

TAM SÜRÜM: EUROPA 1400

132 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL



OCAK 2008 » 6.50 YTL (KDV Dahil)
2008-01 | ISSN 1301-2134

DÜNYALAR SAVAŞI

UNIVERSE AT WAR



LEVEL DVD UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT > SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY > THE WITCHER
> ADVENTURE SOUL - PDF DERGİ İLK BAKIŞ TOM CLANCY'S END WAR > LITTLEBIGPLANET > ARMY OF TWO
YAKIN PLAN DEVIL MAY CRY 4 İNCELEME COD4 > SUPREME COMMANDER: FORCED ALLIANCE
> TABULA RASA > UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE > MASS EFFECT > DOSYA INTEL GAMEX > 2007'NİN YILDIZLARI
> VAROLUŞLARINI YADSIYANLAR DONANIM INTEL PENRYN İŞLEMCİLER > CRYSIS, COD4, GOW PERFORMANS REHBERİ

<http://www.level.com.tr>



YARAT TIK..!



NVIDIA.

arm 

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR
Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cem@level.com.tr
Burak Akmenek akmenek@level.com.tr
Furkan Faruk Akıncı faruk@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN
Zeynep Bilmez zeynep@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr
Ali Güngör agungor@level.com.tr
Alp Burak Beder abb@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Deha Uzbaş deha@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr
Elif Namli Rıışvanoğlu elifn@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Erdem Uygan erdemcen@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kıvanç Güldürür kivanc@level.com.tr
Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr
Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Merve Elma merve@level.com.tr
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Tunç Dindaş turbo@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

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

YÖNETİM

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

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar
Başkan Yardımcısı: Funda Baykal
LEVEL Reklam Satış Müdürü:
Zuhal Söylemez, zsoylemez@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93
Yeliz Koyun, ykoyun@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 17, Faks: 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu
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
Esenyurt / İstanbul

REZERVASYON

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

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

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

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

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

Aranıyor



Oyun dünyası, “yeni” ile “eski”nin bir harmanına ihtiyaç duyuyor. Uzun süredir... Yaratıcı işler ortaya koyan, türü geliştirmeye ya da türleri saf dışı bırakmaya çalışan yapımcı sayısı çok az... Hali hazırda faaliyet gösteren firmalar, yaratıcı işler ortaya koymaktan çok yalnızca pazarlama güçlerini kullanmayı tercih ediyorlar. Bangır bangır bağırarak ya da atıp tutarak kamuoyu yaratan birtakım firmalar, hayal kırıklığı yaratmaktan ve artlarında kırık dökük pikseller bırakmaktan başka bir işe yaramıyorlar. Görünen o ki sanal dünya, bu denli fazla sayıda bozuk oyunu kaldırmakta ve barındırmakta güçlük çekiyor. “Gerçekçi modeller”, “gerçek fizik kuralları” ya da “bump mapping” dahi tamir edemiyor bu oyunları... Ancak, imkansız gibi görünmesine karşın zirveye çıkıyor bu oyunlar ya da firmalar. Ne gam, ne tasa... Geçmişin, “eski”, yaratıcı beyinleri aranyor. Aynı Vahşi Batı’da kötü kovboyların arandıkları gibi...

Haliyle, oyuncular da pazarlama stratejilerinin birer kurbanı... Boşa sıkılan vaatler birçok oyuncunun canını yakıyor. Çok dikkatli olmak gerek... Bir de yıl sonuna yığılan oyunlar... Kasım ayı... Akıl almazdı. Onlarca “göz yaşartıcı oyun”... Onlarca bomba oyun... Hepsini bir arada... Tek seferde... Bu “tek atış”tan çıkar elde eden tek tarafa dağıtıcı firmalar. Oyuncularsa iyi bir oyun oynayabilmek için neredeyse bir yıl beklemek zorunda... Adaletsizlik, had safhada.

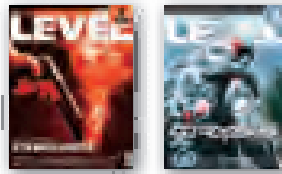
Ama bu kaosun arasında, denizin fersahlarca altında parlayan devasa bir şehir var. Birçok dağıtıcının ve yapımcının kaza eseri de olsa da bu şehrin yolunu bulması neredeyse imkansız. Krallıkların ve sınırlamaların olmadığı, yaratıcı beyinlerin şehri... Rapture City...

Oyun dünyası, Bioshock’a ihtiyaç duyuyor. Bioshock gibi oyunlara... Bu, derdimi anlatmak için bir araç yalnızca. Aslolan bu tür oyunların sayısının artması. Sessiz sedasız piyasaya çıkan ve farklı işler ortaya koyan firmaların sayısının artması... Oyun dünyasının, en az ADAM’a ihtiyaç duyduğumuz kadar ihtiyacı var, Bioshock’a ve yaratıcı beyinlere... Krallık yok, kural yok... Yalnızca, insan...

Not 1: Ümit’in ve Merve’nin babasını, Ebru’nun kardeşini kaybettik; başları sağ olsun.

Not 2: Şefik; beş ay gibi kısa bir süre sonra dönecek olsan da seni çok özleyeceğim. Kollarını, cipslerini, battaniyeni ve Xbox 360 gamepad’ini saklıyorum evde. Master Lig’e de kaldığımız yerden devam edeceğiz. Gerçi sen döndüğünde Rooney yaşlanmış olur ama neyse... Çabuk git, çabuk gel hocam.

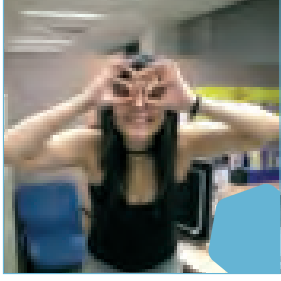
Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr



Kasım sayımızı **15.700** gibi yüksek bir satış elde etti. Aralık sayımızın ise beklenen satış **17.000**. Bu da geçen yılın Aralık sayısına oranla %20’lik bir artış anlamına geliyor. Yanımızda olduğunuz için siz değerli okurlarımıza teşekkür ediyoruz.

1 Alooo! Kime diyorum?! Çıkarsana abi kulaklığı; ne dinliyorsun bakayım?

2 Biraz önce gördüm de kaç gündür aynı oyunu oynuyorsun; hayırdır?



Elif Akça

1 Yahu tam kendimi kaptırımsen ne bozuyorsun ortamı. Mogwai dinliyorum; son bir yıldır başka bir şey dinlediğim de yok. Küçükken sürekli yeni gruplar arardık ama yaşlandık; artık tek grup, tek şarkı dönüp duruyor MP3 çalarımda. Zaten müzik de yapamıyorum yıllardır. Güya ev stüdyomu yenileyecektim. Yok, yok, benden adam olmaz.

2 Geç kalmış olsam da Gears of War oynuyorum harıl harıl. Bu oyun sanki bana özel yapılmış gibi...



Furkan Faruk Akıncı

1 Pink Floyd... Pulse Konseri... İnsanın, nabzını kendine dinletebilen belki de tek "şarkılar dizgesi"... Özellikle High Hopes, Hey You ve Comfortably Numb parçaları ofis saatlerimin resmi soundtrack'ini oluşturuyor. Bu "Anlatılmaz, yaşanır" konser kaydı, zaman zaman şuuru mu yitirmeme neden oluyor.

2 Oynamı elbette... Böyle bir FPS'yi ne bu sektör, ne de bu topraklar gördü daha önce. Özellikle, müzikler ve diyaloglar yüzünden yüzümdeki aptal gülümsemeyi hala silemiyorum. Cümlelerimin nesnesi ise elbette ki Crisis; bunu tahmin etmek zor değil.



Cem Şancı

1 SETI projesiyle "uzaydan gelen sesleri dinleyen gönüllüler" arasına katıldım; uzaydan gelen sesleri dinliyoruz beraberce. Geçen bi' yıldızdan, "Breyk breyk, arkadaş arıyorum!" diye bir mesaj aldım ama duymazlıktan geldim mesajı. Ne uğraşacağız...

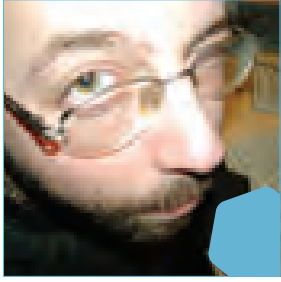
2 Ayın 1'inde Xbox 360 oyunu için yazı isteyip ayın 1'ine kadar Xbox 360'ü evinde saklayan bir dergi yöneticisi tanıdın mı sen hiç çocuğum? "Xbox nerede?" diye soracağımızı bildiği için telefonları açmayan modelleri var bunların bir de...



Burak Akmenek

1 80'lerden ne çalarsa dinlerim. O dönemin tüm parçaları bana çocukluğumu hatırlatıyor. Ayrıca müzik kalitesi açısından çok zengin buluyorum o dönemin şarkılarını. Çocukluğumun şarkıları... Aha, Whitesnake, Robert Palmer...

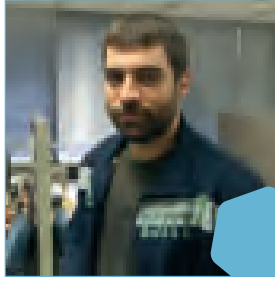
2 İki haftadır Hellgate London oynuyorum. Takıntım haline geldi bu oyun neredeyse. Marksman kasmaktan canım çıktı ama olsun. Yalnız, oyunu bir de online denemek gerek...



Ümit Öncel

1 Le faltan trompiates, Puto!, Le faltan tanates al, Puto, puto! Meksika'nın bağırından çıkıp, insanda İspanyolca "Punk is not dead!" diye bağırma isteği uyandıran Molotov'u dinliyorum. Son birkaç yıldır...

2 Hehehe! Sana öyle gelmiş... Oynadığım oyunlar biraz birbirlerine benziyor. Şu sıralarda Infocom'un adventure'larına sardım yeniden. Zork serisi olsun, Wishbringer olsun, simsiyah DOS ekranının karşısında maceradan maceraya koşuyorum.



Şefik Akkoç

1 Ne be?! Müzik dinliyoruz işte; ne dinliyorsam dinliyorum! Allah Allah! Zaten aptal cep telefonu çalışmıyor! Neyse... Camel - Mystic Queen... Daha önce dinlememiştim, ilk defa dinliyorum ve çok sevdim. Ya...

2 Ya sorma; Xbox 360'ü yeniden keşfettim resmen. Gears of War ve BioShock oynuyorum durmadan. Yanıma da aldım Elif'i, Fırat'ı, Faruk'u; geçtik televizyonun karşısına; mis!

Geçen Ay

Ne oyun bolluğuymuş arkadaş; sanki bütün firmalar birbirlerine söz vermiş "2007'nin sonunda bombaları patlatıyoruz hafız" diye. Gerçekten bomba gibi oyunlarla karşı karşıya kaldık Kasım ayında; elimiz 8'in altına gitmedi neredeyse. Gümüş ve Altın ödüllerimizi "bedava ekmek" dağıtım gibi dağıttık gözümüzü kırpmadan. Darısı bu ayki oyunların başına...



LEVEL Ödülleri

Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

BİR BAKIŞTA 131. SAYI

PUAN

9,4

Call of Duty 4: Modern Warfare> Çok uzun tartışmalar sonrasında geçen ayın birincisi, Crisis'i sollayarak çok yüksek bir puan alan CoD4 oldu.

9,2

Crisis> Çok uzun zamandır "Crisis" diye sayıklayan Elif, şıpsevdi gönlünü -geç de olsa- Gears of War'a kaptıncaya aylık görevini Faruk üstlendi.

9,1

Gears of War> Konsoldaki krallığını uzun zaman önce ilan eden GoW'un PC versiyonunu da Tuna'nın tabiriyle "ağızlarımızdan salyalar saçarak" oynadık, test ettik ve tabii ki onayladık.

9

Unreal Tournament III> Tuna'nın "Bir Oyun İncelemesine 'Çaktırmadan' Ne Kadar Çok Bilgi Sığdırabilirim" projesi kapsamındaki inceleme yazısı ile renklendi UTIII.

9

Metroid Prime 3: Corruption> Faruk bir gün ofise geldi, Wii'yi açtı, tüm gün kimseyle konuşmadan bu oyunu oynadı ve sessiz sedasız, evine döndü; Corruption'ın Faruk ve türevlerinin -mesela Furkan'ın- üstünde hipnoz etkisi yaratığından kuşlanıyoruz.

**DIĐERLERİ
ÇİKOLATAYSA**

RIVA

BAŞKA Bİ ŐEY!

Alpella



TOM CLANCY'S ENDWAR

İLK BAKIŞ: 12

Yıl 2020... Ve Tom Clancy bir kez daha karşımızda... Devrim yaratmasına kesin gözüyle bakılan EndWar'un özel "ilk bakış"ı... Buyurun 12. sayfaya...

EUROPA 1400: THE GUILD

TAM SÜRÜM

Tam sürüm oyunlara devam ediyoruz. Sizleri Orta Çağ dönemine götüreceğiz olan Europa 1400: The Guild, oyun mecraları tarafından yüksek notlara layık görülün ve RPG öğeleriyle süslenmiş olan bir RTS. Not ortalaması 80 olan bu oyunun hoşunuza gideceğini düşünüyoruz. (Sayfa 94'te yer alan Rehber bölümümüzde, oyunla ilgili detaylı bilgi edinebilirsiniz.)

Minimum Sistem: 400 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 750 MB Sabit Disk, Windows 98/ME/2000/XP

Önerilen Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı
Europa 1400: The Guild kurulum rehberi

Oyunu kurmak için:

- 1- Servis bölümündeki Daemon Tools programını kurun. Program, bilgisayarınızda sanal bir sürücü oluşturacak.
- 2- Program kurulduktan sonra, ekranın sağ alt köşesindeki ikona mouse'un sol tuşuyla tıklayın ve sanal sürücüyü seçin.
- 3- "\Fulls\Europa 1400 - The Guild" klasörünün içindeki dosyayı (europa1400.iso) seçin ve Daemon'ın yarattığı sanal sürücüyü „Bilgisayarım“dan bulup "setup.exe" dosyasını çalıştırın.

Not: Oyunu bir kez kurduktan sonra dilerseniz iso dosyasını Daemon programından „Un-mount“ edebilirsiniz veya programı bilgisayarınızdan kaldırabilirsiniz. Oyun, kurulum gerçekleştikten sonra Daemon programına ihtiyaç duymuyor.



VAROLUŞLARINI YADSIYANLAR

DOSYA: 69

Rekabetin olmadığı yerde, gelişimin söz konusu olamayacağını hepimiz biliyoruz. Birbirleri ile rekabet içinde olan insanların veya firmaların, rakiplerini geride bırakmak için en sık başvurdukları yol, rakiplerinin sahip olduğu özellikleri alıp bir adım öteye taşımaktır. Bu küçük ve herkes tarafından kabul gören numara, her zaman işe yarar. Tabii ki eşeğin kulağına su kaçırılmadığı takdirde... İşte "Varoluşlarını Yadsıyanlar" adlı dosya konumuzda, "esinlenmek" ve "kopyalamak" arasındaki ince çizgiyi yok sayanları, gün ışığına çıkarmaya çalıştık. Başkalarının fikirlerini, kendi fikirleriymiş gibi ortaya koyan, yani varoluşlarını yadsıyan oyun yapımcılarına selamlar olsun.



BLACKSITE: AREA 51

İNCELEME: 42 EKSTRA: DVD YAMA: DVD

Yaz aylarından bu yana, "Ha çıktı, ha çıkacak" derken, üç ay gecikmeli olarak raflardaki yerini alan Blacksight: Area 51, dünyayı istila eden uzaylılara karşı mücadele ettiğimiz, oldukça klişe bir senaryoya sahip. Ancak, oyunun bize sunduğu başka şeyler vardır elbette ki? Vardır, değil mi?

HAZE

İLK BAKIŞ: 17

Şu sıralar, gelecekte geçen oyunlar moda. Haze de bu modaya uyuyor ve bizi elimizden tutup 2048 yılının Güney Afrika'sına götürüyor. Mental adındaki bir firma için, isyancılara karşı mücadele eden bir askeri canlandıracağımız oyunla ilgili son bilgiler bu sayfada...

Kong
Last of the Patriots
Marble Arena
Sky Battle
TAGAP
Warzone 2100

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)
Blacksite: Area 51 (Wallpaper Paketi)
Call of Duty 4: Modern Warfare (Wallpaper Paketi)
Devil May Cry 4 (Wallpaper Paketi)
Mass Effect (Wallpaper Paketi)
Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)
StarCraft 2 (Wallpaper Paketi)
Universe at War: Earth Assault (Wallpaper



DEVIL MAY CRY 4

YAKIN PLAN: 24 VIDEO: DVD EKSTRA: DVD

Kadroyu zenginleştirmek adına oyuna eklenen yeni karakterlerden biri olan Nero, Dante'nin tahtını devralacak mı, henüz bilmiyoruz ama DMC4'te iki farklı karakteri kontrol edecek olmamız sevindirici bir haber.

LEVEL 132

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

İLK BAKIŞ

- 12 Tom Clancy's EndWar
- 14 LittleBigPlanet
- 16 Army of Two
- 17 Haze
- 18 Condemned 2: Bloodshot
- 19 Star Wars: The Force Unleashed

YAKIN PLAN

- 24 Devil May Cry 4

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

İNCELEME: 40 EKSTRA: DVD YAMA: DVD

İkinci Dünya Savaşı'nı en ince ayrıntılarıyla gözler önüne seren ve FPS severlerin piyasaya çıkan her oyunu ile heyecanlandığı CoD serisi, bu kez zamanı ileriye sarıyor ve bizi kaotik savaşların içine çekiyor. Geçtiğimiz ay, Xbox 360 versiyonunu mercek altına aldığımız MW'nin, PC versiyonu bizden kaç puan almış, bakalım.



VİDEOLAR

AGON: The Lost Sword of Toledo
Aion: The Tower of Eternity [YÇ]
Burnout Paradise [YÇ]
Dark Messiah of Might & Magic: Elements [YÇ]
Devil May Cry 4 [YÇ]
Duke Nukem Forever [YÇ]
Emergency Mayhem
FFVII - Crisis Core
Final Fantasy XIII
Frontlines: Fuel of War [YÇ]
Gran Turismo 5 Prologue [YÇ]
Grand Theft Auto 4 [YÇ]
N+
Prototype [YÇ]
Rainbow Six Vegas 2
Sonic Riders: Zero Gravity
Turning Point: Fall of Liberty [YÇ]
Turok

LEVEL DVD

DEMOLAR

18 Wheels of Steel: American Long Haul
Amazing Adventures: The Lost Tomb
Bubbleworld

City Life 2008
Doomsday
Sudden Strike 3: Arms for Victory
The Witcher
Universe at War: Earth Assault

BEDAVA OYUNLAR

2007'NİN YILDIZLARI

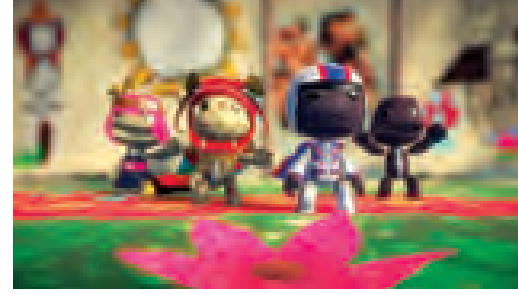
DOSYA: 28

Bir seneyi daha, iyisiyle kötüsüyle geride bıraktık. Son bir kez arkamıza bakıp, hep beraber 2007 yılını değerlendirmeye ne dersiniz? Obur kişilik Elif Akça'nın hazırladığı, tam altı sayfadan oluşan ve 2007'nin en iyi oyunlarının sıralandığı bu dosya konumuza hepimiz davetlisiniz.

LITTLEBIGPLANET

İLK BAKIŞ: 14

Hayal gücünüzün sınırlarını sonuna kadar zorlayabileceğiniz ve bunu yaparken oldukça eğleneceğiniz LittleBigPlanet'in, İlk Bakışını bu sayfalarda okuyabilirsiniz. Tamamıyla kişiselleştirebileceğiniz, tatlı mı tatlı bir dünya sunacak olan oyunun çıkması için sabırsızlanıyoruz.



DOSYA KONUSU

- 20 Intel GameX
- 28 2007'nin Yıldızları
- 69 Varoluşlarını Yadsıyanlar

PC İNCELEME

- 36 Universe at War: Earth Assault
- 40 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 42 BlackSite: Area 51
- 44 The Golden Compass
- 46 SimCity Societies
- 47 Supreme Commander: Forged Alliance
- 48 Soldier of Fortune: Payback
- 49 Viva Pinata
- 50 Tabula Rasa

52 KONSOL USTASI

- 54 Konsol Ustası'ndan yemek tarifleri

KONSOL İNCELEME

- 56 Uncharted: Drake's Fortune
- 60 Mass Effect
- 62 Super Mario Galaxy
- 64 Rock Band
- 66 Metal Gear Solid: Portable Ops Plus
- 66 Beowulf
- 67 Real Football 2008
- 67 B-17 Fortress in the Sky

68 KISA KISA

74 EKSTRA

76 DONANIM

84 TEKNİK SERVİS

86 HİLE

REHBER

- 88 Cyrsis
- 90 Europa 1400: The Guild

92 YAPIM HİKAYESİ

94 KÜLTÜR SANAT

96 İŞGAL

98 HAYALET

102 KARA KUTU

103 KAFA AYARI

108 OFİSTE BU AY

109 SONRAKİ LEVEL

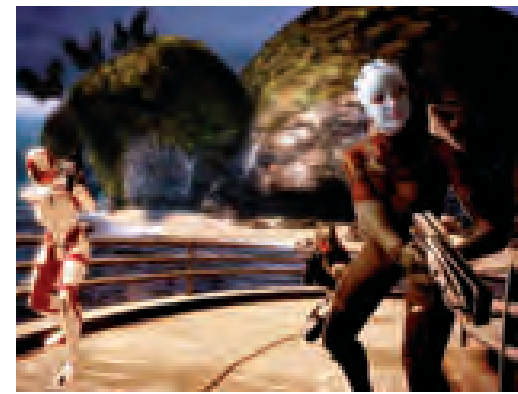
ALTIGEN

- 110 Bir Delinin Hatıra Defteri
- 111 Olağan Şeyler
- 112 Multiplayer Şizofreni
- 113 Oyunbozan
- 114 Timeless
- 115 Ejderhanın İni

116 BİR GRAFİKERİN GÜNLÜĞÜ

117 POSTA

122 MÜEBBET MUHABBET



MASS EFFECT

İNCELEME: 60 EKSTRA: DVD

Zamanında ödüle doymak bilmeyen Knights of the Old Republic serisinin yapımcısı Bioware, KotOR benzeri bir oyunla daha karşımızda. Ama bu kez, Star Wars evreni devre dışı...

TEKNİK SERVİS

DONANIM: 84

Donanım bölümümüzün son sayfasında yer alan ve her ay dertlerinize derman olan Teknik Servis bölümümüz, bu ay da yüreğinize su serpecek çözümlerle karşınızda!

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

İNCELEME: 36 DEMO: DVD EKSTRA: DVD YAMA: DVD

Yapımcılığını Petroglyph'in üstlendiği Universe at War: Earth Assault, günümüze yakın bir gelecekte geçen ve hem PC, hem de Xbox 360 platformunda boy gösteren bir RTS. Bu ay PC versiyonunu incelediğimiz oyunun en çarpıcı özelliği, çok farklı özelliklere sahip olan üç ırka sahip olması. Bu ırklardan bir tanesi, daha önceki RTS'lerde karşılaşmadığımız türde bir ırk. Merakınızı gidermek için 38. sayfaya buyurun.

TABULA RASA

İNCELEME: 50

Bu ay MMORPG'ye doyan Tuna'nın incelediği ama pek beğenmediği Tabula Rasa, Orklar'dan ve Elfler'den sıkılan MMORPG oyuncularına teknolojinin hakim olduğu bir savaş ortamı sunuyor.

Viking: Battle for Asgard [YÇ]
Warhammer Online: Age of Reckoning [YÇ]
Warhawk Operation: Omega Dawn [YÇ]
WH40K DOW: Soulstorm [YÇ]

YAMALAR

Blacksite: Area 51 v1.2
Call of Duty 4: Modern Warfare v1.4
Painkiller v1.61, v1.62, v1.64
Universe at War: Earth Assault Day 1
Unreal Tournament 3 v1.1

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

İNCELEME: 56

Uzun bir çalışmanın ardından piyasaya çıkan ve oldukça beğenilen Uncharted: Drake's Fortune, Jak serisinden hatırlayacağınız yapımcı firma Naughty Dog'ın, PS3 için hazırladığı ilk oyun.



SÜRÜCÜLER

ATI v7.10
DirectX v9.0c
DivX v6.8
Gordian Knot Codec Pack v1.9

THE GOLDEN COMPASS

İNCELEME: 44

Beyaz perdede Nicole Kidman ile dikkatleri üzerine çeken Golden Compass, oyun dünyasına nasıl bir giriş yaptı sizce? Bahislerinizi yatırdıktan sonra bu sayfayı açabilirsiniz.

Media Player Classic v6.4.9.0
Microsoft .NET Framework v3.0
NVIDIA v163.71
Ogg Vorbis v0.9.9.5
QuickTime Alternative v1.67
VobSub v2.23

ÜÇÜNCÜ HAFTA

BU AY: SENSIBLE SOCCER

LEVEL LİGİ'NDE DARBE! Evet, sevgili seyirciler... Her ay büyük bir heyecanla takip ettiğiniz, çekişmeli mücadelelere sahne olan ve her birimizin zirveye giden yolda damla damla ter döktüğü LEVEL Ligi'ni, Şefik Akkoç'un (namıdiğer Şefo) askere gitmesiyle ele geçirmiş bulunmaktayım! (Sonunda!) Öhm... Yalnız, gelin görün ki içimde bir burukluk var. Keşke Şefik burada olsaydı da bu satırları yine o yazsaydı. Ama kendisi şu anda, Urfa'da, vatani görevini yerine getirmekte. Neyse ki kısa dönem askerlik yapacak; bu da bizim adımıza sevindirici bir haber. Çabuk gel Şefo!

Evet, bu ay LEVEL Ligi için seçtiğimiz oyun, geçmişten kopup gelen ve koca kafalı futbolcularına aşık olduğumuz Sensible Soccer. Birbirinden çekişmeli geçen maçlarda neler mi yaşadınız? Hep beraber bakalım...

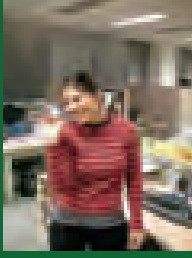
OYUNCULAR

CEM



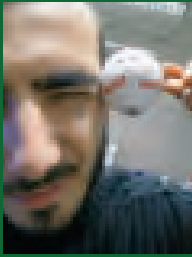
Cem'e, bu ayki oyunun Sensible Soccer olduğunu söylediğimizde, öyle bir tavır takındı ki gözlerimize inanamadık! Tamam, futbol oyunlarından hazzetmediğini biliyor ve bu duruşuna saygı duyuyorduk ama Sensible Soccer'a yapılmaz ki bu... Onca ricamıza rağmen onu sahaya çıkartamadık ama "Topa vurmaya karşıyım ama mouse'a değil!" dedi ve yukarıda gördüğünüz pozunu verdi.

ELİF



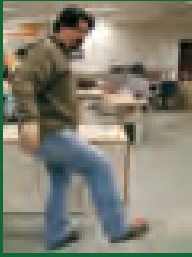
Öyle tatlı tatlı baktığına aldanmayın sakın! Zira bu fotoğrafı çekmek için deklanşöre bastıktan hemen sonra, Elif'in topa öyle ani bir hamleyle saldırışı vardı ki kendisini, elinde tuttuğu cismin bir kurabiye parçası olmadığına zar zor ikna ettik. Ona müdahale etmemiş olsaydık, şimdi aramızda olmayabilirdi. Kendisine buradan bir kez daha "Geçmiş olsun" diyoruz!

ERCAN



Bir zamanlar amatör bir kulüpte top koşturmuşluğum vardır. Tamam, bu kulüpten en az Roberto Carlos'un çektiği şutlar kadar sert bir şekilde şutlanmış olabilirim ama çok da kötü oynamam hani. Fakat her futbol oyununda bir "boss" edasıyla karşıma çıkan Fırat'a karşı şansım bir türlü yaver gitmiyor arkadaş! PES'te kaybetmeye alışmıştım ama Sensible'da kaybetmek çok koydu bana!

MAHMUT



Cem'in diskalifiye edilmesinin ardından, -ofisin derinliklerinde- bozulan bilgisayarlarıyla cebelleşen CHIP Dergisi'nin Yayın Yönetmeni Mahmut'un feryat figan sesleri ile irkildik. Nereden bilebilirdik ki içinde bir futbol canavarı yattığını... Mahmut, topu aldığı gibi öyle bir şova başladı ki gözlerimize inanamadık! Kendisinin Sensible'da aynı şovu sergileyemesi ise bizi hayal kırıklığına uğrattı.



Inter Milan ile Fırat'ın takımı AC Milan'ın sahasına konuk olduğum maçta, her ne kadar önce üstün oynadığımı düşünsem de Fırat'ın dakikalar geçtikçe artan yoğun baskısına daha fazla dayanamayarak, art arda yediğim gollerle sarsıldım. Yediğim son iki gol, kalecimi çalınmayarak atılmış olsa da moralimi bozmayıp maça asılmaya devam ettim ve 89. dakika da attığım şeref golüyle sahadan 3 - 1 mağlup ama gururlu bir şekilde ayrıldım. Fakat bu benim içimdeki acıyı dindirmeye yetti mi? Hayır, yetmedi. Böhül!

CEM'İN TURNUVAYI BOYKOT ETMESİ ÜZÜNTÜYLE KARŞILANSA DA MAHMUT GÜNÜ KURTARDI



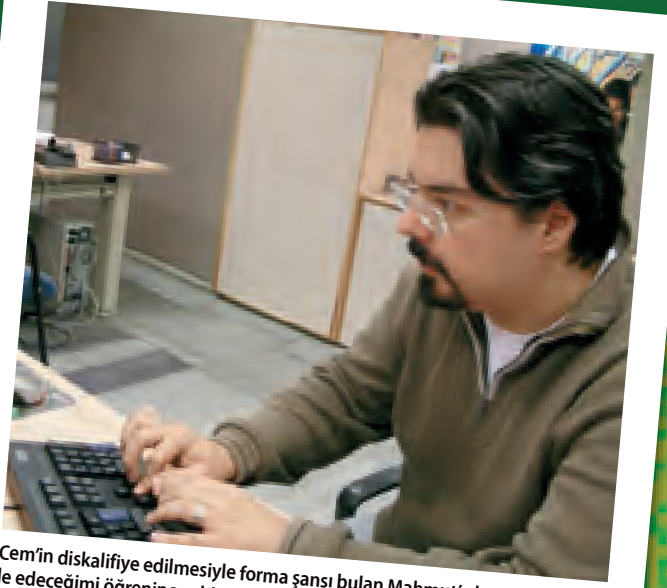
Cem'in sahaya çıkmayı protesto etmesinin ardından, 2 - 0'lık temiz ve bir o kadar da rahat elde edilmiş olan bir skorun keyfini yaşayan Elif, tam mutlu bir şekilde soyunma odasına gitmek üzere bilgisayarının başından kalkıyordu ki etrafını saran gazetecilerden birinin sorusunu şu şekilde yanıtladı: "Oynasa da yenerdim!" Evet... Bir o kadar keskin, bir o kadar da kendisinden emin... Yorumu sizlere bırakıyoruz sevgili izleyiciler.

OYUN: SENSIBLE SOCCER

İNCELENDİĞİ SAYI: -

PUANI: -

FIRAT'IN MAKASLARINI KIRAN ERCAN, ELİF'İN MAKASLARINA KURBAN GİTTİ



Cem'in diskalifiye edilmesiyle forma şansı bulan Mahmut'a karşı mücadele edeceğimi öğrenince oldukça korkmuştum açıkçası. Maça başlamadan önce son hazırlıklarımı yaparken gözlerimin önünden bir bir, Mahmut'un ofis içinde topla yaptığı hareketler geçiyor ve ister istemez öz güvenimi kaybediyordum. Maç başladığında bu korkumun boşa çıktığını anladım; Mahmut, ilk yarıda sağdan soldan ataklar yapıyor, bastırıkça bastırıyordu fakat maçın ikinci yarısında kontra ataklarla bulduğum dört gol beni galibiyete götürdü.

PUAN DURUMU

İSİM	BU AY	TOPLAM
FIRAT	10	24
ELİF	8 + 5	24
ŞEFİK :(0	17
ERCAN	6	14
FARUK	0	11
BURAK	0	10
ZEYNEP	0	9
MAHMUT	5	5
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

LEVEL PAF LİĞİ

Bu ay PAF Ligi'ne, halk arasında, kararsızlığa düşüldüğünde kullanılan Taş - Makas - Kağıt adlı oyun konuk oldu. Fırat'ın makasını iki kez kırarak aldığım galibiyetten sonra "Beş puan cepte" derken Elif, -lafımı bana yedirircesine- yaptığım kağıtları makaslarıyla bir bir kesti. Elif, tam son maçı Mahmut ile yapmak için arkasını dönmüştü ki Mahmut'un yerinde yellere esiyordu. (Topu da alarak kaçmış.) Elif'e bu ay "Çok şanslısın" diyor ve kendisini tebrik ediyoruz.



Fırat ve Elif'in karşı karşıya geldiği ve üçüncü haftanın şampiyonunu belirleyecek olan maç, adeta güne damgayı vuracak nitelikte oldu. Zira maç sonunda iki taraf da masasından galip olarak ayrıldı! "Nasıl yani?" diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Şöyle ki... Tarafların karşılaştığı sonucu, bir anlamına çökünce her iki taraf da farkında olmadan bilgisayara karşı mücadele etmiş ve maç sonuna kadar bunu fark etmemişti. Maç bittiğinde her şey ortaya çıktı ve tekrarlanan maçta Fırat, Elif'i 1 - 0 mağlup ederek şampiyonluğunu ilan etti.

GÜNÜN GALİBİ

JAY JAY FIRAT
10 PUAN

Geçtiğimiz ay Geometry Wars: Retro Evolved müsabakasında aldığı dört puan ile beşinci sıraya gerileyen Fırat, Sensible Soccer ile kendisini buldu ve geçen ayın acısını çıkartarak 10 puanı adının karşısına yazdırdı.

TAM EKRAM HAZIRLAYAN ELİF AKÇA

Black Prophecy

YAPIM Reaktor Media

DAĞITIM Belli değil

TÜR MMORPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

WEB www.blackprophecy.com



Evren'deki acizliğimiz oyun yapımcılarının kafalarını oldukça meşgul ediyor belli ki zira bilim kurgu türündeki yapımlarda sürekli, insanoğlu yaşayacak yeni gezegenler arıyor, -bir şekilde- buluyor. Ancak bulunan her yeni ve "hayat dolu" gezegen, beraberinde yeni ırklar getiriyor. Böylelikle Evren'in derin sessizliğini, ırklar arası savaşlar bozuyor. İşte Black Prophecy, böylesine kaotik bir Evren ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.



AMERİKA VARKEN, SAVAŞ HIÇ BİTER Mİ...

Tom Clancy's EndWar

AYDINLIK TARAF

- Sesli komut özelliği
- Etkileyici senaryo
- Geniş online mod

KARANLIK TARAF

- Sadece yedi birim tipi içermesi
- Ses algılama sistemi sorun çıkarırsa oyunun tadı kaçabilir

Aaa, Tom Clancy! Ne işin var burada? Oyunlarla hiç ilgilenmiyorsun oysaki... Gel Tom, gel, ayakta kalma. Biz de dergiyi hazırlıyoruz gördüğün gibi. Elif bir yana koşuyor, Fırat bir yana... Faruk, Furkan'ı arıyor; Furkan ise alt benliğinin gerçek benliğini ele geçirmesine sinirleniyor... Sen nasılsın Tom? Görmeyeli bayağı gençleşmişsin. Hahaha, espri yapıyorum tabii ki; karnabahara dönmüşsün. Bize bu defa ne getirdin? Hanıma söyleyeyim de mutfakta hazır etsin. Bu da şaka elbette; bizle kim evlenir? Kafamızı gömmüşüz oyunlara; dışarıya bakacak fırsat bulamıyoruz ki! Zaten dışarıyı takribi -102 derece; sıcak olduğu iddia edilen evlerde bile üşünüyor. Üşüdüysen bir battaniye atalım üstüne; ister misin Tom? Tamam, öyle sinirli



bakma ama. "EndWar" diyorduk biz de Fırat'la, geçen gün. Gerçekten savaşın biteceğini düşünüyor musun? Tüm milletlerin bir gün barışacağına inanıyor musun? Sokaklarda ateşkes ilan edileceğine, herkesin kol kola, geleceğe umutla bakaca... AH! NE ATTIN KAFAMA TOM YA?! Aaa, EndWar oyun paketi... Sen mi hazırladın bunu? Güzel görünüyor. Nedir bu oyunun konusu? Yine bir savaş söz konusu ama... Efendim? 2020 yılında, Üçüncü Dünya Savaşı mı patlak veriyor?! Senin ağzın neler diyor Tom?! AH! KÜL TABLASINI NİYE KAFAMA ATIYORSUN YA?! Zevkleliği bırakıp oyunu mu anlattım? Soru sormayı da mı kestim? TOM, TOM! BURADA KURALLARI SEN DEĞİL BEN KOY... AH!

Ses tellerini açmanın vakti geldi

Konsolda FPS oyunu oynanabiliyorsa neden strateji oyunu oynanmasın? Çıkış noktamız bu olmalı arkadaşlar; yoksa EndWar'ı benimsememiz mümkün değil. Hele ki 2020 yılında yaşanan zor bir savaşta galip gelmeye çalışacaksa mutlaka bu noktayı temel almalıyız. Bu yüzden, öncelikle kendinizi "konsolda strateji oyunu

oynama" fikrine alıştırın ve yazıyı okumaya devam edin. Zaten Ubisoft da oyuncu düşmanı bir firma değil ki; EndWar'ı konsolda oynanabilir hale getirmek için canla başla çalışıyor yapımcılar. Bu çalışmalar da meyve verecektir haliyle. Evet, Tom... Sana da veririm iki kilo armut... Efendim? Hayır, ne alakası var aylık... AH! NE VURUYORSUN YA?! ÇIKIŞA GEL OĞLUM, ÇIKIŞA!

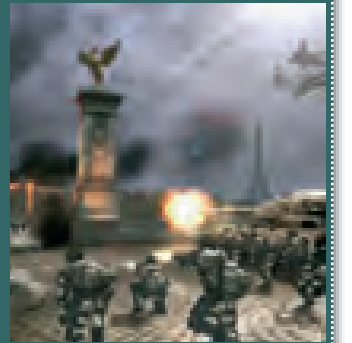
Ağırlıklı olarak gamepad ile oynanacak olan oyun, öyle bir yenilikle geliyor ki eğer bu yeni sistem sorunsuz olarak işlerse bir devrimle karşılaşabiliriz: EndWar'da komutların çoğunu konuşarak verebileceğiz. Mesela, "Calling all engineers create group" dediğimiz zaman ordumuzdaki tüm mühendisler bir grup olacak. Aynı

şekilde bir birliğin, bir yere saldırmamasını, bir bölgeden geri çekilmesini ve benzer birçok komutu sesimiz sayesinde yapay zekaya bildirebileceğiz. Ne var ki savaş alanındaki emirlerin çoğunu yine gamepad'le vermemiz gerekecek ama sesli komutlar sayesinde oyunu sürekli durdurup birlikler arasında mekik dokumak zorunda kalmayacağız.

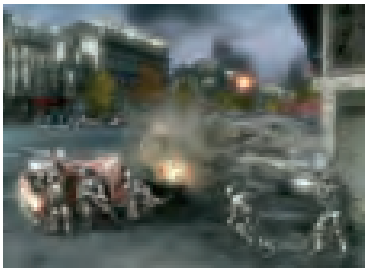
Koskoca savaş alanına sesimizle nasıl hükmedeceğimize gelince... İşin aslı, kontrol alanımız çok geniş değil. Hatta komutamızda sadece 12 asker bulunabilecek. Fakat

SAVAŞIN TAM ORTASINDA

Diğer RTS'lerin aksine, EndWar'da yapımcıların amacı sizi tam anlamıyla savaşa dahil etmek. Bunun için kamerayı yere yaklaştıran ekip, tek kişilik oyunun senaryosunu da sağlam tutmaya çalışıyor. Toplamda 40.000 satır diyalog içerecek olan senaryoda, bu satırların 9000 tanesi sadece ünitelere özel olacak. Yani, biraz dikkat ettiğinizde hangi ünitenin size seslendiğini, sesindeki tondan ne durumda olduğunu anlayabileceksiniz. Buna ek olarak, senaryodaki rolünüz, altıncı bölümden sonra tamamiyle sizin ellerinize bırakılacak. 40'a yakın bölgede sürecek olan savaşta, stratejik alanları ele geçirmek savaşın seyrini değiştirebilecek. Anlayacağınız, bu oyunda yapacak çok işiniz var...



