayla tokalaşyoruz. Hakem kura atışı için beni ve rakip takımın kaptanını yanına davet ediyor. Beyaz formasıyla Raul ve kırmızı formamla ben, hakemin yanına yaklaşıyoruz. Kura atışını Raul kazanıyor; maça onlar başlayacak... Bu büyük finaldeki rakibimiz Real Madrid...

Maç bizim sahamızda; Anfield Road... Evimizdeyiz... Ne büyük şans... Takımın tüm oyuncularını, maça başlayacağımız yarı sahanın ortasında topluyorum. Herkes birbirinin omzuna elini atıyor ve küçük bir daire oluşturuyoruz. Galibiyet yemini ediyoruz...

Artık hakemin başlama düdüğünü bekliyorum. Santra noktasında Raul ve Robben var; maça onlar başlayacak... Tribünlerdeki tüm seyirciler fotoğraf makinelerine sarılmış vaziyette. Binlerce flaş patlıyor. Bu görüntü bana ateş böceklerini hatırlatıyor... Hakem düdüğünü çalıyor, Robben topa kramponunun ucuyla dokunuyor ve maç başlıyor...

14. dakika... Orta sahanın ortasında topla buluşuyorum. Gerrard hemen yanımda, topu ona veriyorum, o da tekrar bana... Ceza sahasına doğru yaklaşıyorum ve Torres'le paslaşıyorum. Müthiş bir duvar pası yapıyoruz. Fakat top ceza sahasının sağ çaprazına doğru açılıyor. Halen top bende... Karşıma Cannavaro geliyor, onu son çizgiye doğru sürüklüyor ve orta yapıyorum. Fernando Torres bomboş pozisyonda kafayı vuruyor ve

top direğe çarpıp auta çıkıyor, müthiş bir uğultu eşliğinde... Fernando'nun topa daha iyi vurması gerektiğini, sıfırdan yaptığım harika ortayı boşa harcadığını düşünüyorum. Fakat yanına kadar koşup, golü kaçırmamın üzüntüsüyle dizlerinin üzerine çökmüş olan takım arkadaşımı yerden kaldırmayı ihmal etmiyorum. Ne de olsa bu takımın kaptanı benim...

Dakika 45+2... Bu dakikaya kadar çok yorulmuşum. Diarra'nın yakın markajındaydım. Maç genelde orta sahada geçti ve açık alan bulmak imkansızdı. Sadece bizim için değil, onlar için de... Gerrard topu Xabi Alonso'ya paslıyor. Xabi, bizim yarı sahamızın ortasından uzun oynamaya çalışıyor. Pepe kafaya çıkıyor ve topu Heinze'ye indiriyor. Top Madrid'te...

Heinze yaklaşık 50 metrelik bir top atmayı deniyor ve top yerini buluyor. Kusursuz bir pas... Raul ceza sahasının ön çizgisinde topla buluşuyor. Karşısında Carragher var fakat Raul hiç beklemeden plase bir vuruş yapıyor. Orta sahanın ortasından topun gidişini seyrediyorum; sanki kalecimiz Reina da öyle... Ve top ağlarda, ağlarımızda...

Tribünlere sessizlik çöküyor...

İkinci yarı için soyunma odasından çıkıyoruz. Hocamız Benitez, soyunma odasında tüm taktik değişikliklerini bey-nimize kazıdı. Yarı sıra bizlere oldukça güçlü bir motivasyon konuşması da yaptı...

Ve santra öncesi seyirci ortalığı inletiyor. Söyledikleri bu marşı seviyorum. You Will Never Walk Alone... Müthiş bir disiplinle söylüyorlar bu şarkıyı. Dünyanın en büyük, en muhteşem, en uyumlu korusu arkamızda diye düşünüyorum... Artık savaş başlasın...

Dakika 84... Artık topu ayağıma almak bile istemiyorum. Çok iyi mücadele ettik ama sanırım kazanmamız imkansız...

İşte sahanın ortasında Kuyt tedavi görürken aklımdan geçenler bunlar. Altı ya da yedi dakika önce bir şutum direktten döndü ve iki dakika önce de Gerrard'ın frikiği direktte patladı... Bir mucize olması için dua ediyorum. Tribünler suskun...

Dakika 90+3... Cannavaro, ceza alanının içinde, hemen yanı başımda Torres'i düşürüyor. Ellerim açık hakemin üzerine doğru koşuyorum ve hakemin beyaz noktayı gösteren elini görüyorum. Du-alarım gerçek oldu: Penaltı... Tüm takım Fernando Torres'e koşup sarılıyoruz...

Topu beyaz noktaya dikiyorum... Casillas yanıma gelip kulağıma "Topu dışarı atacaksın" diye fısıldıyor. Hakem onu uyarıyor... Kale arkasındaki tribünde, gözlerini elleriyle kapayan seyircileri görüyorum...

Topa doğru geliyorum, vuruşumu yapıyorum... Vurduğum anda gözlerimi kapayıp saliseler içinde tribünlerden yükselecek olan o müthiş "goodlll" sesini duymak için bekliyorum...

Ses yok... Gözlerimi açıyorum... Top Casillas'ın ellerinde...

Duyduğum tek ses, hakemin bitiş düdüğü... doruk@level.com.tr

Not: Bu yazı, 5 Mart / Cuma gecesi gördüğüm rüyanın özetlenerek kale-me alınmış halidir...





Gıcık Oluyorum!

Gıcığım arkadaş! Hayatta o kadar çok şeye gıcığım ki... Bir sürü saçmalık, katlanılmaz olay, durum, insan... Çok uzun bir liste çıkarabilirim size ama şu an aklıma gelenleri saymakla yetineceğim...

- Sigara içen taksi şoförlerine gıcığım! Kanundan kaçmak için o "sigara içilmez" etiketini yapıştırıyorlar içeriye ama sigara da düşmüyor ellerinden. Bir de sormadan yakmıyorlar mı! Zıkkım için!

Gıcığım arkadaş! Hayatta o kadar çok şeye gıcığım ki... Bir sürü saçmalık, katlanılmaz olay, durum, insan...

- Söylenen taksi şoförlerine de gıcığım! Yağmur yağıyor deli gibi, kendimi atıyorum bir taksiye, gideceğim yeri söylüyorum ve başlıyorum söylemeye. Neymiş, mesafe kısalmış. Kara gözünüze, kara kaşınıza mı 2 TL'den açılıyor o taksimetre. Ben bir adım bile gitmeden o parayı vermek zorundayım sen de beni istediğim yere götüreceksin. Ondan sonra dat dat dat, eylem de eylem.

- Eylem yapanlara da gıcığım! Ne gibi eylemler mi... Elle tutulur bir içeriği olmayan, sadece insanların huzurunu kaçıran eylemlere. Taksim ya da Kadıköy; insanlar huzur içinde gezmek istiyorlar ama bir grup insan toplanıp bas bas bağıyor. Hiçbir sonuca varamayan bu eylemleri, herhangi bir kanalın ana haber bülteninde birkaç saniye yer tutacak ama onlar, insanların huzur içinde geçirecekleri günlerinden saatler çalışıyorlar. Bağırmanın be!