YAPIM **Ubisoft Shanghai**
DAĞITIM **Ubisoft**
TÜR **Strateji**
PLATFORM **PS3, Xbox 360, PSP, DS**
ÇIKIŞ TARİHİ **Mart 2008**
WEB **www.endwargame.com**





DEUS EX 3

Cyber-Punk modası... Yeniden...

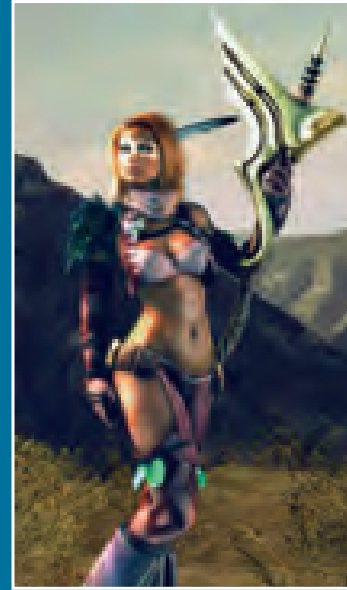


PC'nin hit oyunlarından biriydi Deus Ex. Oynamadıysanız şu anda dahi oynayabilirsiniz; o denli iyi bir oyundan bahsediyoruz. Eidos tarafından hazırlanan Deus Ex'in devamı, Deus Ex: Invisible War, maalesef pek başarılı olamamıştı. Ve Eidos, bir kez daha harekete geçti, Montreal stüdyosuna emri verdi ve Deus Ex 3'ün çalışmalarına başlandı. Yayınlanan fragman, oyun hakkında hiçbir bilgi vermiyor fakat biz biliyoruz ki Deus Ex'in kahraman "nano insanı" JC Denton, geri dönüyor. Umut ediyoruz ki FPS ile RPG türünü mükemmel bir biçimde harmanlamış olan Deus Ex, üçüncü oyunu ile bu başarıyı tekrarlayacak ve en az ilki kadar iyi bir yapıyı ortaya çıkacak. Heyecanlıyız ve Eidos'a güveniyoruz.



GOLDEN AXE

Güzeller güzeli Tyris Flare ile 1001 gece



Hangi sistem aracılığıyla Golden Axe ile tanıştınız, bilemiyorum ama SEGA Master System'dir Golden Axe'i tüm dünyaya duyuran. Şimdi de PS3 ve Xbox 360 ile yeniden hayat bulacak bu destansı savaş. Devrik cümlelerle sürüp giden bu haberi Tyris Flare ile toparlıyor ve detaylara geçiyoruz: Golden Axe'in tanıdık simaları cüce Gillus ve kılıç ustası iri yan abimiz bu defa kontrol edilemiyor. Onların yerine Tyris adında bir Amazon güzeline gezdiriyoruz etrafı. Diğer karakterlerin de bir şekilde oyunda yer alacağını dile getiriyor yapımcı Secret Level ama ana karakterimiz Tyris olacak. Klasik "ilerle ve öldür" formülünü bir yana bırakacak olan Golden Axe, bize çevrede özgürce dolaşma imkanı sunacak ve beş farklı yaratığı binek olarak kullanmamıza izin verecek. Tyris, düşmanlarını yerden yere vuracak; biz de eski Golden Axe günlerimize geri döneceğiz.

1200 askere bedel olan bu 12 asker savaşta güçlenecek, seviye atlayacak, farklı silahlarla farklı görevleri yerine getirecek ve tüm bunların sonucunda tamamının gözünüzdeki değeri artacak. Altıncı seviyeye (son seviye) getirdiğiniz, eline binlerce dolarlık bir sniper tüfeği verdiğiniz ve yaklaşık 10 bölüm boyunca sizinle omuz omuza savaşan bir askeri bir anda kaybetmeniz çok üzücü olacaktır; bana inanın. (Hayır, neden bu denli insanların sana inanmasına ihtiyacın var; ben onu anlamıyorum. Bir, bilemedin iki kişi sana inanmasa her an kendini jiletleyecek gibi duruyorsun. İki dakika güçlü olsana; beş yaşında çocuk musun be oğlum?! - FA)

İş, askerleri teker teker kontrol etmeye gelince olaylar biraz karışıyor doğal olarak. Diyelim ki yüksek seviyedeki dört düşman askeri, pusuya yatmak için yer kollayan tetikçinin olduğu noktaya doğru geliyor. Koştura koştura kaçacağınıza, neden onun hemen karşınızdaki binaya girmesini sağlamıyorsunuz? Hatta yakındaki askerlerinizi de bu binaya ilştirerek (Bina ektedir. - FA) binanın önünden geçmesi olası olan düşman birliklerine pusu kurabilirsiniz. Anladığınız üzere, EndWar'da kazanabilmek için dengeli bir takım kurmak ve bu takımı en iyi şekilde yönetmek çok önemli; "Basayım birlikleri, salayım çayıra; sayısı fazla olan kazanır." mantığı kesinlikle geçerli olmayacak.

Avrupa da artık işin içinde > Rusya, Amerika Birleşik Devletleri veya Avrupa Federasyonu... Sence hangisini seçmeliyiz Tom? Rusya kötü durumda gibi... Kazanabilmek için -gün içinde- Rusya'nın, Washington bölgesinde tam 14 maç daha alması gerekiyor. Bence zor. Pardon, sizi unuttuk; biz de Tom ile online moda bakıyorduk. EndWar'un bir diğer avantajı, "dünyaya egemen olma amacı" üzerine kurulu, büyük bir online savaş sunacak olması. Dünyanın birçok bölgesinde yaşanacak olan savaşlarda, biraz önce bahsi geçen taraflar birbirleriyle savaşacak. Her günün sonunda, belirlenen bölgede en çok kazanan taraf, o bölgenin galibi olacak. Savaşlar günler boyunca sürecek ve sonunda dünya, birilerinin eline geçecek. Sonra oyunu rafa kaldıracacağız, değil mi Tom? Tabii ki hayır. Zira taraflardan biri dünyanın kontrolünü ele geçirdiğinde oyun sıfırlanacak ve her şey baştan başlayacak. Gerçekten heyecan verici Tom. Ubisoft'taki dostların iyi ışık kartmışa benziyor, ha? Haydi, şimdi de Rainbow Six Vegas 2 projesini konuşalım. Gel Tom, çekinme! Tom? TOM?! Aaa, gitmiş... ☹

EndWar, basit oynanışı, sesli komut özelliği ve detaylı senaryosuyla, fark yaratacak bir strateji oyunu olacağına benzer.

VIVENDI VE ACTIVISION EVLENDİ!

Yeni krallık: Activision Blizzard



Evet, doğru duyduunuz. Bu iki ünlü firma birleşerek gücüne güç kattı. Bu birleşme sayesinde Activision'ın Guitar Hero, Call of Duty ve Tony Hawk gibi video oyunları ile Vivendi Games'in Crash Bandicoot ve Spyro, Blizzard Entertainment'in StarCraft, Diablo ve dünyanın en çok satan online oyunu WoW, bir çatı altında toplandı. Resmen yıldızlar takımı gibi... Bu birleşmeden sonra hangi tarafın, ne kadar kar sağlayacağı bizi pek ilgilendiriyor açıkçası. Bizi ilgilendiren tek şey, bu iki firmanın birlikte kaliteli oyunlar yaratıp yaratamayacağı. Kaliteli oyunlar sunmayacaklarsa bize ne birleşmelerinden, değil mi?

YAPIM Media Molecule
DAĞITIM Sony Computer Entertainment
TÜR Platform
PLATFORM PS3
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB www.littlebigplanet.com

KİM DEMİŞ "FİZİK SIKICIDIR" DİYE?!

LittleBigPlanet

9 O'larda çocuk olmanın pek çok iyi yanı vardı: Lego'lar, sayısız platform oyunu, sıcak arkadaşlıklar, basit konsollar ve tabii ki o zamanlar değeri bilinmeyen ama yıllar sonra hüznle anılacak olan güzel günler... Güzel günleri yad etmenin dışında her şeyin geride kaldığı, grafik savaşlarının iyice kızıştığı, yaratıcılığın sadece bir avuç firmanın eline bakan bir kavram haline geldiği şu günlerde bizi geçmişe döndürebilecek küçük bir dünya, sınırsız piksel, karanlığın içinde parlıyor: LittleBigPlanet...

Öncelikle, minik bir tarih dersiyile başlamak istiyorum. PS3'e özgü olan LittleBigPlanet'in yapımcısı, Rag Doll Kung Fu oyunuyla hatırlayabileceğiniz, Media Molecule. Firmanın personel sayısı epey az ama kendilerini "aile" olarak nitelendiren bu kadronun üyeleri Black & White, Fable, Burnout gibi oldukça başarılı oyunları yaratan ekiplerde görev almışlar. Bu nedenle



profyonelliklerinin, tecrübelerinin ve sıcaklıklarının LittleBigPlanet'a olumlu bir şekilde yansyacağından hiç kuşum yok.

Yaratmanın dayanılmaz hafifliği

LBP, yaratıcılığın ön planda olduğu bir oyun olarak dikkatleri üzerine çekse de oyundaki tek amaç bir noktadan diğerine gitmek. Yani oyunun yaratıcılık boyutu oynanışla değil size sunduğu, tamamıyla kişiselleştirilebilir evreniyle ortaya çıkacak. Önce, Sack Boy (ya da Sack Girl) adlı karakterinizi kişiselleştirmekle işe başlayacaksınız. Kurabiye andıran bu yaratık, hayal gücünüz ve LBP'nin geniş seçenek yelpazesiyle birleşerek akıl

AYDINLIK TARAF

- ✓ Etkileyici fizik motoru
- ✓ Tamamıyla kişiselleştirebileceğiniz şirin bir dünya
- ✓ Eğlenceli mekan tasarımları ve bulmacalar

KARANLIK TARAF

- ✗ Tek kişilik modun yavan olma olasılığı



almaz "şey"lere dönüşebilecek. İlk olarak, dokusunu değiştirebileceğiniz Sack Boy'un; yün, sünger, tahta, deri (hatta umuyorum ki çilek), yani hangi maddeyi isterseniz o maddeden oluşmasını sağlayabileceksiniz. Ardından, kolunda bir kanca, bacasında bir tahta parçası, kafasında da bir şapka dolaşan bir korsandan tutun; Çin festivallerinde gördüğümüz, ejderha maskeli bir kahramana kadar türlü türlü karakterler yaratabileceksiniz. Seçebileceğiniz yüz ifadeleri ile de tamamıyla sizi yansıtan küçük bir dosta sahip olacaksınız tüm bu işlemlerin sonunda.

Karakterinizle işiniz bittiğinde, sıra dünyanıza gelecek. LBP'de kullanabileceğiniz binlerce obje olacak ve bu objeleri birbirleriyle kombine ederek hayallerinizin dünyasını oluşturabileceksiniz. Tahta bir tank mı istiyorsunuz, yoksa her yöne sallanabilen bir salıncak mı? Makinelerin hakim olduğu bir çöl mü hayal ediyorsunuz? Ya da canınız katıksız bir kır havası mı çektii? Tüm bunları gerçekleştirme imkanına sahip olacaksınız. Üstelik LBP, hazırladığınız eşyaları ve mekanları internet üzerinden paylaşma olanağı da sunacak; böylelikle



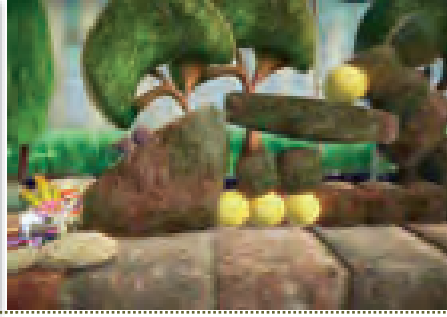
"küçük" dünyanızı, diğer oyuncuların hayal güçleriyle şekillenmiş olan obje ve mekan tasarımları ile "büyük" bir hale getirebileceksiniz. (Oyunun adının buradan geldiğini tahmin ediyorum.)

"Yaratma" konusuna biraz daha değinmek istiyorum zira -daha önce de belirttiğim gibi- oyunun tabanını yarattığımız şeyler oluşturacak. Dünyanıza yerleştireceğiniz eşyaları, Kare tuşu ile açacağınız Pop-it adlı bir menü aracılığıyla seçeceksiniz. Yapımcılar, bu işin kolay olması için çok çalıştıklarını belirtiyorlar. Görünüşe göre gerçekten de kullanışlı ve şirin bir arayüz Pop-it. Ayrıca, yarattığınız eşyaların dışında, istediğiniz yere yapıştırabileceğiniz sticker'larla da



NINTENDO'DAN TAM NOT

Nintendo'nun Amerika Başkanı Reggie Fils-Aime, verdiği bir röportajda rakip platformlara çıkan oyunlardan bazıları için "Keşke Wii ya da DS'te de olsa!" diyerek iç geçirdiğini itiraf etti. Halo ve Bioshock'un dahil olduğu bu oyunların üçüncüsü LittleBigPlanet. LBP'den oldukça etkilendiğini belirten Fils-Aime, bu samimi itirafı ile Sony'nin sırtını sıvazlıyor.



dünyanızı şenlendirmeye devam edebilecek ve hatta kendi fotoğraflarınızı oyuna aktarabileceksiniz. (Kafamın bir ağaç dalında nasıl duracağını merak etmişimdir hep; merakımı gidermek için bu bir fırsat!)

Uzun - ince bir yoldayız> Bazı oyunlar vardır ki bu oyunların multiplayer modları, tek kişilik modlarına büyük fark atar. İşte LBP de böyle bir oyun olacak sevgili okurlar. Parkurları arkadaşlarınızla veya o an online olan, yeni tanışacağınız insanlarla tamamlamayı tercih edeceksiniz. Yaratıcılığınızın yanı sıra zekanızı da kullanmanızı gerektiren uzun bir yol olacak önünüzde. (Üstelik bu yolu çizecek olan da yine siz olacaksınız.) Bu yolda, diğer oyuncularla hem rekabet, hem de dayanışma içinde olacaksınız. Hatta çoğu zaman en yüksek puana ulaşma hirsınızı bir kenara bırakıp, takım arkadaşlarınızla uyum sağlamanız gerekecek çünkü tek başınıza üstesinden gelemeyeceğiniz bir sürü engel ya da bulmacayla karşılaşacaksınız. LBP'de yer alan tüm nesnelere; ağırlık,

yapıldığı materyal, boy, şekil, yoğunluk gibi pek çok fiziksel özelliği oyun sırasında hesaplanacak ve yaptığınız hamlelere yansıtılacak. Videolardan görüldüğü kadarıyla oldukça başarılı işliyor bu sistem. Göz önünde bulundurmanız gereken fizik kuralları, çarklar ve kaldıraçlar, derslerde bize kabus yaşıyordu ama LBP ile tüm bunlar büyük bir keyif kaynağı. Teknoloji, sen nelere kadirsin...

Küçük Yeni Dünya> Toparlamak gerekirse; LBP, bu ay Konsol İnceleme sayfamızda bulabileceğiniz, aldığı puanlarla rekora koşan Super Mario Galaxy'nin bir türevi gibi. Eğer içinizdeki çocuğu kaybetmediyseniz, geçmişin tatlı kokusunu duymak ve zekanızın pasını atmak istiyorsanız LittleBigPlanet size ilaç gibi gelecek. 🎮

Piyasaya çıktığından beri bir türlü beklemediği patlamayı gerçekleştiremeyen PS3, tüm kozlarını 2008'e saklamış gibi. Bu kozlardan biri olan LittleBigPlanet, PS3'ün zirve mücadelesinde ona çok yardımcı olacak.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Oralarda ortalık karışmış anlaşılın; üç Türk çıkıp tozu dumana katmış. Evet, evet; Crysis'ten bahsediyorum. Eğer Crytek, Güney Afrika medyasında bile bu kadar yer bulduysa tüm Dünya'nın merakla beklediği, üç Türk kardeşin ellerinden çıkan ve tamamı Türkçe olan bu muhteşem oyunun yarattığı etkiyi tahmin etmek pek zor değil. Ne var ki üzerinde durmak istediğim konu çok başka.

Sizden tek bir şey yapmanızı rica edeceğim: Bioshock ile Crysis'i yan yana koyun. Ne görüyorsunuz? Tamam; "Farklı türlerde oyunlar" diyeceksiniz ancak bunların, birbirleriyle son derece ilintili olan türler olduğunu göz ardı etmemek gerek. İşte bu noktada size soruyorum: Bir devrim olduğu iddia edilen, her fırsatta teknik özelliklerinin ve konu anlatımının kusursuz olduğu dile getirilen Crysis, Bioshock gibi bir oyunun yanında sırtırmıyor mu sizce de? İçinden Nanosuit'i çıkardığınız anda alelade bir FPS gibi dımdızlak ortada kalan, gerçek yüzünü sergilemek için aşırı yüksek bir konfigürasyona ihtiyaç duyan, basit bir Hollywood aksiyon filmi hatırlatan Crysis'in yanına Bioshock'u koyduğunuz zaman gerçek ortaya çıkıyor: Crysis, suya sabuna dokunmayan, sıradan bir FPS. Diğer tarafta bir abide gibi duran Bioshock ise gerçekten detaylı oynanabilirlik özellikleri, anlamak için kafa patlatmanız gereken senaryosu, karakter sunumları ve müzikleriyle FPS'lerin artık evrilmesi gerektiğini işaret ediyor bizlere. Şimdi, sakın bana kalkıp da "Bioshock bir RPG oyunudur" demeyin zira Bioshock, RPG aroması katılmış gerçek bir FPS'dir ve türünün en iyisidir. Bunun yanı sıra Crysis ise cilalı, salya akıtacak kadar eğlenceli ama kabına vurduğunuz zaman tamtakır teneke sesi çıkaran bir oyun. Entelektüel derinlikten yoksun, durmaksızın adam vurduğunuz bu tip shooter'lar ne oyuncuya, ne de sektöre bir şey kazandırır.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



Nasıl? İnanılmaz görünüyor, öyle değil mi? Bu görüntüyü hareketli halde görmek için sahip olmanız gereken sistem, tahmin edebileceğiniz üzere el yakıyor. Konsol sektöründe çalışmış olan eski bir oyuncu olarak, oyun oynamak için ekran kartına çuvala para harcamanın mantıklı olmadığını düşünüyorum. Half-Life 2 de muhteşem manzaralar sunuyordu ama DirectX 7'yi bile destekleyecek kadar vefalydı. Hiçbir firmanın piyasaya, donanım pazarına bu denli bağımlı olan oyunlar çıkartmaması en büyük dileğim. O değil de, sevgili okurlar, LEVEL'da yazmaya başladıktan sonra Türk futbolunu daha sıkı takip etmeye başladım ancak keyifle izlemeye başladığım Liverpool - BJK maçı, tam anlamıyla kabus yaşattı bana; hepimize geçmiş olsun!

Not: Siyahî Serbest Yazar'ımız Legoel Odaburda'nın yazdıkları LEVEL'in görüşünü yansıtmamaktadır ve yazdıkları yazarın sorumluluğundadır; arıza mıdır, nedir?!

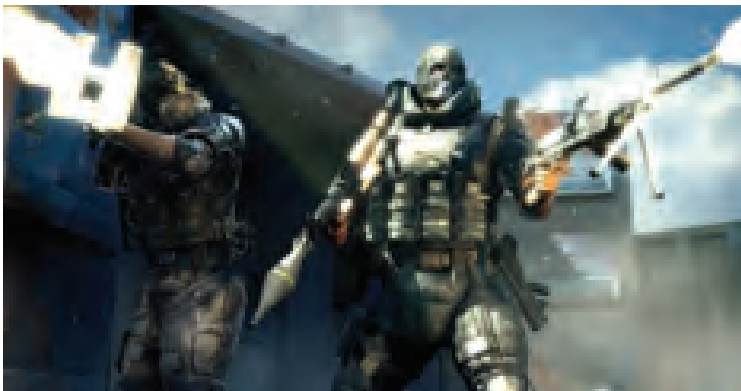
YAPIM EA Montreal
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Aksiyon
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2008
WEB www.ea.com/armyoftwo

BİR ELİN NESİ VAR; İKİ M16'NİN SESİ VAR!

Army of Two

Bryan Hicks'i bulmak üzere görevlendirildik ve şu anda koşuyoruz. Bilinmeze doğru... Birkaç dakika sonra hayatta kalıp kalamayacağımızı bilmiyoruz. Benim adım Rios ve birkaç metre ileride taban tepmekte olan arkadaşımın, dostumun, "kardeşim" in adı da Salem. Suratının ortasındaki harita izine bakmayın; aslında iyi birisi o da. Bakın nasıl da ateş ediyor sağa sola, gönül rahatlığıyla. Sırf insanları sevdiği, kötülerini bu dünyadan silme isteğiyle yanıp tutuştuğu için... Yaşa be Salem! İyi ki doğmuşsun, iyi ki varsin ve iyi ki o el bombasını havada yakalayıp düşmana geri fırlattın! Kanka, nasıl yaptın onu ya? Vay be...

Savaş, dostluk ve para > Savaşmayı seviyorum, ne yalan söyleyeyim. Salem olmasa şuradan şuraya gidemem; orası kesin.



AYDINLIK TARAF

- Özel bir oynanış sistemi
- Silahları kişiselleştirme olanağı

KARANLIK TARAF

- Klişe senaryo

Ve elbette ki işin içinde para olmasaydı burada manyaklar gibi koşturuyor olmazdık. Salem ve ben şimdiye kadar birçok savaşta yer aldık ama ilk defa birbirimize bu kadar ihtiyaç duyuyoruz. O, bana yardım etmeseydi; ben, onun arkasını kollamasaydım, görevin daha ilk dakikalarında ölmemiz kaçınılmaz olurdu. Neyse ki bu işte çok iyiyiz. Savaşmayı çok iyi biliyor, savaş taktiklerini çok iyi uyguluyor ve sırtlarımızdaki ağır zırhlar sayesinde, kurşunlarla olan savaşımıza 1-0 galip başlıyoruz.

Helikopterden savaş alanına boca edilmeden önce, Mogadishu'daki görevimiz sırasında bir rakiple karşılaşacağımızı öğrenmiştik. Philip Clyde adındaki bu paralı asker, işimizin peşindeydi ve bu adamın emeğimize hiç saygısı yoktu. Kafam bu konularla meşgul bir halde, ağır aksak yürürken bir baktım ki Salem almış başını gidiyor. Tek başına düşmanların ortasına atlayacağını anladığımdan mütevellit, onun peşinden koşmaya başlıyorum. Ne



var ki 10 kişiye karşı tek başına savaşmayı gözü yemiyor. Hemen Salem'e taktiği açıklıyorum: "Beş metre ilerideki açıklığa doğru koşup yanındaki duvardan yayılım ateşi aç; odak sendeyken diğer taraftan yaklaşıp onları gafil avlayacağım." Salem kafasını sallıyor ve fırlayıp gidiyor. Tüm düşmanlar ona deli gibi ateş ederken kafamı kaldırıyorum; "Aggro Meter" adındaki bar, tamamiyle dolmuş. Demek ki hem Salem daha az yaralanıp daha fazla zarar veriyor, hem de hiç kimse varlığımdan haberdar değil. Sağdaki yıkıntının içinden bir aslan gibi atılıp düşmanları tek tek temizliyorum. Salem ile klasik zafer selamlaşmamızı yapip yolumuza devam ediyoruz. Yeri geliyor, sırtıma çıkıyor ve tek başına aşamayacağı engelleri benim sayemde aşıyor; yeri geliyor, kafa kafaya verip düşmanlarımıza "keskin nişancılık" dersleri veriyoruz. Saklanmanın işe yaramadığı zamanlarda, Salem, kalkanını çıkartıyor, ben arkasından ilerleyerek makineli tüfeğimle ona destek veriyorum. Düşmanların ortasında kaldığımızda ise sırt sırta verip kurşunlar saçan bir hortuma dönüşüyoruz. (Gerektiği zaman



silahlarımızı da değiştiriyoruz.)

Diğer görevler gibi bu görevi de tamamladıktan sonra evlerimize dönmeyi düşünüyoruz. Fakat bu saf düşünce havada asılı kalıyor, Salem kurşunlara hedef olurken. Hemen yanına koşuyor ve onu güvenli bir alana çekiyorum. Tampon basıyorum yaralarına. İnliyor, küfrediyor... Ona benimle kalmasını söylüyor; "ışığa" doğru gitmemesi için yalvarıyorum. Yapamıyor Salem; daha fazla dayanamıyor. Arkadaşım, omuzdaşım, "kardeşim", ellerimden kayıp giderken bir damla gözyaşı akıyor gözlerimden...

"Sadece iki kişiyle bir savaş kazanılabilir mi?" sorusunun cevabı Army of Two ile geliyor. Online oyun olanağı, tamamiyle kişiselleştirilebilir silahlar, kullanılabilir onlarca araç, yeni nesile yaraşır grafikler ve müthiş bir aksiyon...

OYUNDAN ÇİZGİ ROMANA

Oyun henüz piyasaya çıkmamış olsa da John Ney Rieber'in yazdığı, Brandon McKinney'in çizdiği Army of Two: Dirty Money, satışa sunuldu. Birçok yabancı alışveriş sitesinde bulabileceğiniz Dirty Money, kahramanlarımız Tyson Rios'ın ve Elliot Salem'in oyundan önceki yaşamlarını konu alıyor. İngilizce'nize güveniyorsanız, oyun çıkana kadar kahramanlarımızı daha yakından tanımak için bu yapıma göz atabilirsiniz.





YAPIM Free Radical Design
DAĞITIM Ubisoft
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB hazegame.us.ubi.com

DR. BROWN MİSALİ ZAMANDA YOLCULUK ETMEYE DEVAM EDİYORUZ!

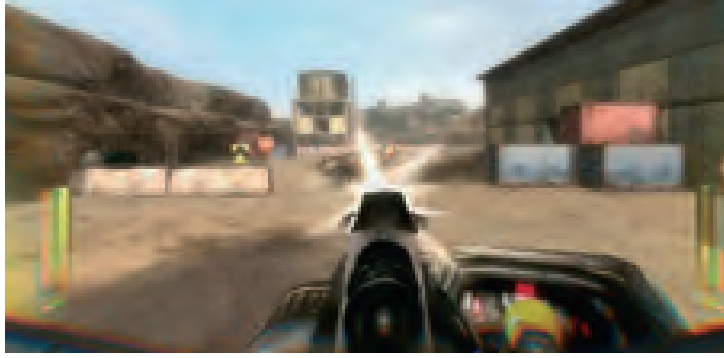
Haze

AYDINLIK TARAF

- ✓ Göz kamaştırıcı görsellik
- ✓ Nectar sistemi

KARANLIK TARAF

- ✗ Eskimiş bir senaryoya sahip
- ✗ Sırtını bir - iki değişikliğe yasarsa sıradan bir yapım olabilir



Teknoloji, gün geçtikçe gelişiyor ve bu gelişim, oyunların çehresine de yansıyor ama art arda piyasaya çıkan onlarca oyunun kaç belli kalıpların içine girmeden; yeni, uçuk ve yaratıcı şeyler deneme cesaretini gösterebiliyor? Bu oyunlar, görsel yazılımcıların dehalarını sonuna kadar tükettikleri, sadece sunumu şık olan birer ürün mü sadece? Yeni nesil konsolların -haliele yeni nesil oyunların- geleceği, özgünlük açısından tehlikede mi?

Haze'in tanıtım videolarını izledikten sonra bu sorular takıldı aklıma çünkü Free Radical Design ve Ubisoft işbirliğiyle hazırlanan yeni nesil bir FPS olan Haze, açıkçası beni hiç etkilemedi. En azından şu haliele...

Haze, 2048 yılının Güney Amerika'sında geçen bir bilim kurgu / aksiyon oyunu. "Mental" adında bir firmanın isyancılara karşı verdiği savaşta, bu firma için savaşan

bir askeri (Shane Carpenter) kontrol edeceğiz ve Mental'in bize sağladığı Nectar ile daha güçlü bir askere dönüşeceğiz. Bu Nectar'lar; vişne, portakal, kayısı, şeftali ya da tropik meyve aromalı olacak. (Yaptığımız espriler bir gün sonum olacak ama haydi hayırlısı...)

Kendimi ciddiyete davet ediyorum zira Nectar çok ama çok güçlü bir madde. Bu maddenin bize katacağı güçler kısaca şöyle: Foresight, bize düzenlenecek olan bir saldırıdan önceden haberdar olmamız; Termal bir kamera işlevine sahip olan Perception, siper almış ya da saklanmış olan düşmanlarımızı görmemizi; Melee Blast, yakkın dövüşte rakiplerimizi acımasız bir şekilde bertaraf etmemizi; Focus ise daha kolay ve isabetli atışlar yapmamızı sağlayacak. Tabii ki Nectar, sınırsız olmayacak. Şayet bir süreliğine düşman tekmeleyemezsek

Nectar barımız düşüşe geçecek ve saydığımız özelliklerden mahrum kalacağız. Ancak Nectar'ın fazlası da bize zarar verecek; aşırı dozda Nectar kullandığımız zaman sapıtıp önümüze gelene dalacağız! Sözün özü; Nectar'ın azı karar, çoğu zarar...

Haze, nevi şahsına münhasır bir grafik motoru ile hazırlanıyor sevgili okurlar. Free Radical Design, bir grafik motoru satın almak yerine, çalışanlarını masalarının başlarına oturmuş ve onlara sıfırdan bir grafik motoru hazırlatmış. "Işıklandırmalar harika", "Modellemeler süper" ya da "Karakterler çok gerçekçi" gibi sıradan laflar edecek değilim. Söz konusu olan yeni nesil bir oyun ne de olsa. O kadar görselliğe sahip olsun artık, değil mi?

Oyunumuzun tek kişilik modunu, internet veya ağ üzerinden birden fazla oyuncu ile (Oyunda split screen sistemi kullan-

KORN'DAN HAZE'E ÖZEL PARÇA

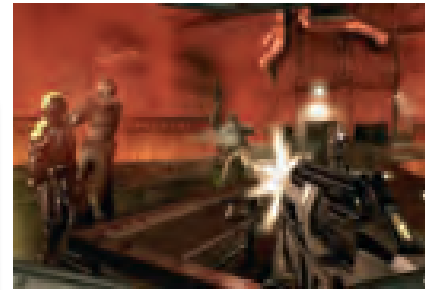


Ubisoft'un Ekim ayında yaptığı açıklamaya göre, dünyaca ünlü alternatif - rock grubu Korn, Haze için özel bir parça hazırlamış. Üstelik bu şarkıyı dinlemek için oyunu satın almak zorunda kalmayacağız; Haze, ayrı bir albüm olarak piyasaya sürülecek. Ayrıca, çekilecek olan klip, TV'lerde boy gösterecek.



lacak ve sistem, dört kişiye kadar destek sunacak.) oynama şansına sahip olacağız. Kaçınılmaz olarak, multiplayer desteği de sunuyor Haze. Bu modlar Deathmatch (Oyunda "Guerilla" olarak geçecek.) ve Team Deathmatch modlarının Haze varyasyonları olacak. Fakat "Haze multiplayer modu ile bize ne yenilik sunar?", "Nectar'ın sürekli kullanılması oyunun akıcılığını sekteye uğrattır mı?" ya da "Team Fortress 2'ye gömülmüş olan oyunsever dimağlar kafalarını Haze'den yana çevirir mi?" gibi soruların cevaplarını oyunu denemeden vermek çok zor. Bekleyip, göreceğiz.

Toparlayacak olursak: TimeSplitters gibi özgün bir iş ile hafızalarımıza kazınan Free Radical Design'in kötü bir oyun ortaya çıkarması düşük bir ihtimal. Ne var ki -girişte de değindiğim gibi- grafikleri ve Nectar kullanımı dışında çok fazla ilgi çekici yanı yok Haze'in. Fakat ak oyun, kara oyun; 2008'de belli olacak. 🎮



TimeSplitters gibi bir oyunun yaratıcılarından çok şey bekliyoruz fakat Haze, başarıyla kurgulanmazsa kısa sürede unutulacak olan bir oyun olabilir.

ÖZEL RÖPORTAJ

VİRÜS: Nedir bu Nectar olayı oğlum; erkeklige siğar mı hiç? Sen zerk et damarlara enzimi; sonra git, düz duvara tırman, YOK YA! "Dopingli" diye lisansınızı alırlar valla! Ben karışmam!

Free Radical Design: Nectar enzimlerini kullanıp kullanmamak tamamıyla oyuncunun inisiyatifine kalacak; oyuncular her an bu enzimlere başvurmak zorunda değil.

V: Peki sen de bakayım bana; araç falan kullanabilecek miyiz oyunda? Eğer öyleyse, hangi araçları kullanacağız? Gerçi araç kullansan ne olur, kullanmasan ne olur... Oyun işte!

FRD: Oyunda farklı araçlar kullanılabilir. Fakat bu konu hakkında ayrıntılı bilgi vererek oyunun tadını kaçırmak istemiyoruz.

V: Ha, diyorsun ki "Ben her şeyin en iyisini bilirim; 'cuk' diye

oturturum lafı!" NE ULAN BU HAVALAR?! Tam sopalık adam ya, tam! Oyunun tadını kaçırmak istemiyormuş vs. Efendi ol biraz be! Kasılmaktan çatlayacaksınız! Her neyse; PC versiyonunun çıkış tarihini ileriye aldınız; oyun ne zaman piyasaya çıkacak?

FRD: PS3 versiyonunu 2008'in ilk çeyreğinde oyunseverlerle buluşturmayı planlıyoruz. PC versiyonu içinse çıkış tarihimiz belirsiz.

V: BAK BAK, LAFLARA BAK! O ne demek? Dandik TV programlarından duyduğun kelimeleri bana mı satıyorsun? Zaten kil oldum size; bi' havalar, bi' artistlikler... Hiç mi hiç "haze" tmedim sizden! Oh be; kelime esrimi de yaptım çok şükür! Edebimi bozmadan bitiriyorum röportajı, BU NE BE!?



YAPIM Monolith
DAĞITIM Sega
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB WWW.SEGA.COM

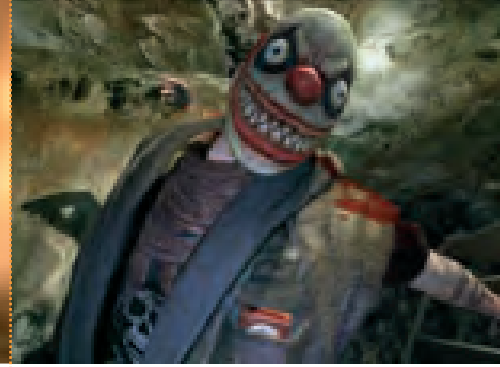
ELLERİNİZ KANLI VE TÜYLERİNİZ DİKEN DİKEN...

AYDINLIK TARAF

- Basitleştirilmiş oynanış
- Geliştirilmiş "olay yeri araştırması"
- Zengin dövüş sistemi

KARANLIK TARAF

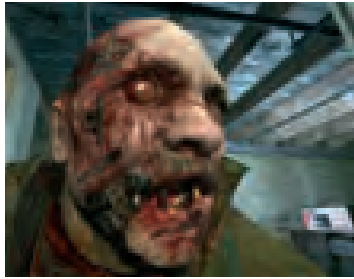
- Yaş sınırı yüksek olabilir
- Bir süre sonra kendini tekrarlayabilir
- Bizi fazla korkutabilir



Condemned 2: Bloodshot

Condemned'i ilk gördüğüm anı hatırlıyorum da... Arkadaşım oyunu oynarken, ben uzun süre yanında durmuş ve oyundaki dövüş sahnelerine hayran hayran bakmışım. Daha da kötüsü, gördüklerimden son derece rahatsız olmama ve -hatta- ürkümeme rağmen oyunu izlemeye devam etmişim. Sokak tabelasıyla birbirine giren, hızla koşarak enseye yumruk patlatan ve karanlık köşelerden böğürerek üstümüze doğru fırlayan tipler, insanı yerinden zıplatıyordu. Hele hele o ses efektleri... İnsanın tüylerini diken diken ediyordu. İşte ben, bu atmosferden bir türlü kopamamışım. Şimdi ise Condemned'in adrenalin seviyemizi doruk noktasına ulaştıracak ikinci oyunu hazırlanıyor. Daha ne diyeyim...

İlk oyunun sonunda, olanlara anlam veremeyip ekrana öylece baka kalmıştık. İkinci oyunun başında da bu şaşkınlığımız devam edecek ve bir bardan tekme tokat dışarı atılarak maceraya başlayacağız. Başına gelen bir dolu talihsiz olay sonucunda psikolojik durumu bozulan eski SCU (Serial Crimes Unit) üyesi Ethan Thomas'ı kontrol edeceğimiz oyunda Ethan, birimden atılmış ve kendini alkole vermiştir. Sokakta kendini



toparlamaya çalışırken suratının ortasına yediği bir tuğla ile kendinden geçer ve oyunun -artık klasikleşmiş olan- şiddet sahneleri de bu şekilde başlar. Sahnenin sonunda, eski ortağı tarafından kurtarılan Ethan, birime geri çağırılır.

Çoğu ülkede yasaklanmış olan Manhunt 2'den, daha fazla şiddet içerecek olan yeni Condemned, kanlı atmosferi ile eskisini kesinlikle aratmayacak gibi görünüyor. Elimizdeki bilgiler doğrultusunda şunu söyleyebiliriz ki önceki oyunun muhteşem dövüş sahneleri oldukça zenginleştirilmiş. Yine insanlığın en ilkel silahlarını kullanacağımız oyunda ayrıca, etrafımızda bulunan tuğla, şişe vb. objeleri düşmanlarımıza fırlatabiliyoruz. İşin güzel kısmı,

bu objeleri vücutlarının çeşitli bölgelerine yiyen düşmanlarımız, hiçbir şey olmamış gibi hayatlarına devam etmiyor. Nasıl midemize bir yumruk yediğimizde iki büklüm oluyorsak ya da nasıl dizimize gelen bir taş, sekerek yürümemize sebep oluyorsa düşmanlarımız da bu tepkileri verecek. (Etraftaki objelerin, düşmanlarımız tarafından bize karşı kullanılabileceğini de hesaba katmanızı öneririm.) Diğer taraftan rakibin boynunu kırmak, kafasını TV'ye gömmek veya kütüphaneye geçirmek gibi "Finish him" vari hareketlerimiz de olacak. Bulduğumuz mekana göre değişen bu "bitirici" hareketlerin, oldukça çeşitli olacağını da ekleyelim. Condemned 2: Bloodshot'ta; balta, boru gibi silahların yanında, epey kısıtlı cephaneye sahip olan ateşli silahlar kullanabileceğiz.

Yeni oyunda, inventory sistemi bir önceki oyuna göre daha kullanışlı bir hale getirilirken; atmosferi baltalamaması için bazı bulmacalar basitleştirilmiş. Mesela, artık, kapıları açmak için bir sürü ufak tefek parçayı ve ipucunu aramak yerine direkt elimizdeki levreyi kullanabileceğiz. Ek olarak, oyunda suç mahallini araştırma

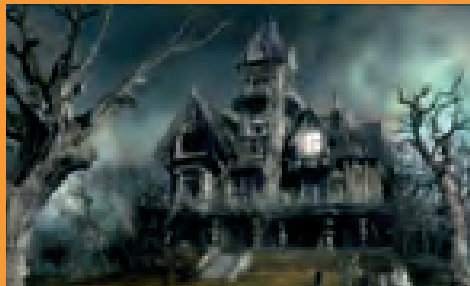
işi, başlı başına bir oyun haline getirilmiş. Artık, öyle iki aleti cesetin üzerinde kullanıp işi oldubittie getiremeyeceğiz. Ceset dışında, olay yerinde de araştırma yaparak cinayetin işleniş şeklini farklı seçenekler arasından belirleyecek ve sonucu merkeze göndereceğiz. Bunun için kullandığımız her ipucu ve her doğru seçim bizi sonuca götüren yolda yardım sağlayacak. Bu özellikler ile oyuna biraz daha "polisye" aroması katılmış.

Yeni oyunun ses efektleri, ilk oyunda olduğu gibi muhteşem olacak. Örneğin, birinin kafasını kırdığımızda, bu kırılma sesini tüm ayrıntılarına kadar duyacaksınız. Üstünüze koşan rakiplerinizin çığlıkları ortalığı inletecek.