- Korsan afiş yapıştırıcılara gıcığım! Güzel güzel duvarlar ya da firmaların çantalar dolusu para ödeyip kiraladığı reklam panoları ve onları kirletenler...

- Agresif dolmuş şoförlerine gıcığım! Müşteriye ya da insanlara karşı değil, trafikteki diğer araçlara karşı ve sürüş konusundaki agresif tavırlarına... Sanki yollar onlar için yapılmış, sanki tüm haklar onların, sanki yolda sadece onlar var; hem diğer araçlara, hem de o araçlardaki insanlara değer vermeyip saçma sapan manevralar yapıyor, insanların hayatlarını tehlikeye atıyorlar.

- Trafik kurallarına uymayanlara gıcığım! Düz bir yolda giderken aniden yola fırlayan araçlar ve yayalar, trafik ışıklarında durmadan yayaları hiçe sayan araçlar, yoldan kazanacağı diye ters yöne ya da emniyet şeridine girenler; hastasınız siz...

- Bazı erkek şoförlere gıcığım! Kendilerini yolların hakimi sanan, bir kez -özellikle de bayan bir şoföre- yol kaptırdı mı bunu gururuna yediremeyen ve agresif hale gelen erkek şoförlere hastayım...

- Nedenini bile bilmeden ya da altını doldurmadığı bahanelerle bir şeye, bir kişiye, bir markaya, bir kuruma nefret duyanlara gıcığım! O kötü, bu kötü, şu kötü; sen nesin peki!

- Televizyondaki yarışmalara katılanlara gıcığım! Bu konuda bilgi ve şans yarışmalarını muaf tutabilirim belki ama birkaç insanın iletişim kurmak zorunda olduğu yarışmalarda birbirini terslemekten başka bir şey yapmayan insanların kendi yaşamlarında da bir baltaya bile sap olamayacak değerde, boş ve diğer insanların oksijenini tüketen gereksiz varlıklar olduğunu düşünüyorum.

- İnternet sapkınlarına gıcığım! Sosyal hayatı sıfır olan, internetteki yorum platformlarına girip ota duta laf yetiştirmekten, hakaret etmekten ve kulp takmaktan başka bir şey yapmayan kitleden nefret ediyorum. Emin olun ki bu kitle sadece gözlüklü ve sivilceli insanlardan oluşmuyor.

- Ayrıca; kırolara, mağandalara, "ayı"lara, gözünü bir an olsun kızların bel altlarından ayırmayanlara, "tiki"lere, kafasında bir kutu jöleyle dolaşanlara, beyazlı pantolon ve parıltılı kıyafet giyen erkeklere, ha bire kornaya basanlara gıcığım! rocko@level.com.tr



posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin rezizansı mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm derdlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

YAŞASIN, EN BÜYÜK CEM ABİ

Mr. White: İşte sonunda gerçeği haykıran bilinçli bir okur, tebrik ediyorum.

Selam LEVEL ailesi ve üstat Cem!

Mr. White: Selam canım.

Size birkaç küçük sorum olacak.

1. Sizce de PS3 yavaş yavaş ağırlığını koyup Xbox 360'ı zorlamaya başlamadı mı? Yoksa bana mı öyle geliyor?

Mr. Pink: Bence sana öyle geliyor.

Hangi oyunuyla veya servisiyle zorluyor, pardon?

Mr. Blonde: PC dururken...

Mr. Orange: Killzone 2 ve oyun için sonradan hazırlanan kontrol yaması, doğru yolun farkına vardıklarını düşündürdü bana da.

Joe: Bir hareketlenme var, o kesin.

2. LEVEL Online'da gördüm; Elder Scrolls V yapımına başlanmış. Bu sefer beklentileriniz neler seriyile ilgili?

Joe: Her şey çok güzel olacak.

Mr. White: Geçen seferki çıktığında bütün sevgililerimden ayrılmak zorunda kalmıştım, bu sefer kaç kızın kalbini kırmak zorunda kalacağım, bakalım zaman gösterecek.

Mr. Blonde: Odanın kapısını penceresine çakacağım tahtaları

hazırladım. Gıda ve gereken yaşam destek materyallerini stokladım. Kısacası oyun gelince odamdan uzun süre çıkmaya niyetim yok.

3. Killzone 2 mi yoksa Halo 3 mü? Bence Killzone 2, sizce?

Joe: "Killzone 2" diyorum. Ama onda da PS3'ün gamepad'i nedeniyle kontrol sorunu var.

Mr. Pink: Bence ikisi farklı işlere hizmet eden oyunlar. Halo 3 multiplayer konusunda yoğunlaşıyor, Killzone 2 ise görselliğe ve hikayeye.

Mr. Orange: İlk Halo'yu oynamış ve Killzone 2'yi izlemiş biri olarak Killzone 2 daha çekici geldi bana sanki.

Eddie: Halo serisine karşı ayrı bir sempati duyuyorum. Killzone 2 bana çok "kasıntı" geldi ayrıca.

4. Cem Abi isim haklarını bana verisen senle ilgili oyun yapmak istiyorum senaryosu ise sen dünyadaki hanım kızlardan sıkılırsın ve Amerika'nın deneyler amacı ile gönderilecek olan uzay gemisini Amerikalılar fark etmeden çalarsın ve uzaydaki uzaylı hanım kızları bulmak için yolculuğa başlarsın. Oyunun türü kafamda RPG. Sizce LEVEL ekibi senaryo klişe mi?

Mr. White: Bence uzaylı da olsa kadın, kadındır.

Dünyadakiler yeterince başımızı ağrıttıyorken bir de gidip uzaydan kadın mı ithal edeceğiz? Ama dersene ki, abi Battlestar Galactica'daki Starbuck gibi kadın olamaz mı uzayda, Amerikalılar'ı beklemem; kendim motoru takar, fezaaya warp faktör 5 ile sığırarım.

Mr. Brown: Ooo Cem "O kadar kadına ihtiyacım var" diyorsun yani. Vah vahhh.

Mr. Blonde: Caprica 6 gibiyse eyvallah.

5. İleride GTA V çıkarsa ve GTA IV gibi RPG olarak sınıfta kalırsa tepkiniz GTA IV'e olandan daha mı ağır olacak?

Joe: Çok ağır konuşurum.

Mr. Pink: Valla ben seviyorum GTA IV'ü. GTA V'i daha da çok seveceğim bu durumda.

Mr. Blonde: Güzel bir soru, seriyi artık böyle bağrımıza basarız ama eski GTA'lar kadar sıkı sarılmayız.

Eddie: Mr. Blonde'a katılıyorum; böyle kabul ederim her şeyi ama Rockstar'ı da tamamıyla favorilerim arasından çıkarırım.

Mr. Orange: Valla ben de seviyorum GTA IV'ü. Seri, RPG öğeleriyle yola çıkmadığına göre onlarsız da yola devam edebilir bence; mahsuru yok.

Joe: Tabii ki canım; Pac-Man de bugün çıksa aynı şekilde çıkmalı zaten! Peh! Analitik düşünelim Mr. Orange: "Gelişim" denilen bir şey var. Her şey gelişim ve gelişmelidir. San Andreas da seri adına, hatta oyun dünyası adına dev bir adımdı. Oyunda her şey vardı. Herkes farklı bir hikaye anlatıyordu birbirine. Ben motoruma atlayıp günbatımına yol alıp farklı insanlarla tanışıyor ve bir kasabada soluklanıp bir barda at yarışını oynuyordum; bir başkası uçağına atlayıp eyaletin bir ucundan bir ucuna giderek sevdiği bir giysiyi alıyordu. Bir diğeri de Kar Adamı Yeti'yi gördüğünü iddia ediyordu. Böyle sonsuz bir oyundu San Andreas. Şehir efsaneleri yaratacak kadar... Kısacası, bir şekilde gelişti GTA serisi. Hem de bu gelişimin adı "devrim"di. Peki ya sonra? "Gördüğünü gibi bir oyun" çıktı karşımıza; daha

fazlası yoktu. Driver 4'ten bozma bir oyun... İki oyunu yanyana koyun; fark göremezsiniz. Demek istediğim şey şu: San Andreas bir devrimdi; GTA IV ise sıradan bir oyundu. Gördüğüm hiçbir şey şaşırtmadı beni GTA IV'de. Ha, güzel bir oyun muydu? Tabii ki... Ama San Andras bambaşkaydı; hala oynuyorum.

6. Eğer oyun sektörünün efendisi As-yahılar veya Amerikalılar olmasaydı da Türkler olsaydı oyunlar nasıl olurdu?

Mr. Pink: Rise of Recep İvedik: The Mutant Chronicles gibi saçma sapan oyunlar olurdu ortalıkta.

Mr. Blonde: Daha eğlenceli ve daha yaratıcı oyunlar oynama şansımız olurdu. Sıkıldım Holivut klişelerinden.

Mr. Orange: Bu fikir fazlasıyla korkuttu beni.

7. Bethesda Softworks ticari kaygıdan mı cinsel ve manyakça şeyleri oyunlarına koymuyor yoksa oyunlarla ilgili yasa veya kuralları eskiye göre daha mı katı?

Joe: Eskiden bu tip konularda keskin kurallar ya da yasalar yoktu. O dönemki oyunlara bakarsan her şeyin serbest olduğunu görürsün. Mesela Sensible Soccer'da, tüm oyuncular gerçek isimleriyle yer alır oyunda. Ama bugün bunu yaparsan peşine düşerler, sağ komazlar seni Murat. Ona göre.

Mr. Pink: Ergenlik döneminden çıktı, olgunlaştı; ondan dolayı.

Mr. White: İnsanoğlu henüz cinsellikle ilgili tabularını yıkmayı başaramamış primitif bir canlı türü olduğu için, adamlar ekme teknelerini cehaletin tükürükleriyle kirletmek istemiyorlar sanırım. Yoksa o Oblivion'da her türlü pislik, cinayet, hırsızlık, katliam varken, bir tane bile göğüs görmemiş olmamız, gerçekle çok bağdaşan bir hadise değildi.

Mr. Brown: Cem'in durumu kötü arkadaşlar. Senin artık evlenme vaktin geldi be Cem. Öyle görünüyor.

Mr. Blonde: Çok tepki görüyor, tazminat davası yiyor vb. sanırım. Bir de dünya medyası "Katil çocuğun evinde bilgisayar oyunları bulundu!" şeklinde haberler yapmayı çok seviyor; onun da katkısı var.

LEVEL ailesi ve Cem Üstat,

Mr. White: Yeni mektuplarını bekliyoruz.

sorularına cevap vererseniz sevinirim. LEVEL 2008 sayılarının hepsini topladım, çok mutluyum.

Murat Buhur

ÜÇ SORU

Öncelikle selam size LEVEL ailesi!

Mr. White: Merhaba .

Yıllardır bu dergiyi takip etmeme

rağmen nedense size yazmaya çekinmiştim. Her neyse, hemen konuya gireyim. Benim size üç ayrı branştan sorularım olacak.

1. İlk olarak, Elif Ablâ, çok merak ettim. Sen hangi üniversiteden mezunsun?

Mr. Pink: Elbette Harvard. Yoksa Yale miydi?

Joe: Karar veremedi; her ikisinden de mezun oldu.

Mr. Blonde: Lomonosov Moscow State University değil miydi yahu?

Eddie: New York'ta Sinema / TV okumama ve ÖSS'ye üç ay kala, İstanbul'dan ayrılmak çok zor geldiği için ÖSS'ye hazırlanmaya başladım. Aklımda Mimar Sinan Üniversitesi, Felsefe Bölümü vardı ve puanı da bir şekilde tutturmuşum ama nasıl olduysa kendimi Bilgi Üniversitesi, Reklamcılık Bölümü'nde buldum. İlk yıl o kadar sıkıldım ki "Bir bölüm daha okuyayım" dedim ve dört senenin sonunda elimde iki diploma vardı. Diğer okuduğum bölüm Psikoloji'ydi. İronik... Ne çok konuştum bir anda.

2. PC için orijinal oyun almaya hevesli ama buna fazla para ayırmayan gençlere hangi oyunu ısrarla önerirsiniz?

Mr. Pink: Online aksiyon için Left 4 Dead. Strateji için WH40K: Dawn of War II. FPS olarak Crysis veya CoD: World at War. Geri kalanı ve daha fazlası için; LEVEL!

Mr. White: Teknoloji süper marketlerinde veya büyük kirtasiye, elektronik mağazalarını buldukça girip bakının derim. Bir - iki sene öncesinin kaliteli, güzel oyunları 10 liraya kadar düşebiliyor. Hayatınız boyunca saklayacağınız, koleksiyonunu yapabileceğini güzel bir oyunun orijinalini almak için, bi öğün fastfood yemekten vazgeçebileceğinizi düşünüyorum. Ayrıca Hepsiburada gibi online mağazaları da kontrol edip, buralarda indirimi satılan oyunları sipariş edebilirsiniz.

Mr. Brown: +1 Mr. White.

Mr. Orange: Güçlü bir sisteme sahipsen Grand Theft Auto IV'ü al, multiplayer modu sayesinde haftalarca sıkılmadan oyun oynama şansın olur.

3. "Şu oyun için Xbox 360 alırdım." diyebileceğiniz bir oyun var mı?

Joe: Ben birçok oyunu Xbox 360'ta oynamaktan keyif alıyorum. O yüzden sevdiğim herhangi bir oyunun Xbox 360'a çıkması, Xbox 360 almam için yeterli olurdu. Ama "İlle de isim isterim" dersin "Gears of War 2" derim.

Mr. Pink: God of War III! Pardon, şaşırdım.

Mr. Orange: Senin o dediğin LittleBigPlanet Mr. Pink!

Sorularım şimdilik bu kadar. Eğer yayımlarsanız çok sevinirim. Size iyi çalışmalar...

Can Arı

WORLD OF WHO

Merhaba saygıdeğer LEVEL çalışanları,

Mr. White: Merhaba Canım.