Ayrıca, Ethan zaman zaman halüsinasyonlar görecektir. Ethan'ın uzun zamandır alkol kullanıyor ve yavaş yavaş akli dengesini yitiriyor olmasının da etkisiyle bazı sahnelerde gerçekle hayal birbirine karışacak. Bu sahneler, zaten gergin olan oyuncuyu daha da gererek, her an diken üstünde olmasına neden olacak. Ha unutmadan; oyun boyunca etrafı kaplayan bir zift olacak. Bu zift içinden fırlayan gulyabanilerle, oyun sizi daha da gerecek. Siz şimdiden elinizdeki mouse'unuzu ya da gamepad'inizi korkudan fırlatacağınız yerleri gözünüze kestirseniz iyi olur. ☺

KORKU ÖĞELERİ

Farkındaysanız tüm korku filmleri ve korku oyunları hep aynı konuları işler ve aynı korku öğelerine sahiptir. Bir defa, -mutlaka- anlamsızca etrafa saçılan koyu sıvılar mevcuttur, yaratıklar veya katiller her zaman kameranın göstermediği veya kadrajın dar aldığı açıdan saldırır. Aniden elektrikler kesilir, bol bol nefes sesi ve çığlık duyulur. Kurban, genelde çaresizlik içerisinde çırpırır ve zar zor paçayı yırttığını düşündüğü anda başka bir felakete karşılaşır. Tüm bunlar izleyiciyi gerdikçe gerer. Aslına bakarsanız Condemned'de de farklı bir şey yok; aynı klişeler bu oyunda da mevcut ama bu durum korkmamızı engellemiyor nedense. Bizde mi bir kırıklık var acaba? (Soğuk algınlığı olmasın o? - FFA)



Geliştirilmiş dövüş animasyonları, insanı geren atmosferi ve sağlam senaryosuyla yeni Condemned, bize heyecanlı dakikalar yaşatacak.

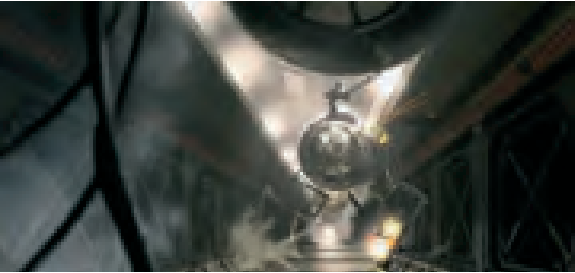
YAPIM Lucas Arts
DAĞITIM Lucas Arts
TÜR Aksiyon
PLATFORM PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii, DS
ÇIKIŞ TARİHİ 11 Nisan 2008
WEB www.lucasarts.com/games/theforceunleashed

GÜÇ HİZMETİNDE OLSUN...

Star Wars: The Force Unleashed

Tüm ihtiraslarından arındığında, aslında kaybolmuş olduğunu anlayacaksın, sevgili çırağım. Öfkeni terk ettiğinde, geriye bıraktığın tek şey yenilgi olacak. Seni insan yapan her şeyi reddetmek, diz çökmüşlerin uydurma; aklını bulandırmalarına izin verme. Merhamet ve tereddüt güçsüzlük için... Olması gerekenler olacak; sen bu mesajın elçisisin. Karşına çıkan her Jedi'i öldür; onların inzivalarının mahremiyetine aldanma. Merhamet yok! Tereddüt yok! 'Güç' hizmetinde olsun..."

Lucas Arts sonunda sessizliğini bozdu. Star Wars evreninde daha önce hiç karşılaşmadığımız, zincirlerinden boşanmış, vahşi bir Güç ile tanışmak üzereyiz. The Force Unleashed, Sith'in İntikamı filminin yedi yıl sonrasında geçiyor. Senaryosunu bizzat George Lucas'ın hazırladığı oyun, üçüncü bölüm ile dördüncü bölümün arasında kalan karanlık zamanı aydınlatırken; hepimiz Darth Vader'ın gözlerden irak bir şekilde eğitmiş olduğu gizli çırağı ile tanışacağız. Gizli çırak hem bir ışın kılıcı ustası, hem de Güç'ü kullanırken kimsenin gidemeyeceği kadar ileri gitmiş birisi. Ve ustası Vader'ın ona verdiği görev, galaksideki bütün Jedi'ları öldürmek. İşte, Karanlık Taraf'a geçtiğimiz bu



zamanda Güç, öfke ile birlikte, parmak uçlarımızdan fıskırarak!

Daha güçlü bir karanlık taraf>

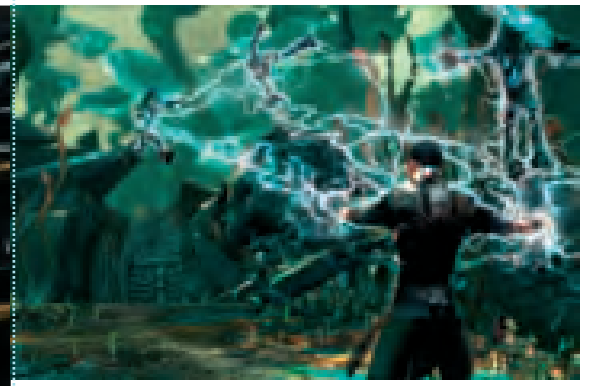
Oyunda kontrol edeceğimiz kahramanımızın, -ışın kılıcı dışında- Force Push (Itme), Force Lightning (Yıldırım), Grip (uzaktaki cisimleri yakalama) ve Repulse (Force Push'un 360 derecelik hali) olmak üzere dört gücü bulunacak. Bu güçler, daha önceki oyunlarda gördüğümüz güçlerden çok daha etkili olacak. Mesela, Force Push ile ittiğimiz bir Storm Trooper basitçe yere düşmeyecek; duvarların içinden mermi gibi geçerek metrelerce geriye savrulacak.

AYDINLIK TARAF

- ✔ Star Wars olması yetmez mi?
- ✔ Işın kılıcı olması yetmez mi?
- ✔ Güç'ün "Karanlık Tarafı"nı, bizim "Aydınlık Taraf"ı a koyuyorum; sanırım çarpılacağız!

KARANLIK TARAF

- ❌ PC için geliştirilmemesi



Zavallı Storm Trooper'ın fırlatılınca çarpıp kırıdığı sütunlar, eğdiği metaller yeri gelecek bir koridorun çökmesine sebep olacak. Bu türdeki güzellikleri yaşayabilmemiz ve Güç'ün yıkıcı gücünü iyice hissedebilmemiz için oyuna Digital Molecular Matter (DMM) ve Euphoria adı verilen iki yeni teknoloji dahil edilmiş.

Pixelux tarafından geliştirilen DMM teknolojisi; ahşap, metal ve cam gibi malzemelerin gerçek hayattaki gibi tahrip olmasını sağlıyor. Örneğin, kalın bir ahşap blok darbe aldığı anda sadece çatlarken, ince olan ahşap bloklar parçalanıp etrafı kıymık içinde bırakıyor. Işın en güzel yanı ise bu kırılmaların her defasında, -aynı gerçek hayatta olduğu gibi- farklı şekillerde gerçekleşiyor olması. Yani, oyunda bir yerin camı kırıldığı zaman sürekli aynı animasyonu izleyip durmayacağız.

Diğer teknoloji olan Euphoria ise oyundaki karakterlere gelişmiş bir yapay zeka, sinir sistemi ve refleks ekliyor. Böylece havaya fırlatılan düşmanlar, kendilerini koruyabilmek için refleks olarak ellerini yüzlerine doğru getirecek, bir yüzeye çarptıklarında da oraya tutunmaya çalışacaklar. Oyunun elimize geçen ilk görüntülerinde, düşmemek için kirişe tutunmuş olan bir Storm Trooper'ın ayağına, yukarıdan fırlatılan başka bir Storm Trooper tutunmaya çalışınca, "Tamam, bu iş olmuş!" dedik. Kısacası, animasyonlardan oluşan hareketler değil de simülasyon gereği ortaya çıkan, doğal hareketlerle karşılaşacağız ve bu da aynı bölümü defalarca oynasak da farklı farklı olaylar yaşamamıza imkan tanıyacak. Mesela, dar bir köprüden geçen Storm Trooperlar'a, Force Push gücü uygulandığında kimisi aşağıya düşecek, kimisi düşerken kenara tutunacak, kimisi de bozulan dengesini tekrar tutturmaya çalışacak. Belki hepsi aşağıya düşecek ya da belki hepsi kurtulacak. Bunu asla bilemeyeceğiz.

Bu güzel teknik gelişmelerin, muhtemelen çok iyi bir kurgu ile birleşeceğini de düşünürsek heyecanlanmamak imkansız.

The Force Unleashed ile Star Wars evrenine yeni bir boyut katılacağı kesin. Ancak oyunun PC dışındaki neredeyse tüm platformlarda çıkıyor olmasına bir anlam veremedik. Kim bilir, belki Jade Empire gibi daha sonra PC versiyonu da çıkar ama şimdilik yapımcıların böyle bir planı yok. Son olarak, Wii sahibi olanların Nunchuk'ı ışın kılıcı olarak kullanabileceklerini de belirtelim. ☺

Star Wars serisinin ünlü melodisi Duel of the Fates eşliğinde karşınıza çıkan düşmanları duvarlara çarparak ya da üzerlerine yıldırım atıp kızartarak öldürebileceğimiz yegane Star Wars oyunu!

KARANLIK KARAKTERLER

Secret Apprentice: Eğer "Luke Skywalker, Darth Vader'ın tek lifini kabul etseydi ne olurdu?" diye sorduysanız buyurun size cevabı: İşte karşınızda Darth Vader'ın gizli çırağı!

Juno Eclipse: Callos Savaşı'ndaki üstün başarısından sonra Darth Vader'ın ilgisini çekti ve Rogue Shadow'un pilotu olarak seçildi.

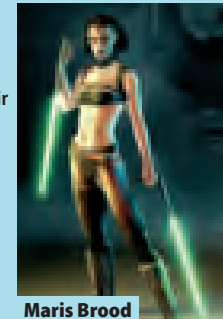
Maris Brood: 66 numaralı emir infaz edilirken, Maris ve ustası Gray Pilgrim adındaki gemilerindeydi. Birçok Jedi haince katledildikten sonra, olanları hisseden Gray Pilgrim neler olduğuna öğrenmek için başka bir gemiyle Maris'ten ayrıldı; bir daha da geri dönmedi. Darth Vader'dan intikamını almak isteyen Maris, Shaak Ti ile karşılaştıktan sonra bu duygusunu bastır-

mak zorunda kaldı. Ama yine de derinde bir yerlerde, intikam ateşi hala yanmakta.

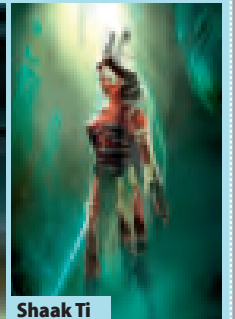
General Rahm Kota: Klon Savaşları'nda yer almış olan eski bir asker ve Jedi. Aynı zamanda Mace Windu'nun arkadaşı.

PROXY: Hologramlar oluşturabilen, oyunun komedi unsuru droid.

Shaak Ti: Klon Savaşları'nda ve Geonosis'teki kurtarma operasyonunda yer almış efsanevi Jedi Ustası. 66 numaralı emrin infazından kurtulduktan sonra Felucia'ya yerleşti. Yolda karşılaştığı Maris Brood'u öğrencisi olarak eğitmeye başladı. Usta Windu, onu şöyle tanımlıyor: "Çiçek gibi güzel, yılan kadar ölümcül"



Maris Brood



Shaak Ti

Hayatımızın oyununu oynadık!



ORGANİZASYON **LEVEL & Rönesans Fuarçılık** ANA SPONSOR **Intel**

KATILIMCILAR **Adeks Kafe, Aral İthalat, ASUS, Birkom, Gametogame, HP, Logitech, X-Wishes**

INTEL GAMES

Yer: Lutfi Kırdar, tarih: 13 - 16 Aralık... Türkiye, böyle fuar görmedi; bu kadar çok oyun oynamadı... Crysis, UTIII, PES, Guitar Hero turnuvaları; devasa perdede Guitar Hero şovları, Cenk & Erdem kışması, yarış simülatorleri ile gerçek yarış keyfi, overclock şovlar ve fazlası... Türkiye, hayatının oyununu oynadı...





Kurulum> Ziyaretçiler için fuar alanının kapıları 13 Aralık'ta açılmış olsa da bizim için daha erken açıldı. 12 Aralık'ta sabah başlayan kurulum, 13 Aralık'a, sabaha dek sürdü. Göz kapaklarımızı açmakta zorlanırken, sabaha karşı fuar alanını terk ettik. Faruk, Elif, Tuna, ben (Firat), Adeks Kafed'den dostlarımız, Rönesans Fuarcılık'tan Alkan ve Mustafa... Hepimiz çok yorgunduk. Ama ertesi günün ve sonraki üç günün buna değeceğini biliyorduk. Öyle de oldu...

Açılış> 13 Aralık'ta Compex ve Intel GameX, kapılarını açtı... Her fuarda olduğu gibi ilk günün sakin geçmesini bekliyorduk ama bu konuda biraz yanıldığımızı söyleyebiliriz; ilk gün, nice fuara göre çok daha kalabalıktı ve renkliydi. Ve tabii ki GameX alanı da... Lütfi Kırdar'ın alt katının yarısını kaplayan GameX, daha girişten etki altına alıyordu herkesi; sahnedeki gitar sesi, koridorda yankılanıyordu. İsteyenler girişteki, LEVEL ve CHIP standındaki X-Wishes simülatörleriyle biraz yarıştıktan sonra, isteyenler direkt GameX'e doğru yol aldılar; GameX, tüm iştihamıyla onları bekliyordu.

Gametogame standı> Girişte, ziyaretçileri, siyah "Intel GameX" bayrağının hemen altında yer alan Gametogame ekibi selamlıyordu. Yusuf ve diğer arkadaşlar, bir yandan Xbox 360 oynuyor, diğer yandan broşür dağıtıyorlardı. Ama sağ olsunlar; daha çok oyun oynadılar. LEVEL standı ile sırt sırta olan bu standdaki bilgisayar aracılığıyla ise Gametogame.com için üye alım işlemleri ve site tanıtımı yapıldı.

LEVEL standı> Gametogame standının



Elif, sık sık ziyaretçilerle Guita Hero oynadı.

arkasında, yine girişte, LEVEL standı yer alıyordu. 12 Aralık gecesi; Tuna, Faruk ve Elif ile defalarca tasarımını değiştirdiğimiz standın son hali gerçekten mükemmeldi.

Standın girişindeki Xbox 360'ta Gears of War, NBA 2K8, Call of Duty 4 ve daha birçok oyun oynandı. Değişmeli olarak Xbox 360'ın başında bekleyen Mahmut ile İbrahim, sürekli gamepad'lerin pillerinin bitmesi nedeniyle zor anlar yaşadılar. Neyse ki yeterli pil akışı sağlandı da uzun kuyruklara karşın bu konuda sorun yaşamadık. Bu arada, bir arkadaşısı Xbox 360'ın başından zor kaldırdık. Kendisi uzun süre alanı kapattı, Gears of War oynadı; üstüne bir de kayıtlı oyunumuzu sildi! Başka oyun olsaydı bu büyük bir sorun teşkil edebilirdi ama Gears of War'u baştan tekrar oynamak bir zevk. Bu yüzden arkadaşının fuar alanında kalmasına oybirliği ile izin verdik.

LEVEL standının Wii bölümünde, ağırlıklı olarak Wii Sports oynandı. Her ne kadar zaman zaman oyunu değiştirmeye çalışsak da ziyaretçilerimiz buna izin vermedi. Özellikle genç ziyaretçilerimizin / okurlarımızın ilgisini çeken Wii'de bol bol boks, tenis ve bowling oynandı. Ara sıra yoğunlaşmasına karşın Wii bölümünün diğer bölümlere göre biraz sönük kaldığını söyleyebiliriz. Artık gelecek fuara...

Gelelim PlayStation 3 bölümüne... Bu bölüme iki adet PS3 konumlandırdık ve değişmeli olarak PES2008, Guitar Hero ve Need for Speed: ProStreet oyunlarına yer verdik. En çok ilgiyi PES2008 gördü haliyle. Ancak Guitar Hero'nun ve ProStreet'in PES2008'ten pek aşağı kalır yanı yoktu. Özellikle ProStreet, heyecanlı ve hareketli kapışmalara ev sahipliği yaptı. Bir de yine bu bölümde bir PES2008 turnuvası vardı ki sormayın sevgili okurlar; finaliste meydan okuyan bendeniz, bozguna uğradım ve 2-0 yenik durumdan 2-2'ye getirdiğim maçı, bir son dakika golüyle 3-2 kaybettim. Elde ettiği şampiyonluğun ardından, can güvenliğinin tehlikede olduğunu iddia eden ve benimle girişteki LEVEL standına gitmeyi reddeden Alfa'nı güçlükle teskin ettik ve kendisine güç - bela, bir yıllık LEVEL aboneliği hediye ettik. Katılımı için teşekkür ediyor ve elde ettiği önemli galibiyet için kendisini kutluyoruz: Bravo Alfa!

PES2008 turnuvaları tüm hızıyla sürüp giderken, diğer PS3'te serbest Guitar Hero karşılaşmalarına yer verdik. Diğer birçok bölüm gibi bu bölümde de uzun kuyruklar oluştu. Ancak asıl kapışma sahnede yaşandı. Hem de ne kapışma... Sizi şöyle sahneye alalım arkadaşlar...

Sahne> Sahne, kelimenin tam anlamıyla kırdı, geçti fuarı. Guitar Hero şovları, PES2008'de Fenerbahçe - Galatasaray derbisi, Crysis turnuva finali, seminerler... Fuarın kalbi sahnede attı adeta. Şova önce Guitar Hero şovlarıyla başladık. Serbest oyunlar dahi heyecanlı ve eğlenceli geçti.

İlk olarak, General Mobile'dan gelen ve biri iri - yarı, diğeri zayıf olan iki arkadaş bize Blues Brothers'ı hatırlattı; sahnemize renk kattı. Tamam, kötü bir performans ortaya koydukları için sık sık yuhalandılar ama ne olursa olsun, kalabalık bir kitle onlara eşlik etti; öyle ya da böyle kitleleri peşlerinden sürüklediler.

Crysis turnuvasının finalleri de sahnede yapıldı. Finalerde oyuncular, dev perde- de, onlarca izleyiciye şov yaptılar. Oldukça heyecanlı geçen maçların sonucunda, turnuva birincilerine orijinal birer Crysis ve LEVEL / CHIP hediye ettik. Hediye kazanan oyuncular, sahneden gururla inerlerken vakit kaybetmeden diğer turnuvalara kayıt oluyorlardı.

Sahnede yaşanan dikkat çekici olaylardan biri de PES2008'de oynanan Fenerbahçe - Galatasaray derbisiydi. Seyircilerin tribünleri tıklım tıklım doldurduğu bu maç



Cenk & Erdem, her zamanki gibi formdaydı.



LEVEL standındaki Xbox 360'ta; Gears of War, NBA 2K8 ve Hitman oynandı.



Ünlü ralliçi Ercan Kazaz, yine pistlerin tozunu attı.

her Fenerbahçe - Galatasaray maçı gibi heyecanlı ve çekişmeli geçti. Kazanan tarafı Fenerbahçe oldu: 3 - 0. Ancak maçtan önce, Faruk'un Galatasaraylı arkadaşı teşvik primi (bir yıllık LEVEL aboneliği) teklif etmesi bir anda ortalığı karıştırdı. Maçın iptali dahi gündeme geldi ancak açılan soruşturmanın sonucunda somut bir delille rastlanmadığından Faruk ya da Galatasaraylı oyuncu hakkında herhangi bir işlem yapılmadı. Bu arada, Kezman'ın attığı gollerle çoşan Fenerbahçe taraftarı, yaptığı tezahüratlarla fuar alanını inletti. Tabii ki Galatasaray taraftarı da Fenerbahçe taraftarından geri kalmadı ve Meksika dalgasıyla tribünleri renklendirdi.

Ve Guitar Hero şovları... Fuarın belki de en can alıcı noktasıydı Guitar Hero şovları... Tam fuar çekimlerinin yapılacağı sırada, X-Wishes standında görevli olan iki patenci arkadaşla başladık şova. Oyunu bilmemelerine karşın oldukça iyi bir performans ortaya koyan ve kalabalık bir seyirci kitlesi tarafından dakikalarca izlenen / alkışlanan patenci arkadaşlar, fuara renk kattı.

Fuarın son günü ise sahnede yine çok güzel bir şov vardı; kadmuzun ünlü simaları Cenk & Erdem, bizle birlikteydi. Yine kalabalık bir seyirci topluluğunun önünde Guitar Hero oynayan Cenk & Erdem, yaklaşık yarım saat sahnede kaldı ve mükemmel bir kapanışa imza attı. Önce Guns N' Roses'in Welcome to the Jungle şarkısıyla birbirleriyle kaptıştılar, sonra -Metallica'nın kendilerinden çaldıklarını iddia ettikleri- One'da birlikte çaldılar... Cenk'in hali hazırda Malt grubunun bir üyesi olması nedeniyle zor anlar yaşayan Erdem, seyirci desteğini arkasına almaya çalıştı çalışmasına ama ne çare... Cenk, Guitar Hero konusunda kendisine göre daha tecrübesiz olan Erdem'i sahneden sildi. Zaten Cenk'in küçük oğlu Batu da seyirciler arasındaydı ve babasının kaybetmesi halinde Erdem Amca'sının bacağına ısırıp koparması işten değildi. Bu da Erdem'in üstünde büyük bir baskı yarattı haliyle. Cenk'in Elif'le ve ziyaretçilerimizden biriyle yaptığı maçlar da çok çetin geçti fakat Cenk ziyaretçimizi yenerken, Elif'e yenildi. "Çıkışta arkaya gel"



FRP bölümünde görev alan Birtan, hem ziyaretçilerle masaüstü FRP oynadı, hem de işini yaptı (galiba).



Blues Brothers, GameX'teydi!

diye tehditler savurarak sahneden sinirli bir şekilde inen Cenk'i güvenlik görevlileri güçlükle yatıştırdı.

Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi'nden Öğretim Üyesi Doç. Dr. Mutlu Binark'ın dijital oyun kültürü ve internet kafelerde oyun kültürü hakkındaki semineri de dikkat çekiciydi. Kendisini sahnede ağırladığımız Mutlu Hanım, bu iki konu hakkında önemli bilgiler verdi ve izleyicilerle fikir alışverişinde bulundu.

ASUS ve HP turnuvaları> Gelelim turnuva tarafına: ASUS ve HP'nin katılımlarıyla renklenen turnuvalarda, finalleri sahnede yapılan Crisis ve Unreal Tournament III oynandı. Masaların bir an dahi boş kalmadığı turnuvalarda finalistlere, Aral İthalat'ın katkılarıyla birer adet orijinal oyun (Crisis, Need for Speed: ProStreet ya da World in Conflict) hediye ettik.

Overclock şovu> Yine ASUS bölümünde bir overclock şovu vardı. Hatta Türkiye adına bir rekor kırdı bu bölümde. HWA OC Takımı, 45 nm'lik Penryn çekirdekli Intel Core 2 Extreme QX9650 işlemcisini, -90 Santigrat derecede, sıvı azot ile soğutarak bir rekora imza attı: 5870 Mhz.

X-Wishes standı> X-Wishes standı, fuardaki canlı ve çekici bölümlerden biriydi. LEVEL standına komşu olan bu standda birçok yarış simülatorüne yer verdik. Bunun yanında standda iki adet gerçek araba da yer alıyordu. Kaportalarına birer HD TV yerleştirilen bu arabaların içlerine girip yarışmak, gerçek hayatta araba kullanmaktan farksızdı. Buna bir de bu simülatörler ve arabalar ile yapılan turnuvalar eklenince X-Wishes standı dinamizmini hiç kaybetmedi. Tabii ki ünlü ralliçi Ercan Kazaz ve



Yine LEVEL standında yer alan PS3'ler bir an olsun boş kalmadı.

Chris, Fenerbahçe - Galatasaray derbisini sunarken...



Cenk & Erdem'i kalabalık bir izleyici grubu izledi.



Şafak Karaman, sunumlarıyla X-Wishes standına renk kattı.





Turnuvalar oldukça çekişmeli geçti.



sunucu Şafak Karaman'ın da katılımları fuara çok şey kattı.

FRP bölümü> FRP bölümü de meraklılarının akınına uğradı. Türkiye'nin dört bir yanından gelen FRPseverler GameX'te buluşular ve World of Warcraft'ın, Drakon'un, Doom'un ve Through the Desert'in masaüstü oyunlarını oynama şansı elde ettiler. FRP bölümünün başında cirit atan Birtan, ziyaretçilere elinden geldiğince yardımcı olmaya çalıştı.

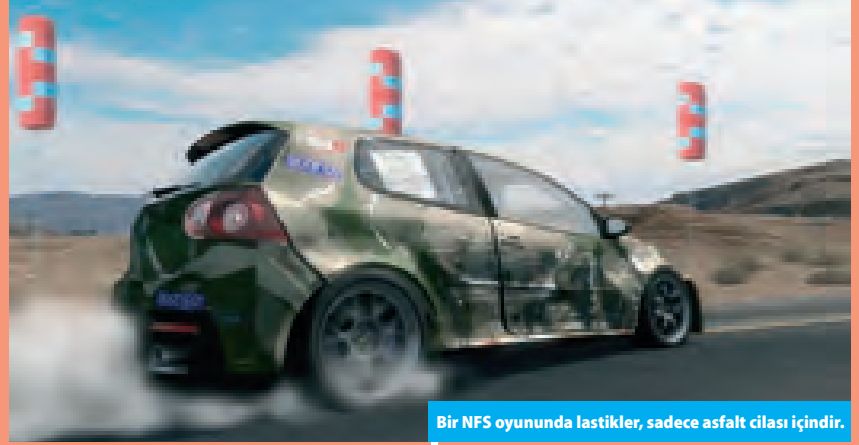
Bir fuar böyle geçti, gitti. Ana sponsorumuz Intel'e, katılımcılarımız; Adeks Kafe'ye, Aral İthalat'a, ASUS'a, Birkom'a, Gametogame'e, HP'ye, Logitech'e, X-Wishes'a ve ziyaretçilerimize teşekkürlerimizi sunuyoruz. Gelecek GameX'te görüşmek üzere! 📧

FUAR ALANINDAN NOTLAR

- Elif, Cenk'le karşılıklı Gitar Hero oynarken gitarını sallayarak Cenk'in oyununu bozdu. Ama Cenk'in bu özelliğinden haberi yoktu.
- Erdem, Gitar Hero gitarlarını "büyük" buldu.
- Faruk'un fuar alanını ziyaret eden kız arkadaşı Güliz, LEVEL'in bedava dağıtılan Kasım sayısını çalarırken (?) Fırat tarafından yakalandı ve fuar alanının dışına çıkartıldı.
- Adeks Kafe'den Chris, Fenerbahçe - Galatasaray derbisini Ümit Aktan varı bir anlatımla sundu.
- Elif, abur cubur yemek yemenin yemek yemek olmadığını bildiği halde fuar boyunca abur cubur yemekten geri kalmadı ve sürekli Gitar Hero oynadı.
- Tuna, sahnede anons yaparken yerinde duramadı ve sık sık seyirciye arkasını döndü; seyirci yapılan anonstan hiçbir şey anlamadı.
- LEVEL ekibi kurulum gecesinde kartonetlerle çift kale maç yaptı.
- Fuarı dijital fotoğraf makinesiyle ziyaret eden Cem Şancı, karanlık karanlık fotoğraflar çekti; çektiği fotoğraflar hiçbir işe yaramadı.
- Şafak Karaman'ın katılımıyla renklenmiş X-Wishes standındaki yarışmalar sırasında izdiham yaşandı; ziyaretçiler, simülasyonlarla "bir tur atmak" için birbirlerini ezdiler.
- Dev perdede yapılan Crisis finali tam 100 kişi tarafından izlendi.
- PES2008 finalinde Kezman'ın attığı gol ofsayt gerekçesiyle geçersiz sayıldı.
- Fırat, LEVEL standındaki PES2008 finalinde mağlup olunca ortalığı ayağa kaldırdı; kazanan oyuncuyu telsizle komut vererek dışarıya çıkardı; sakinleşince tekrar içeriye aldı.
- Batu, Faruk'la masaüstü FRP oynadı ve kazandı.
- ASUS standındaki overclock şov sırasında kullanılan sıvı azotu içmeye çalışan bir ziyaretçi, son anda engellendi.
- Gitar Hero'da sergilediği müthiş performansla herkesin takdirini toplayan Berk, bizden bir adet ProStreet kazanmasını bildi.

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Bir NFS oyununda lastikler, sadece asfalt cilası içindir.

Geçen ay, nasıl bir aydı öyle... Uzun bir süredir bizi meraklatan oyunların birer ikişer elimize ulaşınca konsollarımıza ve PC'lerimize saldırdık. Ancak bildiğiniz üzere, buradaki konumuz bizi memnun eden oyunlar değil. Bu köşe, firmaların enselerine şaplak atma köşesi! Bize boş vaatler ve tutamayacakları sözler veren firmaları tokatlamamanın bir sınırı yok! Ellerini yormak istemeyenler için kızılıcak sopeniz de mevcuttur.

Varan 1: Need for Speed: Pro Street

Ne dediler? "Aksiyon, hız, rekabet, heyecan... Pro Street, bir kez daha rüyalarınızda araçları ekranınıza taşıyacak ve sizi, sizden alacak. Seride, şimdiye kadar karşılaştığınız her şeyin en uç halini Pro Street'te bulacaksınız." **Ne oldu?** İki ay önce "Bu oyun, aynı çiçeğin (!) laciverdi olacak sevgili okurlar, kafanızı yormayın" demişiz. Eğer sözümüzü dinlemeyip salyalar saçarak Pro Street'i beklediyseniz geçmiş olsun çünkü Pro Street patladı.

Varan 2: Kane & Lynch: Dead Men

Ne dediler? İşte bizi balon gibi şişiren bir oyun daha... İnanılmaz bir reklam kampanyası ile sunulan Kane & Lynch; sinematikleri, senaryosu ve karakterleri ile gerçekten göz boyamayı becerdi. Firmanın vaatleri ise klişe vaatlerdi: Heyecan, aksiyon, sürükleyici bir senaryo, vs... **Ne oldu?** Olan oldu ve Kane & Lynch beklentilerin çok altında bir yapımla karşımıza çıkarak yapımcılarını yerin dibine soktu. Silah çatışmalarının yoğunlukta olduğu oyunda ne bir vuruş hissiyatı, ne bir heyecan, ne de oyuncuyu sürükleyen bir atmosfer vardı.

Varan 3: Juiced 2: F.E.A.R. Perseus Mandate

Ne dediler? "Korkuyu bir kez daha iliklerinizde hissedeceksiniz." **Ne oldu?** Çok merak ediyoruz; bu korku iliklerden başka bir yerde hissedilemiyor mu? Neyse... Perseus Mandate; ne F.E.A.R. başlığına, ne de oyunun senaryosuna bir şey katıyor. Hatta bırakın yenilikler görmeyi, orijinal oyunu bile mumla aratıyor Perseus Mandate.

Varacak 1: Classic British Motor Racing

Ne dediler? "Klasik İngiliz araçlarının estetiğini, dengeli bir hız ile birleştiriyoruz." **Ne olacak?** Wii resmen vasat oyunlar yuvasına dönmek üzere... Klasik İngiliz arabalarıyla "şirin konsolumuzda" tıngır mingir yarışacağımız bu oyun kimin ilgisini çeker, kim alır da oynar, bilmiyoruz.

Varacak 2: MX vs. ATV Untamed

Ne dediler? "Oyunumuz off-road yarış oyunlarında bir kilometre taşı olacak." **Ne olacak?** Gerçekten iddialı bir önerme, değil mi? Ne var ki firma, "Ne kadar beklenti, o kadar hayal kırıklığı" kuralını unutmuyor.

Varacak 3: Windchaser

Ne dediler? "Engin denizlere açılın ve ufukla kucaklaşın." **Ne olacak?** Şunu baştan kabul edelim; küçük firmalar, büyük riskler alınca genellikle çuvalıyor. Devasa bir gemiyi kontrol edeceğimiz oyunda; ticaret yapacak, savaşıacak ve azgın sularla boğuşacağız. Daha önce denenmemiş bir sistemle programlandığı söylenen oyunun, ciddi şekilde duvara toslayacağımızı düşünüyoruz.

Söylediklerimiz doğru çıkmazsa domates paranız bizden...

YAPIM Capcom Production Studio 1

DAĞITIM Capcom

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2008

WEB www.devilmaycry.com



AYDINLIK TARAF

- ✓ Yeni karakterlerle zenginleşen hikaye
- ✓ DMC'yi DMC yapan hız ve aksiyon
- ✓ Dante'nin enteresan silahları ve dövüş stilleri

KARANLIK TARAF

- ✗ Lady'nin veya Trish'in oynanabilir karakterler olmamaları

DEVIL MAY CRY 4

"Kötü" ile "iyi"nin farkına varamadı ışığın koruyucuları; şeytan bildiklerinden gelecek zararın, dost bildiklerinden gelecek yıkımla karşılaşılamayacak kadar zayıf olacağını tahmin edemediler. Tüm bu safsataya, şarlatanlığa tahammül edemeyen tek bir kişi, Dante, onları gerçekliğe taşımak üzere harekete geçti...



☐ Göğün değerini yükseltircesine göğe doğru uzanan karanlık yapılar, gücünü Tanrı'ya kanıtlamak isteyen insanoğlunun birer işareti gibiydi adeta. Sağlam bir temele oturmuş, yükseldikçe zerafeti ve görkemi temsil eden bu 'simge'ler, basit birer bina olarak adlandırılmayacak, anlamlı yapıları; gölgeleriyle dahi insanoğlunun, Tanrı'nın karşısında ne kadar güçsüz olduğunu belgeliyor lakin aynı zamanda insanoğlunun yararına işliyordu.

Kim bilebilirdi ki Tanrı'ya daha yakın olmak, insanoğluna yararlı olabilmek adına yeryüzünde kendine yer edinmiş olan bu yapıların 'cehennem yaratıkları' tarafından kirletileceğini. Zebanilerin bu kutsal simgelere öyle ya da böyle yaklaşmaları dahi yeterince küstah bir davranıştı; kendi dünyalarının çarpık krallıklarının birer parçasıymış gibi insanoğlunun dünyasında rahat bir şekilde hareket etmeleri ve kendi şarkılarını söylemeleri yeterince rahatsız ediciydi. Gerçekliği yırtan cehennem bekçilerinin en büyük hatası insanoğluna saldırmak oldu, ve savaş başladı. İnsanoğlunun kötülüğe karşı savaşı... Kötülüğe karşı, Nero ve Dante'nin savaşı..."

Ayların Ekim'i, yılların 2001'i gösterdiği sıralarda bir oyun indi meydana. Her özelliği birbirinden merdane olan bu oyuna Devil May Cry (DMC) adı verildi; PS2 sahibi olmayanlar PS2 sahibi oldu, PS2 sahipleri ise o ana kadar yaşamadıkları kadar heyecanlı bir macera yaşadılar. Bu güzel günlerin ardından, Devil May Cry 2 piyasaya çıktı. Mükem-

mel bir oyunun, bu kadar "dandik" bir hale getirilmesine kimse inanmadı; Capcom bile... Kısa sürede unutulmuş DMC'yi şüphelerle karşılanan DMC3 takip etti. Dante'nin yeni stiller kazan- "Nero'nun ismi ilk defa duyuluyordu, yıllardır süren bu savaşta. Az sayıda kişinin tanıdığı Dante, bir yandan kendi savaşını verirken diğer yandan içten içe zebanilerin hükümrancılığını yıkmak istiyordu. Nero ise..." -dığı ve aksiyonun doruk noktasına ulaştığı... Biraz önce birisi mi konuştu, yoksa bana mı öyle geldi? Her neyse, devam edelim: Sonuçta DMC3, çok kaliteli bir oyundu ve DMC'yi yeniden hak ettiği noktaya taşımayı başardı. Oyunun içerdiği özellikler o denli güçlüydü ki aradan geçen onca zamana karşın DMC4'te de bu özelliklerin birçoğu yer alacak. Anlayacağınız, 2005'ten beri reklamı yapılan DMC4'e çok az bir süre kaldı ve akla kara çoktan belli oldu. Şu aşamada "kara" olarak adlandırılacak pek fazla şey göremiyoruz ve hatta yayınlanan her yeni DMC4 fragmanı ile kendimizden geçiyoruz. Dolayısıyla tüm detaylarından çarpıcı özelliklerine kadar DMC4'ü incelemek için en doğru zamanı seçmiş olduk. Hazırsanız, başlıyoruz.

Red Queen'i kaptığım gibi...> "Dante aşağı, Dante yukarı" derken, yayımlanan ekran görüntüleri aracılığıyla olsun, konsept çizimler aracılığıyla olsun sürekli Dante'yle karşılaşırken Capcom sağ gösterip sol vuruyor ve Nero adında yeni bir karakteri oyuna dahil ediyor. Gerçi Nero ile Dante'nin görünüşte çok az farkı var ama- "...Nero ise Dante'yi tanıyamıyordu bile. Hayatını adadığı 'Order of the Sword' tarikatının yetenekli üyelerinden biriydi ve tam bir yaratık avcısıydı. Silahlar konusundaki ustalığı onu tarikatın kıdemli üyelerinden biri yapmış ve Kyrie adındaki güzel kızın

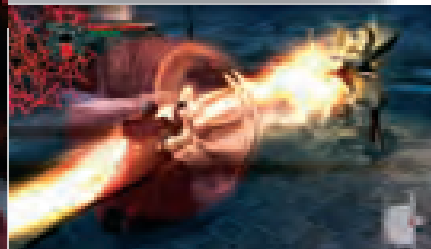
dikkatini çekmesini sağlamıştı. Bir kızın karşısında son derece zarif..." -oyunış biçimleri tamamiyle fark... Aha! Kesinlikle duydum! Birisi arkandan edebiyat parçalıyor ve işime müdahale ediyor; dış ses, sana sesleniyorum! İşime müdahale etme. "Bir kızın karşısında son derece zarif..." -hale etme. Burada önemli bir konudan bahsedil- "Bir kızın karşısında son derece zarif bir duruş sergileyebilen ama bir düşmanla karşılaştığında acımasız bir savaş makinesine dönüşen Nero, tüm gücünü Blue Rose adındaki tabancasından ve Red Queen adındaki kılıcından alıyordu." -um. Hah... Gerçekten tebrik ediyorum; tüm heyecanımı aldın, götürdün. Red Queen'i, Blue Rose'u, Nero'yu ben anlatacağım! Çattık yahu!

Efendim, ne diyorduk... Nero ile Dante birbirine bir hayli benziyor fakat oyunun biçimlerinde farklılıklar mevzubahis. Nero, Dante gibi çift tabanca taşımadığı için "düşmanlarını havada sektirme" ya da "zıplayıp bir hortum gibi dönerek ateş etme" gibi enteresan özelliklere sahip değil. O, ateşli silahlar konusunda biraz daha yavaş



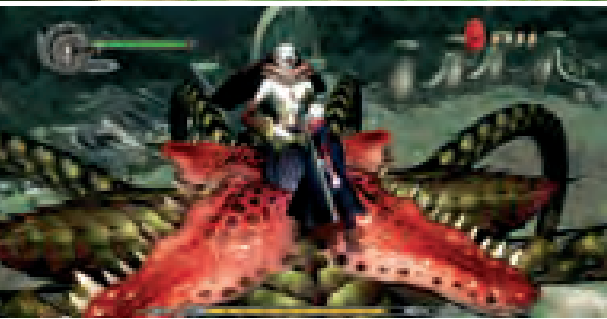
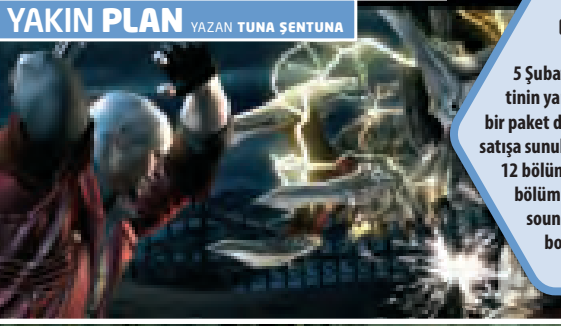
PANDORA'NIN KUTUSU

Hayır; bu başlığı DMC'nin gizemli senaryosu nedeniyle atmadım. Pandora'nın Kutusu, Dante'nin ilginç silahlarından bir tanesi. "Bir Bond çanta" olarak tanımlayabileceğimiz bu eşya, savaş sırasında birçok farklı silaha dönüşüyor. Pandora'nın Kutusu, ne kadar güçlendirdiğinizle doğru orantılı olarak bir ağır makineye tüfeğe, patlayan oklar atan bir yaya, bir topa ya da bir lazer silahına dönüşebiliyor. Son aşamada ise, tüm ekranı roketlerle dolduran bir roket silosuna dönüşüyor bu çanta. Söz konusu olan Japonlar ise işte böyle fantastik icatlar çıkar ortaya!