Bu size yazdığım ilk mektup. LEVEL 71 sayısından beri takip ediyorum. (Aynı zamanda okumayı öğrendiğim zamandan itibaren.) Sizin tavsiyelerinizle yaşıyor, oyunlarınızla konuşuyorum. Bu mesajı annemin, odamda bulunan 75 sayılı LEVEL koleksiyonunu atmak istemesinin (Dört çekmece yer kaplıyor diye.) üzerine yazıyorum.

Mr. White: Annelen anlamazsan, dergileri bize gönderebilirsiniz.

Mr. Blonde: Nice 75 sayılara.

Hayat hikayemi bırakıp sorulara geçiyorum.

1. Ben 13 yaşındayım ve oyunlardaki yaş sınırı yüzünden F.E.A.R. 2: Project Origin'i ve çeşitli FPS oyunlarını alamamak beni üzüyor. Bana yaş sınırı olmayan bir FPS önerir misiniz?

Mr. Pink: Barbie in Wonderland. Gerçi o da +18 olabilir...

Mr. Blonde: Birkaç küfür hariç Crysis oldukça zararsız.

Eddie: Vahşeti ve şiddeti saymazsak tabii ki.

2. Mirrors Edge'de yüklemeye sınırı var mı? Varsa kaç kerelik?

Mr. Orange: Bir sınır yok diye hatırlıyorum.

Eddie: Yok, yok. Yükle dilediğinize.

3. F.E.A.R. 2: Project Origin'in sonunda Alma'nın hamile kaldığı doğru mu?

Mr. Pink: Soru kisvesi altında spoiler yapmak tarafımızca süresiz olarak yasaklanmıştır.

4. Akrabaların sağ olsun, evimde Xbox 360 hariç her konsol var fakat oyun kıtlığı yaşıyorum. Bana uzun soluklu bir aksiyon / adventure önerir misiniz?

Mr. Pink: GTA IV! Bunda da yaş sınırı var tabii ki. O zaman Fable II! O da pek kısa. Star Wars: The Force Unleashed

diyeceğim artık son çare. (Bana oyun tavsiyesi sorulunca şuurumu yitiriyorum; niye böyle oluyor ki...)

Mr. Orange: Prince of Persia'yı deneyebilirsin; pek bir zararsız geldi bana.

Eddie: Eh Prince of Persia da pek adventure sayılmaz ama...

6. Bir sonraki sayınızda Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy'yi ya da World of Goo'nun full versiyonunu verir misiniz? (Star Wars'u tercih ederim.)

Mr. Blonde: İnşallah.

7. Cem Abi; Kısa Kısa'da, evinde "Guinness Rekorlar Kitabı olan güzel kız gören var mı?" diye sormuşsun. Ben gördüm, adı Eda ama pek güzel değil.

Mr. White: Al işte. Ben de yıllardır arıyorum o güzel kıızı. Tanıştığım ve evimde Guinness Rekorları kitabı olan kız çirkin çıkıyor, güzel kıızın da evinde kitap oluyorum.

8. Sızce de artık sadece kılıçlı - kalkanlı MMORPG'ler para kazanıyor, değil mi? Bence online FPS'ler ve uzay MMO'ları da zevkli.

Mr. White: Eve Online'ı tavsiye ederim.

Mr. Orange: Hiçbir zaman bu soruyu cevaplayacak kadar zaman ayıramayacağım MMORPG'ye...

9. Ofiste birinin doğum günü olunca ona ne alıyorsunuz? (Bilgisayar oyunu almıyorsunuzdur herhalde.)

Mr. Pink: Onu HMT gökdelenlerinin ilgili katından sallandırıyoruz. Temiz hava aldığı için seviyor garibanlar...

Mr. Brown: Sen ne diyorsun... Eddie bana orijinal GTA IV hediye etti doğum günümde. Ondan hiç böyle bir şey beklemiyordum. Acayip mutlu oldum.

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Senin deee, Hugo'nun daaa..."

2. "Bak masanı düzenlerim, üzülersün."

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Sadece salata ve çorba yiyeceğim; az az böyle."

Fırat'ın her öğlen yemeğine inşimizde sarf ettiği cümle. Ancak bu cümle bir türlü gerçek olmadı daha.

2. "Birileri kazanmamı istemedi"

Şefik, GTA II'de yenilince bu mağlubiyetini dış güçlere bağladı.

NOT: Geçen ayki sorularımıza doğru cevap veren tek okurumuz Samet Elitok oldu. Kendisine hediyesi en kısa zamanda gönderilecektir.

tiglon

➔ Buradan gene teşekkür edeyim; Eddie sağ olasin. Gerçi beni Pee Wee'ye benzettiğin için sana kırılıyorum ama olsun GTA IV verdin, gönlümü aldın. Bu tabii ki benzetmeye devam edebileceğin anlamına gelmiyor. Eddie: Ama çok benziyorsun; ne yapabilirim... Bu arada çoğumuz doğum günü kutlamayı bıraktık zaten. Gereksiz şeyler bunlar.

Mr. Blonde: Kahve, kek, çikolata vb.
Mr. Orange: Ofisimizde gelenek olarak Brezilya usulü doğum günü kutlamaları yapıyoruz; bol bol yumurta, un falan işte. Hediyeye gerek kalmıyor böylece.

10. Geç oldu ama Burak Abi, bebeğin hayırlı olsun.

Mr. Brown: Çok teşekkür ederim. Siz bu satırları okurken o üçüncü sayfa çoktan geçmiş olacak. Zaman ne hızlı akıyor ya...

Sorularıyla işi başından aşkın olan sizleri sıkıtıysam özür dilerim. Mektubumu lütfen yayımlayın ve bu 75 sayılı okurunuzun kalbini kırmayın.

Efe Cengiz

SAYIN REZERVUAR KÖPEKLERİ

Selam LEVEL ahali, nasılsınız? Derginizi almaya başlayalı iki yıldan fazla oluyor fakat size bir mail atmışlığım yok. Hazır doğum günüm yaklaşırken "Bir gönderiyim, belki bir kıyak yaparlar" dedim ve bilgisayarın başına oturdum. Tabii ki siz bu mektubu okurken ben bilgisayarımdan uzaklarda olacağım. Şimdiden klavye ve monitörüne başarılar dilemek istiyorum. Bu arada, unutmadan söyleyeyim, siz bir numarasınız.

Joe: Al sana kıyak...

1. Mr. Orange'ın Call of Duty: WaW anlatımını okuyunca ayrı bir oyun olduğunu öğrendim ve PC versiyonunu satın aldım. Çok da memnunum fakat şu "Nazi Zombiler" bölümünü nasıl açacağımı anlamadım. Oyunu da bitirdim ama... Lütfen bir yardım edin yahut.

Mr. Blonde: Oyun bitince son görev gibi kendiliğinden açılıyor zaten bir şey yapmana gerek yok.

Mr. Orange: Ekstra bir şey yapmana

gerek yoktu gerçekten; oyunu bitirince akmaya başlıyor kendileri.

2. Demigod adlı oyunun Şubat'ta piyasada olacağını takviminizden okudum fakat nedense incelemesini bu ay göremedim.

Mr. Blonde: Çıkış tarihi yenilendi onun.

Mr. Orange: 14 Nisan 2009.