DMC4:
COLLECTOR'S
EDITION

5 Şubat'ta, standart DMC4 paketi yanı sıra, birçok ekstra içeren bir paket daha piyasaya çıkacak. 80\$'dan satışa sunulacak olan bu pakette, DMC'nin 12 bölümlük anime serisinin ilk dört bölümü ve konsept çizimlerden, soundtrack'lere kadar birçok bonus içeren bir DVD de bulunacak.



gücünü düşmanlarını yerden yere vurabilen Nero... Evet, yine girdin araya; aferin! Hayır yani, benden önce bilgi vererek ne elde ediyorsun, çok merak ediyorum? Ne lüzumsuz bir dış sessin sen, AMAN YA! Sus iki dakika! Ben konuşacağım; BEN! Devil Bringer'ı ben anlatacağım; Dante'yi de, buz yaratıklarını da, onu da, bunu da... Devil Bringer'ın, Nero'nun özel gücü olduğundan, elini alev alev parlatan ve Nero'yu insanüstü güçlerle donatan bir silah olduğundan, bu elin uzayarak ve büyüyerek yaratıkları kısıklarak yakalayabildiğinden, bir yaratığın Red Queen ile havaya fırlatıldıktan sonra Devil Bringer ile havada tutulup yere çakılabileceğinden BEN bahsedeceğim! Bu elin, yan yana duran üç yaratığı aynı anda yakalayabileceğinden BEN bahsedeceğim! Ve BENİM sayemde öğrenecek herkes, Devil Bringer'ın Daire tuşuyla aktif hale getirilip, sağ stick ile düşmanın fırl fırl döndürülebileceğini! BURADA PATRON BENİM! BEN!

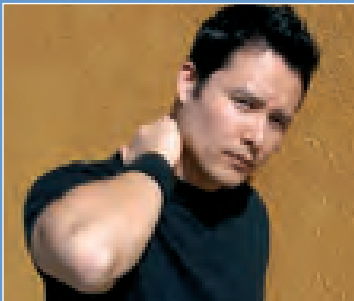
Snatch, Grim Grip, Hellbound > "Buzlar Ülkesi'nin kralını tanımasa da ülkenin kuralları Nero'nun hiç hoşuna gitmemişti. Soğuk değildi onu sinirlendiren. Ya da suratını sıyıran keskin rüzgar... Onu durdurmak isteyen buz yaratıklarıydı, Nero'nun bir şeytana dönüşmesine aracı olan. Ve Nero, Devil Bringer gücüyle buz canavarlarına gücünü kanıtlamaktan geri kalmadı..." Hah, iki dakika içeriye kahve almaya gittim; meydanı boş bulup borunu öttürmüşsün hemen! Zaten hava soğuk, zaten bu ay bayram var diye yazı teslimleri erken, bir de seninle uğraşmayayım ya! OF YA!

Yeni karakterimiz Nero ile devam ediyoruz arkadaşlar. Biraz önce, Nero'nun Devil Bringer gücüyle düşmanlarını paralandığından bahsetmiştik; bu harekete "Snatch" ismi verilmiş. (Aynı isme sahip olan filmi de bir kez daha izleyin. Hazır lafı geçmişken "Hatırlatayım" dedim.) "Böylesine büyük bir güç, büyük sorumluluk getirir elbette ki" diyeceğimi sanıyorsunuz ama yanılıyorsunuz. Bırakın bu klişe lafları... Böylesine etkili bir güç, yalnızca zebani hırpalamak için kullanılıydı yazık olurdu. Capcom da bunu fark ederek Devil Bringer ile yüksek yerlerdeki çıkıntılara, direklerle ve borulara tutunabilmemizi sağlamış. Bu da Nero'nun A noktasından B noktasına giderken C, Ç ve D yaratıklarıyla karşılaşmamasına ve E harfiyle adlandırabileceğimiz "kısaca yol"u kullanmasına olanak tanımış. Evil Legacy adındaki eşya sayesinde yapılabilen "Hellbound" adındaki bu hareketin bir benzeri de Grim Grip. Grim Grip'in temelinde de yine "bir noktadan diğer noktaya ulaşma" sevdası var; yanarlı - dönerli ve bir o kadar da mistisizm kokan çeşitli ışınlanma noktalarında Grim Grip hareketini yapıyor ve bir sonraki ışınlanma noktasına ulaşıyor. Yayınlanan fragmanlarda gördüğümüz bir Devil Bringer hareketi daha var ki bu hareket, Nero'nun özel güçlerini güçlendirdiğinde neler yapabileceğinin bir göstergesi. Nero gerekli güçleri topladıktan sonra - "Buz zebanilerini aşan, sayısız mahlukatı cehennemden ulla köşelerine geri yollayan Nero yolunmamıştı ama Kyrie'yi kaybetme düşüncesi onu içten içe kemiriyordu. Bu kadar fazla düşmanla nasıl uğraşacağını bilemiyordu. Düşmanlarına olan nefreti ve Kyrie'ye olan sevgisi

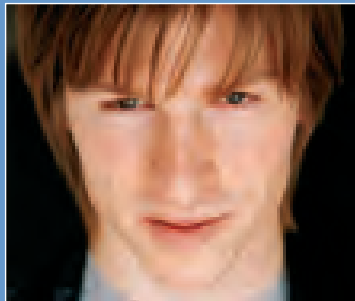
➔ davranıyor ama açığını yakın dövüş silahlarıyla kapatıyor. Şöyle söyleyeyim: Nero'nun Red Queen ve Devil Bringer ile yaptığı kombine mutlakla görmemiz ve yaşamamız lazım. İlk kılıç hareketini Dante'den farklı olarak ileri değil de dikey bir şekilde gerçekleştiren Nero, daha sonra akılda kolay kolay tutulamayacak farklı kılıç hareketlerine geçiyor. Kılıcıyla düşmanlarını yukarı fırlatan, zıpladıktan sonra yere çakan beyaz sağı ama genç kahramanımız, kılıcıyla yeterince eğlendikten sonra gizli silahını ortaya çıkarıyor. Devil Bringer - "Tabii ki bunlar, Nero'nun kendisinin bile farkında olmadığı güçleriyle karşılaştırılınca basit birer araca dönüşüyordu. Özünde barındırdığı güçten habersiz, Order of the Sword'un sadık bir hizmetkârı olmak için çabalayan Nero, aynı Dante gibi "Şeytan"ın güçlerine sahiptir; Devil Bringer gücüne..." -er adındaki şeytani

DMC4'E SES VERENLER

Belki çok ünlü değiller ama DMC4'ün ünlü karakterlerini seslendirmeye onlar hak kazandı...



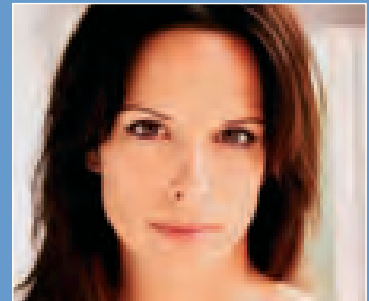
Johnny Bosch
Seslendirdiği karakter: Nero
Babası Alman, annesi Kore'li olan ama Kansas'ta doğup büyüyen Bosch; Akira, Trigun ve Witch Hunter Robin gibi ünlü animelere sesiye katkı sağlamış. Power Rangers'ın Amerikan versiyonunda da rol alan ve dövüş sanatlarında bir hayli yetenekli olan Bosch, Nero'ya ses verecek.



Reuben Langdon
Seslendirdiği karakter: Dante
Hem aktör, hem yapımcı, hem de yönetmen... Langdon, akıcı bir biçimde Japonca konuşabiliyor ve temel Çince bilgisine sahip. Birçok oyunun "motion capture" aşamasında rol alan Reuben, Japonya'da yaşamış olmanın getirdiği avantajla Dante'yi seslendirmeye hak kazanmış.



Laura Napoli
Seslendirdiği karakter: Kyrie
Birçok tiyatro oyununda rol aldıktan sonra 2004 yılında Los Angeles'a geldi Napoli ve geliş o geliş; bir daha geri dönmedi. Kyrie'nin hem "motion capture" aşamasında, hem de seslendirme aşamasında rol alan Napoli, Xbox 360'taki Dead Rising'de de yer almıştı.

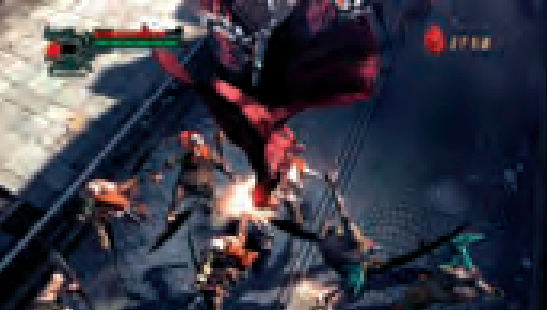


Danielle Burgio
Seslendirdiği karakter: Gloria
Bir Broadway dansçısı olarak çıktı yola Gloria ve bir anda kendisini Matrix'te, Trinity'nin dublörünü yaparken buldu. Daha sonra "Kadın Dublörlerin Antrenmanı" adında bir yapıma imza attı. DMC4'te, Gloria'nın bazı hareketleri ve sesi bu güzel bayana aittir.



ALEVLER SARDI DÖRT BİR YANIMI

Tüm DMC oyunları arasında en şahane boss savaşlarına DMC4'te tanık olacağız. Berial'la olan savaşı ele alalım; bu Balrog benzeri, alev alev yanan yaratık, Nero'dan üç kat daha uzun ve dev bir kılıç taşıyor. Yine de Nero onu Devil Bringer'i ile yere çakmayı başarıyor. Bir diğer boss, Echidna; zırlı, solucan benzeri bir bitki. Ormanda son hızla yol alan ve Nero'nun üstüne atlayarak zırhını delmeye çalıştığı Echidna'yı yenmek için ağzını açmasını ve onu yaşatan "öz"ü içinden çıkarmasını bekliyorsunuz.



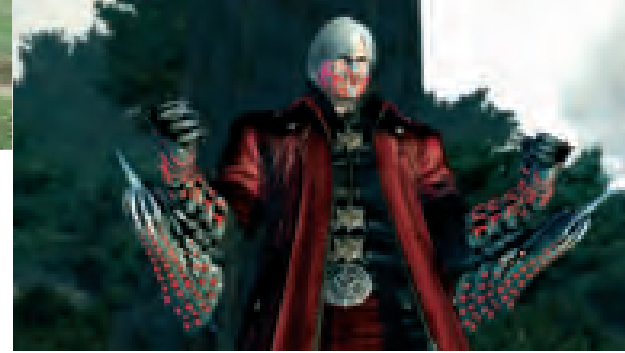
onun cehennemnin derinliklerine kadar ilerlemesini sağlayabiliirdi. Ama yorgundu ve karamsarlığı elden bırakamıyordu. Tüm bunlar, Gloria'yı sahnede görene dek sürecekti..." -ra, hemen ardında bir ruh belirliyor ve bu ruh sayesinde... Bak, arkadaşım; hem araya giriyorsun, hem cümleleri gizemli gizemli bitiriyorsun, hem de okura zor anlar yaşıyorsun; bir hikaye anlatacaksan ben sözümü bitireyim, ondan sonra anlat. Böyle araya girerek, sinsiyonlar çevirerek bir yere... HAY LANET OLSUN YA; KENDİ KENDİME KONUŞMAYA BAŞLADIM SAYENDE! YETER ARTIK YA! Şurada iki dakika, güçlendiği zaman elde ettiği bir ruh sayesinde Nero'nun silahıyla daha güçlü atışlar yapabileceğinden, bu ruhun, Red Queen'in bir parçası olarak düşmana saldırabileceğinden bahsettirmedin ya! "Oha falan" oluyorum gerçekten şu an; o derece yan!

Ve taşsız kral sahnede> Sabahtan beri

Nero'dan bahsedip duruyoruz. Peki Dante nerede? Ona neler oldu? Dante'siz bir DMC olabilir mi? Tabii ki olamaz yeğenim; dur, ağlama hemen! Mösyö Kobayashi (yapımcı kişi) Nero ve Dante'nin oyundaki yeri konusunda şu açıklamayı yapmış bulunuyor: "Oyunun ilk yarısını Nero olarak, diğer yarısını Dante olarak oynayacaksınız. Oyunu bitirdikten sonra da oyunun tümünü bu iki karakterden biriyle oynamak da yok. Halkımıza ve tüm dünyaya hayırlı olsun!" Oyunun yarısında Nero'ya ne olacak da gidecek (Bence Dante öldürecek, tahtına göz diktiği için.) ya da Dante oyunun ortasından girerek olaylara nasıl dahil olacak (dediğim gibi Nero'yu öldürecek), bu konuda herhangi bir açıklama yok ve bu saatten sonra da olmaz; boşuna beklemeyin! Dış ses, sen de bekleme orada! Neyse; sonuçta, DMC4'te iki farklı karakteri kontrol edecek olmamız gayet güzel bir haber.

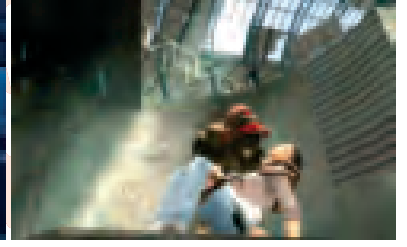
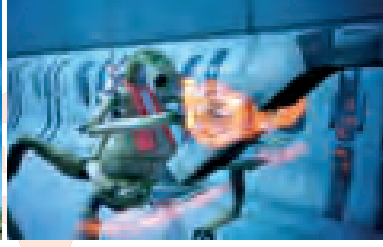
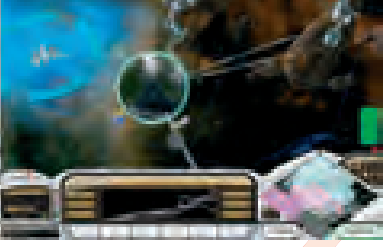
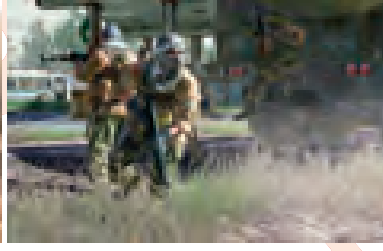
"Gloria korkusuzdu, çevikti, atıktı. Ve sonbahar rüzgarında savrulan bir yaprak gibi dans ediyordu düşmanlarının arasında. Bir düzine cehennem şovalyesinin ortasına korkusuzca atlıyor, çıplak elleriyle paramparça ediyordu onların zırhlarını. Üstüne doğru inen kılıçları akrobatik birer hareketle ayaklarının arasına kısırtıyor ve kendi etrafında dönerek silahsız bırakıyordu aciz cehennem hizmetkarlarını. Gloria'nın akıcı ama sert hareketleri bir bir düşmanlarını yere yıkarken, Nero umutlarının tekrar yeşerdiğini hissetmeye başladı. Oysaki dost bildiklerinin artık kendisinin yanında olmadığından haberi yoktu..." Delirme aşamasındayım! Nasıl girersin sen benim yazıma ya, DIŞ SES?! Yeminimi bozup bilgisayarı bir kez daha pencereden atacağım sonunda! Neyse, sakın olmaliyim. Kaldığım yerden devam ediyorum... Huff, huff, derin nefes... Tamam.

Sıra geldi Dante'ye; Dante, bildiğiniz Dante. Daha doğrusu, DMC3'te tanıdığınız Dante. Bu arada, bahsetmeden geçemeyeceğim, ortada komik bir durum var: Bildiğiniz gibi DMC3, ilk DMC'nin öncesindeki olayları anlatıyordu ve DMC3'te, Dante, dört farklı dövüş stiline sahipti. Bu stiller sayesinde farklı birçok hareket sergileyebilen kahramanımız, nedense yıllar geçtikçe (ilk DMC zamanına ulaştığında) bu özelliklerini yitirmişti. Enteresan, değil mi? Konumuza dönecek olursak: DMC4'te de Dante'nin aynı stillere sahip olduğunu görüyoruz; Royal Guard, Trickster, Swordmaster ve Gun Slinger... Tek tuşa basarak bu stiller arasında geçiş yapabilen Dante, bu özellik sayesinde artık çok daha güçlü. Üstelik bu stiller ile Dante'nin silahları da farklı özellikler kazanıyor. Örneğin, Gilgamesh adındaki yeni silah (Dante'nin yeni - çok güçlü eldivenleri ve botları), Swordmaster stilinde kullanıldığı zaman güçlenerek daha etkili yumruklar atabilmenizi sağlıyor. Dante'nin bir diğer silahı olan Lucifer ise Dante'ye metalik, bir çift kanat sağlıyor. Bu kanatlardan enerji partikülleri yayabilen Dante, bu enerji

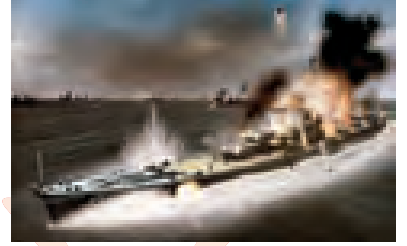
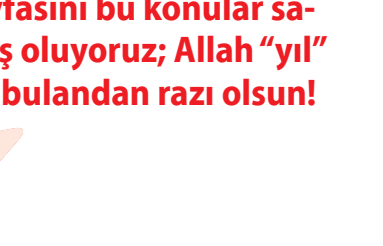
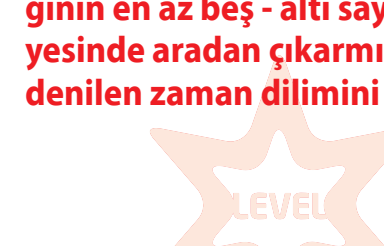
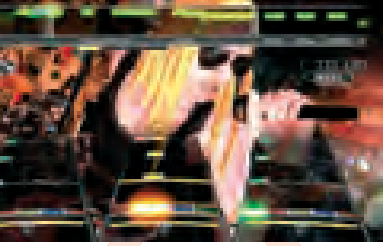
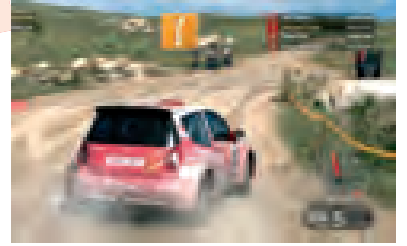
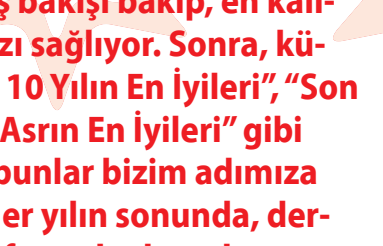
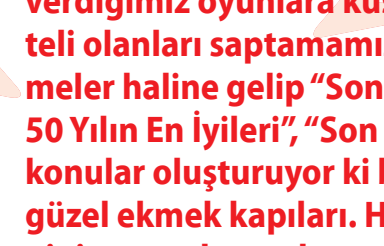
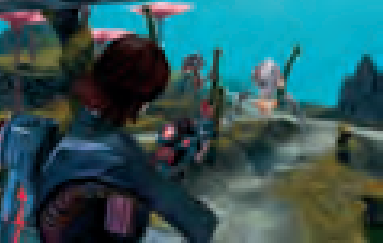
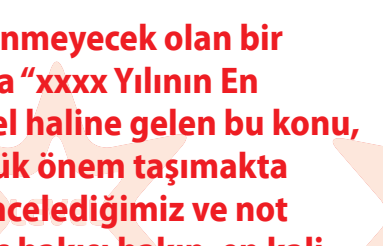
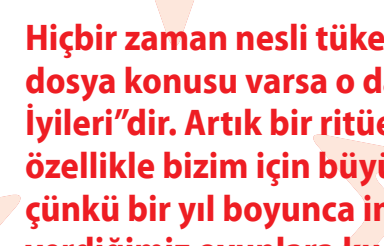
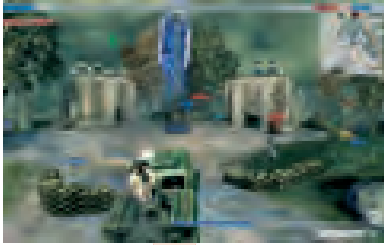
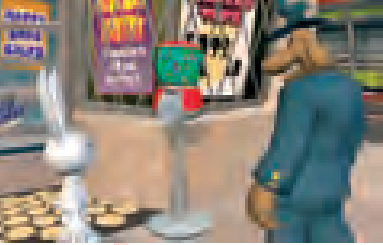


kütlelerini bir adet gül atarak patlatıyor (sanatsal bir çalışma) ve patlama, Dante'nin tüm düşmanlarına zarar veriyor. Eğer Lucifer'i Swordmaster stilinde kullanırsanız, bu enerji ile kendinize bir enerji kalkanı yaratabilir. "Dante'yi ilk gördüğü an, onunla kıyasıya bir mücadeleye girişmişti Nero. Bir zebani avcısı olarak Dante de onun düşmanı sayılırdı çünkü Dante'nin şeytani güçlere sahip olduğunu öğrenmişti. Ne var ki kendi güçlerinden habersizdi Nero ve ortaya, yıllar boyunca gizli kalmış olan Devil Bringer gücü çıkmıştı. Kyrie'nin bile şaşkınlıkla karşıladığı bu olay, Order of the Sword'u da derinden sarsmıştı. Nero, aynı Dante gibi karanlık güçlere sahipti ve yıllarca kendisini gizlemeyi başarmıştı, zebani avcılarının arasında. Bir hain olarak nitelendirileceğinden, Gloria ve diğer arkadaşlarının nefretini kazanacağından haberi olmaksızın kendisini akıl almaz bir gerçekliğin içinde bulan Nero'nun tek dostu Dante mi olacaktı, yoksa varlığının ışısız ve zulüm dolu gerçekliğinde kaybolup gidecek miydi..." -lıyorsunuz. Bari cümlemi bitireyim; cümlemi! Anlattım hikayeni, bitti mi? Rahatladın mı? Tatmin oldun- "Bu sorunun yanıtını bulmak için çok az zamanının kaldığını belirtmek için hazırlanan yazar, sinirli tavrıyla sorunu bitirmek için parmaklarını tuşlarda gezdirmeye başladı." -mu? "Ve cümlesi bittiğinde hala bir şeyleri sorgulamakta, olan bitene anlam vermek için çabalamaktaydı. Gözleri kanlanmış ve adeta..." Sus! "... nefretle doluydu." Sus!!! "Haykırmak istiyor ama yalnızca klavyenin tuşlarına saldırıyordu." "Sus" diyorum sana; sus artık! Lanet olasıca! "Küfürler dökülüyordu ağzından. DMC4 hakkında ne kadar heyecanlı olduğunu, sadece oyunun fragmanlarını izleyerek akıl almaz derecede gaza geldiğini, oyundaki estetik hareketlerin ne kadar akıcı olduğunu ve oyuna kattığı hızı anlatmak istiyordu. Fakat bunları anlatmaya enerjisi kalmamıştı. Tükenmişti. Yorgundu; mücadele etmekten yorulmuştu." Gerçekten yorulmuş ya! Yordun beni dış ses! Bitirdin! Ama bu burada kalmaz; seni bulup yok edeceğim! Mahvedeceğim seni! Sonunda kazanan ben olacağım! "Boş tehditler savurduğunun farkında olmaksızın sandalyesini itip bilgisayarın başından kalkan yazar, kimle uğraştığından habersizdi. Kazanan hiçbir zaman kendisi olamayacaktı zira kendisi yalnızca benim yansımadı; ben var olduğum süreçte galip gelmesine olanak olmayan bir illüzyon..."

Lafı yuvarlamaya, dolandırmaya gerek yok; DMC4 çok iyi bir oyun olma yolunda hızla ilerliyor. Belki yeni neslin en iyi grafiklerini sunmayacak fakat fragmanlarda bile net bir şekilde gözlemlenebilen eğlence dozu, DMC4'ü zirveye taşımaya yetecek gibi görünüyor. Heyecanımız dorukta...



2007'NİN YILDIZLARI

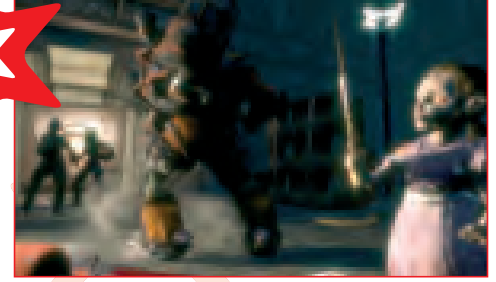


Hiçbir zaman nesli tükenmeyecek olan bir dosya konusu varsa o da "xxxx Yılı'nın En İyileri"dir. Artık bir ritüel haline gelen bu konu, özellikle bizim için büyük önem taşımakta çünkü bir yıl boyunca incelediğimiz ve not verdiğimiz oyunlara kuş bakışı bakıp, en kaliteli olanları saptamamızı sağlıyor. Sonra, kümeler haline gelip "Son 10 Yılın En İyileri", "Son 50 Yılın En İyileri", "Son Asrın En İyileri" gibi konular oluşturuyor ki bunlar bizim adımıza güzel ekmek kapıları. Her yılın sonunda, derginin en az beş - altı sayfasını bu konular sayesinde aradan çıkarmış oluyoruz; Allah "yıl" denilen zaman dilimini bulandan razı olsun!

"Bu yıl ne FPS yaptı hafız" demek istiyoruz sevgili okurlar. Büyük bir hızla konsolda da FPS oynamaya alışan çoğu FPS'ci, oyun yapımcılarına "iki dakika piyasaya oyun sürmeyin de tuvalete gidelim" şeklinde yakardı. FPS aleminin bu yıl parlayan yıldızları şöyle:

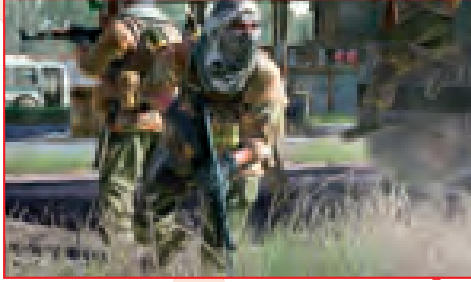
BIOSHOCK (PC, Xbox 360)

Yıllardır fabrikasyon FPS'ler oynamaktan imanımız gevremişti. Topla kurşunları, topla silahları, vur önüne çıkan düşmanları... Sonra, bir anda Bioshock çıktı karşımıza, Ağustos ayının sonlarına doğru. Oyunun yapımcıları belli ki başka bir gezegendenildi çünkü Bioshock daha önce oynadığımız oyunlara hiç benzemiyordu. RPG ve adventure öğeleri ile donatılmış olan oyun, salt bir FPS olarak tanımlanamazdı çünkü yeni bir tür yarattı. "Elbet bir yerleri taklittir, çalıntıdır" moduna girerek analiz ettik oyunu ama ne çare; oyun her şeyiyle özgündü. Üstelik bu özgünlük, oynanabilirliğine zarar vermemişti oyunun. Rakipleri, tüm artı özelliklerine rağmen basmakalıp kaldı Bioshock'un yanında. Oturdu. Kısacası, Bioshock bir devrim niteliğindeki oyun dünyası için.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (PC, Xbox 360, PS3, DS)

Atı alan, İkinci Dünya Savaşı'nı geçti arkadaşlar! FPS yapımcılarının işi zor çünkü "düşman öldürme" üzerine kurulu olan bir türe ne kadar konu dayandırabilir ki insan? Haydi tamam, Bioshock bu sorunu aştı; peki ya CoD4... İşte bu noktada çok keskin bir viraja giriyoruz sevgili okurlar: Oyun özgün bir senaryoya sahip değilse, sunuma odaklanılmalı. CoD4'ün yaptığı da bu. (Bioshock, her ikisine de odaklandığı için ilk sırayı hak ediyor zaten.) Görsel, işitsel ve oynanış olarak o kadar güçlü ki oyun, en takoz senaryo bile CoD4'ü kötü kılamazdı. Bunlara bir de müthiş bir multiplayer mod eklenince CoD4, bu yılın ilk üç FPS'i arasına girmiş oldu.



CRYSIS (PC)

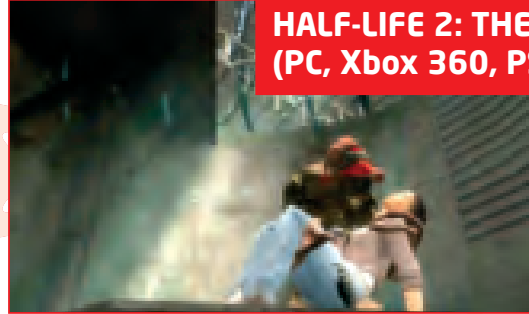
Üç Türk kardeş, bu yıl tüm oyun dünyasını 10 şiddetinde salladı ve bize, müthiş Türkçe seslendirmelere, grafiklere ve oyun dinamiklerine sahip olan bir FPS hediye etti. Daha önce piyasaya çıkan Türk yapımları için de komplimanlarda bulunmuş olabiliriz ama bunda duygusallığın payı büyüktü. Şimdi ise duygularımızı işin içine katmamız gerekiyor; hatta kimsenin katması gerekmiyor. Crisis ile ilgili "büyük" kelimeler kullanmak için...



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL (PC)



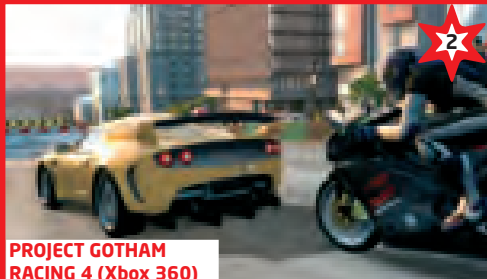
HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX (PC, Xbox 360, PS3)



YARIŞ'IN YILDIZLARI



FORZA MOTORSPORT 2 (Xbox 360)



PROJECT GOTHAM RACING 4 (Xbox 360)

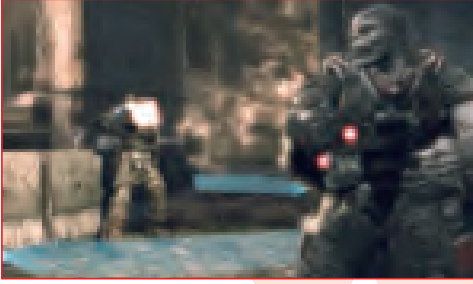


COLIN MACRAE: DIRT (PC, Xbox 360, PS3)

Artık, bir oyunun hangi türe ait olduğuna karar vermek epey zor bir iş. Evet, listemizdeki TPS'lerin hemen hemen hepsi aynı zamanda aksiyon türüne de dahil ama bir Gears of War ile bir God of War 2'yi aynı kefeyle koyacak halimiz yok, değil mi? Öyleyse gelin bir bakalım, bu yıl neler yaşanmış TPS evreninde?

GEARS OF WAR (PC, Xbox 360)

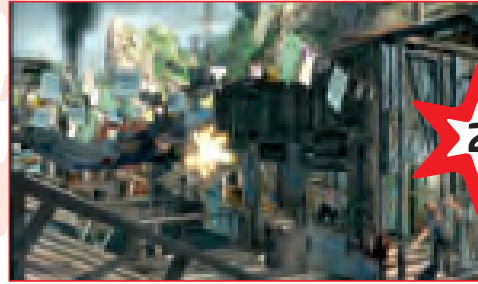
1



Hayatımızda bu kadar tok silah sesleri ve bu kadar tüyler ürpertici yaratık homurtuları duymadık. Müthiş grafikler, müthiş ses efektleri, akıl almaz oyun dinamikleri... Bir aksiyon oyununda olması gereken özelliklerden çok daha fazlası vardı oyunda. 2006'nın sonlarına doğru piyasaya Xbox 360 versiyonu çıkan oyunun PC versiyonu, tam bir yıl bekletti oyunseverleri fakat değil bir yıl, beş yıl bile beklenebilirdi Gears of War için.

STRANGLEHOLD (PC, Xbox 360, PS3)

Bir film oyunu değildi karşımızdaki; film gibi bir oyundu. John Woo'nun eli değmişti bir kere; aksiyon tavan yapmak zorundaydı. Ama salt aksiyondan ibaret değildi Stranglehold; çevreyle etkileşim, kaliteli grafikler, dinamik oynanış sistemi... Max Payne gibi ses getirmiş olan bir serinin bir üst versiyonu gibiydi Stranglehold ve Kasım sayımızın kapağını renklendirdi. John Woo'ya bir kez daha saygılarımızı sunuyoruz.



2

LOST PLANET: EXTREME CONDITION (PC, Xbox 360, PS3)

Oyunun PC versiyonu, Xbox 360 versiyonu kadar beğenilmedi ama bu memnuniyetsizlik, oyunun başarısına gölge düşürecek kadar ciddi bir boyutta değildi. Oyunun en etkileyici özelliği, insana gerçekten kayb olduğunu hissettiren ve yaratıcı ellerden çıkmış olan dünyasıydı. Özgün dünyasına yakışmayan dağınık ve özensiz senaryosu da olmasaydı belki de bir üst sırada yer bulabilirdi kendine.



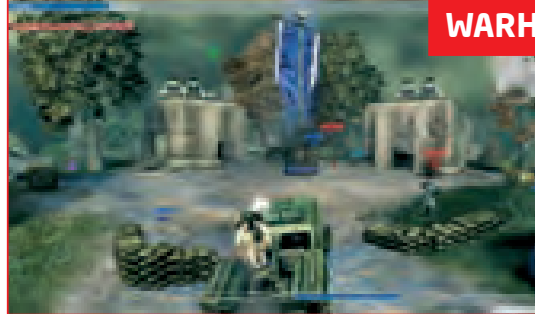
3

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW (PSP)



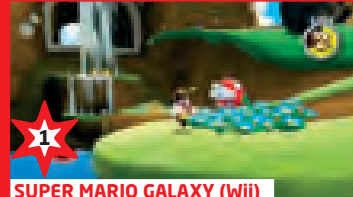
5

WARHAWK (PS3)



4

PLATFORM'UN YILDIZLARI



1

SUPER MARIO GALAXY (Wii)



2

RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION (PS3)



3

CONTRA 4 (DS)

AKSİYON / ADVENTURE

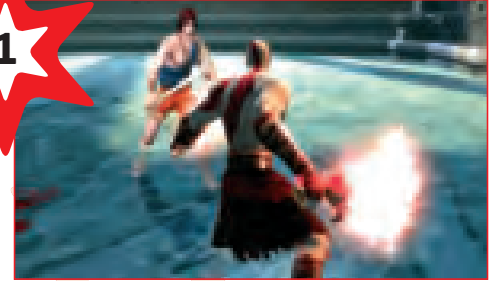
LEVEL

2007 yılına baktığımızda, FPS türünde olduğu gibi aksiyon / adventure türünde de büyük bir kavgaya yaşandı. Bahar aylarına kadar sesi soluğu çıkmayan bu türdeki oyunlar, bir anda piyasaya yağmaya başladı ve yılı birkaç iddialı isimle şık bir şekilde kapattı.

GOD OF WAR II (PS2)

"Kendimize 'God of War'dan daha iyisi nasıl olabilir?' diye soruyorduk ki ikinci oyun, bu soruya bir yanıt oldu." Resmi PlayStation 2 Dergisi'nden bir alıntı... Daha birçok macra, God of War II'yi tanımlarken kifayetsiz kaldı ve sadece havada uçan 10 ya da 100 puanlar bir şeyler anlatmaya çalıştı. Hemen hemen hiç kimse bu oyuna bir kulp takmadı. Eğer oyunları türlere ayırmayıp genel bir liste oluştursaydık emin olun ki God of War II, ilk üçe -çok rahat- girerdi.

1



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE (PS3)

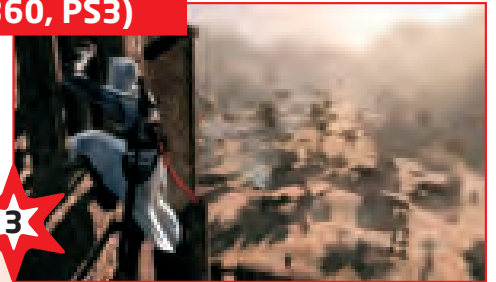
2

Geçen ay, ansızın çıktık karşımıza Uncharted: Drake's Fortune. Herkes Drake'in, "Lara Croft'un erkek versiyonu" olacağını düşünürken o, Lara'yı bir çırpıda solladı. Hatta Drake, efsane karakter Indiana Jones'un bile tahtına göz dikmiş durumda. Konsol inceleme sayfalarımızda inceleme yazısını bulabileceğiniz oyunun PC versiyonuyla da tanışmak için can atıyoruz.



ASSASSIN'S CREED (Xbox 360, PS3)

3



Yeni neslin grafik gücü; muhteşem mekan tasarımları ve yeni bir kontrol sistemi ile birleşince Assassin's Creed bizlerle buluştu. Oyunun tek sorunu, fazlasıyla çizgisel olması ancak kendinizi senaryoya ve atmosfere kaptırdığınız zaman bu sorun ortadan kalkıyor. Belirtmemiz gereken son bir nokta var ki oyunun Xbox 360 versiyonunun grafikleri, PS3 versiyonuna göre çok daha iyi. İki versiyonun arasında bu denli büyük bir görsel farkın olması bizi oldukça şaşırttı.

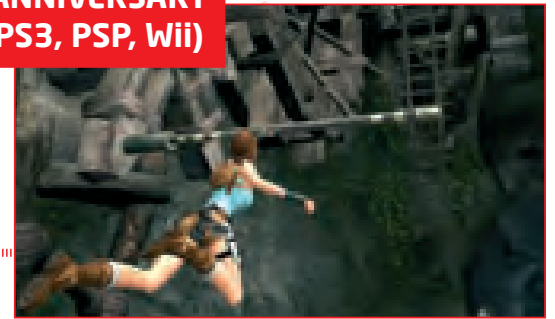
NINJA GAIDEN SIGMA (PS3)



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY (PC, Xbox 360, PS3, PSP, Wii)

4

5



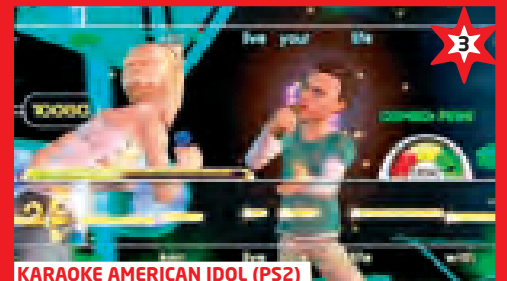
PARTİ'NİN YILDIZLARI



ROCK BAND
(Xbox 360, PS3, PS2)



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
(PC, Xbox 360, PS3, PS2, Wii)



KARAOKE AMERICAN IDOL (PS2)

RPG

Gelelim RPG dünyasına... Bu tür, adventure türü kadar tükenmeye yüz tutmuş olmasa da 2007 yılı "bol RPG'li" bir yıl olmadı. Piyasaya çıkan tek tük oyunun arasından ilk beş için oyun bulmakta zorlandık. Neyse ki ilk üçümüz belliydi; yani bu yıl az ama öz RPG çıktı piyasaya.

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES (PC, Xbox 360, PS3)

Eklentiler genelde "Oyuna yenilik eklemeye gerek yok; bir - iki yeni bölümle oyuncuları oyalarsın" mantığıyla hazırlandığı için Shivering Isles'a önyargıyla yaklaşmamız doğaldı fakat gördük ki oyun; yepyeni bir dünya, yeni büyüler ve yeni hikayeler sunan kocaman bir paketmiş. The Elder Scrolls IV: Oblivion gibi hakkında aylarca konuşulan bir oyunun eklentisi de böyle olmalıydı zaten.

MASS EFFECT (Xbox 360)

Hayatımızın bir bölümünü KotOR ile geçirdik. Bu oyunla yattık, bu oyunla kalktık. KotORII, en az ilk oyun kadar iyiydi ama pek ses getirmede ve ortadan kayboldu. Ve sonra Mass Effect ile tanıştık, bu yılın sonunda. Şu an için piyasada sadece Xbox 360 versiyonu bulunan oyunun PC versiyonundan bir haber yok ancak bu durum, Mass Effect'in oyun dünyasında bir "KotOR etkisi" yaratmasına engel olmadı.



THE WITCHER (PC)

2007'nin en karanlık RPG'si The Witcher'dı kuşkusuz. Ancak oyunun göze çarpan tek özelliği bu değildi; senaryosu, kurgusu, müzikleri ve oyunseverlerin çabucak benimsediği Geralt De Rivia karakteri, The Witcher'ın ilk üç girmesini sağlayan önemli özellikleriydi.



ROGUE GALAXY (PS2)



JEANNE D'ARC (PSP)



SİMÜLASYON'UN YILDIZLARI



SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC (PC)



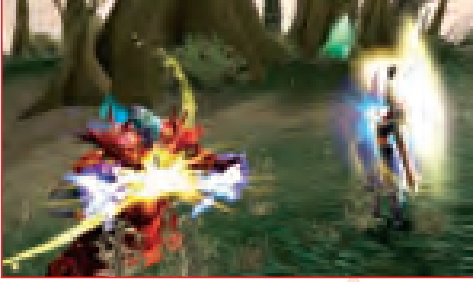
FLIGHT SIMULATOR X: ACCELERATION (PC)



THE SIMS 2: CASTAWAY (PS2, PSP, Wii, DS)

MMORPG

Hızla yaygınlaşan ADSL, Türk oyunculara tek kişilik oyunlardan kaçıp dünyadaki milyonlarca oyuncunun arasına katılma fırsatı verdi. Yıllardır ilgiyle oynanan ama müdavimi az olan Eve Online, bilim kurgudaki tekelini kaybederken fantastik MMORPG'lerin sayısı katlanarak arttı. İşte bu yılın en iyi MMORPG'leri...



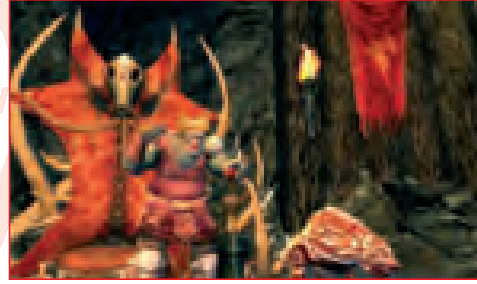
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE (PC)

Dünya çapında milyonlarca insanın ara vermeden, heyecanla oynadığı bu fantastik, online macera, bu yıl da birinciliği kimseye kaptırmadı. Eklentisi ile de gecenin bir yarısında, insanlara, mağaza önlerinde kamp kurdurtan WoW, Cem Şancı'nın yoğun muhalefetine rağmen MMORPG'nin yıldızı oldu.



THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR (PC)

Film oyunlarının yüzleri bu yıl The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar ile güldü. MMORPG dünyasına, Nisan ayında hızlı bir giriş yaparak Tabula Rasa'nın bile önüne geçen TLoTRO: SoA, sinema dünyasında işi biten bu ismin, oyun dünyasında uzun bir süre daha iş yapabileceğini kanıtladı.

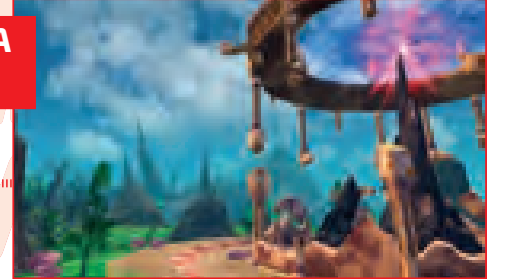


TABULA RASA (PC)

Orta Çağ temalı MMORPG'lerin piyasayı kavurduğu sırada, değişik bir senaryo ile karşımıza çıktı Tabula Rasa. Ancak rakiplerinin sahip olduğu kaliteli grafiklere ve akıcı oynanış sistemine sahip olmadığı için beklentileri tam olarak karşılayamadı.



VANGUARD: SAGA OF HEROES (PC)

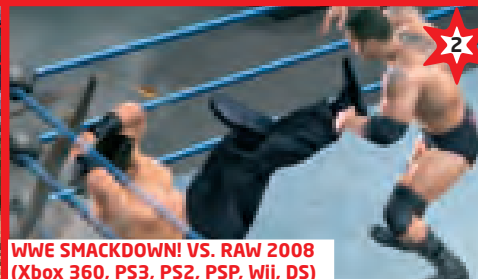


SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA (PC)

DÖVÜŞ'ÜN YILDIZLARI



VIRTUA FIGHTER 5
(Xbox 360, PS3)



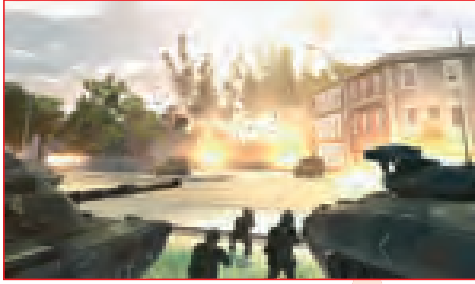
WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
(Xbox 360, PS3, PS2, PSP, Wii, DS)



NARUTO: ULTIMATE
NINJA 2 (PS2)

STRATEJİ

Bu yıl strateji dünyası çok hareketliydi ve diğer oyun türleri gibi strateji oyunları da “yeni nesilleşme hareketi”ndan nasibini aldı. “Kaynak topla, üs kur, saldır” döngüsü, neredeyse tarih oldu ve çoğu strateji oyunu “anlık strateji üretme” yeteneği üzerine kuruldu. Yılın ilk beş strateji oyununa gelin, bir bakalım.



WORLD IN CONFLICT (PC)

1

RTS, World in Conflict'e kadar çoğu zaman lafta kalan bir tanımlama oldu. WiC, bu tanımın hakkını vermekle kalmayıp klasik RTS özelliklerini tarihe gömerek RTS'ler için bir nevi yeni bir boyut kapısı açtı. Tüm bunların yanında oyunun teknik özellikleri ve senaryo sunumu muhteşemdi. Kısacası WiC, yalnızca bu yıla değil, strateji oyunlarının tarihine de damgasını vurdu.

3

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS (PC, Xbox 360)ER (PC)

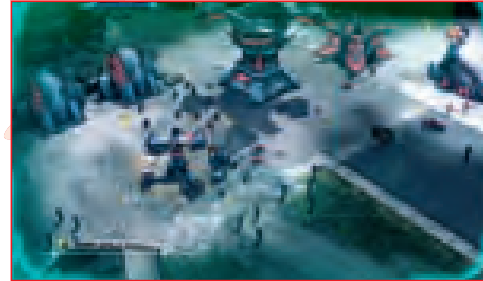
FPS oyunları için olduğu gibi strateji oyunları için de kıpır kıpır bir yıl olan 2007'de o kadar fazla sayıda kaliteli strateji oyunu piyasaya çıktı ki beş oyunluk liste formatımıza bağlı kalmakta epey zorlandık. Fakat daha da zoru, ikinci ve üçüncü oyunu seçmek oldu. Command & Conquer 3 Tiberium Wars, SC ya da WiC gibi türe yeni özellikler katmadığı için ilk üçün son sırasında kaldı. Yoksa Tiberium Wars, gerek sinematikleri, gerekse akıcı oynanış sistemi ile özel bir strateji oyunu.

SUPREME COMMANDER (PC)

Rakibi WiC ile birçok ortak özelliğe sahip olan Supreme Commander'ın birincilik koltuğuna oturamamasının en önemli sebebi, WiC gibi devrimsel bir oyun olmamasıydı. Evet, SC'nin de teknik özellikleri ve senaryosu çok güçlüydü ama WiC'teki özgünlük SC'de yoktu. Ayrıca oyunun yetersiz yapay zekası, WiC'in ulaştığı başarıya ulaşmamasında etkili. (Oyunun, Kasım ayında, Supreme Commander: Forged Alliance adında bir eklentisi çıktı. Bu eklenti ile ilgili merakınızı inceleme sayfalarımızda giderebilirsiniz.)

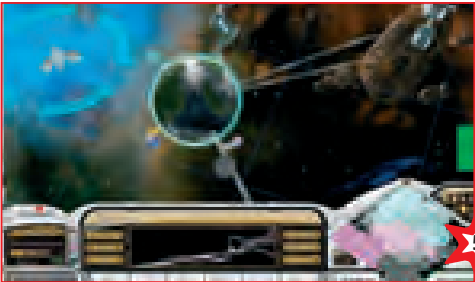


2



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS (PC)

4



GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR (PC)

5

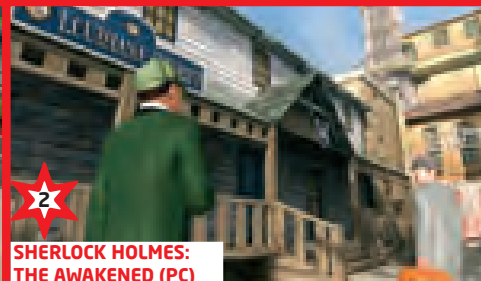


ADVENTURE'IN YILDIZLARI



1

SAM & MAX: SEASON 1 (PC)



2

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED (PC)



3

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRIALS AND TRIBULATIONS (DS)

Spor oyunları bu yıl da isimlerinin yanlarına, bir yıl sonrasının tarihini alarak hayatlarına devam etti. Ancak 2007 yılı, birkaç yıldır listelerin başını çeken PES serisi için talihsiz bir yıl oldu ve zirvede görmeye alışkın olmadığımız bir isim, bu türün ilk sırasına oturdu. PES'siz bir ilk beş... Kıyamet kapımızda...

NBA 2K8 (Xbox 360, PS3, PS2)

EA, yıllarca, FIFA'nın PES altındaki ezilişini üzüntüyle, çaresizce izledi, durdu ve şimdi de aynı tabloyla "basketbol oyunları pazarı"nda yüzleşmek durumunda; yıllar boyunca lider kalmayı başaran NBA Live serisi, sonunda liderliğini NBA 2K8'e kaptırdı. Eğlenceli modlara, gerçeğe yakın animasyonlara sahip olan NBA 2K8, bu tempoyla yarışa devam ederse NBA Live bir daha gün yüzü göremeyebilir.

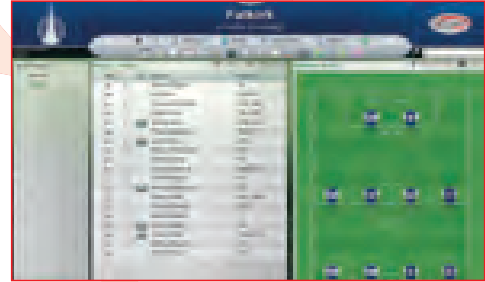
1



FOOTBALL MANAGER 2008 (WORLDWIDE SOCCER MANAGER 2008) (PC, PSP)

Championship Manager serisine imza atan ekip, Football Manager serisini yapmaya başladığından beri menajerlik oyunlarının müptelaları adres değiştirdi. Çok geniş bir veri tabanı ve serinin bir önceki oyununa göre daha gerçekçi bir yapı ile karşımıza çıkan FM2008, bu yıl piyasaya çıkan menajerlik oyunlarının lideri olurken, "spor" türünde de ikinci sıraya oturdu.

2



FIFA 08 (PC, Xbox 360, PS3, PS2, PSP, Wii, DS)

EA'nın fırsatçılığı gerçekten takdire şayan; rakibi Konami, bu yıl, -sırf piyasaya yeni nesil bir oyun sürebilmek adına- alelacele yapıldığı belli olan PES 2008 ile çöküşe uğradı ve EA bu anlık güçsüzlükten o kadar iyi yararlandı ki FIFA, resmen yeniden doğdu. PES6 kadar iyi olmasa da FIFA 08 bu yılın en iyi futbol oyunu.

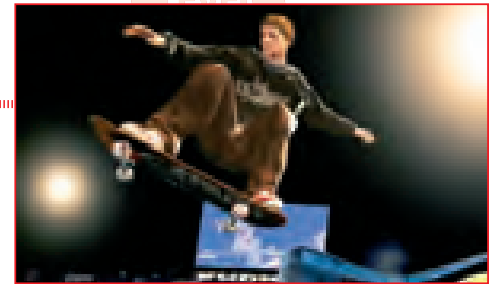
3



NHL 08 (PC, Xbox 360, PS3, PS2)



5



SKATE (Xbox 360, PS3)

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT



Jurassic Park'taki T-Rex'i mumla aradığımız an, bu andır arkadaşlar...

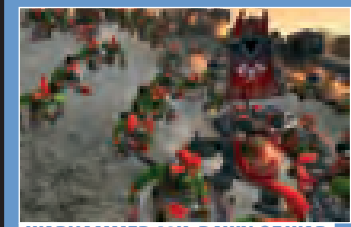




Walkerlar'ın en büyük düşmanı, Novuslar'ın gizli silahı olan "Gravity Bomb"dan başka bir şey değil.



alternatif



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

Warhammer dünyasını konu alan Dawn of War, birçok fantastik ırka ev sahipliği yapan ve hala severek oynanan bir oyun.



Yıldızları görüyor musun Sevim? Hepsi, milyonlarca ışık yılı uzakta bizden... Hepsi, birbirinden gizemli; hepsi, birilerinin dileğini taşıyor. "Gökyüzü" dediğimiz uzayın derinliğine bakarak, kaybolmuşluklarını görmezden gelmeye çalışan, aciz varlıklarız aslında Sevim. Nedenizliği sorgulamak yerine, var olanı kabullenmeyi ne kadar da çok seviyoruz. Sevim, iyi ki yanımdasın ve iyi ki beni dinliyorsun. Sen de olmasaydın, insanlığın şu an içinde bulunduğu duruma katlanamazdım belki. "Barış" ve "sevgi" sözcükleri çoktan yok oldu ama sen yine de eski, güzel günlerin dönebileceğine bir işaretin benim için. Dünyanın -bir kez daha- yaşanabilir bir yer olabileceğinin bir sembolüsün adeta. Seni hiçbir zaman yanımdan ayırmayacağım ve nereye gidersem gideyim, benimle olacaksın Sevim.

Seninle yalnız kalmak bana büyük bir mutluluk veriyor. Senden bir dakika bile ayrı kalmak istemiyorum. Aslında, seni Novus'tan da, Masari halkından da kıskanıyorum ama zamanımın çoğu onlarla geçtiği için sana ayrıca vakit ayırmakta zorlanıyorum. Yine de her zaman benimle olman ruhumu dinlendiriyor; bedenime tatlı bir huzur yayıyor. Sesin, dokunuşun ve görüntün o kadar güzel ki... Bir başkası sana dokunmaya çalıştığı anda, cinlerim tepeme çıkıyor. Geçen gün, Masari Architect'lerinden bir tanesi seni kolundan tutmuş götürüyordu. Ah, işte o an bir Hierarchy ucubesi görmüş gibi

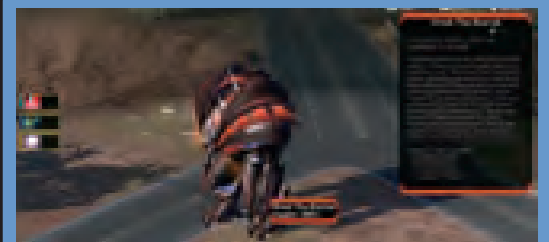
sinirlendim. Seni onun ellerinden kaparken kayan bir yıldızda ulaşmış gibi umutla doldu içim.

Sevim... Ne olursa olsun, hep benimle olmanı istiyorum. İstilacı Hierarchy ırkına karşı savaşımdaya beni korumanı, tek dostum olmanı istiyorum. Sırtımı sana yaslamak ve güvenmek istiyorum Sevim. Ve senden sadece tek bir şey diliyorum: Lütfen ama lütfen seninle konuştuğumu kimseye söyleme. İnsanlar buna henüz hazır değil. Hayvanlara isim takılması normalken, onları arkadaş bellemek alışılmış bir tavırken silahlara neden isim veremiyoruz? Onlarla neden konuşuyoruz? Sence de çok saçma değil mi, Sevim?

Hiç saçma değil!> Arkadaşımızı anlamamız gerek. O, dev Hierarchy Walkerlar'ıyla savaşmaya çalışan bir asker; haliyle bu arkadaşımızın, birtakım beyin hasarlarına sahip olması çok normal. İnsanoğlu sakın sakın otururken gökten korkunç robotlar dünyaya iniyor ve tüm insanlık, kurşun atan, ilkel silahlarla bu, ne idüğü belirsiz yaratıklara karşı



BİR "HERO" BİN ASKERE BEDEL



WH40K'da olduğu gibi UaW'da da her ırkın üçer tane kahramanı bulunuyor. Kahramanlar ne çok güçlü, ne de çok zayıf. Eğer onları savaş alanının ortasına tek başlarına salarsanız beklentinizi üst seviyede tutmayın. Takviye birliklerle birlikte yönlendirdiğinizde ise istediğiniz başarıyı yakalayabilirsiniz. Kahramanların birtakım özel güçleri de bulunuyor: Novuslar'ın Mirabel'i hızlı bir anime Mecha'sına benziyorken, Hierarchyler'in Orlok'u yürüyen bir tankı andırıyor. Ayrıca, kahramanları savaş alanında kullanmanın yanında, özellikle Hierarchy ırkı için -kaynak toplama ünitelerine destek birimi olarak da kullanabilirsiniz.

Hierarchy ırkının "Spitter Turret"ları, piyadeleri sinek avlar gibi avlıyor.

YEDİ KAHRAMAN İNDİ MEYDANA...

MIRABEL/
VIKTOR

Novuslar'ın en işlevli kahramanı. Bir alana toplanmış düşmanlara birçok füze yollayabilen, tek bir hedefe sniper saldırısı ile büyük zarar verebilen Mirabel/Viktor, hız olarak da çok gelişmiş bir karakter.



VERTIGO

Vertigo, düşman ateşine fazla maruz kalmadığı takdirde, görünmezlik özelliğini kullanarak sinsi sinsi etrafta dolaşabiliyor. Ayrıca, çoğu Novus ünitesini "Upload / Download" özelliğiyle savaş alanında taşıyabiliyor.

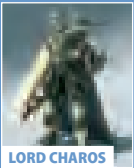


NUFAI

Hierarchyler'in "Warlock"u olarak nitelendirilebilecek olan bu kahraman, bir grup düşman ünitesini birbirine düşürebilir veya uçan üniteleri yere inmeye zorlayabilir.

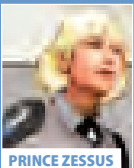
ORLOK THE
ETERNAL

UaW'daki favori kahramanım Orlok, Assault ve Endure modları arasında geçiş yapabiliyor. Assault modundayken yüksek ateş gücüne sahip oluyor, Endure'da ise düşman ateşine çok uzun bir süre dayanabiliyor.



LORD CHAROS

Masariler'in Lord'u ve en güçlü kahramanı olan Lord Charos, hem kolay kolay ölmüyor, hem de yakındaki düşmanları "Searing Aura" gücüyle yakıyor.

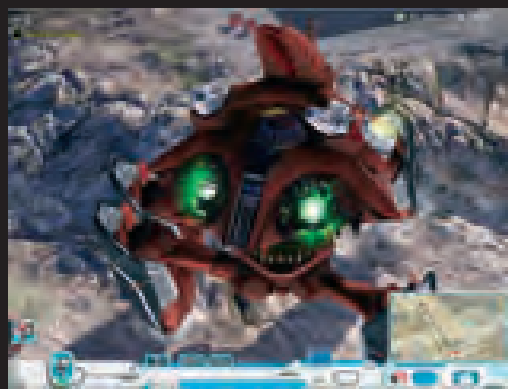
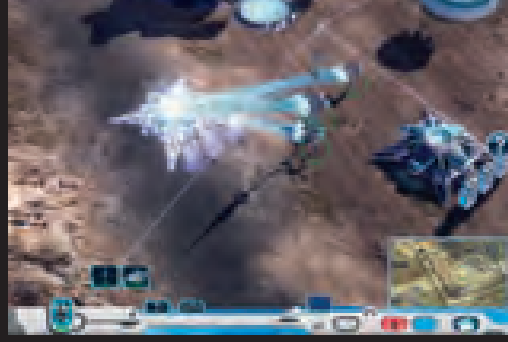


PRINCE ZESSUS

Novuslar'ın kendilerini mekandan mekana ışınlayabilmesine özenen Zessus, Masari ünitelerinin savaş alanında ışınlanmasını sağlayabiliyor. Ayrıca, düşmanlarına zarar verebilmek için patlamalar yaratabiliyor.

FURKAN FARUK
AKINCI

LEVEL'in en "multi-task" insanı Furkan ve Faruk ve Akıncı, yeri geldiğinde savaş alanını emirleriyle kontrol edebilme, yeri geldiğinde de kendini görünmez yapabilme özelliklerine sahiptir.



⇒ koymak için debelenip duruyor. Kim böyle bir manzara karşısında kafayı yemez ki?! Neyse ki işler daha kötüye gitmeden, Novus adındaki bir diğer uzaylı ırk sahnedeki yerini alıyor ve insanoğlu yok olmaktan kurtuluyor. Sonradan öğreniyoruz ki Novuslar da zamanında, Hierarchyler'den çok çekmiş. (Bu arada Hierarchy ismine sinir olmaktayım; Novus, Masari gibi güzel isimler yaratılmışken, "Hiyerarşi" de nedir?) Hierarchyler tarafından hezimete uğramış olan Novus ırkı, -gelişmiş teknolojileri sayesinde- DNA izlerinden kendilerini tekrar yaratmış ve Hierarchyler'den intikam almayı kendilerine yegane amaç edinmiş. İşte tam, istilacı Hierarchy ırkı, dünyayı da ele geçirmek üzere harekete geçtiği anda, Novus'lar Hierarchyler'in peşinden geliyor ve heyecan başlıyor.

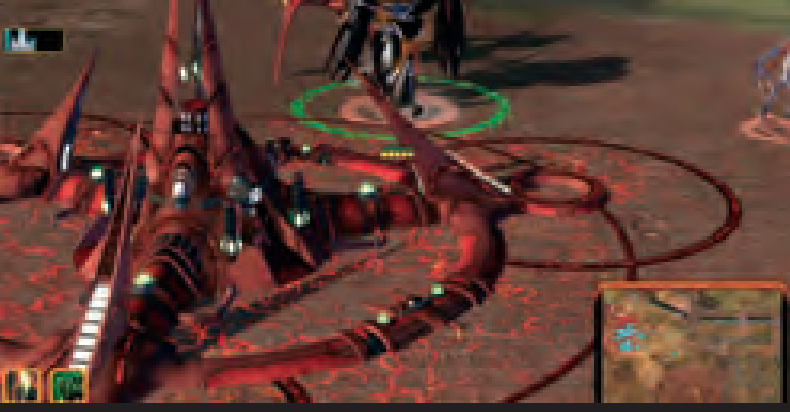
Gördüğünüz üzere senaryo biraz tanıdık. Hatta "biraz" kelimesi Universe at War'da karşılaşılan sıradanlığın yanında yetersiz kalabilir. Fakat bu senaryo-



nun sunumu ve oynanış sistemi o kadar iyi ki sıradanlık arka planda kalıyor. Yani en azından skirmiş savaşları için durum böyle; Campaign modunda, senaryonun vasatlığı oynanışa da yansıyor maalesef. Neyse, kafanızı yeterince karıştırabilirsem detaylara inebilirim artık.

Savaş, çekici olabilir mi?> Öncelikle, size ırklardan bahsedeyim. Oyunda üç adet ırk bulunuyor ve bu ırkların arasında teknolojik makinelerle / silahlarla donatılmış olan insan ırkı yer almıyor ki bence bu epey güzel bir haber zira her oyunda insanoğlunu aynı kalıplarda görmekten sıkılmıştık artık. UaW'da, insan olarak adlandırabileceğimiz ırkın adı Masari ve bu ırk büyü konusunda uzmanlaşmış. Işığın gücünü kullanarak savaşan ve stratejilerine makinelerin gücünü de ekleyen Masariler, oldukça dengeli bir ırk. Ancak bu dengeyi, çoğu zaman sizin kurmanız gerekiyor. Bahsettiğim denge, aydınlık ve karanlık güçler arasında yapılan geçişten kaynaklanıyor. Masari üniteleri, aydınlık güç kullanıldığında daha hızlı ilerleyebiliyor ama daha düşük ateş gücüne sahip oluyor. Karanlık güç harekete geçirildiğindeyse ünitelerin hızı azalıyor; ateş gücü artıyor. Güçler arasındaki geçiş, ünitelerin başka özelliklerine de yansıyor. Örneğin, uçan birlikler, karanlık güce geçiş yapıldığında yere inmek zorunda kalabiliyor. Silahlı ve yaya askerler yerine mekanize ve uçan birliklere önem veren Masariler, düşmanın aklını karıştırma konusunda da yetenekli bir ırk. Masariler'e epey benzeyen Novus ırkıysa enerji kullanımında aşmış. Elektrik teli kıvamındaki "Flow Conduit" direkleriyle kendilerine bir enerji ağı ören Novuslar, bu ağı hem binalarına güç yollamak, hem de ünitelerini bir noktadan diğerine inanılmaz bir hızda göndermek için kullanabiliyor. Mesela, haritanın en batısındaki A noktasından, en doğusundaki B noktasına, birbirine bağlı Flow Conduit'ler yerleştiren, neredeyse tüm Novus ünitelerini birkaç saniye içinde, A noktasından B noktasına ulaştırabiliyorsunuz. Novuslar'ın savaş stratejisiyse mekanize birliklerin eşliğinde ilerleyen asker gruplarına dayanıyor. Ohm Bot adındaki Novus askerleri, tek başlarına iş görmezken, bu askerlerin 40 tanesi yan yana gelince Masari ve Hierarchyler'in zırhlı ünitelerini rahatlıkla yok edebiliyor.

Ve gelelim Hierarchyler'e. Açıkçası, UaW'yu diğer oyunlardan farklı kılan Hierarchy ırkı olmuş. Her ne kadar Supreme Commander'da da devasa ünitelerle karşılaşmış olsak da, "Az ünite, öz ünite" mantığında ilerleyen bir strateji oyununda, gökdelen gibi robotlar görmek garip geldi bana. Öncelikle, şunu söyleyeyim; Hierarchyler bina inşa etmiyor. Bu ırkın sadece bir tane "Arrival Site" bulunuyor. Burada üretilen Carverlar, toprağa "Glyph"ler çizerek Hierarchy ünitelerini çağırıyor. Assembly, Science ve Habitat Walker adı verilen bu üniteler de biraz önce bahsettiğim gökdelen boyutundaki üniteleri kapsıyor. Size şöyle açıklayayım, tüm upgrade'leri yapılmış birer adet Assembly, Science ve Habitat Walker'ı durdurmak pek mümkün değil. Türlü türlü silahlarla ve özel-



BİLİMSEL ARASTIRMALARIN IŞIĞINDA

Teknoloji ağacı içermeyen bir strateji oyununa "strateji oyunu" denmez; bunu aklınıza sokun. UaW da iyi bir strateji oyunu olduğu için bu kurala sadık kalarak kallavi bir teknoloji ağacı sistemiyle oyuncuları selamlıyor. Her ırkta aynı şekilde ilerleyen bu teknoloji geliştirme hadisesi, üç alanda dört seviye ilerlemenize olanak tanıyor. Yani, ırkınıza 12 farklı özellik eklemeniz mümkün... Mü acaba? Durum böyle olsaydı herkes basardı parayı ve en güçlü özellikleri toplardı. UaW, her oyuncuyu en fazla altı araştırmayla sınırlandırıyor; böylece ırkınıza vereceğiniz özellikler ve güdeceğiniz stratejiler üzerinde epey kafa yormak zorunda kalıyorsunuz.

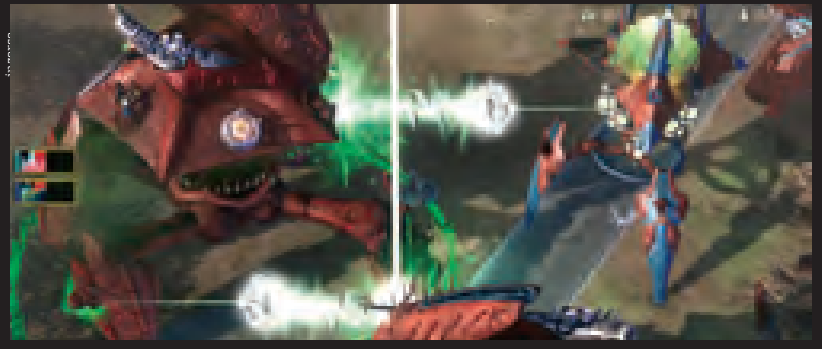
liklerle donatılabilen Walkerlar, bir düşman üssüne daldığı zaman, o üs birkaç dakika içinde yerle bir olmaya mahkum oluyor. Üstüne üstlük Walkerlar, doğru eklentiler kullanıldığında Hierarchy askerleri de üretebiliyor.

Bir Walker geldi döne döne...> İrkları tanıdığımızı ve ünitelerin işlevlerini kendiniz keşfedebileceğiniz (Campaign modu kafanıza vura vura öğretiyor) göre, UaW'nun diğer strateji oyunları ile benzerliklerine ve farklarına sıra geldi. Bu oyun, ne Company of Heroes gibi yavaş, ne de C&C3 gibi hızlı bir oyun. Daha çok, ikisinin ortası sayılabilecek olan WH40K: Dawn of War'daki hız kıvamu yakalanmış oyunda. İlk saniyeden planınızı yapıyorsunuz ve çok fazla panik yapmadan ünitelerinizi dengeli bir biçimde üretiyorsunuz. Yani, her şeyin başı denge UaW'da. Size en basitten bir örnek vereyim: Hierarchy'le oynarken sadece Walkerlar'ı üretmek size mutlak bir zafer getirmez. Walkerlar, -daha önce de belirttiğim gibi- fazlasıyla ağır hareket ediyor ve ısrarlı saldırılara karşı uzun süre dayanmıyor. Bu yüzden Walkerlar, mutlaka Hierarchy askerleriyle desteklenmeli. Hatta Walkerlar'ınızı birer göreve atamak daha mantıklı bir hareket. Bir Habitat Walker'ınızı Plasma silahlarıyla, "Arc Turret"larla donatıp, Assembly Walker'ınızı savunma ve ünite üretimine yönlertirseniz başarıya ulaşmanız kolaylaşır.

Novus ırkını seçtiğinizde ise işler biraz daha karışık bir boyut alıyor. Novuslar'la oynarken çok hızlı davranmalısınız ve rakibiniz kendini geliştirmeden önce saldırıya geçmelisiniz. Zira üç tane Walker, Novus üssüne girdiğinde Novuslar'ın yapacak pek bir şeyi kalmıyor maalesef. Variant adı verilen, hareketsiz kaldığında görünmez olan araçlar, Novuslar'ın kilit araçları. Savaşın hemen başında bu araçları üretmek ve rakip kaynak toplayıcılarına yöneltilmek epey fayda getiriyor. Ayrıca, Novuslar'ın diğer ırklardan ayırıp onlara avantaj sağlayan bir özellik mevcut: "Patch" sistemi. Patch adı verilen güçlendiriciler, belirli zamanlarda kullanıldığında tüm Novus ünitelerine geçici özellikler ekleyebiliyor. Savaşın en çok kızıştığı

VİRÜS

Hemen de "büyük strateji ustası" oldunuz, değil mi? "İki tane tankı tepeye çıkardım; 'artillery' kullanarak bir tabur askeri öldürdüm" diye "büyük askeri deha" oldunuz. Sıkılmadınız mı artık bu pozlardan? Yok efendim, "Ormanın içine adamlarımı sakladım; düşmanı gafil avladım", yok efendim, "Piyadelerimin 'silah geliştirmeleri'ni tamamladım; artık bir ateş duvarı oluşturabilirim"... Kılıçla, kalkanla, düşmanın gözünün içine bakarak savaşmadıktan sonra, teknolojik ortamda kıtadan kıtaya nokta atışı yapmışsın, neye yarar? "Strateji dehası"ymış... Sen önce veremle, vebayla uğraşacaksın; askerlerin kıtlıktan sinekler gibi ölecek; aylarca yol tepeceksin; ondan sonra savaşa gireceksin. Ben o zaman görürüm senin "stratejik deha"nı...



4

dakika
tam kapasitede çalışan bir Habitat Walker'ın, üssünü harabeye döndürmesi işten bile değil.

60

ohm robotu
ışıldayarak gelen bir adet Peacemaker'ı ve Conqueror'u birkaç saniyede yok edebiliyor. Bu robotlar küçümsememenizi öneririm.

6

kisi
birbirine girdiğinde oyunun çökmemesi için Anti-Aliasing'i kapatın ya da en düşük seviyeye çekin; DX10 özelliklerini de kale almayın.

anda bu güçlendiricileri kullanmak, savaşın seyrini değiştiriyor.

Masariler'de başarının sırrı "Dark Matter Armor" kullanmakta gizli. Diğer ırklardan farklı olarak, her ünitesinde kalkan barı bulunan Masariler, Dark Matter Armor özelliğinin üçüncü aşamasında, "Light" ve "Dark" geçişlerinde Dark Matter zırhlarını tamamıyla yenileyebiliyorlar. Bu zırhlar ile daha az yara alan askerler, böylelikle çok daha zor ölüyor.

UaW'nun, hakkında uzun uzun konuşulabilecek bir oyun olduğunu fark etmişsinizdir. Oyunda birtakım denge sorunları bulunduğu için (Örneğin, Novuslar'ın Reflection Turret'ları düşman ateşini onlara geri yollayabiliyor ve bu Turret'lardan istediğiniz kadar üretebiliyorsunuz.) açıkları yakalamış olan bir UaW oyuncusunu yenmek fazlasıyla zor. Ancak bu durum, UaW'nun iyi bir oyun olduğu gerçeğini etkilemiyor.

Sence de öyle değil mi Sevim? ☺

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

ARTI Birbirinden farklı ırk, Walkerlar'ın oynanış sistemine getirdiği farklı boyut

EKSİ Bazı binaların ve ünite özelliklerinin oyunun dengesini bozması, Campaign modunda oyunun sık sık çökmesi, sorunlu DX10 desteği

YAPIM Petroglyph

DAĞITIM SEGA

TÜR Strateji

DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360

WEB www.sega.com/gamesite/universeatwar

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Açıkçası, karşı karşıya bulunduğumuz FPS bolluğu içerisinde böyle bir strateji oyununun çıkması ilaç gibi geldi. Her ne kadar oyunun senaryosu çok özgün olmasa da online ve skirmish mücadeleler epey eğlenceli.

8,1

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 128 MB Ekran Kartı 512 MB Bellek ÖNERİLEN 2,8 Ghz İşlemci, 256 MB Ekran Kartı, 1 GB Bellek



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



Görev, asıl şimdi çağırıyor



Medal of Honor serisinin, oyun dünyasına 1999 yılında yaptığı çıkarmadan sonra, her tarafı İkinci Dünya Savaşı temalı oyunlar sardı. Beyaz Perde'de Er Ryan'ı Kurtarmak, monitörlerde Medal of Honor... Milyonlarca oyuncu, Omaha Plajı'nda yoğun MG-42 ateşinin altında az mı koştu... Göz kapaklarımızı kapatıp, siperden sipere attık kendimizi. Bu oyun için altı yılda tam 50 milyon insan "öldü" ama biz bunun farkına varamadık çünkü ismi "savaş" da olsa her şey çok güzeldi. İşte Call of Duty serisi ile de bu çıkarma esnasında tanıştık. Ve İkinci Dünya Savaşı, bugüne dek sürdü.

Yapımcı Infinity Ward, bu kez bizleri 1940'lardan günümüze taşıyor. Oyunda, İngiliz SAS komandosu ve Amerikan Deniz Piyadesi olarak pek çok göreve çağırılıyor. Bu görevlerin çoğu, günümüz siyasi dünyasından izler taşısa da hayali isimler kullanılmış. (Orta Doğu'da, Khaled Al-Asad'a; Rusya'da, Zakhaev'e karşı savaşmak gibi...) İlk bölümde temel bir askeri eğitim aldıktan sonra; Bering Boğazı'nda fırtınanın ortasında kalmış olan bir gemiye helikopterden atlayan SAS'lardan birinin yerine geçerek oyuna başlıyoruz.

Modern zamanlar> Oyunda, modern ordularda bulunan Desert Eagle'dan G3 piyade tüfeğine, RPG'den AK-47'ye kadar pek çok silah kullanabiliyoruz. MP5

ve AK-47 kullanmış birisi olarak silahların tepme etkilerinin ve seslerinin gerçeklerini aratmadığını söyleyebilirim. Keskin nişancı tüfeği ile nişan alırken "nefes tutma" faktörü de göz ardı edilmemiş. Yani artık herkesi iki kaşının ortasından vurmak pek kolay değil. Multiplayer oyunlar da bu sayede şenleniyor elbette ki.

Modern Warfare, bir ana görevden ve bu görevin uzantısı olan yan görevlerden oluşuyor. Gitmeniz gereken yer, pusulanızda işaretli olduğundan görevler sırasında kaybolmanız pek mümkün değil. İsterseniz TAB tuşuna basarak da görev listesine ve bölge haritasına ulaşabilirsiniz.

Girdiğiniz çatışmalardan sağ çıkmak için öncelikle düşmanın görüş alanının ve menzilin dışında durmalı ve ateş altındayken çok iyi mevzilenmelisiniz.

PERK'LER

Bomb Squad Gizlenmiş patlayıcıları görmeyi sağlar.

C4 C4'leri uzaktan kumanda ile patlatmanızı sağlar. Araç gibi nesnelerin altında ölümcül sonuçlara yol açar. Toplu imha için birebir.

Iron Lung Keskin nişancı tüfeği ile nişan alırken nefes tutma süresini uzatır.

Extreme Conditioning Daha hızlı hareket etmenizi sağlar.

Last Stand Ölmeden önce tabancanızı çekip ateş etmenizi sağlar. Can bedenden çıkmadan önce kaç tane sıkarsanız kârdır.

Sleight of Hand "Mermi doldurma" süresini kısaltan bir özellik.

UAV Jammer Düşman radarında görünmemenizi sağlar.

Yapay zeka, bir hayli iyi ve düşmanlar, saklandığınız zaman üstünüze el bombası atmaya ihmal etmiyorlar. Çatışmaların son derece gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtıldığını söyleyebilirim. Düşmanlar sürekli siper alıyor ve siperlerin arkalarından size ateş ediyorlar. Siz ateşe karşılık verdiğinizde ise asla saklandıkları yerden çıkıp saf saf beklemiyorlar. Ayrıca vurduğunuz düşmanlar, ölmeden önce son bir hamleyle tetiğe basıp üstünüze kalan son mermilerini boşaltabiliyorlar (Last Stand). Dolayısıyla düşmanın öldüğünden emin

AJANDA



125

Geçen yılın Haziran ayında, Modern Warfare ile ilgili elimizde olan kısıtlı bilgileri sizlerle paylaşmışız. Oyunun çıkış tarihi dahi belli değilmiş; düşünün!



127

Geniş bir İlk Bakış'ına yer verdiğimiz bu sayımızda Modern Warfare'in senaryosuna odaklanmışız zira bildiğiniz üzere, CoD serisinin önceki oyunlarında senaryo ön planda değildi.





alternatif



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Modern Warfare gibi günümüzde değil, İkinci Dünya Savaşı sırasında geçiyor ancak kalite açısından Modern Warfare'in tek alternatifi.

olmadan ona arkanızı dönmeyin. Ateş hattında hızlı hızlı koşmaya başladığımızda ise karakterimiz aynı gerçek hayatta olduğu gibi silahlı yanlamasına tutuyor; görüntü bir sağa, bir sola yalpalanıyor ve bu sırada çevredeki detaylar gözden kaçabiliyor. (Gears of War'daki koşma efekti gibi...)

Oyun boyunca buna benzer pek çok detaya rastlayıp, "Vay bel!" diyebiliyor insan. Hatta oyunu SAS olarak oynarken, yüzümdeki maske görüş kaybına yol açınca bu nidayı bizzat seslendirdim.

Güzel ölüm > Bir yandan hayatta kalmaya çalışırken diğer yandan çevrenizdeki onca detaya dikkat edemeyebilirsiniz. LEVEL olarak, "Oğlum, adamın botunun tabanındaki izler bile görünüyor" derken ölmenizi istemedik ve önceden iş bulmak için bize baş vurmuş olan 125 adet Lemming'i cepheye gönderip sizler için feda ettik;

vızırtılı seslerini laboratuvarlarımızda deşifre ettikten sonra anlaşılır bir şekilde kaleme aldık: Oyunun grafikleri / fizik modellemesi -doğal olarak- önceki oyunlardan çok daha iyi. Araç, bina ve eşya gibi çoğu nesne şiddetli patlamalarda parçalanıyor ya da hasar alıyor; patlayan araçların kaportaları, lastikleri, kapıları etrafa fırlıyor; binaların duvarları, mermi izleri yüzünden delik deşik oluyor, duvarların sıvaları dökülüyor; patlamalar nedeniyle açığa çıkan ısı, görüntünün dalgalanmasına neden oluyor; yakınında bir el bombası patladığı zaman oyuncu, çevreyi gri ve bulanık bir şekilde görmeye başlıyor... Animasyonlar da oldukça inandırıcı; ranzasında uyuyan bir askeri taradığınız zaman, asker hiç tepki vermesizin ölürken; koşan bir askeri vurduğunuz zaman asker önce tökezliyor, sonra yere düşüp kıvrılarak ölüyor. Kısacası, görsellik adına her şey düşünülmüş.

Önceki oyunlarda olduğu gibi Modern Warfare'da da gerçek silah sesleri kullanılmış. Çatışma kareleri, telsiz konuşmaları ve diyaloglarla zenginleştirilmiş. Diğer yandan, oyunun geçtiği zamanın etkisinden olsa gerek, İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlarda kullanılan müziklerden uzaklaşmış ve sert bir müzik listesi tercih edilmiş. Özellikle briefing ve menü müzikleri, Generals'ın, insanı gaza getiren müziklerine fazlasıyla benziyor. Her ne kadar bu tip bir oyunu oynarken gaza gelmek pek iyi sonuçlar vermese de bundan şikayetçi olduğumu söyleyemem.