3. Sizce 2050'de ekmeğin fiyatı ne kadar olur?

Mr. Pink: 2050 lira.

Mr. Blonde: 2050'de ekmek bulabilecek miyiz acaba?

Joe: Ekmek bulamıyorsanız pasta yeyin.

Mr. Orange: 2050 yılında dünya ekonomik refaha ulaşacak ve ekmeğin gibi temel ihtiyaçlar ücretsiz olarak dağıtılacak.

Biz de bu durumu göz önüne alarak, oyunların temel ihtiyaç sayılması konusunda girişimlere başladık.

4. Şimdi geldik en önemli sorumuza... Sizin de bildiğiniz gibi 17 Mart benim doğum günüm (Sakin bilmediğinizi söylemeyin.) ve babam bana bir oyun almaya söz verdi. Ben de fırsattan istifade uzun süredir oynamadığım strateji oyunlarına yönelelim dedim. Önümde iki seçenek var: Warhammer 40K ve Empire: TW. Bu sorum size Mr. Blonde: Sizce hangisini alayım ve neden? (Tabii ki isteyen başkası varsa cevaplasın, tutan yok, değil mi?)

Mr. Blonde: İyi ki doğdun

Görkem! İki de malum farklı türde stratejiler, Warhammer'da RPG öğeleri var, hızlı, öğrenmesi kolay ve çok eğlenceli yani pişman olmazsın. Ama oyun beni çok uzun süre idare etsin dersin derin ve detaylı bir strateji olan Empire'i yeğlemen yerinde olur. Kolay kolay bitiremezsin veya bir kenara kaldıramazsın.

Mr. Blonde: İyi ki doğdun
Görkem! İki de malum farklı türde stratejiler, Warhammer'da RPG öğeleri var, hızlı, öğrenmesi kolay ve çok eğlenceli yani pişman olmazsın. Ama oyun beni çok uzun süre idare etsin dersin derin ve detaylı bir strateji olan Empire'i yeğlemen yerinde olur. Kolay kolay bitiremezsin veya bir kenara kaldıramazsın.

Mr. Pink: Hayatta cevap vermem.

Mr. Brown: Warhammer iyidir. Şu anda Empire bug dolu.

Mr. Orange: hazır Osmanlılar da varken Empire: Total War daha eğlenceli olabilir.

5. Ben Gedik Savaşları Efsanesi, Miras, Ejderha Mızrağı ve Unutulmuş Diyarlar gibi kitapları okumuş olan düzgün, hali vakti yerinde bir adamım. Bana bunun gibi başka seriler söyleyebilir misiniz?

Mr. Brown: Öncelikle bu kitaplar o evrenleri konu alan seriler olduğunda seride neler okuduğunu bilemem ama Karaelf Üçlemesini kesin al. Üstüne David Eddings'in kitaplarını tavsiye edebilirim. Birde bu aralar Bernard Cornwell diye bir amcanın kitaplarını okuyorum.

Mr. Blonde: Discworld serisine dal, hem gülmekten yarılırsın, hem de serideki kitapları kolay kolay bitiremezsin.

6. Ofisi saat kaçta kapatıyorsunuz ve saat kaçta kepenkleri açıyorsunuz? En erken ofise kim geliyor?

Mr. White: Canım sana ben cevap vereyim. Şu anda dergi binasının altındaki Kahve Dünyası'nda kahveni yudumlayıp, bana bakışarak kikirdeşen güzel kızlarla göz kırparak yazıyorum bu cevapları ama asıl ilgi çekici nokta şu ki, Bütün LEVEL ahali de bir iki masa önümde toplantı yapıyor. Düşün artık, ofis mofis yalan olmuş, herkes Kahve Dünyası'ndan çalışıyor.

Mr. Pink: Ofis hiç kapanmadığı gibi hiç açılmıyor da. Garip bir döngü var ve araştırmaya biz de korkuyoruz. İlk gelen diye de bir şey yok doğal olarak.

Mr. Orange: Ofisimiz 24 saat açık olup sürekli olarak soğuk ve sıcak su sağlanmaktadır. Ayrıca 18:15 itibarıyla tenhalaşan ortam sayesinde karanlıkta ve yüksek ses ile oyun oynama imkanı vardır. Şehir merkezine yakın ancak kafa dinlemeye müsait tenhalıktaki Güneşli'de yer alan ofisimizin tüm katları için peşin fiyatına taksit yapılır, vade farkı alınmaz.

7. LotR: Conquest'i oynadım ve grafikleri dışında pek beğenmedim. Bu konuda siz ne düşünüyorsunuz?

Mr. Pink: Biz de pek beğenmediğimizi belirtmiştik birkaç sayı önce.

Mr. Blonde: Tırt bir oyun bence.

Mr. Orange: Demo versiyonunu oynarken midem bulanmıştı.

8. Bence bu dünyaya gelmiş en iyi

RPG Oblivion'dur. Asıl merak ettiğim şey ise Oblivion'a Knights of the Nine ve Shivering Isles dışında bir eklenti gelecek mi, yoksa şu an Bethesda yatıp kalkıp Fallout mu düşünüyor?

Mr. Brown: Eski RPG'leri oynadın mı bilmiyorum ama evet bence de Oblivion son derece iyidir. Lakin Neverwinter Nights ve Baldur's Gate serilerine haksızlık etme. Ayrıca çok eskilerden Eye of the Beholder ve Pools of Radiance diyeceğim ama yeni nesil artık bunların yüzüne bile bakmaz sanırım.

Mr. Blonde: Oblivion severim artık paket çıkmaz ama yeni Oblivion gelir. Mod'ları dolu nette, ek eşya, ek görev, Allah ne verdiyse artık yenisi çıkana kadar onlarla idare etmek lazım.

9. Eddie'nin saçları uzun zamandır değişmiyormuş gibi geldi. Yoksa Eddie istediği renge kavuştu mu sonunda? (Yine bir izdivaç cümlesi)

Joe: Valla duruldu bu ara. Bir saç duasına çikalım.

Mr. Pink: Eddie Abla'nın saçları sonunda bağımsızlığını ilan edip ufukta yok oldu.

Mr. Orange: Boyamayı bırakınca gerçek rengi olan sarıya dönüş yapmış oldu. Yakın zamanda da Mehmet Ali Erbil'in 50 Sarışın programına katılmayı düşünüyor.

Eddie: Çok yorulduğum kuaförlük kariyerime ara verdim.

Doğum günüm hatırına bu mail'i yayımlarsanız çok mutlu olursunuz. Buradan bütün aileme ve yapımcılara teşekkürler gönderiyorum. (And the Oscar goes to...)

Hepinize başarılar.
Mr. Brown: Geçmiş doğum günün kutlu olsun!!!

Görkem Gören

SELAM TÜM LEVEL AİLESİ

Mr. White: Merhaba Canım.

Nasılsınız LEVEL ailesi? Çok çalıştığınızı düşünüyorum. (Özellikle kısacık Şubat ayını atlattıktan sonra...) Bu yüzden lafı uzatmadan konuya gireyim. LEVEL'i tüm lise hayatım boyunca takip etmiş ve bundan çok zevk almıştım.

Mr. White: Sağol canım. Biz de on küsur yıldır, siz okurlarımızın varlığı ve bizi takip eden sıcak sevginizle ayakta duruyoruz. Yoksa çekilir iş değil şu yani. Bir yandan yazıldaki hanım kızceğizleri ayıran bir Eddie, diğer yandan yazı yazı diye kafa ütüleyen bir Joe, öte yandan durmaksızın PS3'de bişeyler oynayan Mr. Orange mı, Mr. Blonde mu dersin.

Bunların hepsinin yerini sarışın güzel kızlar doldurmak lazım. Onbeş yıldır suratlarına baka baka bunaldım yemin ediyorum.

Üniversiteye başlayınca ilk yılmda hem hazırlıkla, hem yeni şehir vs. ile

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, şöret, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memet" in kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!

uğraşmaktan yayınızı takıp edemedim. Ama bu yıl tekrardan başladım sonunda ve büyük zevk alıyorum. PC, PSP ve PS2 sahibiyken GoW3 nedeniyle "Bir de PS3 sahibi olayım" dedim. Hem "GoW3'ü beklerken konsolu da tanımış olurum" dedim. Kıydım kredi kartlarına ve PS3 aldım. Ama şimdi bazı sorunlarım var:

1. Öncelikle konsolu açınca hemen "PS Store'a üye olayım" dedim. Uygun fiyatlı film ve oyun almayı düşünüyordum. "Türkiye" diye işaretleyince üye olurken PS Store açılmadı. Bunun için ne yapabilirim? Asla alamayacak mıyım üç - beş Euro'ya oyun?

Mr. Blonde: Türkiye'yi işaretlemiyorsun. Amerika'dan ve İngiltere'den hesap yaratabilirsin.

Mr. Orange: Bizi sevmiyorlar...

2. Multiplayer oyun hiç oynamamıştım bugüne kadar. Artık oynamak istiyorum; ne yapacağım başka ülkelerden insanlarla oyun oynamak için?

Mr. Blonde: İnternet'e bağlıysa PS3'in istediğin oyunun multiplayer kısmına girip direkt multiplayer oyunlara katılabilirsin.

Mr. Orange: PS3'te korsan sorunsal olmadığı için sahip olduğun ve destek veren tüm oyunları multiplayer olarak oynayabilirsin.

3. PS3 için dünyanın her yerindeki PS3 kullanıcılarıyla tanışabilirsiniz deniliyordu. Bunun için ne yapmalıyım?

Mr. Blonde: Bunlar reklam repliği kanma!

Mr. Orange: PS Home!

4. PS3 oyunları malum 120 - 190 civarıya-ken çok oyunun olamayacak hemen. Elimdeki oyunları takas yapabileceğim bir site veya bir mağaza var mı?

Mr. Blonde: Valla evini bilmiyorum, yakınlarda varsa öyle güzel bir esnaf arkadaş olur tabii. Ha diyelim olmadı, takas olayı için Kadıköy'e, Beşiktaş'a bakmanı tavsiye ederim.

Eddie: Kadıköy'de varmış takas yapan yapan bir yer. Tam adresini alırsam haber veririm Samet.

Teşekkürlerimle mail'im sonlandırayım. İyi çalışmalar tüm LEVEL ailesi!
Samet Kılıç

POSTA

Öncelikle cümleten selamlar hepinize, saygı ve sevgi yuvası LEVEL ailesi; Sizi Counter-Strike için mod çıkardığınız günlerden beri takip eden sadık bir okurunuzum. Birçok kötü olayla karşılaşmanıza rağmen sürekli ayakta kaldınız ve Türk oyunseverler için mücadelenize devam ettiniz. Sizin gibi insanları bulmak zor bu devirde be kardeşim. Hep böyle gidin ve Türk oyuncuların bayraktarlığını yapmaya devam edin... İşte siz sevgili LEVEL ailesine olan sorularım:

1. TES2: Daggerfall'dan beri The Elders Scrolls serisinin sıkı bir takipçisiyim. TES4: Oblivion çıkınca milli piyangoyu tutturmuş kadar sevinmiştim. Fakat sizce de aradan çok uzun zaman geçmedi mi? Nerede kaldı TES5? Sizce TES5 ne zaman çıkar ve bu sefer oyunun konusu Tamriel'in neresinde geçer? Septim hanedanından sonra bir Cumhuriyet kurulabilir mi Tamriel de?

Mr. Brown: Vallahi henüz hiçbir haber yok. Spekülasyon var ama onlarda sağlam temellere dayanmıyor. Bence Bethesda tabii ki yeni bir oyun yapacak ama ne zaman belli değil. Bence sen o gelinceye kadar şu 2,5 GB'lık paketi kur. Oyunu resmen en baştan oynatıyor.

Mr. Blonde: Bu ay Oblivion'la ilgili gelen mail'ler gözlerimi yaşarttı.

2. Emperyalizm oyunlara çok etki ediyor. Birkaç sene önce başından kalkmadığımız oyunların bugünkü devamlarının sırf para için yapılmış oyunlar olduğunu görüyoruz. Bu kalite düşüşü sizce neden? Sorun oyunlarda mı, yoksa belirli bir standarda almış bizlerde mi?

Mr. Blonde: Oyun yapımı az sayıda insanın kontrolünden çıktığı için belli bir standartlaşma ve kalitelileşme var. Oyuncular buna alıştığı için çok sıra dışı olmadıkça kolay kolay yeni oyunlar sarmamaya başladı.

Mr. Orange: Kapsamlı ve güçlü bir oyun yapmak için kalabalık bir kadroya, bu kadroyu besleyebilmek için büyük bütçelere, büyük bütçeye sahip olmak için de emperyalizme...

Eddie: İşte böyle oyunlara en güzel örnek GTA IV'tür. Bizde sorun yok Tugay; buna emin olabilirsiniz.

3. Eskiden Soldier of Fortune adına bir seri vardı; seversen oynardım. Bu serinin devam etme olasılığı yüzde kaçtır sizce?

Mr. Pink: Soldier of Fortune'in son derece uyduruk bir oyunu çıkmıştı en son; ondan sonra bir daha haber alınmadı kendisinden.

Mr. Blonde: İlk oyun süperdi, ikinci oyun eh işte, sonrası berbat. Bence bu seri öldü artık.

4. Bu Normandiya ve D-day çığlınlığı nedir yahu? Tamam, bir savaş kazanmışlar ama bu kadar da gidilmez ki üzerine be kardeşim. Gitsem kaybolmam yani o derece. Sizin bu konudaki düşüncelerinizi nedir? Tales of Valor'dan ümitli misiniz?

Mr. Brown: Derin bir tarihi olmayan millet ancak bunlara yüklenir diyip Amerikaya laf atacaktım ama şu da bir gerçek ki

Normandiya çıkartmasıyla İkinci Dünya Savaşı'nın gidişatı değişti. Bu yüzden hak vermek gerek. Bir yandan da savaşla ilgili o kadar çok oyun yapıldı ki her cephesi irdelendi Bu yüzden yapımçılar bir kısır döngüye girdi bence.