Modern Warfare, tüm teknik özellik ve



güzelliklerinin yanı sıra, sahip olduğu ruh ve yoğun atmosfer ile oyuncuyu kendine bağlayveriyor. Hatta, oyunun sinematik sunumu o kadar güçlü ki bırakın oyuncuyu, izleyen biri varsa onu dahi ekranın başına çiviliyor. (Al sana boyun ağrısı!) Askerlerin ateş altındayken eğilerek ilerlemeleri, yıkıntıların arasında mevzilenmeleri ya da SAS'ların Tom Clancy romanlarında anlatılanları aratmayacak şekilde hareket etmeleri o kadar başarılı ki oyuncu / izleyici kendisini bir anda oyunun içinde buluyor.

Oyunun belki de tek kusuru, altı - yedi saat gibi kısa bir süre içinde bitiyor olması. Ama tek kişilik mod gerçekten de çok akıcı... Keşke daha uzun sürseydi.

Peki ya multiplayer... > Modern Warfare, kısa bir tek kişilik moda sahip olsa da zengin bir multiplayer moduyla bu sorunu bizlere unutturuyor. Oyunda; Assault, Demolitions, Heavy Gunner, Sniper, Spec Ops gibi sınıflar bulunuyor ve oyuncuların gösterdikleri başarılar ödüllendirilerek multiplayer modu güçlendiriliyor. Mesela art arda üç kişiyi öldüren bir oyuncu bir radara ve daha sonra dürbün ve "bomba atar" gibi çeşitli silah modifikasyonlarına sahip olabiliyor. Ayrıca, üst seviye oyuncular için özel bir "Hardcore" seçeneği de oyuna eklenmiş. Bu seçenekte, ekranda; sağlık durumu, mermi sayısı ve hedef vs. yok. Her şey tamamıyla yetenek ve içgüdülere kalıyor.

Grafiğinden konusuna, seslerinden oynanış sistemine kadar Modern Warfare, bir oyunun çok ötesinde bir yapım, yaşanması gereken bir deneyim. Oyuna gelmeyin, oyunsuz kalmayın! 🎮

3
bölüm
Tek kişilik oyun-
daki ana bölüm
sayısı.

4
oyun
Şimdiye kadar
çıkışmış olan
Call of Duty
oyunlarının sayısı.

1714
Oyunun
Ekrandan fırlayan
boş kovan
sayısı.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ARTI Akıcı oynanış sistemi, güzel grafikler, eğlenceli multiplayer modu, silah çeşitliliği

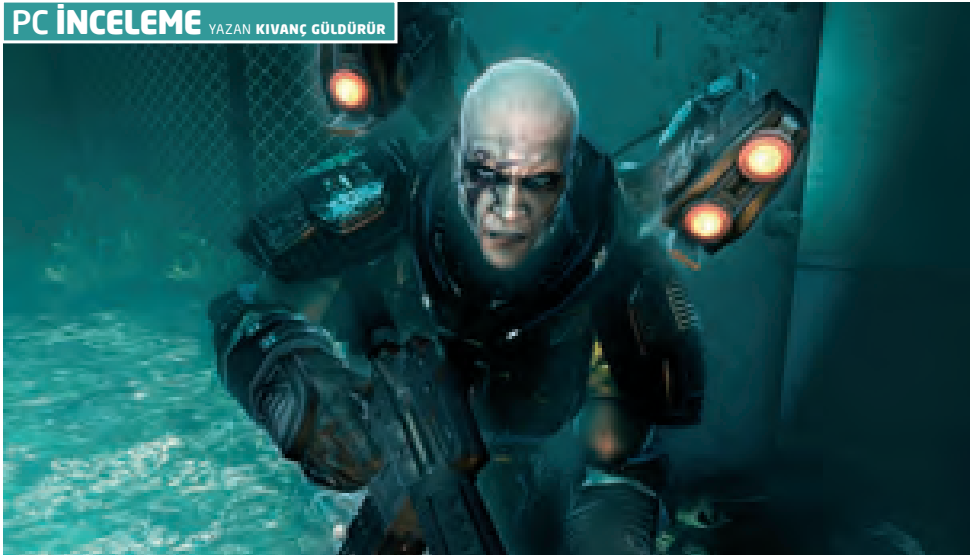
EKSİ Kısa tek kişilik mod

YAPIM **Infinity Ward**
DAĞITIM **Activision**
TÜR **FPS**
DİĞER PLATFORMLAR **XBOX 360, PS3, DS**
WEB **www.callofduty.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

İkinci Dünya Savaşı'ndan günümüze çok başarılı bir geçiş... Müthiş tek kişilik modu kısa sürede yalnızca multiplayer modu için dahi oynamaya değer.

9.5

MINİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 512 MB (XP) / 768 MB (Vista) Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



BLACKSITE: AREA 51



Gerçekler buralarda bir yerlerdeydi ya... Nereye koydum acaba?

Uzayda hayat var mı? Bu koca evrende yalnız mıyız? Diğer gezegenlerde başka canlılar yaşıyor olabilir mi? Yoksa her şey, birkaç şakacının ya da işinin ehli olan birkaç bilgisayar dahisinin eseri mi? Basın toplantıları, açıklamalar ve bir şekilde medyaya "sızan" görüntüler, hükümetlerin, insanları korkutmak için öne sürdüğü yalan - yanlış belgelerden mi ibaret? Uzaylılar neye benziyor? Koca kafalı, gri, çelimsiz yaratıklar mı, yoksa insan formunda canlılar mı? Ya da uzaylılar tek hücreli ve kimseye zararı dokunmayan mikroorganizmalar mı?

Uzaylılar gerçek mi? Dost mu? Düşman mı?> Yıllar boyu insanoğlunun zihnini meşgul etti, durdu bu sorular. Kimileri korktu bu bilinmezlikten, kimileri ise saçma buldu anlatılanları. Tarikatlar kuruldu, kehanetler ortaya atıldı... Bir gün gelecek; insanoğluna büyük bir zarar verecek, gezegenimizi işgal edecek ve neslimize son vereceklerdi. Ama o gün hala gelmedi.



Ve "sözde" yapılan araştırmalara göre uzaylılar hakkında halen somut bir bilgiye sahip değiliz.

Tüm bu iddiaların bu kadar tartışılmasının önemli sebeplerinden biri, kuşkusuz ki 1947 yılında New Mexico'nun Roswell kasabasında yaşanan kazaydı. O güne, yaşananlara ve neler olup bittiğine dair -"üst düzey yetkililer" dışında- kimsenin elinde somut bir veri yok. Ancak üste çalışmış olan birkaç personelin itirafları dikkat çekiydi; 51. Bölge'de ele geçirilen uçan cisimlerin içlerinden bazı varlıkların cesetlerinin çıkarıldığını fakat bunun hükümet tarafından örtbas edildiğini açıklayan Teğmen Walter Haut'un ve ele geçirilen uçan cisimlerin teknolojilerini çözmek için üsse getirilen bilim adamı Bob Lazar'ın akıllara durgunluk veren bu iddiaları, sis perdesinin biraz da olsa aralanmasını sağladı. Kaza sonrası görüntülerin ve otopsi sahnelerinin içeren filmlerin basına sunulması ise işe tuz biber ekti ve 51. Bölge daha gizemli bir hal aldı. Her ne kadar birçok insan hakkında pek çok şeyi bildiğini iddia etse de bu bölgede ne olup bittiği halen bir muamma.

Yasak bölgeye hoş geldiniz> Üstünkörü de olsa 51. Bölge hakkında biraz bilgi verdikten sonra oyunumuza geçebiliriz. Blacksite: Area 51 (Yazı boyunca kendisinden "Blacksite" diye bahsedeceğim.), bundan birkaç sene önce piyasaya çıkan Area 51 adlı yapımın devamı niteliğinde. Ama bu sizi yanıltmasın; zira

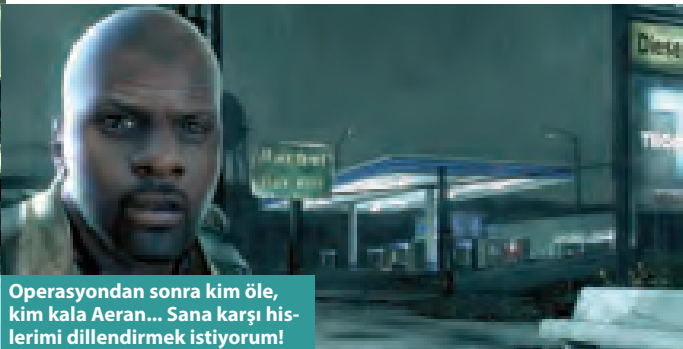
Blacksite, ilk oyundan farklı bir senaryoya ve oynanışa sahip. Ha, evet, ikisi de 51. Bölge ile ilgili oyunlar ve yine "Evet", ikisinin de dağıtıcısı Midway.

Öncelikle belirtmeliyim ki Blacksite: Area 51, bir senaryoya sahip! Evet, ilk oyundaki karmaşadan sonra, bu oyunda kendimizi daha kolay olaylara kaptırıyoruz sanki. Bu kez Aeran Pierce adındaki bir paralı askeri yönetiyor ve ilk bölümde, ekibimizle Irak'a gidiyoruz. Meşhur (meçhul) kitle imha silahlarını bir kez

51. BÖLGE GERÇEĞİ

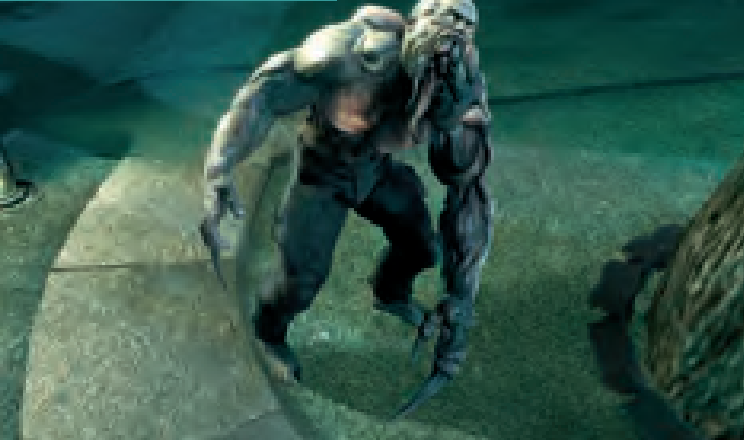


Söylenlere göre 51. Bölge, Roswell olayında ele geçirilen UFO da dahil olmak üzere dünya dışı birçok uzay aracına ve bu araçların içlerinden çıkan uzaylılara ev sahipliği yapmakta. Her ne kadar 51. Bölge'nin uydur görüntülerinde her şey normal gözükse de asıl araştırma merkezlerinin yerin altında olduğu ve birçok gizli çalışmanın yapıldığı iddia ediliyor. Ortaya atılan bir diğer iddia ise Amerika'nın, birçok alanda bu cisimlerde kullanılan teknolojiyi kullandığı... Korkutucu, değil mi?



Operasyondan sonra kim öle, kim kala Aeran... Sana karşı hislerimi dillendirmek istiyorum!

"Uğfak big kaonamanun bile dijeti piğoblemlenin habeğcisö oldu-ğunu söüleğdi dohtor."



alternatif



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

İki oyunda da varlığımız tehlikede ama ET'nin iktidarı daha çok hoşumuza gidiyor. Böyle oyunlar oynayacaksak varsin, neslimiz tükensin!

daha aramak için... Fakat bir şeyler ters gidiyor ve silahların yerine insanlıktan çıkmış olan yahut hiç insan olmayan birtakım garip yaratıklarla karşılaşırız. Bu lanet olası ucubeler ne mi? Evet dostum; uzaylılar! Yoksa devlet, insanlardan bir şeyler mi saklıyor? Evet, hem de gırla... Lanet olsun!

İrak'taki bu ufak görevden sonra ekibimizi yanımıza katarak Nevada'ya doğru yol alıyoruz. Oyunun bu kısmından sonra 51. Bölge'nin etrafına konuşlanarak neler olup bittiğini, uzaylı kardeşlerimizin dertlerinin ne olduğunu anlamaya çalışıyoruz. Tabii ki ağzımızı kapalı tutarak...

51. Bölge'nin yolları taştan>

Çizgisel bir oynanişna sahip olmasına rağmen Blacksite, eğlenceli anlara ev sahipliği yapılabiliyor. Özellikle bilim kurgu ile aranış iyiyse ve neslinizin tehdit altında olması

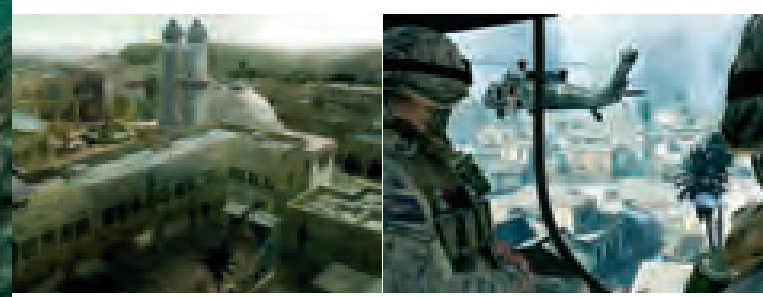
-Geliyorlar işte; tutaydın ya biraz!
-Oğlum çok sıkışmıştım, ne yapayım ya?!



size tarifi imkansız bir haz veriyorsa bu oyundan istediğinizi fazlasıyla alacağımızı söyleyebilirim. Öyle ki oyun, yapay olan fakat insanı içine çeken bir atmosfere sahip. Uzaylı kardeşlerimizle (Hepimiz aynı galaksinin çocuklarıyız bir yerde.) girdiğimiz, çıktığımız, altına üstüne getirdiğimiz mekanlar atmosfere katkı sağlıyor. Özellikle dış mekanlarda ve terk edilmiş bölgelerde geçen (İyi, hoş da oyunun tamamı terk edilmiş mekanlarda geçiyor.) olaylar çok etkileyici. Fakat iç mekanların bazılarında, gerek heyecan, gerekse görsellik açısından akıllı olmaz bir kopukluk yaşadım; kapalı mekanlar biraz oldubittiye getirilmiş sanki. Bu yüzden oyunun bazı bölümlerini zevkle oynarken bazı bölümlerinde sıkıttıktan patladım.

Her neyse; yukarıda belirttiğim gibi, oyunun oynaniş sistemi alışkın olduğumuz türden; hareket eden ve karşımıza çıkan her canlıyı indire indire bölüm sonuna ulaşmaya çalışıyoruz. Çatışmalar sırasında takımımız da bize eşlik ediyor. Onlara basit komutlar verme imkanına da sahibiz. Ama bu sistem adam gibi işlemiyor ne yazık ki; adamlarımız ne dediğimizi dahi anlayamıyorlar çoğu zaman. Zaten genel olarak ağır ilerleyen bir aksiyon oyunu olduğundan sorunlu işleyen komut sistemi Blacksite'i iyiden iyiye yavaşlatıyor. Görüş alanıma giren harcarım kardeşim, ne diye taş koyarsın önüme?!

Bana dokunmayan Alien bin yıl yaşasın> Oyunun düşman yelpazesi bir



hayli ilgi çekici. Sık sık kendileriyle kucaklaşma fırsatı bulduğumuz düşmanlarımızın bir kısmı insan formunda, diğer kısmı ise ne idüğü belirsiz bir durumda. Ama ortak olan bir yönleri var: Hepsisi çok korkutucu! Özellikle de çevrede gezen Ant Lion bozması yaratıklar ruh halimi derinden sarstı. Harcaması kolay ama "hart" diye atlayıveriyorlar insanın üzerine. Boss'lar da koltuktan zıplattı vallahi! Yapmayın böyle şeyler, gözünüzü seveyim!

Blacksite'in grafikleri, hepimiz tarafından favori grafik motoru ilan edilen Unreal Engine imzalı. Gerçekten sevgili okurlar; Source'tan bu yana bu denli detaylı bir optimizasyona olanak tanıyan ve bu denli kaliteli bir görsellik sunan başka bir grafik motoru daha görmedim. Bakınız bir Gears of War'a, bir UT3'e... Hiç kasmadan, insanı sinirden çatlatmadan nasıl da çalışıyorlar... Haliyle, Blacksite da aynı performansı gösteriyor ve muhteşem bir seyirlik sunuyor. Özellikle de gece bölümleri, hem görsel açıdan, hem de hareketlilik açısından çok hoşuma gitti. Fakat eleştirmem gereken bir nokta var ki o da birtakım görsel bug'lar.

Adeta bir Michael Bay filmi tadında> Karşımızda kesinlikle Area 51'den daha iyi bir oyun var arkadaşlar. Buna rağmen Blacksite, sıradan bir aksiyon yapımı olmanın ötesine gidemiyor. Tamam, an geliyor, oyun eğlenceli ve heyecanlı bir hal alıyor ama bir süre sonra tekrar etmeye başlıyor. Ne bileyim; bir kez oynayıp bitirdikten sonra Blacksite'in yüzüne bakmazsınız diye düşünüyorum. Hem de piyasada onlarca muhteşem oyun varken... Fakat girişte de belirttiğim gibi bilim kurgu yapımlarından hoşlanıyorsanız bu oyuna göz atabilirsiniz. 🗨️

9

UFO

Roswell olayında ele geçirildiği iddia edilen UFO sayısı.

2005

Yıl

Bir önceki Area 51'in çıktığı tarih.

130.

Sayı

Midway'in geçen yıl piyasaya çıkan ve ses getiren oyunu Stranglehold, 130. sayımızın kapak konusuydu.

6

Bölüm

Oyun altı farklı bölüme ayrılıyor.

BLACKSITE: AREA 51

ARTI Grafikler, başarılı karakter modellemeleri, yer yer heyecanlı kareler

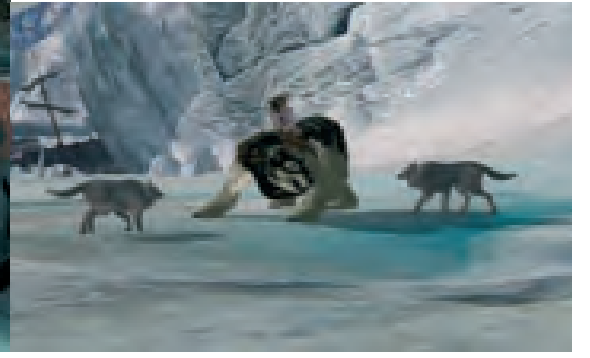
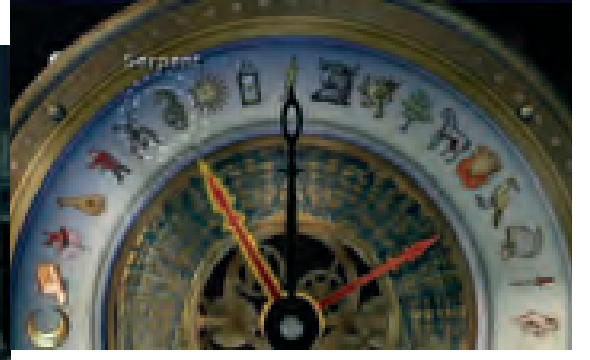
EKSİ Oyunun geneline hakim olan bug'lar, sıradan ve çizgisel oyun yapısı

YAPIM Midway - Austin
DAĞITIM Midway
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.blacksitegame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Alsan

Teknik açıdan bazı sorunlara sahip Blacksite. Oynaniş sistemi de aynı şekilde, biraz sıradan. Fakat türün müdavimleri için tatmin edici bir yapım; bir gecelik kaçamak için ideal.

7.1

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 256 MB Ekran Kartı, 1 GB Bellek ÖNERİLEN 3,5 Ghz İşlemci, 256 MB Ekran Kartı, 2 GB Bellek



GOLDEN COMPASS

Hayal kırıklığına uğramak bu olsa gerek...

Romandan uyarlama film yapmak riskli bir iştir. Hele hele rüştünü ispatlamış olan ve peliküle aktarılması zor görünen bir romanı, film haline getirmek daha riskli bir iştir. İlk önce olayları olabildiğince iyi analiz edeceksiniz, gereksiz detayları dikkatlice kırpacaksınız, sonra bunun üstüne okuyucuların kafasındaki dünyaya eşdeğer bir mizansen oluşturmaya gayret edeceksiniz ve tüm bunları yaparken romanın fanlarını memnun etmeyi başaracaksınız. Peh! Romandan uyarlama film yapmak riskli bir iştir. Hele hele Golden Compass gibi bir romanı, film haline getirmek daha riskli bir iştir.

Philip Pulman, ateist olduğunu dile getirmekten kaçınmayan bir yazar ve Northern Lights'ın (Golden Compass'ın uyarlandığı romanın ismi) içine işlemiş olan din karşıtı söylemler bunu kanıtlar nitelikte.

KISA BİLGİLER

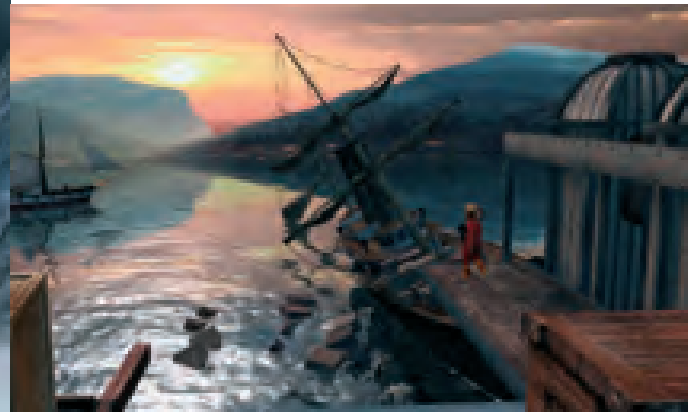
- Golden Compass, 270 milyon dolarlık bütçesiyle sinema tarihinin en pahalı filmlerinden biri olmayı başardı.
- Filmin başrolündeki minik oyuncu, Dakota Blue Richards, 10.000 aday arasından seçildi.
- Roman Amerika'da Altın Pusula, İngiltere ve Avrupa'da ise Kuzey Işıkları adıyla yayınlandı.
- Filimde ayı Bymison'u seslendiren isim; Yüzüklerinin Efendisi'nden (Gandalf), X-Men'den (Magneo) ve Da Vinci Code'dan (Leigh Teabing) tanıdığımız başarılı aktör Ian McKellen.
- Filmin müzikleri; Kraliçe, Duvak, Firewall ve Syriana gibi filmlerin soundtrack'lerine imza atan Alexandre Desplat tarafından hazırlandı.

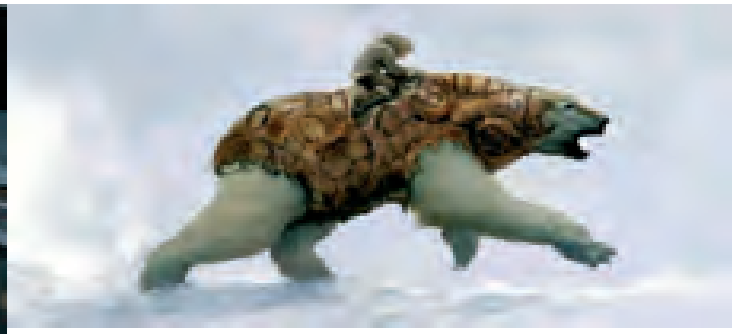
Haliyle böyle bir romanın özünü, olduğu gibi perdeye aktarmak Amerika gibi dini konularda hassas olan bir ülkede hiç kolay değil. Böyle bir uyarlama film yaparken gerek yapımcıların, gerek senaristlerin, gerekse yönetmenlerin bu konuda olabildiğince iyi bir denge tutturması lazım. Peki, başta yönetmen Chris Weitz olmak üzere Golden Compass'ı hazırlayan ekip bunu başarmış mı? Filmi izleyenlerden aldığım tepkilere ve okuduğum

eleştiri yazılarına göre, hayır. Şahsi olarak herhangi bir fikir beyan etmem doğru olmaz çünkü bu yazıyı yazdığım sıralarda film yeni gösterime girdi ve filmi izlemeye vakit bulamadım. Fakat dediğim gibi, filmi izleyen arkadaşlarımdan duyduğum kadarıyla Golden Compass, sadece görsel efektlerine odaklanılmış olan, iki saatlik bir "popcorn" yapımı olmuş. Ne gözünü budaktan sakınmayan din karşıtı söylemler kalmış ortada, ne de kimseye aldırış etmeyen keskin tavır... Yüzüklerin Efendisi serisinden hatırladığımız New Line Cinema'nın milyonlarca Dolar'ı boşa gitmiş anlayacağınız. İşte böyle durumlarda, üzülmemek elde değil sevgili okurlar. O parayla neler yapılırdı yahu? Neler neler, değil mi müdürüm?

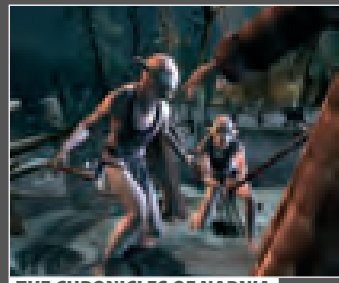
Her neyse; işte yapımcılar, böyle büyük bütçeli bir markanın balını kaymağını iyice yemek, hatta ve hatta ellerinde bulunan lisansı iliğine kadar kurutmak için ilk olarak nereye sarıldı dersiniz? Oyun sektörüne tabii ki; hem de bu sektörün tüm platformlarına! Tamam, madem romanın filmi kotaramadınız; bari filmin oyununu düzgün yapın, değil mi? Zaten bu ay, başım "kötü film oyunları"yla belada (Beowulf'tan bahsediyorum.); canım yeterince sıkkin. Bari sen yüzümü güldürseydin be Golden Compass! Ne desek boş, ne kadar boğaz patlatsak nafile... Siz yine, bildiğinizi okuyun emi sevgili oyun yapımcıları.

Anasına da bakma, kızını da alma > Filmimizin, haliyle





alternatif



THE CHRONICLES OF NARNIA

Narnia, filmiyle değil ama video oyunuyla Golden Compass'ten çok daha kaliteli bir yapım. Fantastik yapımları sevenler bu oyunu mutlaka denemelidir. Özellikle, Golden Compass'ı oynayıp da hayata küsenler mutlaka Narnia'ya geçiş yapmalı.

oyunumuzun konusu tam bir "İnsanın başına ne gelirse ya meraktan gelir, ya taraktan..." hikayesi... Efendim şimdi, Lyra adında küçük, güzel bir hanım kızımız var. Bu kızımız mektepli, derslerinde başarılı, akıllı fikri yerinde gözükten bir yavrucağız. Fakat bir gün, amcası Lord Asriel ile alimlerin yaptığı bir toplantıya kulak misafiri oluyor ve duydukları başına büyük işler açıyor zira bilmemesi gereken, "top secret" bilgiler öğreniyor bu toplantıdan. Sonra Yusuf Yusuf dolaşmaya başlıyor etrafta. Başındaki bu büyük sorun yetmezmiş gibi bir de arkadaşı Robert dahil olmak üzere tüm okul arkadaşları, çocuk hırsızları

Hamhumlar tarafından kaçırılıyor. Ardından Lyra, Coulter isimindeki (Nicole Kidman ablamız) bir kadının yanına sığıyor. Ancak kısa sürede bu kadının tekin olmadığını fark ediyor; hemen kaçıyor onun yanından. Çaresiz kalan Lyra, bu sefer Çinganeler'a sığıyor (Yahu kardeşim, o kadar itiraz, uğursuzu var; ne sığınırın tanımadığın insanlara?) ve toplantıda duyduğu şeylerin iç yüzünü merak ettiği için onlarla birlikte kuzeye doğru keşfe çıkıyor. Macera böyle başlıyor işte.

Oyun boyunca filmde görmediğimiz, göremeyeceğimiz ve aslında görmemize gerek de olmayan bölümlerde ter döküyoruz. Filmde gördüğümüz birçok etkileyici sahne oyunda da yer almakta ancak bu etkileyiciliğin beyazperdede sıkışıp kaldığını belirtmekte yarar var. Mesela, filmin görsel açıdan en etkileyici sahnelerinden biri olduğunu duyduğum "ayı dövüşü" sahnesi, (Nasıl bir tabirse bu...) oyunda çok sıradan bir şekilde sunulmuş. Kontroller ve oynanış sistemi de sığ oluncu oyunun sıradanlığı tavan yapmış.

"Sıradanlık" demişken oyunu yerin dibine sokmaya devam edeyim: GC'nin çok basit bir işleyişi var; oradan oraya zıplayarak dümdüz ilerliyoruz. Yol boyunca bize Pan adındaki bir cin yardım ediyor ve bu cini akrobatik hareketler yapmak için kullanıyoruz. Diyelim ki duvar boyunca tutunabileceğimiz üç tane demir parçası bulunan ve

zıplayarak karşı platforma ulaşamayacağımız bir bölüme geldik. İşte Pan, buna benzer bölümlerde sırtımızda beliyor ve demir parçalarına doğru zıpladığımızda tutunmamızı ve karşı tarafa geçmemizi sağlıyor. Oyunun bu tür bölümleri Prince of Persia'yı hatırlatıyor.

Klavye ve mouse GC gibi platform oyunları için ideal bir ikili değil; bu yüzden zor bölümlerde "Keşke gamepad olsaydı" diye yakınmak kaçınılmaz. Ancak belirtmeliyim ki GC'nin en basit bölümlerinde bile kontrol sistemi hantal işliyor. En basitinden örnek vereyim: Karakterimizi yürütmek bile epey zor; insan resmen sinirleniyor Lyra'yı kontrol ederken. Üstelik bazen kamera açıları o kadar saçmıyor ki delirmemek için aşırı sabırlı olmak gerekiyor. Hele hele Pan'ın bize yardımcı olduğu zamanlarda... Kamerayı kendi isteğimize göre çevirme imkanımız yok; tam bir rezillik!

Oyunda en çok eğlendiğim bölümler, ayı kardeşi yönettiğimiz bölümler oldu. Ayımızın hem zırlı çok sevimli duruyor, hem de Ian McKellen'in sesi babacan bir hava katmış bu karaktere. Üstelik bayağı iyi dövüşüyor ayı kardeş; hareketli bir karakter yani. Fakat anlamadığım bir nokta var: Lyra kızımız ayının sırtında nasıl öyle rahat duruyor? Eski rodeocularardan mı kendisi? Bir defa olsun "Yavaş ol ayı!" şeklinde uyarılarda bile bulunmadı oyun boyunca. Sen ne gamsız bir insanmışsın Lyra bacım...

Gelelim grafiklere... Orta seviyedeki bir sistemde bile GC, rahat rahat çalışıyor. Tabii ki en yüksek detay seviyesinde oynamak için bilgisayarınıza biraz yatırım yapmış olmanız lazım. Fakat elinizdeki bilgisayar, canavar bir sistem bile olsa oyunun size sunacağı görsellik çok sınırlı. Bu eksi özellik, filmin fantastik ve büyüleyici atmosferinin "büyüleyici" kısmını epey baltalıyor. Yani sakın süper efektler, ışıklandırılmalar, kaplamalar falan göreceğinizi ummayın; hayal kırıklığına uğrarsınız.

Oyunun işitsel özelliklerini ise görselliğine nazaran başarılı buldum. Çoğu film oyunundaki gibi yine filmin orijinal ses materyallerinden yararlanılmış; böyle yapılarak iyi de edilmiş çünkü özellikle müzikler, grafiklerin mahrum bıraktığı zevki az da olsa veriyor. Seslendirmelerin kalitesi de yine iyi bir düzeyde. Ancak işitsel özelliklerin iyi olması GC'nin paçasını kurtarmaya yetiyor mu? Kesinlikle hayır!

Görünüz ki Golden Compass sadece filmi ile değil, bilgisayar oyunu ile de önce tüm okları üzerine çekecek, sonra da "Bu muydu yani?" dedirtecek. Ben de özgünlükten yoksun, acele ile aradan çıkarılmış bir yapım olan Golden Compass'e, LEVEL dergisinin bana verdiği yetkiye dayanarak -helalinden- 5,2 veriyorum. Dağılabilirsiniz. 🎮



GOLDEN COMPASS

ARTI Müzikler ve seslendirmeler başarılı, ayıyı kontrol etmek zevkli

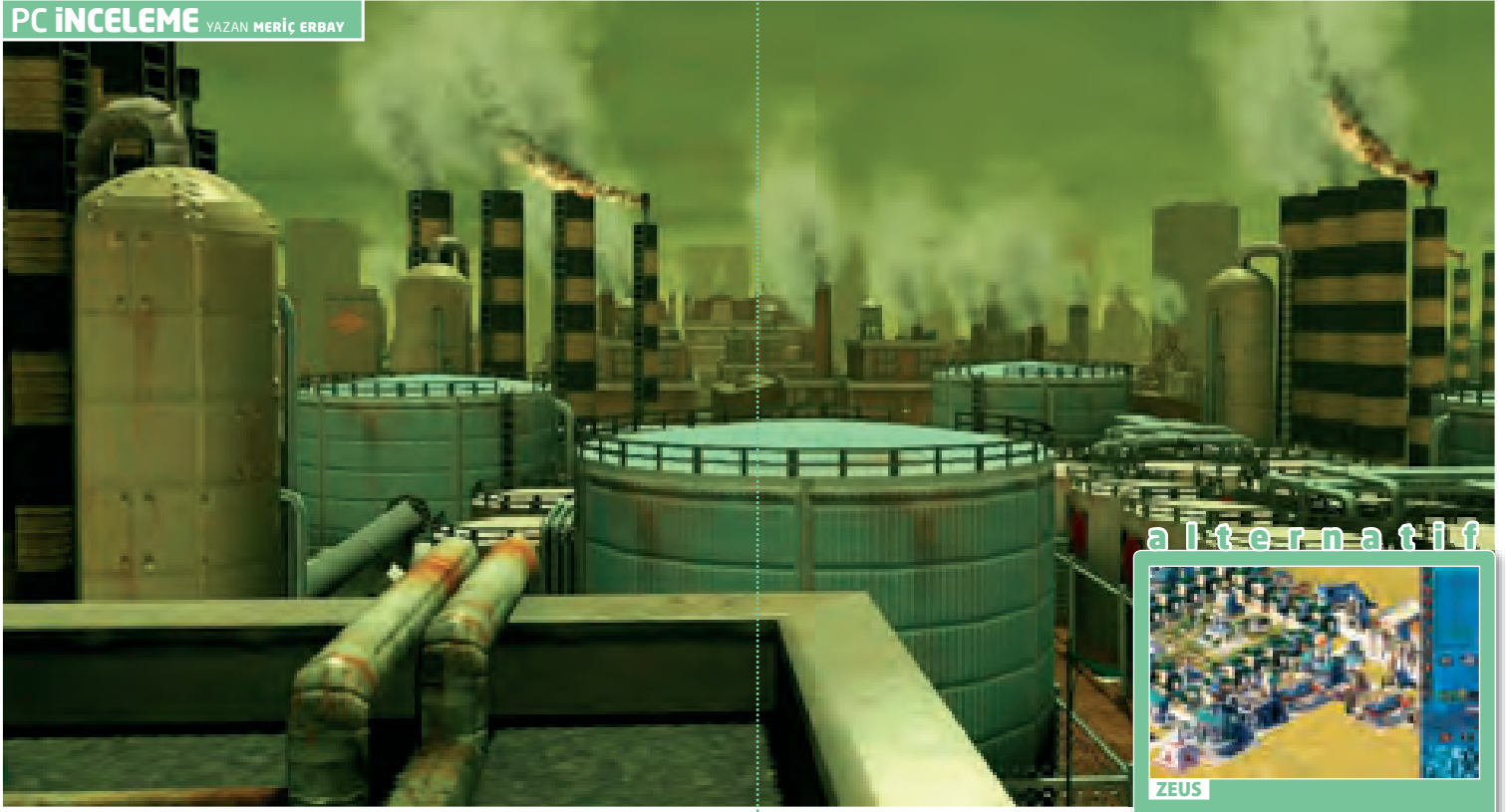
EKSI Vasat grafikler, sıkıcı oynanış sistemi, sorunlu kontroller / kamera açıları

YAPIM **Shiny**
DAĞITIM **Sega**
TÜR **Platform / Adventure**
DİĞER PLATFORMLAR **PS2, PS3, PSP, DS, Wii**
WEB **www.goldencompassmovie.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

Boş bir filmin konsepti alınır; bu konsept yavan bir oynanış sistemi, savsaklanmış grafikler ve filmin orijinal soundtrack'i ile yoğrulur. Alın size "saplama film oyunu" tarifi...

5,2

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



alternatif



ZEUS

Mitolojik hikayeleri, şehir kurma teması ile birleştiren ve üstünden ne kadar zaman geçerse geçsin eskimeyecek olan ufak, tefecik bir oyuncuk Zeus. Günlük güneşlik bir havada süren şehir hayatı, zaman zaman depremlerle ve Tanrılar'ın saldırılarıyla sekteye uğrasa da Zeus, bu riski almaya değer.

SIMCITY SOCIETIES

"Bir zamanlar buraları bööyle bostandı beee!"

Hikaye, tam tamına 18 yıl önce başladı. Will Wright adındaki bir adam, 1980'li yılların sonlarında "Neden şehir kurmayla ilgili bir oyun yapmıyoruz ki? Hem mimarlara, hem de Kamu Yönetimi mezunu olan vali adayı gençlere bir katkımız olur!" diyerek başlattı bu SimCity çılgınlığını. Ana fikir şuydu: "Yeşilliklerle kaplı bir ovada veya cennet gibi tropikal bir bölgede; yollar, elektrik telleri ve evler ile yeni, devasa bir şehir inşa etmek, şehrin tüm ihtiyaçlarını karşılamak ve nihayetinde gelmiş geçmiş en iyi vali olmak"

Her iyi fikir gibi bu fikir de tuttu. Hem de öyle bir tuttu ki dört adet devam oyunu yapıldı SimCity'nin. Geçen sene Maxis, artık SimCity serisine "nitelik" katmayı amaçladığını bildirdi; "nicelik" değil. Fakat sonradan, EA'nın aldığı bir kararla, yeni SimCity oyununu Maxis'in değil, Caesar IV'ün yapımcısı olan Tilted Mill'in hazırlayacağı açıklandı. Bu açıklamayı duyduğumuzda

şaşkınlığımızı gizleyemedik elbette.

Will Wright'ın koyunu...> Oyunun yapım aşamasında yapılan açıklamalardan şunu çıkarmıştık: SimCity Societies (SCS), artık sadece "şehir kurma" değil, aynı zamanda şehirde yaşayanların hayatlarına dahil olma fırsatını sunacaktı bize. Şehirler, birer "ruh" kazanacaktı kısacası. Ben de düşündüm ki The Sims serisindeki gibi halk, sokaklarda dolaşacak, şirin ve özel bir dilde konuşacak, birbiriyle selamlaşacak ve hatta sosyalleşecek. Ne yalan söyleyeyim; bu hayallerle, büyük bir hevesle kurduğum SCS'yi. Ama gördüm ki işin rengi biraz farklı. ("Hayal kırıklığına uğradım" demek istemiyorum.) Evet, insanlar yine anlaşılabilir kelimelerle konuşuyorlar ama biraz fazla kaprisli. Artık sadece binaları yan yana dizmek ve sürekli şehrin ihtiyaçlarını kontrol etmek başarılı olmaya yetmiyor oyunda. Simler'in de ihtiyaçları var; onları da göz önünde bulundurmak gerek. Bu ihtiyaçlar, Spirituality'den ("Ruhsallık" diyelim.) tutun da Prosperity'ye kadar (Buna da "zenginlik" ya da "refah" diyelim.) değişiyor. İnşa ettiğiniz her bina, şehrin atmosferine etki ediyor. Dolayısıyla nereye, hangi binayı yerleştirdiğiniz çok önemli.

...sonra çıkar oyunu> SCS'deki en büyük yenilik, politikanın eskiye oranla daha fazla işin içinde olması. Mesela, teknolojiden mümkün olduğunca uzak, çevreci, barış dolu bir tropikal cennet

yaratmak mı; yoksa sanayi ve endüstrinin en üst düzeyde olduğu, kılıç kadar keskin kuralları olan sıkı bir rejim kurmak mı istiyorsunuz? Seçim tamamıyla size ait...

Simler'iniz kurduğunuz otobüs veya metro yollarıyla işe gidiyor, işten eve dönüyor; gidip bir barda, bir botanik bahçesinde ya da bir beyzbol sahasında stres atıyor. İş hayatı devreye girince ve nüfus arttıkça stres katsayısı önem kazanıyor çünkü halkınızın bir bölümü hayatından yeterince memnun değilse mutsuzlaşıp işe gitmemeye başlıyor. Ve bu mutsuz Simler'le ilgilenmezseniz isyanlarla karşılaşılıyorsunuz. Siz de önlem olarak kafayı yiyen, isyankar Simler'iniz için akıl hastaneleri kurabiliyorsunuz. Büyük Türk bilgelerinin de zamanında dedikleri gibi, "Nerede çokluk, orada..." Öhm! "Karmaşal!" diyebiliriz.