Mr. Blonde: Makineli tüfeklerin ve havan toplarının dövdüğü bir sahile gemilerle adam boşaltıyorsun. Çok yoğun, kıyma makinesi gibi adeta. Biz de artık savaşa savaşa ezberledik o sahilleri.

5. LotR: Conquest gibi bir felaket daha başımızdan geçer mi sizce?

Mr. Pink: Geçer tabii ki. Oyun dünyası felaketlerle dolu.

Mr. Orange: Hemen hemen tüm çizgi roman, film ve kitap uyarlaması oyunlarda bu potansiyel var.

6. Kısa Kısa bölümünüzde düşük puan almış oyunların içinde verdiğiniz hayat dersleri çok güzel; lütfen devamını getirin. Cem, keep on the good work!

Mr. White: Hey Nigga, ok man.

7. LEVEL monarşi ile mi yönetiliyor, yoksa demokrasi ile mi? En tepedeki insan herkese emirler

yağdıran hafif kel bir tip mi yoksa?

Mr. Pink: Kısık sesle konuş Tugay, n'apıyorsun?!

Mr. White: Meşe odunuyla Hürriyet binasının koridorlarının kovalayacağım bir gün bunları, o gün anarşi ile yönetilecek.

Mr. Orange: Ofiste diktatörlük ve faşizm hakim. Sırtındaki kırbaç izlerine her gün yenileri ekleniyor!

Joe: Açılın ben Yayın Yönetmeni'yim!

8. Red Alert 4'te zaman makinesiyle Fransız İhtilali'nin engellenmesini ve Osmanlı gibi imparatorlukların geri dönmesini istiyoruz!

Mr. Blonde: Zaman makinesi Sovyetler'de. E Fransız İhtilali Çarlık Rusya'sının yıkımı ve Sovyetlerin kurulmasına rol oynadığına göre böyle bir şey yapmak kendi sonları olur. O yüzden sanmıyorum.

Hepinize tekrardan sevgiler ve saygılar LEVEL ahalisi. Bir başka Posta'da daha görüşmek üzere, sevgiler ve saygılar. Keep on the good work!
Tugay Büyük

P.O.S.T.A.L*

Noktasına dokunmadan...

LEVEL benim bi sorum olacak.Son günlerde Bilgisayarım yavaşlamıştı. Arkadaşıma sordum 'bak C klasöründe WINDOVS diye bi dosya olcak onun içindeki system32 dosyasını' sil dedi bende yaptım.Bilgisayarım bir daha açılmadı.Sorun neden olabilir?Acaba yanlış dosyayı mı sildim? not:Bu mail internet cafeden yazılmıştır.Tuna Abiye sevgilerle...
Batuhan Şen

Sorun nerede biliyor musun? Sorun düşmanını arkadaş bildende.

Merhabalar LEVEL ailesi sakinleri, size bu mailimi gönderirken %90 yayımlanacağını düşünerek yazıyorum ayrıca kankacımla yayımlanacağına dağır iddayada girdim, yardımlarınızı bekliyorum :). Ben lise 1 öğrencisiyim en son okuduğum kitap yanlış hatırlamıyorsam Cin Ali ve Koyunu' idi. Ama bir gün LEVEL' la tanıştım ve virgülüne kadar okur oldum.
Taylan Kocahan

Kaç Lira'ya iddiaya girmiştin Taylan; komisyon isteriz.

Herşey güzel dergi,yazarlarınız,oyunlarınız bide tipiniz olsa. Noktasına dokunmadan diyorsunuz yiyosa dokunma !+^%&+%/&%(^%!41234561+!+^%^^+^%&+&+%'~^14.....: 123456mkfmaklfmawfşlamkf+^4!+ Yunus Beş

Şimdi n'olcek, yüzün oldu mosmor, mosmor, mosmor, mosmor...

Merhabalar sevgili Leveller. Bi şeyi çok merak ettim de siz bilirsiniz die bi soru dedim, acaba PC oyunları ne zaman görüntü kalitesi grafikler olarak gerçek hayatla ayırt edilemez olabilir yani bi PC deki oyuna bide kafayı çevirip odanın herhangi bi yerine bakıp farkı anlayamayız ????? B ıcevaplasanız süper olur ... Ben 123 ten beri okuyan çağlar çakar bi de dreamfall 3 felan haber war mı?

Çağlar Çakar
Senin mail'ini okuduktan sonra oyunların, oyun olarak kalmasını diledik.

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 TL

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

65 TL

Bu form 30 Nisan 2009 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

DB
DOĞAN BURDA DERGI

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
STORMRISE
WANTED: WEAPONS OF FATE



İNCELEME

The Godfather™ II

REDDEMEYECEĞİNİZ BİR TEKLİF...

**SONRAKİ
LEVEL**

**1 MAYIS'TA
BAYİLERDE**

CENK & ERDEM

MÜEBBET

MUHAABBET

GEMİ NEDİR?

Suyun içinde bile gidebilen araçlara "gemi" denir. Gemiler arabaların aksine kaza geçirdikleri zaman hurda olmaz, değerli birer batık haline gelirler. Bu tür batıklardan her yıl pek çok hazine çıkmaktadır. Türkiye, yıllık hazine giderinin yarısını bu batıklardan sağlamaktadır.

Gemiler hızlarına göre sürat motoru ve sandal olarak iki ana başlıkta toplanırlar. Bazı usta denizciler sürat motorlarını sandallara takmakta ve bu sayede içine binilebilen ve çok süratli giden taşıtlar elde etmektedirler. Bu tür dahi denizciler sayesinde tankerlerle vapurlar birleşmiş ve transatlantikler oluşmuştur.

Gemileri yöneten kişilere "Deniz Hatları İşletmeleri" denir. Bunlar gemilerin nereye, nasıl gideceğini düşünür ve genelde denizden gitmeleri gerektiğine karar verirler.

Gemilerin motorları, arabalar gibi önde ya da arkada değil aşağıdadır. Bu sayede özellikle



Kıymetli deniz araçlarımızdan bir başkasının mutasyona uğramış hali...

vapurlarda ön tarafı ya da arka tarafı kapma yarışları yaşanmakta bu sırada pek çok kişi ezilerek ölmektedir. Lahmacunların aksine vapurların kenarları çok sevdiğimiz mevhumlardır yalnız biraz rüzgar alırlar.

Balıkçılar taşıyan teknelere "balıkçı teknesi" denmesine rağmen dalgıçları taşıyanlara ya da mühendisleri taşıyanlara o meslek grubuna yönelik özel bir isim verilmemesi; Avrupa Güruhu'na girmeye çalışan global Türkiye'mizin bir kara lekesi olarak karşımızda durmaktadır. Yazık.

TÜMLEÇ

- Aahh!
- Özür dilerim Erdem Bey
- Sık sık mı?
- Günde 10'u geçmez.
- Kesin saçmalamayı, ben bu yazıyı beğenmedim.
- Ama güzel de olmuştu hani.
- Öyle mi demiştim?
- Yok, ben dedim fikir beyanatı bazında.
- Bence silip baştan yazalım.
- Olur nasıl başlayalım?
- Benim yerime siz "Aaah" deyin Cenk Bey.
- Tamam. Aaah!
- Şimdi bir şeye benzemeye başladık.
- Konu olarak nasıl bir şey olsun acaba?
- Böyle kalabilir yeterli.
- Tabii canım. Hem de kısa, okuması kolay olur.