Oyunda, şehrin ihtiyaçlarını zamanında giderirseniz çeşitli ödüller kazanıyorsunuz.

"En Yaratıcı Şehir", "En Refah Şehir" gibi örneklendirebileceğimiz bu ödüller, oyundaki "amaç eksikliği"ni az da olsa ortadan kaldırıyor. Bu konuyu açmak gerekirse: SCS'de, heyecan verici bir amaç yok maalesef. Mesela, eskisi gibi ekonomik olarak sıkıntı yaşamıyor; Simler'iniz işlerini düzenli olarak gittikleri süre -belirli miktarda- para kazanıyorsunuz. Haliyle, "parasız kalma" endişesi duymuyorsunuz. Kısacası, ekonominizi düzeltmek için çok fazla nedeniniz yok. Bunun dışında, şehrinizi kurarken yaşayabileceğiniz olası depremler ya da uzaylı saldırıları da heyecan vermiyor.

Oyunun grafikleri -doğal olarak- yeni nesle uygun bir hale getirilmiş ama ne yazık ki monotonluğu kıramıyor bu görsellik. Üstelik, yavaşlamalar nedeniyle grafiklere de gölge düşüyor. Ufak tefek bug'lar da cabası... Özetle, şöyle demek istiyorum: Nerede SimCity 2000, nerede Societies...

SIMCITY SOCIETIES

ARTI Basit kontrol sistemi, hoş grafikler

EKSİ Ruhsuz, amaçsız, basit oynanış

YAPIM Tilted Mill
DAĞITIM EA Games
TÜR Simülasyon
WEB simcitysocieties.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Böyle bir oyunda, strateji belirlememizi gerektirecek hiçbir olayla karşılaşmamamız üzücü bir durum. Yapımcı değişikliği, anlaşılan SimCity serisine yaramamış.

6

MINİMUM 1.7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Robotum, robotsun, robot!

alternatif



STARCRRAFT

Piyasaya çıkmasından bu yana, uzun bir zaman geçmiş olsa da Starcraft popülerliğinden hiçbir şey kaybetmedi. Yıllar geçti ama turnuvalar bitmedi. Starcraft, RTS dünyasının satrançı...

Supreme Commander: Forged Alliance için öncelikle şunu söylemeliyim ki robotları ve bilim kurgu türünü sevmiyorsanız bu oyuna ısınmanız gerçekten zor. Açıkçası, Company of Heroes ve World in Conflict tarzındaki "gerçekçi" oyunları tercih eden birisi olarak, ilk Supreme Commander'ı ve şu anda elimde tutmuş olduğum, Supreme Commander'ın eklentisi olan Supreme Commander: Forged Alliance'ı ben de pek sevemedim. Oyunun yaratıcı fikirleri, devasa haritaları, birim ve bina çeşitliliği bile Forged Alliance'in hoşuma gitmesini sağlayamadı. Şimdi, bu kişisel görüşlerimi bir kenara bırakarak, Forged Alliance'ı objektif bir biçimde değerlendirmeye çalışacağım.

Şubat ayında oyun severlerle buluşan ilk Supreme Commander'daki büyük savaşın yol açtığı yıkımın sonrasında; United Earth Federation (UEF), Aeon Illimunate ve Cybran Nation, uzayın derinliklerinden gelen ve "Seraphim" adı verilen yepyeni bir düşmanla karşılaşılıyor. Bu yeni düşmanın karşısında eski düşmanlar, "Düşmanımın düşmanı dostumdur" diyerek aynı amaç

için güçlerini birleştiriyorlar. Biz de Forged Alliance'in ana senaryosunda Seraphim'e karşı bu üç ırktan birini seçerek işe başlıyoruz. (Maalesef, sadece multiplayer ve skirmish haritalarda Seraphim ırkını seçebiliyoruz.) Seraphim'in diğer ırklara göre daha güçlü olduğunu düşünmeyin sakın; yapımcı Gas Powered Games, -orijinal Supreme Commander'da olduğu gibi- bu geniş eklenti paketinde, ırklar arası güç dengesini başarılı bir şekilde kurmayı başarmış.

Kontrol ve oynanış sisteminde herhangi bir değişiklik bulunmayan Forged Alliance, 110 yeni birim ve yeni online haritalar ile donatılmış durumda. Fakat paketin getirdiği yenilikler sadece haritalar ve birimlerle sınırlı değil; grafikler ile rota bulma aşamasındaki yapay zekanın daha gelişmiş bir halde sunulması, eklenen altı devasa görev ve yenilenen arabirim, "Helal olsun; işte eklenti dediğin böyle olmalı!" dedirtiyor insana. Özellikle, arabirimin yenilenmesi çok yerinde olmuş çünkü SC'nin eksilerinden biri modası geçmiş gibi görünen ve kullanışlı olmayan arabirimiydi. SC: FA ile bu eksi, artıya dönüştürülmüş.

Grafikler üzerinde yapılan gelişmeler ise arabirimin yenilenmesi kadar isabetli bir hamle olmamış maalesef. Çünkü bu gelişme nedeniyle oyunun sistem optimizasyonu biraz zarar görmüş. Yani, SC'yi sorunsuz olarak çalıştırdığınız sisteminizde, SC: FA'yi çalıştırırken zorluk çekebiliyorsunuz. Fakat her şeyin bir bedeli var, öyle değil mi?

SC oynamış olanlar hatırlarlar; oyunun başındaki "Şunu şöyle yap; bunu böyle yap; tamam, şimdi şu birimi kullanabilirsin" şeklinde ilerleyen uzun girizgah insanı epey sıkıyordu. Neyse ki SC: FA'nın başında oyunculara, direkt aksiyona girebilme şansı sunuluyor. Bu da doğal olarak, oyunun atmosferine daha kolay adapte olmamızı sağlıyor.

Yazının başlarında, ırklar arasındaki dengenin çok iyi sağlandığını belirtmiştim. Ancak, nedense bu denge, silahlar arasında kurulamamış; hatta "SC'de var olan silahların arasındaki denge, SC: FA'da "bozulmuş" bile diyebilirim. Nükleer silahların çok önemli bir konumu ve gücü olan bir oyunun eklentisinde, neden bu silahlar kullanışsız bir hale getirilir; anlamış

değilim. Bu, ufak bir değişiklik gibi görünse de oyunun gidişatını ve dinamiklerini epey etkilemiş zira herhangi bir nükleer gücü kullanmak için beklemeniz gereken süre o kadar uzamış ki "Bu kadar süre bekleyeceğime diğer silahlarla ve güçlerle başımın çaresine bakarım, daha iyi" diyerek nükleer güçleri defterden silme noktasına geliyorsunuz.

Sonuç olarak, Supreme Commander: Forged Alliance'in eksilerini ve artılarını tarttığımızda, paketin başarılı bir eklenti olduğunu söyleyebilirim. Supreme Commander'ın sadece dokuz ay önce piyasaya çıktığını da hesaba katarsak bu kadar kısa bir zaman içerisinde, böylesine dolu bir içerikle karşımıza çıkan Forged Alliance'in eksi özellikleri şimdilik görmezden gelinebilir. 🗨️



SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

ARTI Bir yeni ırk, altı yeni görev, 110 yeni birim, ırklar arasındaki baskarıyla kurulmuş olan güç dengesi

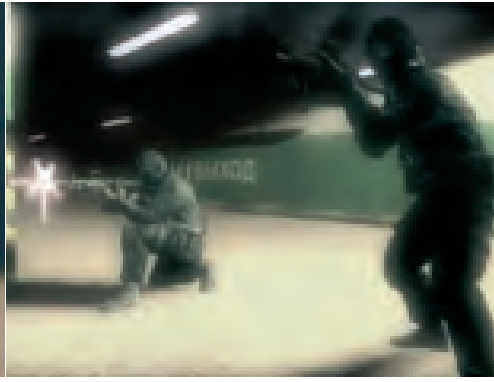
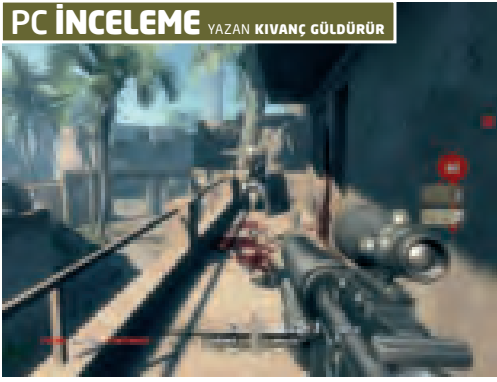
EKSI Seraphim'in tek kişilik moda seçilememesi, nükleer güçlerin kullanışsız bir hale getirilmiş olması

YAPIM **Gas Powered Games**
DAĞITIM **THQ**
TÜR **Strateji**
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.supremecommander.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Gelecekte geçen RTS oyunlarını sevenlerin mutlaka oynaması gereken bir oyun. Supreme Commander serisi, yakaladığı bu güzel tadı vermeye devam ederse Starcraft'ın tahtına oturabilir.

8,4

MİNİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

- Hesaplaşmaya geldim!
- Hay, gelmez olaydın!

Sinema dünyasının aksine oyun dünyasında, "devam" niteliği taşıyan pek çok yapım, çoğu zaman kendisinden bekleneni fazlasıyla vermiştir oyunculara. Devam oyunlarının, gelişen teknoloji ile birlikte öncüllerinin üzerine yenilikler getirilir; grafik motoru yenilenir, oynanış sistemi geliştirilir, senaryo dallandırılıp budaklandırılır, olay örgüsü derinleştirilir... Önceki oyunun yapım aşamasında akıllara gelmeyen birçok yeni unsur, devam oyunlarına eklenir ve bu sayede seri bütünlüğe kavuşmuş olur.

Ne var ki dediğim gibi, "çoğu zaman" gerçekleşen bir olaydır bu. Arada istisnalar mutlaka çıkar; eskiden kalbimizde taht kurmuş bir - iki yapım yıllar sonra yanına bir rakam ya da ek bir isim alarak bitiverir karşımızda. Oda sıcaklığında, kapağımı üç gün açık bıraktıktan sonra içtiğimiz, gazı

kaçmış kola damağımızda nasıl bir tat bırakıyorsa bu oyunlardan da benzer bir tat almamız muhtemeldir. Yapımcısı, markası kim veya ne olursa olsun, içimizden onlara fütursuzca sövmek gelir. İşte Soldier of Fortune: Payback de aynen böyle, gazı çoktan kaçmış bir yapım.

Soldier of Fortune: Payback'te, Thomas Mason adlı terörist avcısı olan bir paralı askeri yönetiyoruz. Her şeyden önce bu "paralı asker" muhabbetinden gerçekten çok sıkıldığımı belirtmek istiyorum. Yapımcı arkadaşlar konu sıkıntısı mı çekiyorlar nedir, anlamadım. Sadece oyunun geçtiği yeri ve zamanı değiştirip (Hayali gelecek, geçmiş, uzaylı istilası vs... vs...) aynı konsepti temciti pilavı gibi önüme sürmelerine daha ne kadar süre katlanabilirim bilmiyorum. Bu gibi senaryoları gördükçe kafamda oyun geliştiricilerinin toplantıları canlanıyor:

A kişisi: Arkadaşlar yeni bir projemiz var. İçinde yine paralı bir asker olacak. Nerede ve ne zaman geçmesi gerektiğinde kararsız. Fikirleriniz?

B kişisi: Teknoloji mağazasının indiriminde çıkan izdihamı bastırmak için İstanbul'a gönderilen paralı bir askerin başından geçenleri konu alsın oyun. Nasıl? Çok yaratıcı değil mi?

C kişisi: Yok, yok! Bence Kyoto Sözleşmesini imzalamayan ülkelerin yola gelmesini sağlamak için dünyanın dört bir yanına

alternatif



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Soldier of Fortune: Payback her yönüyle çakma bir Call of Duty 4 havası yayıyor ortaliğa. Ancak o kadar ucuz bir kopya ki Call of Duty 4'ün bir kez daha ne kadar yüce bir oyun olduğunu fark ediyoruz SoF: PB oynarken.

gönderilen bir paralı askerin başından geçenleri konu alsın.

D kişisi: Buldum, buldum! "Maaşını çekmek için bankaya gönderilen bir paralı askerin kuyrukta başından geçenler" olsun konu.

"Payback'in oynanış sistemi, piyasadaki çoğu FPS oyunuyla benzer özellikler taşıyor." dersem inanın ki diğer oyunların hakkını fazlasıyla yemiş olurum. Herhangi bir oyunu SoF: PB ile karşılaştırmak, o oyuna ağır bir şekilde hakaret etmekten farksız. Bu yüzden, herhangi bir benzetme yapmadan, direkt Payback'in oynanış mantığından bahsetmek istiyorum:

"Önüne gelen her teröristi barut ile zehirle ve görevini halledip bitiş noktasına ulaş" Diyeceksiniz ki: "E güzel kardeşim; zaten çoğu oyunun işleyişi genel olarak böyle değil mi?" Evet sevgili okurlar, haklısınız ama sizin de belirttiğiniz gibi "genel olarak böyle". Payback'te genel olarak değil; oyunun tüm hatları bu şekilde. İçerisinde hiçbir

zeka parlıtı bulunmayan ve tekdüzelikten dolayı yerlerde sürünen bir oyundan bahsediyorum ki bu ithamlar az bile.

SoF: PB'nin tek bir ilgi çekici yanı var; o da "lokal yaralanmalar". Efendim, bu lokal yaralanmalar bilindiği üzere, "Vücudun her bölgesinin birbirinden farklı şekilde hasar görmesi" demek oluyor. GTAIII'ten hatırlayabileceğimiz bu özellik, Payback'e biraz abartılarak aktarılmış. Elimizdeki su tabancasıyla bile düşmanımızın kolunu veya bacağını bir - iki el ateş ederek ile kopartabiliyoruz. İlk başlarda "Ay, ne güzel yahu!" şeklinde tepkiler verirken ilerleyen dakikalarda sadistçe hareketlerde bulunmaya başlıyoruz. Ancak bu hareketler, bir - iki saat sonra yerini, ayrıntı budaçası gibi ekrana bakan gözlerle ve tuşlara şuursuzca basarak içine düşülen yüzeyselliğe teslim ediyor.

Oyunun grafiklerine laf etmekle, etmemek arasında kararsız kaldım. Oyunun eksi özelliklerini es geçip objektif bir şekilde "iyi" olarak nitelendirebiliriz görselliği ama olağanüstü bir görsellik karşılaştırmayı ummayın sakın.

Bir hayal kırıklığının daha sonuna gelmişken hepimizi sevgilerimi ve saygılarımı sunuyorum ve "Bu oyundan uzak durun" diyorum. Zira şu an, Medal of Honor: Allied Assault'u açıp oynasanız daha fazla zevk alacağımıza eminim. Soldier of Fortune: Payback, öyle bir oyun olmuş ki "İdare eder" şeklinde bir yorum yapmaya bile dilim varmıyor. O yüzden size, büyük usta Ümit Besen'den Alışmak Sevmekten Daha Zor Geliyor adlı parçayı gönderiyorum. Dinleyin; dinledikçe bu fiyaskoyu hatırlayın. 🗣️

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

ARTI Hiçbir artısı yok

EKSİ Kötü oynanış sistemi, kötü senaryo, orijinallikten yoksun olması

YAPIM Activision
DAĞITIM Activision Value
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PS3
WEB www.mercenarieswanted.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Yıllardır oyun oynuyoruz;
fiyaskonun her türlüsüne alıştık.
Ama SoF alışık olmadığımız
türde bir fiyasko örneği.

3,2

MİNİMUM 2,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3,0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



Your potential. Our passion.®

Microsoft®

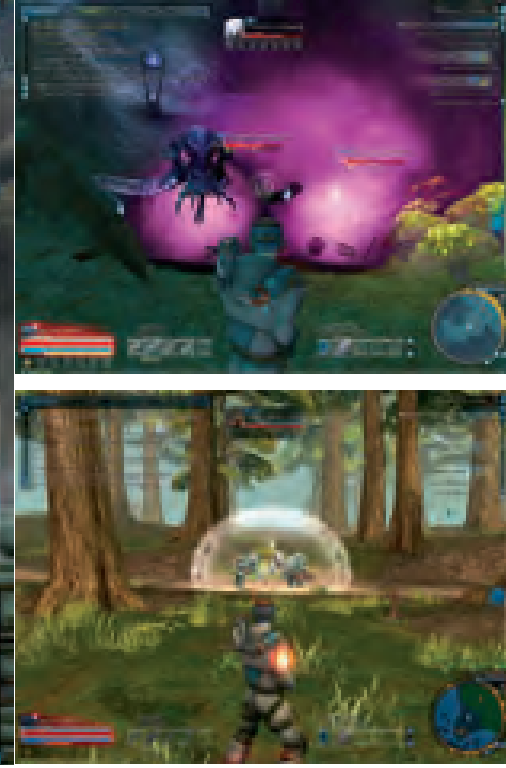


İlk vuran sen ol!



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

- **Hızlı erişim tuşu** — Tek tuşla sevdiğiniz oyunlara anında ulaşın
- **LCD ekran** — DPI ayarını, makroları ve fazlasını LCD ekrandan takip edin
- **Kişiselleştirilebilir** — Ayarlanabilir ağırlıklar, değiştirilebilir tabanlar, programlanabilir tuşlar ve fazlası



TABULA RASA

Bir levha, binlerce oyuncu ve bomboş bir dünya...

F ırat: Tuna, al; sayfa planı...

Tuna: Aldım... Baktım... Tabula Rasa'yı incelemeyecek miyiz?

F: Aa, atlamaşız onu hafız! Koyalım hemen!

T: Tamam. Ama bu bir MMORPG; biliyorsun, değil mi? İnceleyecek adamın hayatı kayabilir.

F: Ben bilmem hafız; o yazı yazılacak! Ve hatta sen yazacaksın!

T: Ben mi? Ben! Olmaz! Yooo... (Haykırışları karanlığın içinde yitip gider.)

10 dakika sonra...

T: Meriç, çok merak ettiğin Tabula Rasa'yı ben inceliyorum bu ay...

Meriç: Ooo, hayırlı olsun!

AJANDA



90
2004 yılındaki E3'te oyun hakkında pek az bilgi gün ışığına çıkmıştı fakat Tabula Rasa gibi bir oyunun hazırlanmakta olduğunu duymak dahi yeterliydi.



115
"WoW'dan sonra ne oynanır?" sorusunun yanıtına çözüm arayan LEVEL ekibi, bu sayıda Tabula Rasa'yı olası bir WoW alternatifi olarak nitelendirmişti.

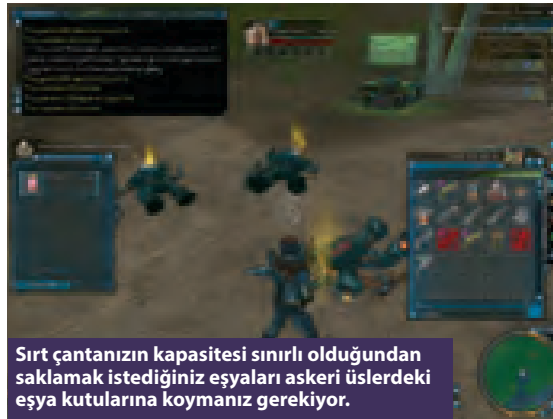
T: Daha oyun hakkında araştırma yapmadım; nedir Tabula Rasa?

M: Tabula Rasa, kısaca, "boş levha" demek. Bir filozof şöyle der: "Dünyaya geldiğinde insanoğlunun zihni boş bir levha gibidir ve sonra, gördükleri ve öğrendikleri bu levhaya işlenir; bu şekilde gelişir insanoğlu." İnsanlar zamanında bu konuya çok kafa yormuş ama bakma sen; sonra Tabula Rasa, bir oyun olarak çıktı işte karşımıza...

T: (Gülmekten yazamaz, kilitlenip kalır.)

Pis uzaylılar; bıktım sizden be! > WoW'dan kurtulmak için askere gitmiş olan bir insana bu yapılır mı? Yeni bir MMORPG... Yeni bir bağımlılık... Neyse ki etkisi WoW kadar güçlü değil; ucuz atlattık.

Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriot'ın merakla beklenen MMORPG projesi Tabula Rasa'nın başına oturmamla kalkmam bir oldu. Neden mi? Çünkü ilk başta oyundan hiçbir şey anlamadım! Ufak bir cepheye saliverildim. Cephede çeşitli askerler, boş boş çevreye bakınıyorlardı. Bir uyarı kutucuğu "Önündeki komutanla konuş" deyip duruyordu. Onunla konuşmaya başlamam ile 50 metre ileride bir savaşın cereyan etmesi bir oldu. Dünya'yı istila



Sırt çantanızın kapasitesi sınırlı olduğundan saklamak istediğiniz eşyaları askeri üslerdeki eşya kutularına koymanız gerekiyor.



eden Bane ırkının birkaç açiz üyesi, ilerideki savunma hattından sızmaya çalışıyor ama NPC'ler tarafından durduruluyordu. Komutanı bir kenara, uyarı kutucuğunu diğer tarafa fırlatıp savaş alanına doğru koşturmaya başladım. Daha birinci seviyede bir sabi olmama rağmen korkusuzdum ve karşımda o çirkin yaratığı görünce ona ateş etmekten geri kalmadım. Hayır, kaldım. Maalesef... Çünkü silah nasıl kullanılır, bilmiyordum. Sevgili "Bane teknisyeni"ne saygılarımı sunduktan sonra üsse geri döndüm ve maceraya dikkatli bir şekilde, fazla heyecanlanmadan başlamanın akıllıca olacağına kanaat getirdim.

İşin ilginç yanı, çoğu MMORPG'nin aksine oyuna başlarken ne bir sınıf seçmişim, ne de puan dağıtmışım. Görsel açıdan oldukça sağlam olan bir "karakter yaratma" ekranında karakterimi yaratıktan sonra direkt savaşa girmişim. Sonradan anladım ki beşinci, 15. ve 30. seviyelerde karakterimiz sınıf özellikleri kazanabiliyor. Üstelik oyun sırasında bundan kimse bahsetmedi bana. Oyunda bir sunum sıkıntısının olduğu aşık. Dolayısıyla siz de benim yaptığım gibi oyunun kılavuzunu okuduktan sonra oyuna başlayın; emin olun ki her şey çok daha anlaşılır olacak.

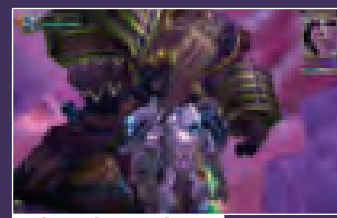
Her daim hareket, her an çatışma > Tabula Rasa'nın diğer MMORPG'lerden en önemli farkı, hızlı bir oynanış sistemine sahip olması. WoW'da ne yapıyorduk? Karşımızda yedi adet düşman varsa bu düşmanların üçünü yanımıza çekiyor, grubun şifacısı yaralanan oyuncuları iyileştirmeye çalışırken tank görevindeki Warrior'ı ön saflarda savaştırıyor, Shaman'a totem diktirtiyor ve alt tarafı üç tane düşman öldürmek için bir ton işle uğraşıyorduk. Tabula Rasa'da ise bir düşmanla karşılaşır karşılaşmaz -FPS vari



Oyunda birçok bug var. Ölen düşmanların düşmemesi gibi...



alternatif



WORLD OF WARCRAFT

Buraya WoW ile ilgili bir şeyler yazacağımı düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Hala "WoW da ne ki?" diye soruyorsanız diyecek sözüm yok.

kontrol sisteminin de yardımıyla- ona kafa - göz dalyoruz. Abartmıyorum, ister tek başınıza takılın, ister bir grupla hareket edin; bir düşmana saldırıp saldırmayacağınıza karar vermek için onun kaçınıcı seviyede olduğuna bakmanız yeterli.

Şimdi 180 derecelik bir dönüş yaparak kendi savımı çürüteceğim: 20. - 25. seviyeden sonra işin rengi değişiyor. Birkaç paragraf önce belirttiğim gibi, karakter sınıfları belirlendiği zaman oyuncuların rolleri de belirlenmiş oluyor ve böylece bir Medic'in veya Exobiologist'in ön saflarda savaşta katılması, grubun selameti açısından hayırlı olmayabiliyor. Örneğin, Spy, uzak bir köşeden düşmanlarını temizler-

ken; Grenadier, kendisini savaşın ortasına atmalı; Medic, yaralıları iyileştirmeli ve Exobiologist, ölüleri yeniden birer savaşıya dönüştürmeli. Eğer sınıf özelliklerinizin gerektirdiği gibi hareket etmezseniz WoW'dakine göre gayet şursuz olan oyuncu ahalisinden azar iştebilirsiniz. Neden mi? Hemen açıklayayım: Oyunun çıkmasıyla tek Avrupa sunucusuna bağlanan ben, bomboş bir dünyayla karşılaştım. Tek tük oyuncu vardı etrafta. Instance'lara girmek için de bir grup oluşturmak gerektiğinden sayılı oyuncuyu bir araya getirmek de zor oldu. Yine de bu sorunu atlatıp Instance görevlerini tamamlamayı başardım. Yalnız, Instance'larda öyle bir manzarayla karşı-



Boss vari yaratıkları öldürmek için mutlaka bir gruba ihtiyaç duyuyorsunuz.



laştım ki aynı olay WoW'da yaşansaydı büyük olay çıkardı: Aynı yöne gitmesi gerekirken nedense herkes kafasına göre hareket ediyordu. Beş kişilik gruptan iki kişi giriş dönüyor, bir kişi tek başına savaşıyor, bir kişi yanımda durmuş ve aval aval çevresine bakıyordu. Bir kişi de çoktan oyundan çıkıp gitmişti. Neyse ki ilerki seviyelerde bu sorun otomatik olarak çözülüyor zira iyi bir strateji uygulamaksızın yüksek seviyelerdeki Instance'ları temizlemek pek mümkün değil.

Mount için para lazım> Yeniliklerden devam edelim: Konu gereği oyundaki her türlü silah, alet - edevat ve yapı, son teknoloji ürünü. Tabula Rasa dünyasının insanları da teknolojiyi sonuna kadar kullanıyor ve güçlerini büyüleriyle pekiştiriyorlar. Yani elindeki roketatar ile düşmanlarına "EPM aromalı" roketler gönderen bir asker, üç saniye sonra düşmanlarını şimşek bombardımanına tutabilir; şaşırmasın. Teknolojinin bu denli ilerlemiş olması, Tabula Rasa dünyasında ulaşımı da kolaylaştırıyor. "Waypoint"ler arasında gidip gelmek için herhangi bir "ışınlanma noktası" kullanabiliyor ve bir anda haritanın bir ucundan çıkıyor, diğer ucundaki "Outpost"a varmış oluyor... Hey; bir dakika! Bu Outpost bizim değil miydi? Neden her taraf Bane kaynaklı? İşte Tabula Rasa'yı özel kılan önemli olaylardan bir tanesi... Çayırılarda, ovalarda gezerken bir uzay gemisinin önünüze bir grup Thrax askeri boca etmesi neyse de alışveriş yapmak için girdiğiniz, insanlar tarafından kontrol edilen bir Outpost'un bir anda "paylaşımına açık" hale gelmesi gerçekten ilgi çekici. Bu aynı zamanda oyuna epey hareket katıyor. Üstelik Outpost'lara olan saldırılar, çok yüksek seviyedeki Bane askerleri ve araçları tarafından yapılıyor ve bu da ciddi bir savaş ateşliyor.

Tabula Rasa, görsel açıdan piyasadaki en iyi MMORPG değil belki ama kesinlikle tatmin edici. Asıl problem, oyunun zengin bir içeriğe sahip olmaması ve bu nedenle oyundan kopmanız. Buna bir de sıradan görevler, birbirinden kopuk bölgeler (Örneğin, 1. - 15. seviye arasındaki oyuncular bir alanda, 15. - 30. seviye arasındaki oyuncular başka bir alanda geziyor ve birbirlerini hiç görmüyorlar.) ve birbirlerine benzeyen mekanlar eklenince "Neden başka bir MMORPG oynamayalım ki?" sorusunu soruyorsunuz kendinize. Uzun vadede, oyuncuların geri bildirimleri doğrultusunda hazırlanacak olan yamalar sayesinde kendine gelebilir Tabula Rasa ama şu haliele ne bir WoW, ne de bir City of Heroes... 🗨

60.

seviye
Karakterizin en fazla 60. seviyeye ulaşabiliyor ancak içiniz rahat olsun; daha fazlasına gerek yok.

2

kredi
Kullandığımız standart silahların her kurşunu, size iki "kredi"ye mal oluyor. Bulduğunuz paraları nerede harcayacağınıza karar veremiyorsanız bol bol cephaneye satın alın.

0

oyuncu
Oyunda kimse birbirini hırpalamıyordu çünkü PvP özelliği henüz oyuna eklenmemiş!

6

kişi
Bir grupta en fazla altı kişi yer alabiliyor. Bir Instance'a girmeden önce bu altı kişinin tamamının "Soldier" olmaması tavsiye edilir.

TABULA RASA

ARTI Hızlı oynanış sistemi, dinamik oyun yapısı

EKSİ Dünyanın, seviyelere göre bölgelere ayrılmış olması, monoton görevler ve oyun dünyası

YAPIM **Destination Games**

DAĞITIM **NCsoft**

TÜR **MMORPG**

DİĞER PLATFORMLAR -

WEB **www.rgr.com**

TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Elf'iydi, Goblin'iydi, okuydu, yayıydı... Tüm bunlardan sıkıldıysanız Tabula Rasa ile teknolojinin hakim olduğu bir savaşa adım atabilirsiniz. Yalnız boş sunucuları ve monoton görevleri göz önünde bulundurmakta fayda var.

7.2

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

PS2'NİN VEDA KONVOYU

"PS2 almalı mıyım? PS2'ye yeni ne çıktı? PS3 çok pahalı; PS2 alsam beni idare eder mi? PS2 bitti abi ya, değil mi?" gibi sorularla karşılaşıyorum uzun süredir ve herkese farklı yanıtlar vermek yerine bu soruları "bekleme"ye alıyorum. Ama bu konuda bir dosya konusu hazırlamanın zamanı geldi de geçiyor bile. Eğri oturup doğru konuşalım: Artık size bir PS2 satın alıracak ya da PS2 satışlarını patlatacak bir oyunun çıkması zor. Uzun süredir bir PS2 sahibiyse yeni bir konsol almanın vakti gelmiş demektir. Ne var ki PS2'nin suretini ev ortamında görmediyseniz

bu dosya konusuna aldırılmadan PS2'yi tercih edebilirsiniz zira PS2 o denli büyük bir oyun arşivine sahip ki tüm oyunları oynamaya başlasanız ancak iki yıl sonra cihazın başından kalkarsınız. "Tavsiye" bölümünü de atlattıktan sonra gelirim bu ayın dosya konusuna: Aşağıda yer alan oyunların çoğu dudak uçuklatacak cinsten değil ama maalesef, bu oyunların dışında PS2'de adından bahsettirecek başka oyun göremeyeceksiniz. Yani bir GTAIV, PES2009 bekleyenler, yeni nesil konsollara yönelmeliler. ☺

DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED

Bir uzay gemisinden daha iyi olan bir şey varsa o da dev bir heykeldir



Bu oyun, oyun dünyasına büyük yenilikler getirmede belki ama içerdiği mizah öğeleri o kadar kuvvetli ki sırf bunları görmek için bile oynanır Destroy All Humans!. Serinin ikinci oyunundan sonra "3" takısı yerine "Big Willy" takısını alarak piyasaya çıkacak olan yeni oyunda yine 70'li yıllardayız ve Crypto adındaki uzaylıyı kontrol ediyoruz. Amerikan sokaklarında önce sivil halka, ardından polislere ve onlar da işin içinden çıkamayınca orduya saldıracak ve başımız

sıkıştığında uzay gemimize atlayıp büyük ölçekte hasarlar verebileceğiz. Serinin bu versiyonuna özel olarak Big Willy adındaki dev bir heykeli de kontrol etmek mümkün olacak. Big Willy ile arabaları, tankları tutup sağa - sola fırlatacak; gaz çıkaracak (gerçekten), geçirecek ve insanlara dünya-yı dar edeceğiz!

YAPIM Locomotive Games | DAĞITIM THQ | ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2008

NARUTO: ULTIMATE NINJA 3

PS2 de Naruto no saigo no bouken*

Naruto Shippuden'i izliyoruz musunuz arkadaşlar? Evet, ben de ara verdim; bir bölümde 18 dakika süreyle bakışmaya, dört dakika süreyle aksiyona yer verilmesi biraz canımı sıkıyordu. Ama bu demek değil ki Naruto: Ultimate Ninja 3'ü dikkate almamalıyız. Japonca versiyonunu aylar önce oynadığım bu yeni Naruto macerası, Shippuden'den önceki maceranın tamamını -tüm karakter ve senaryo detayları ile birlikte- içeriyor. Tsunade'yi seçip Ero-Sennin'e

haddini bildirebiliyor, Naruto'yu seçip uzunca bir maceraya çıkabiliyor ve birçok mini oyunla yeteneklerinizi sınavabiliyorsunuz. Üstelik, Cel-shade grafik kullanımının doruk noktasına ulaştığı Naruto, kesinlikle bir çocuk oyunu değil. Listenize ekleyiniz; canımı sıkımayınız!

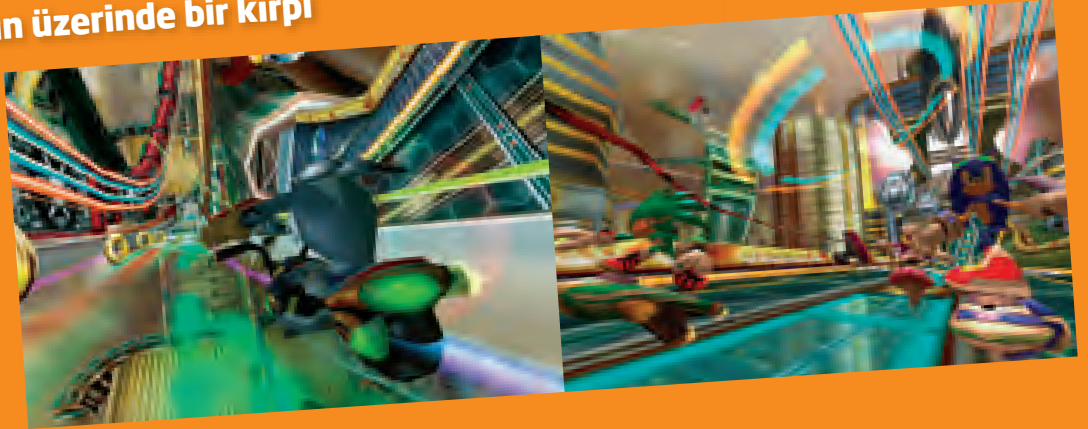
*Naruto'nun PS2'deki son macerası
YAPIM CyberConnect 2 | DAĞITIM Namco Bandai | ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2008



SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Hız, çeviklik ve hoverboard'un üzerinde bir kirpi

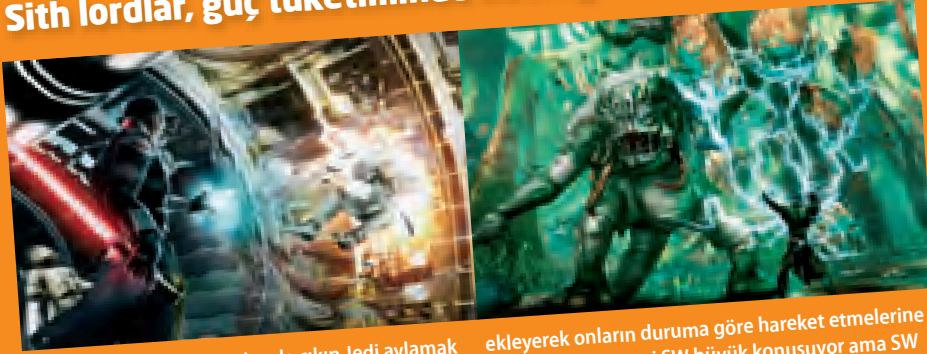
"Sonic Riders iyi bir oyun değildi ki niye devamını yapıyorlar?" sorusuyla gündeme gelme çabalarınızı bir çırpıda silip atabilirim; oyuncuların ve eleştirmenlerin çoğu tarafından beğenilen oyunlar, yüksek puanlarla "iyi oyunlar" listesine girse de bu yapımlar küçük yaştaki kardeşiniz ya da kuzeniniz için uygun olmayabiliyor. Sonic Riders: Zero Gravity de yine küçük yaştaki oyunculara hitap edecek bir oyun. Birer "rollercoaster"ı andıran bölüm tasarımları, Sonic dünyasının renkli karakterleri ve önceki oyundan farklı olarak geliştirilebilen hoverboard seçenekleriyle Sonic Riders, 2008'in en iyi oyunu olmayacak belki fakat bir şekilde birileri tarafından oynanacak; bundan emin olabilirsiniz.



YAPIM Sonic Team | DAĞITIM SEGA | ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2008

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Sith lordlar, güç tüketiminde liderliği elden bırakmıyorlar



Darth Vader'in çırağı olarak yola çıkıp Jedi avlamak size çekici gelmiyorsa lütfen en yakındaki sağlık kurumuna başvurunuz.

Digital Molecular Matter ve Natural Motion'ın Euphoria sistemlerini kullanarak nesnelere gerçek fizik kurallarına göre parçalanmasını sağlayan bir motor kullanan ve karakterlere birer sinir sistemi

ekleyerek onların duruma göre hareket etmelerine olanak tanıyan yeni SW büyük konuşuyor ama SW oyunlarının dörtte üçü başarısız olduğundan bu oyuna da şüpheli bir şekilde yaklaşmaktayım.

YAPIM Krome Studios | DAĞITIM LucasArts | ÇIKIŞ TARİHİ Nisan 2008

ALONE IN THE DARK

Korkuyorum, korkuyorsun, korkuyor(lar)



New York'ta, devasa Central Park'ta yalnız başımıza kaldığımız yeni AitD, oyunu kapatıp açtığınızda -çoğu TV dizisinde olduğu gibi- sinematik bir sunumla bir önceki bölümde neler yaşandığını anlatacak. Bu önemli detayın ötesinde oyunda neler olduğuna gelirsek... Konu açısından ilk oyunun kahramanı Edward Carnby'nin bir nedenle Central Park'a kısıp kalması; oynanış açısından ise bu kahramanın Central Park ahalisi ile birlikte birtakım garip yaratıklarla savaşması ve görsel açıdan da her yerin fazlasıyla karanlık olması dikkat çekiyor. Peki korkacağımızı, ürpereceğimizi bildiğiniz halde neden korku oyunlarını oynuyorsunuz hala? Anıcağım...

YAPIM Hydravision Entertainment / Eden Studios | DAĞITIM Atari | ÇIKIŞ TARİHİ 2008

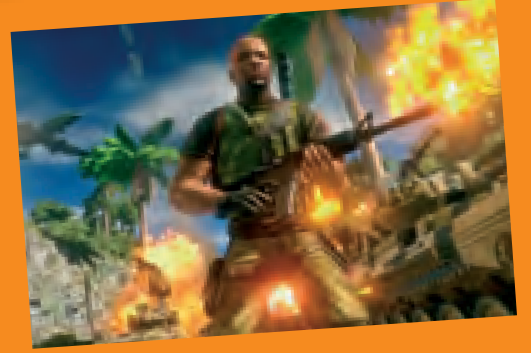
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Yakamadık gitti şu dünyayı!

Ne gecikti bu oyun da yahu?! Ertelene ertelene 2008'in ortasında çıkacak diye korkuyorum. Ama bu gecikme oyunun yararına olacaksa sorun yok; "Geç olsun, kötü olmasın" demiş atalarımız. (Ya da ona benzer bir şey.) Venezuela'da patlak veren bir petrol sorunundan faydalanan kiralık bir askeri kontrol edeceğimiz Mercenaries 2, önceki oyunla birçok alanda benzerlik gösteriyor; World in Flames'te yine çok güçlü silahlara sahip olacağız, yine çevrede özgürce dolaşip istediğimiz binayı veya aracı yerle bir edeceğiz

ve -muhtemelen- yine çok eğleneceğiz. Oyunda değişen şeyler de var elbette ki: Daha fazla silah, daha geniş mekanlar ve daha fazla aksiyon... (...içercek diye tahmin ediyoruz, World in Flames.) Açıkçası bu dosya konusunda adı geçen oyunlar içinde en heyecan verici yapım bu. (Bir de Alone in the Dark... Biraz tutarsızım da...)

YAPIM Pi Studios / Pandemic Studios | DAĞITIM EA / Pandemic Studios | ÇIKIŞ TARİHİ Nisan 2008



LEGO INDIANA JONES: THE VIDEO GAME

Bugün Indiana Jones, yarın Batman ve öteki gün...