BULAMAMAÇ

- Cenk Bey tutun şu veledi!
- Ne oldu Erdem Bey? Neden kovalıyorsunuz zavallı çocuğu?
- Çünkü kaçıyor Cenk Bey?
- Niye?
- Bilmem, yakalayabilirsem soracağım! O yüzden biraz daha hızlı koşmamız gerekiyor.
- Peki sizden kaçtığını nereden biliyorsunuz?
- E, çünkü ben kovalıyorum. Üstelik artık sanırım sizden de kaçıyor. Siz biliyor musunuz neden kovaladığınızı?
- Hayır ama yakalarsam soracağım Erdem Bey!
- Peki sizden kaçtığına nasıl kanaat getirirsiniz?
- E, çünkü kovalayan benim.
- Bakın gördünüz mü? Dediklerime geldiniz.
- Aaa! Ne kadar da haklıymışsınız meğer Erdem Bey!
- Çok teşekkür ederim, sağ olun.
- Rica ederim canım. Biraz daha hızlı koşmamız nasıl olur sizce Erdem Bey?
- Biraz daha yorucu olur diye tahmin ediyorum.
- Bir miktar haklı olabilirsiniz ama bu süratle onu hayatta yakalayamayız zira velet sürekli arayıyor.
- Yakalarız Cenk Bey, merak etmeyin; elbet yorulacaktır.
- Peki biz yorulmaz mıyız sizce Erdem bey?
- Sanmam! Biz koskoca adamlarız. Onun canı ne ki Cenk Bey, altı yaşında ufakuk bir çocuk.
- Haklısınız. Onu mutlaka yakalarız.
- Yakalarız değil mi?
- Tabii ki Erdem Bey bizden kaçarmı?
- Kaçar!

Cenk ve Erdem Bey'in kaçanı kovalarkenki görüntüsü...



TABELAMAÇ

- Cenk Bey müjde!
- Hani nerede Erdem Bey?
- Bakın işte aha burada!
- Aaa! O da ne öyle Erdem Bey?
- Yeni kamyonetimin tabelası.
- Ne yazıyor Erdem Bey?
- Kör müsünüz Cenk Bey?
- Niye böyle bir şey yazdırdınız ki?
- Saçmalamayın Cenk Bey! "Hard Disk Kurtaran" yazıyor.
- Peki o halde niye öyle bir şey yazdırdınız kü?
- Çünkü artık yeni işim bu.
- Hangisi?
- Kamyonetle dolaşıp gelen ihbarlara göre olay yerine ulaşarak zor durumdaki hard diskleri kurtarmaç.
- Hmm! Bir tür oyun ismi gibi tünliyi.
- Hayır değil Cenk Bey. Son derece ciddi ve rakibi olmayan bir iş.
- Niye Erdem Bey? Bir sürü firma bozuk hard diskleri tamir ediyor, üstelik bir kamyonete de ihtiyaç duymaksızın.
- Benim bozuk hard disklerle bir işim olmaz Cenk Bey.
- Sizin farkınız burada galiba mı? Çok büyük bir zekanız olmalı.
- Fısl! Benim işim bir şekilde zor duruma düşmüş hard diskleri kurtarmak.
- Mesela bir çınar ağacına takılı kalmış sevimli bir hard disk yavrusunu annesine kavuşturmak gibi değil mi?
- Aynen öyle Cenk Bey! Ya da okyanusun ortasında fırtınaya yakalanmış küçük bir teknede mahsur kalmış hard diskleri felan kurtarmayı düşünüyorum.
- Gelin sizi alınızdan öpeyim Erdem Bey.
- Olmaz Cenk Bey, o iğrenç salyalarınız çenenizde kalsın istemez.
- Kiskanç!
- Hazımsız!



Cenk Bey'in "Hard Disk Kurtaran" kamyoneti...

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNDE
EĞİTİM ALMANIN

TAM ZAMANI!



EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARİYER EĞİTİMLERİ

- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarımcılığı
- ↳ Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

KARİYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- ↳ AutoCAD, 3DS Max, V-Ray, Revit, Archicad, Inventor ve Rhino

% 50'ye
varan
indirimler!

444 33 30
www.bilgeadam.com

BilgeAdam

Microsoft
SOLUTION PROVIDER
Learning Solutions
Partner

Logo
SINERJİ
AKADEMİ

Authorized
Training Center
HP

symantec

Authorized
Training Center
Adobe

Authorized
Training Center
Apple

Authorized
Training Center
Autodesk

Google
Authorized

LOGO

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzyya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altyol | Kadıköy Halıtaşı | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay



TTNET MÜZİK Gold üyelik paketiyle, yerli ve yabancı 300.000 şarkıyı sınırsız dinleyebilir, istediklerinizi bilgisayarınıza indirebilirsiniz. Sevdiğiniz şarkıları taşınabilir müzikçalarınıza aktarabilir ya da CD'ye kaydedebilirsiniz. Üstelik şimdi ödediğiniz tutar değişmeden TTNET MÜZİK Gold üyelik paketine sahip olabilirsiniz.

AYRINTILI BİLGİ VE BAŞVURU İÇİN
444 0 375 | www.ttnet.com.tr

TTNET
INTERNET

TTNET MÜZİK Gold üyelik paketiyle, her ay dilediğiniz 450 şarkıyı bilgisayarınıza indirebilir, indirdiğiniz şarkılardan her ay 150 adedi ile müzik CD'si yapabilirsiniz. İsterseniz indirdiğiniz şarkıları taşınabilir müzikçalarınıza aktarabilirsiniz. Bu kampanya kapsamında TTNET MÜZİK Gold üyelik paketi, TTNET GÜVENLİK, TTNET WiFi servislerinden her üçünü 01.09.2009 tarihine kadar 2,18 TL karşılığında, 01.09.2009 tarihinden itibaren ise bu servislerden seçtiğiniz bir servisi 2010 yılı sonuna kadar 2,18 TL'den kullanabileceksiniz. Bu servislerden hangisini tercih ettiğinizi 1-31 Ağustos 2009 tarihleri arasında bildirmedeniz takdirde 2,18 TL karşılığında TTNET WiFi servisini kullanabileceksiniz ve bu servisi de dilediğiniz zaman bu kampanyadaki diğer servisler ile değiştirebileceksiniz. Bu kampanyadan faydalanan ve 1 Mbps / 4 GB paketinde yer alarak 28,99 TL ödeyen müşterilerimizin faturalarında bir değişim olmayacaktır. Bu paketin haricinde başka bir paketten yararlanan müşterilerin faturalarındaki rakamlar ise ÖV'nin onlara yansıyan oranına bağlı olarak değişiklik gösterecektir. Bu kampanyadan istediğiniz zaman çıkabilir ve ÖV'de gerçekleşen indirimin faturanıza istediğiniz zaman yansımını sağlayabilirsiniz. TTNET, ürün ve kampanya fiyat ve içeriklerini değiştirme hakkını saklı tutar.