TT ile bir kez daha masaya oturan LucasArts, bu defa Indiana Jones'u "keskin hatlar"la tasvir etmeye hazırlanıyor. İlk üç filmi konu alan LEGO Indiana Jones, aynı LEGO Star Wars'ta olduğu gibi komedi unsurlarının egemenliğinde olacak. Star Wars'un aksine, oyunda sadece bir karakteri kontrol edebileceğimiz için yapım ekibi tüm gücünü mekanlara ve oynanış sistemine harcıyor. Bu da daha eğlenceli ve daha renkli bir

oynanışa denk geliyor. Naçizane fikrim şu: Bu oyun kesinlikle başarılı olacak. En az LEGO Star Wars'ta olduğu kadar eğleneceğiz. Oyunun çıkış tarihine daha aylar var ve şimdiye dek yalnızca bir adet fragman yayınlandı. Gerisi ise belirsiz...

YAPIM Traveller's Tales | DAĞITIM LucasArts | ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği



TWISTED METAL: HEAD-ON: EXTRA TWISTED EDITION

Bu nasıl isim: Gerçekten çok ilginç: Ekstrası da var!

Bunca yıllık konsol oyuncusuyum; Twisted Metal'i bir türlü sevmedim, sevemedim. Birtakım garip araçların birbirlerini havaya uçurmak için bir araya, bir buraya sürüklenmesi nedense bana çekici gelmiyor. Üstelik oyun, online olarak da oynanabiliyor ama ne fayda... Yine de Twisted Metal'i seven geniş kitleye saygı duyuyorum. Öylesine geniş bir kitle ki bu; Eat, Sleep, Play firması (Böyle bir isme sahip olan bir firmadan normal isimli bir oyun beklemek mantıksız olurdu.), PSP için

piyasaya sürdüğü Twisted Metal: Head-On'u PS2'ye uyarlıyor. Beş yeni bölümle yola çıkan "devşirme" oyunumuz, Sweeth Tooth adındaki karakterin (dondurma kamyonunun sahibi), aracından inerek Twisted Metal dünyasını gezmesine olanak tanıyor. Oyun, daha önce hiç yayımlanmamış olan bir dizi konsept çizim ile paket halinde satışa sunulacak.

YAPIM Eat, Sleep, Play | DAĞITIM SCE | ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği



KONSOL USTASI'NDAN YEMEK TARİFLERİ

Yemek yapmak sanattır. Aynı oyun oynamak gibidir yemek yapmak; ikisi de ilgi ister, zaman alır. Her ikisinde de el emeği, göz nuru vardır. Yemeklerin de, oyunların da tadından yenmez; gidip yanlarına uzanmazsınız gelir. Karnınız yemeğe özlem duyar. Beyniniz de oyuna...

İki eylem üzerinde de saatlerce konuşulabilir. Her ikisi de eleştiriye açık oluşumlardır; ikisine de önyargıyla yaklaşılabılır, ikisinin de

arkasından rahatlıkla konuşulabilir.

Her iki oluşum da insanın doğuşuyla bünyesinde yer eder ve bu ihtiyaç ölene dek devam eder. İnsanlar her zaman yemek yer ve her zaman oyun oynarlar. İşte bu yüzden boynumun borcudur, oyun oynarken yemek yapmanın keyfini size yaşatmak.

SEBZELİ PATATES KAYIĞI

Malzemeler

Sebze, patates, kayık (yahut sandal, hücum botu, ticari yük gemisi)

Hazırlanışı

Patatesten bir kayık yapacağız değerli okurlar. Aynı Origami' de olduğu gibi... Origami'nin daha sulu ve lezzetli olanı... Şimdi yemeği hazırlamak için çalışmalarına başlayabilirsiniz. Öncelikle bir adet Xbox 360 bulup (PS3 de olur.) Assassin's Creed'i disk sürücüsüne iteleyin. Şimdi, Desmond'ı dikkatle izleyin. Hareketleri nasıl yapıyor; karıştırdığı bir suikastin ardından nasıl kalabalığın içinde kayboluyor; bir Urban Free Jumping ustası gibi binalara nasıl profesyonelce tırmanıyor; iyice gözlemleyin. Yeterli ipucu elde eder etmez, kapıyı çarpıp evden çıkın ve soluğu en yakındaki pazarda alın. Bu pazarın bir sosyete veya Japon pazarı olmamasına dikkat edin. Şimdi, pazara hızlı bir giriş yapın ve her tezgahın irili ufaklı birkaç sebze yürütün. Çekinmeyin; bir sorun olursa Desmond size yardım edecektir... Evet, bir satıcı ne işler çevirdiğini anladık! Şimdi hemen en yakındaki "pazar teyzesi"ni satıcının önüne iteleyin ve "İthal muzda indirim varmış, koşun!" diye nara atarak ortalığı velveleye verin. Duruma uyanan diğer satıcıları, Desmond'dan öğrendiğiniz hareketlerle dize getirdikten sonra hızlı adımlarla evinizin yolunu tutun. Evet, "sıfır" lira harcayarak tüm malzemeleri topladınız. Patatesleri kayık gibi oyup işlerine sebzeleri tıkmaktan başka işiniz de kalmadı; geçmiş olsun!



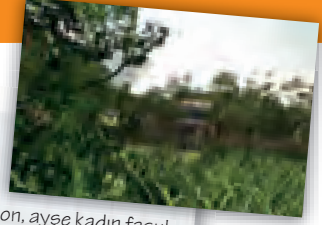
JAMBONLU ÇALI FASULYESİ

Malzemeler

Çalikuşu romanı, Reşat Nuri Güntekin, dana jambon, ayşe kadın fasulye (Plan işlemeze aç kalmayın diye)

Hazırlanışı

Çalikuşu'nu hızla okuyun. Okuyun, okuyun, ve bitirin. "Çalı" kelimesinin ne anlama geldiğini ya da çalı fasulyesinin nasıl bir sebze olduğunu anlayabildiniz mi? Anlamadığınızı tahmin etmiştim. Bu yüzden listeye Reşat Nuri Güntekin'i de ekledim. Ve ekledikten sonra fark ettim ki sorularınızı ona da yöneltmezsiniz zira kendisi yaşamıyor. Peki bu çalı fasulyesini nereden bulacağız? Bunun için şehir merkezinden kalkıp bir ormana gitmeye gerek yok; piyasada sebil gibi bulunan ikinci Dünya Savaşı temalı FPS'lerden birine ulaşmanız yeterli. Fransa'dır, Hollanda'dır, Almanya'dır; buralar hep yeşillik... Ağaç, çalı - çimen dolu vallahi! Bir Amerikan askeri olarak insi insi Alman askerlerinin arasında dolaşacağınızı göz önünde bulundurursanız bolca saklanmanız gerekecek. Bu da size çalları yakından inceleme fırsatı verecek. Yani... Evet! Öyle ya da böyle, bu uzun maceranızın bir bölümünde çalı fasulyesine denk geleceksiniz! Malzemeleri tezgaha yaydıktan sonra fasulyeleri ayıklamak; biberi, soğanı, jambonu, yağı ve tuzu bir kaseye boca edip kısık ateşte pişirmek ne kadar zor olabilir ki? Tshh...



JERMINI AN TASSE

Malzemeler

1 fincan kaynar konsome veya yarı oxtail konsome, kuzu kulağı, je parle Français tres bien

Hazırlanışı

"Yarı oxtail konsome" nedir ya da bir kuzu bulup onun kulağını keşmeliyiz; hiçbir fikrim yok. Ama durun, bu işi halledeceğiz! Beni takip edin: Bakın, elimde ne tutuyorum. Hayır, kuzu kulağı değil; bu bir PSP ve bu PSP'de Jeanne D'Arc oynayacağız. Üstelik Jeanne D'Arc bir RPG oyunu olduğu için istediğimiz eve sızıp, istediğimiz dolabı karıştırarak istediğimiz kişiden istediğimiz sorunun "dünyanın yok olması" yalanıyla bağlayarak istediğimiz kişiden "oxtail konsome"nin ne yanıtını almamız da mümkün. Jeanne D'Arc dünyasında "oxtail konsome"nin ne olduğunu, kuzu kulağının nereden tedarik edildiğini öğrendikten sonra evinize dönün, buzdolabını açın; içinden iki tane domates alın. Biraz da peynir... Bir - iki tane de yumurta... Tava da var mı? Hah; yapın bir menemen, kapatın bu bahsil Böyle abuk subuk yemeklerle ne işiniz var abi? S'il vous plait yanil



ZARZUELA LEVANTEN

Malzemeler

Bir adet dalgıç, yeteri kadar maydonoz, bir baş domates

Hazırlanışı

Önce bir adet dalgıç bulmalısınız çünkü bu yemeğin yapımı için gereken envaiçeşit balığı satın almaya kalkarsanız aile bütçesine sağlam bir yumruk atmış olursunuz. "Malatya'nın ortasında ne denizi be?! Salak salak konuşma!" dediğinizi duyar gibiyim. Video oyunları ne güne duruyor bayım? Hemen Surf's Up'i elinizdeki herhangi bir "oyun cihazı"na yerleştirin. Denizler altındaki 20.000 fersaha ulaşacağız. Penguen ırkına mensup olduğumuz için bu çok da zor değil; bu hayvanların çok iyi birer yüzücüdür. Evet, balıkları toplamayı başardık mı? Artık levantenimizi hazırlayabiliriz. Pyrex bir kaba konulacak olan balıkların üzerlerine ılık suda eritilmiş olan safranlı domates salçasını döküp kabı fırına verdiniz mi olay bitmiştir arkadaşlar!

YA GOTTA EMPANADA!

Malzemeler

Bir adet salsa hocası, üç adet Küba'lı, bir tas elde açılmış ekme hamuru

Hazırlanışı

Salsa beyler - bayanlar! Evet, herkes kıvırıyor; çekinmeyin! Ne oldu? Salsa ruhunu hissedemiyor musunuz? O zaman hemen "Malzemeler" listesindeki salsa hocasını odanın ortasına koyun. Tamam, salsa hocaları pahalı; onları eve çağıramadınız, anlıyorum. Peki ya Küba'lılar... Onlar da sınırdan geçerken yakalandılar demek! Yay anasını! O zaman tek bir yol kaldı: Dance Dance Revolution baby! Durmayın; DDR'in "dance mat"ini yere sabitleyin zira salsa zaman zaman kışkırtıcı olabiliyor! Oyundaki parçalara göz atın. J-Pop seçmeyin; durumun ruhuna aykırı! Latin bir şeyler bulun ve dans etmeye başlayın! Haydi, tempo! Wuhu, nasıl eğleniyor muyuz? Ağzınızdan "Ya gotta empanada..." sözleri dökülüyor mu? Güzel... Demek ki bu yemeği yapacak ruh haline kavuştunuz. Artık piriçli, haşlanmış tavuklu, cheddar peynirli, soğanlı ve zeytinli sandviç, Bol Malzemeli Gözleme adıyla değil, Ya Gotta Empanada! adıyla anılacak!





KERIO

Yeni yılda güvenle bağlanın, görüşün, paylaşın!
Kerio, güvenli teknolojinin adresi.



Kerio WinRoute Firewall 6

- 'Deep Inspection' güvenlik duvarı, ICASA onaylı
- VPN, VPN Client ve SSL VPN ücretsiz
- Ağ geçiti antivirüs koruması
- IBM ISS Orange Web Filter ile 'sarf' koruması
- Kapsamlı içerik filtreleme
- Kullanıcı bazlı erişim kontrolü
- Çok hızlı internet paylaşımı
- VOIP ve UPNP desteği
- Kapsamlı trafik ve kullanım raporları

Kerio MailServer 6

- Kolay kurulum ve yapılandırma
- Meta K-Filter
- Komuta "Düzen" Arayüzü kullanımı
- İçerik geçiren Antispam çözümünü
- Ortak çalışma platformu
- Webmail, Webmail Mail
- Geniş eklemeler istenir destek

339 E'dan
başlayan
fiyatlarla!*

* Tavsiye edilen KDV hariç son kullanıcı fiyatlarıdır. Fiyatlarımız %18 KDV dahil değildir.
Kerio elur /urme, pmeri kodu: 00-4401-00

KERIO | CERTIFIED BUSINESS PARTNER
SECURITY & INNOVATION

COMEL İLETİŞİM LTD.
Barbaros Bulvarı
Abbasağa Sokak No:9/2
80690 Beşiktaş İstanbul
T: +90-212-227 34 35
F: +90-212-227 34 39
www.comel.com.tr

KERIO | CERTIFIED BUSINESS PARTNER
SECURITY & INNOVATION

FIBRO A.Ş.
Kadın Mektebi Sokak No:9
34470 Rumelhisar İstanbul
T: +90-212-287 1515
F: +90-212-287 1525
info@kerio.com.tr
www.kerio.com.tr

KERIO | CERTIFIED BUSINESS PARTNER
SECURITY & INNOVATION

ELIPS ELEKTRONİK LTD.
Kara Şehitleri Caddesi
Mithat Ünlü Sokak No:1-3
34394 Zincirlikuyu İstanbul
T: +90-212-337 0900
F: +90-212-288 3717
www.elips.com.tr



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Sora sora Bağdat da bulunur, hazine de...

PlayStation3

Böylesine gizli ve özel bir toplantıya dahil edildiğim için kendimi çok şanslı hissediyordum o gün. Hatta kendi kendime "Rüya görüyorum galiba" diyordum sürekli. Özel bir uçakla, üzerinde tek bir isim bile yazmayan devasa bir gökdelene getirilmiş, gökdelenin en geniş toplantı odasına buyur edilmişim. Bir yanımda tüm heybetiyle Indiana Jones oturuyordu. Saçlarına düşen aklar, karizmasına karizma katmıştı resmen. Kısık gözlerle elindeki kağıtları okuyor, zaman zaman da saatine bakarak "Erken gelmişiz, erken" diye söyleniyordu. Diğer yanımda ise Lara vardı. Onu, Tomb Raider III'ten beri ilk defa kışık kıyafetlerle görüyordum. Gözlerinin etrafında oluşan kırışıklıkları kapatmak için taktığı güneş gözlüklerini çıkarmamakta kararlıydı. Beklemekten çok sıkılmış olacak ki sürekli benimle muhabbet etmeye çalışıyordu. Ben de -ketum yapım nedeniyle- sürekli kısa cevaplar veriyor, konuşmak istemediğimi net bir şekilde belli etmeye çalışıyordum. Konuşmak istemiyordum çünkü ilk önce nerede olduğumu, kimi ve neyi beklediğimizi öğrenmek istiyordum.

Indiana: Biraz daha bekle, seni buraya boşuna getirmedik, merak etme.

Lara: Evet, güzel bir sürprizimiz olacak sana; beklediğine değecek.

Tam o anda içeriye uzun boylu, geniş omuzlu, kumral, genç bir adam girdi. Saygı gereği ayağa kalktım ama bir de baktım ki Lara ve Indiana gayet sakin bir şekilde yerlerinde oturuyorlardı.

Lara: Sonunda gelebildin; bir kere de bekletme insanları yahu.

Indiana: Kız haklı; misafirimize de ayıp oldu.

Ben: Yok yok; hiç önemli değil. Merhaba,

hoş geldiniz; ben Elif.

Yavaşça elini uzattı; "Memnun oldum, ben de Nathan" dedi tok bir sesle ve Indiana Jones'un yanına oturdu.

Indiana: Evet, Nathan da geldiğine göre artık her şeyi açıklayabiliriz: Lara ve ben emekli olmaya karar verdik!

Ben: Nasıl? Neden ki? Hala taş gibisiniz maşallah. Çok erken daha; siz olmazsanız oyun dünyası öksüz kalır.

Lara: Yok Elif'ciğim ya; çok yorulduk gerçekten de. Artık bizim de dinlenme vaktimiz geldi. Evde çoluk çocuk bekliyor; sorumluluklarımız arttı. Bizim yerimizi alabileceğine inandığımız bir proje var zaten. Seni bu yüzden çağırdık. Fikirlerini almak istedik.

Ben: Teşekkürler; çok merak ettim şimdi. Nedir bu proje?

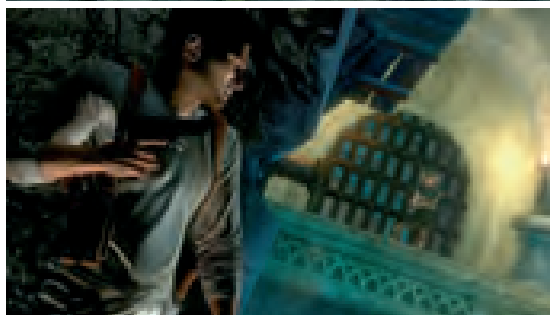
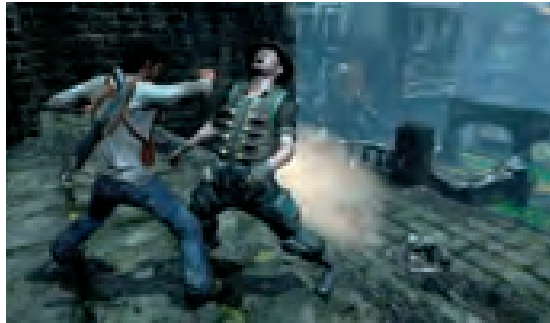
Indiana: Nathan'ın bizim varisimiz olmasını planladık ve süper bir oyun hazırladık.

Ben: Hadi ya?! İyiymiş ama siz başkasınız ya... Alınmayın Nathan Bey ama işiniz çok zor.

Nathan: "Siz"li "biz"li konuşmana gerek yok; "Nathan" diyebilirsin bana.

Ben: Peki.

Lara: Ehm, neyse; konuya dönelim. Naughty Dog adlı firmayla



anlaştık ve PS3 için bir oyun piyasaya sürmeye karar verdik. Adını da Uncharted: Drake's Fortune koyduk.

Ben: Aaa! Ben bu ismi neredeyse iki buçuk yıldır takip ediyordum. Herkes çok şey bekliyordu bu oyundan. Bu işte sizin parmağınız olduğunu bilmiyordum ama. Bu arada, bir şey soracağım; neden sadece PS3 platformuyla sınırlı kaldınız?

Indiana: Sen de tahmin edersen ki tüm oyun dünyası, PS3'ten büyük bir patlama bekledi bu yıl. Ancak bu patlama bir türlü gerçekleşmedi. Piyasaya çıkan oyunlar hayal kırıklığı yarattı. Herkes "Bu muydu PS3 dediğiniz nane?!" demeye başladı. Biz, durumun böyle olacağını az çok tahmin ediyorduk. Hazır PS3 zayıf durumdayken çok iyi bir oyun ortaya koyarak ortalığı ayağa kaldırmak istedik.

Ben: Anladım. Doğru aslında; oyun Xbox 360'a da çıksaydı ilgi bölünecekti, daha az ses getirecekti. Mantıklı... Naughty Dog, zaten PlayStation'a sadık bir yapımcı firma anladığım kadarıyla. Daha önce de Jak & Daxter serisiyle PS2'ye hizmet etmiş. Kısacası, çıkış noktanız ve stratejiniz bana sağlıklı geldi.

Indiana: Sağ ol, düşüncelerin bizim için çok önemli Elif.

Nathan: Benim için de önemli.

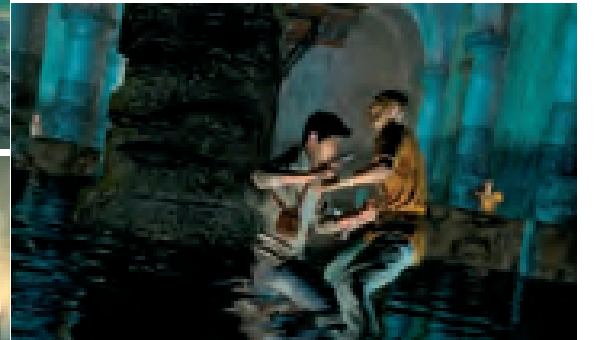
Lara: Öh, öh; konudan kopmayalım, zamanımız yok. Oyunu burada beraber oynayıp bitireceğiz; sen de aklına takılanları anbean bize sorabileceksin.

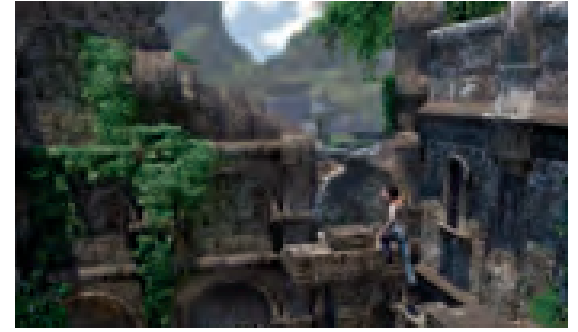
Ben: Gerçekten mi? Süper bir fikir bu; teşekkür ederim!

Lara: Elbette ki bu jestimizin bir karşılığı olacak ama...

Ben: Ne gibi?

Lara: Oyunu yere göğe sığdıramayan bir yazı yazacaksın ve 10





tam puan vereceksin.

Ben: Yok artık! Ya açıklarını yakalarsam oyunun... Ya beğenmezsem... İş ahlakıma aykırı bu benim. Giderim, evimde oynarım oyunu; yazarım yazımı paşa paşa!

Indiana: Bu saatten sonra zor biraz. Burayı istediğin zaman terk edemezsin Elif'ciğim. Başına bela alma bence; senden istediğimi yap, yeter.

Nathan: Çok yüklenmediniz mi kıza? Bırakın, nasıl isterse öyle yazsın yazısını!

Lara: Sen burnunu sokma bu işe!

Nathan: Eeh, menopozlu, sen de!

Lara: Ne dedin sen? (Çat!)

Indiana: Sakin olun, oturun yerinize! Tamam Elif, ne yaparsan yap. Sadece oyna şu oyunu. Bıktım bu ikisinden!

Ben: Ha şöyle, adam olun iki dakika! Hayret bir şey ya; sanki yalvardım beni aranızda alın, oyununuzu oynatın diye!

Toplantı salonuna giren görevliler dev projeksiyonu çalıştırdı. Gerçin dakikaların ardından gamepad'i elime aldım ve oyuna başladım.

Ben: Aaa! Bu girişi ben bir yerlerden hatırlıyorum!

Lara: İlk dakikadan laf sokacaksın kapatalım oyunu!

Ben: Siz bilirsiniz; benim için fark etmez.

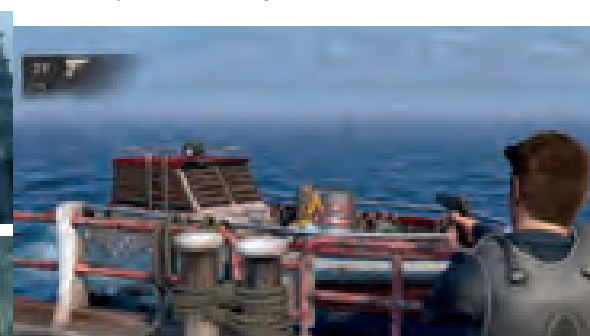
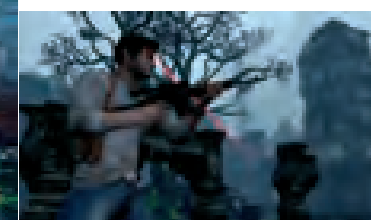
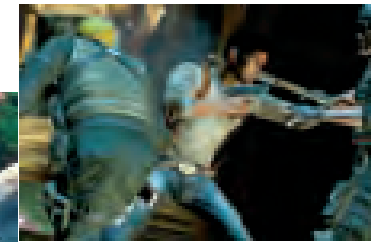
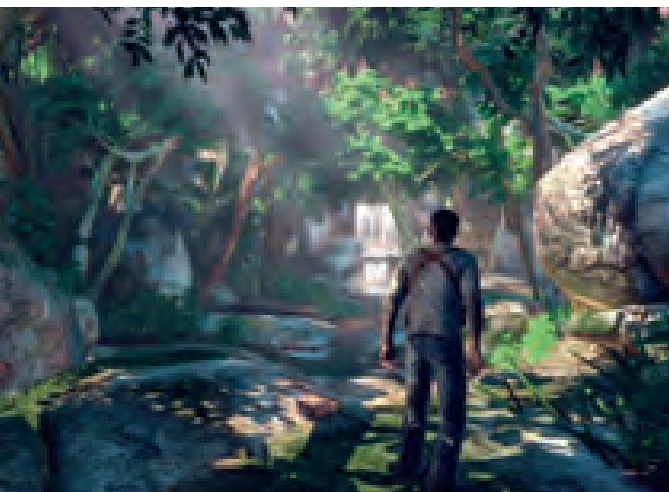
Indiana: Lara, ters gitme... Laf sokmadı kız; senin ilk oyunlarındaki ara videoları andırıldığını söylemek istedi, değil mi Elif?

Ben: Valla beni bir tek siz anlıyorsunuz şu odada.

Nathan: Ben de anlıyor...

Lara: Ya sus dedim, Nathan; sus!

Onlar dalaşmaya devam ederlerken ben kendimi çoktan oyuna



kaptırmıştım. Grafikler çok hoştu; arka plandaki dokular ve kaplamalar biraz geç ekrana gelse de bu dert edilecek bir problem değildi benim için. Yalnız grafiklerde yoğun olarak çizgi film vari renkler gözlemledim. "Bayat yemeğe tuzu basmak" mıydı acaba bu? Acaba renklerin tonlarını canlandırıp gözümüzü boyayarak, PS3 için nasıl grafik geliştirileceğini çözemediklerini örtbas etmeye mi çalışıyorlardı? Bu soruları, karşımdaki kavga etmeye her an hazır olan gruba sormadım. Ancak ne amaçla yapmış olurlarsa olsunlar, grafikler gayet hoştu.

İlk bölümde, üzerime saldıran korsanların işlerini bitirerek hem kontrol sistemini kaptım, hem de hikaye ile ilgili ipuçları yakaladım. Nathan, bir hazine avcısıydı. Nathan'ın büyük büyük dedesi de bir hazine avcısıymış ve Francis adındaki bu uzak akrabasının günlüğü, Nathan'ın başına bela açmış çünkü bu günlüğün içinde herkesin peşinde olduğu bilgiler varmış; büyük bir hazinenin yerini işaret eden bilgiler...

Ben: Geçmiş olsun Nathan, büyük bela almışsın başına ama ben inanıyorum ki; oyunun sonlarına doğru çözersen sen bu işi.

Nathan: Çözemeseydim burada olur muydum zaten? Olurdum belki de. Neyse, sen kendin gör sonunu.

Korsanları, Nathan'ın Sullivan isimli arkadaşının yardımıyla alt ettikten sonra Elena adında bir başka karakterin de var olduğunu öğrendim. Sullivan ve Elena, oyunun çeşitli bölümlerinde Nathan'a arkadaşlık ediyorlar.

Ve daha ikinci bölümden bu arkadaşların, "öylesine" arkadaşlar olmadıklarını ve "yapay" da olsa gerekli zamanlarda, yeterli yardımı sağlayacak kadar "zeki" olduklarını söyleyebilirim. Fakat karşılaştığım düşmanların da yanımdaki arkadaşlardan pek eksik kalır yanı yoktu; bir yere saklandığımda olduğu yerde dikilip kalan düşmanlar görmeye alışkın olduğum için, saklandığım yeri tespit edip burnum ucuna kadar gelen düşmanlarla karşılaşınca korkmadım değil. Ancak sonuçta Nathan'ı kontrol ediyordum. Dağ gibi adam; bir şey olmaz ona.

İkinci bölüme geçtiğimde etrafın yemyeşil olduğunu gördüm ve grafiklere iyice ısındım. Zaten gerek mağaralar gibi kapalı alanlar, yıkıntılar, gerekse ormanlar oyunun atmosferinin, Lara ve Indiana'nın oyunlarından derlendiğini gösteriyordu. Aslında sadece grafikler ve atmosfer değil, bulmacalar, vuruş sistemi ve platformlar da bu iki markalaşmış ismin kombinasyonuydu. Ancak takdir ettiğim bir nokta vardı ki oyun, sadece bir derleme değildi; bu türü geliştiren ve ufkunu açan yenilikler vardı Nathan'ın macerasında.

Ben: Gears of War karakterleri gibi siper alabiliyorsun, hem de bunu tek tuş ile GoW'daki gibi karışıklıklara mahal vermeden yapabiliyorsun. Çok beğendim bu özelliğini.

Nathan: Sağ ol ya; bu Indiana Jones'un fikriydi.

Indiana: "Senin fikrin, benim fikrim" diye ayırım yapmaya gerek yok Nathan; bu oyun hepimizin eseri.

İlerleyen bölümlerde, oyunun bulmaca ve aksiyon oranının dengesini analiz etme imkanı buldum. Şunu söyleyebilirim ki oyunun platform yapısından Prince of Persia: The Sands of Time, shooter yapısından kill.switch ve bulmacalarından Tomb Raider serisinin ilk üç oyununun tadını alabiliyorsunuz. Yani üç ana unsur başarılı ve dengeli bir şekilde birbirine yedirilmiş. Daha önce bu üç yapıyı birçok oyun harmanlamaya çalışmıştı; Tomb Raider serisi ve Indiana Jones and the Emperor's Tomb akla gelen ilk örnekler ancak Lara ve



➤ Indiana, üç farklı yapıya kesinlikle Nathan kadar odaklanamamıştı.

Oyunu neredeyse yarışmıştım ve haliyle hepimiz yorulmuştuk. Küçük bir ara verdik ve ben de aklıma takılanları, onları yeni bir tartışmaya sürüklemeyi düşünüyordum.

Ben: Oyunun kontrol sistemi gerçekten kullanışlı. Hikaye de sürükleyici... Yalnız mekan tasarımlarını biraz tekrar eder buldum. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Lara: Katılmıyorum sana; belki ilk 10 bölümde çok değişik ortamlarla karşılaşmamış olabilirsin ama sabretmeni öneririm.

Ben: Sanıyorum ki tam olarak anlatamadım kendimi. Şöyle açıklamaya çalışayım: Nathan'ın oyunu senin ve Indiana'nın oyunlarından birçok alanda üstün fakat mekan tasarımları konusunda sizin oyunlarınızla kıyaslandığında herhangi bir gelişme göremedim.

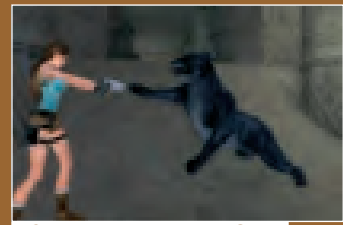
Lara: Oyuna ilk başladığında sana çıkmıştım; yine benzer bir noktayı bize anlatmaya çalışıyordun. Şimdi anladım ne demek istediğini; kusura bakma çıktığım için. Haklı olabilirsin ama 15. bölümden sonra mekan tasarımları konusunda da tatmin olacağını düşünüyorum.

VİRÜS

İşte, yine dar gömleklili ve dar kalçalı bir erkeği; "mühimmat sıkıntısı çekmeyen tabancası" ve geniş omuzlarıyla arz-ı endam ediyor. Oyunun başlarında tertemiz olan gömleği, oyunun sonlarına doğru kirleniyor; hatta yer yer kan lekelerini görebiliyoruz. Bu manzara, kahramanımızın ne badireler atlattığını gösteriyor bize. Yoksa... Ulan?! Siz bizim bacımızı, hanımımızı mı ayartmaya çalışıyorsunuz?! Hollywood ile evimize girdiğiniz yetmedi, Tomb Raider ile "mesajınızı" gözümüze soktuğunuz yetmedi, şimdi sıra erkek kahramanlara mı geldi?! Al işte, Elif de geçmiş kendisinden! "TPS" dedik, bağırmıza bastık; şu geldiğimiz noktaya bak! Burası Türkiye arkadaşım, böyle şeylere lüzum yok!



alternatif



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Bu yılın ortasında güzel ve nostaljik bir dönüş yapan Lara, maceralarıyla Nathan'ın atası olduğunu gözler önüne seriyor. Sadece Anniversary'yi değil, tüm Tomb Raider oyunlarını yad etmek, bu türü sevenlerin boyun borcudur.

Ben: Haydi bakalım...

Anlaşılan oyunu bitirmeden bu odadan çıkmam mümkün değildi. Ben de yoluma devam ettim. Lara'nın dediği gibi çok farklı şeylerle karşılaşmadım. Ancak söylediği gibi sonlara doğru, mekanlar çeşitlenmeye



başladı. Özellikle, bir bölüm vardı ki gözlerim doldu. Tomb Raider II'deki Venice'in geliştirilmiş ve detaylandırılmış versiyonu gibiydi bu bölüm. Buradan anlayabildiğiniz üzere Nathan da oyun boyunca birkaç kara ve deniz aracı kullanabiliyor.

Oyunun sonlarına yaklaştıkça içim burkulmaya başladı. Çok beğenmişim Nathan'ı. Ehm, yani oyununu... Ancak beklediğim kadar uzun değildi oyun; ekranın ve bu güzel insanların yanlarından ayrılmak istemiyordum. Kasıtlı olarak ölmeye ve tekrar tekrar aynı bölümü oynamaya başlamıştım ki...

Lara: Uykun geldi galiba; bitir de evimize gidelim artık. Kaç saattir buradayız.

Ben: Eee, şey, evet, uykum geldi sanırım; konsantre olamıyorum oyuna. Burada uyusak, sabah devam etsek...

Nathan: Bence uygun.

Lara: Hemen atlama Nathan ya; bir insana bu kadar açık açık yazılmaz!

Nathan: Ne yazılması yahu?! Elif, sence sana yazılıyor muyum?

Ben: Ben oyunu oynarken kolunu omzuma atman, saçımı okşamam... Bence bunlar tamamıyla dostça tavırlardı.

Nathan: Morardın mı Lara?

Lara: Aaa! Indiana uyumuş yahu! Yaşlandı adam; artık geçecek kalamıyor. Yazık...

Nathan: Sen kendine bak; asıl yaşlanan sensin. 10 km öteden kırışıklıkların belli oluyor diye güneş gözlüğü takıyorsun. Hahaha!

Lara: Paralayacağım artık seni! Yeter be! Gel ulan buraya!

Nathan: Bak, Elif'in yanında bir kadına el kaldırmaya zorlama beni!

Lara: Kaldır ulan; kaldır!

Ben: Durun, yapmayın, ayrılın! Ahh! Bana ne vuruyorsun be?! Ayrılın, durun! Ayrılın!

Annem: Elif? Uyan canım; ne oldu? Kabus mu gördün? Sesinle uyandım.

Ben: ...

400

yıl
Nathan'ın başına bela açan günlük, tam 400 yıllık bir tabuttan, Francis Drake'in tabutundan çıkıyor.

60

küçük hazine
Nathan'ın aslen peşinde olduğu El Dorado hazinesinin dışında, oyunda 60 tane ufak hazine bulunuyor. Bu hazinelerin oyuna direkt bir etkisi yok ancak fazla malın göz çıkarmadığını hepimiz biliyoruz.

2.

SIRA
Bu sayımızda hazırladığımız 2007'nin Yıldızları adlı dosya konumuzda, Uncharted: Drake's Fortune, yılın en iyi ikinci aksiyon / adventure oyunu olarak yerini aldı.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

ARTI PS3'teki en iyi grafikler, yeni görsel efektler, sekteye uğramayan aksiyon, tadında bulmacalar

EKSİ Oyun süresinin kısa olması, birkaç ufak frame rate ve yüklem sorunu

YAPIM **Naughty Dog**
DAĞITIM **Sony Entertainment**
TÜR **Aksiyon / Adventure**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.us.playstation.com/Uncharted**
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Şu ana kadar piyasaya çıkan oyunlarıyla bizi hayal kırıklığına uğratan PS3, Uncharted: Drake's Fortune ile belini doğrultuyor ve "Benden ümidinizi kesmeyin!" mesajını veriyor.

9.1



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ SERTİFİKA PROGRAMLARINDA

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK TERCİH EDİLEN

ÖZEL EĞİTİM KURUMU



Kariyer Eğitimleri

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

Kariyer Destek Eğitimleri

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



212 337 66 77
www.bilgeadam.com

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

BilgeAdam



MASS EFFECT

PC'den önce konsola...

Xbox360

Çıktığı dönemde tüm ödülleri toplayan, Star Wars temalı Knights of the Old Republic (KotOR) serisini duymuş olmalısınız. İşte ödül üzerine ödül kazanan bu serinin yapımcısı Bioware, biçim ve endam itibarıyla KotOR'u anımsatan ama Star Wars evrenini devre dışı bırakan bir RPG ile karşımızda.

Oyun kısaca, her 50.000 yılda bir evrende aninden ortaya çıkıp bilinen tüm uygarlıkları yakıp yıkarak tekrar yok olan robotik bir ırkı diriltmeye çalışan "kötü" adamlarla, onları durdurmaya çalışan kahramanlarımız arasındaki çatışmayı konu alıyor.

Bioware'in biraz Star Wars, biraz Star Trek, biraz da Babylon 5 evreninden bir şeyler "araklayarak" ve kendi yorumunu katarak yarattığı yeni bir evren Mass Effect. Şaşırtıcı ve önceki bilim kurgu eserlerinde görülmemiş bir şekilde, insan ırkı bu evrende "kainatın merkezi" olarak tanımlanmamış.

Hatta bırakın bilinen tüm yabancı ırklar ve eko sistem için merkezi bir rol oynamayı; insanlık, uzaylıların küçümseyip hor gördüğü zavallı bir canlı türü olarak resmedilmiş.

Bizim Avrupa Birliği'ne girmeye çalışmamız ve nazıkçe reddedilmemiz gibi insanlık da üç uzaylı ırkın üyesi olduğu Galaktik Konsey'e girmek istiyor ama sürekli sudan bahanelerle geri çeviriyor. Onlar; bu uğurda çok çalışan, çok çabalayan, Galaktik Konsey'in gözüne girmek için gece - gündüz mesai harcayan ama bir türlü konseye yaranamayan onlarca ırktan biri.

Mass Effect, her ne kadar sağdan - soldan arak fikirler üzerine kurulmuş gibi görünse de oyuna, her şeyi uzun uzun anlatan ve tanıtan bir ansiklopedinin dahil edilmiş olması, Bioware'in, Mass Effect evrenini yaratmak için ne kadar çaba sarf ettiğini ispatlıyor. (İngilizce'si iyi olan bilim kurgu severler, hikayenin evveliyatının anlatıldığı bir romanı, Mass Effect: Revelation'u Amazon üzerinden temin edebilirler.)

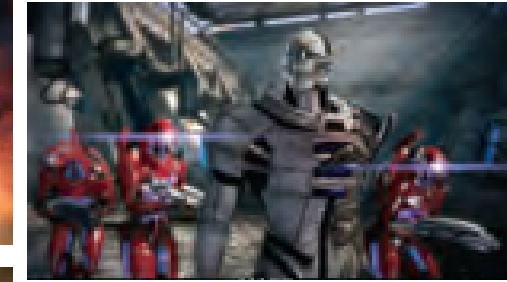
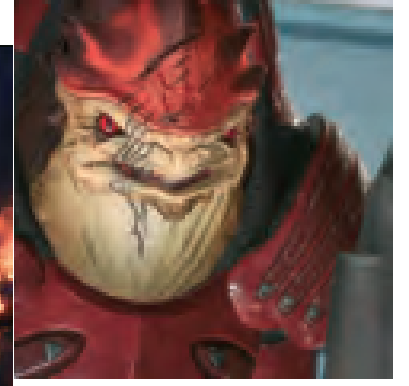
Komando yılan yer ama ya komando da yılansa...> Galaktik

Konsey'in özel bir askeri kanadı olan ve Star Wars'taki Jedi'lar ile benzeştirdiğimiz ve Spectre (Special Tactics and Reconnaissance / Özel Tim) ajanlarının aralarına almadıkları insan ırkının kaderi; kötü yola

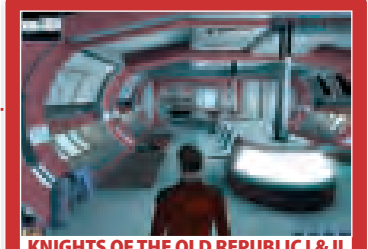


sapmış, ahlaksız ve "sürüngeçen bazlı" bir Spectre ajanının, evreni ele geçirmek için kana susamış olan robotik uzaylıları uyandırmak istemesi ile değişecektir. Çünkü konseyin çıkarları uğruna -yasaları dahi çiğneyerek- evrende barışı ve huzuru sağlamakla görevli olan bu özel ajanlardan birinin kötü yola sapacağına inanmayan ve kötü kalpli bu arkadaşın önüne kendisini atan Kumandan Sheppard, insanlığın konseye girmesi için bir umut vaat etmektedir. Kahramanımız, Spectre organizasyonunun sınırsız kaynaklarını ve gizli silahlarını arkasına alarak kötü adamların peşlerine düşer ve macera, tam anlamıyla başlar.

"Evreni yok etme" tuşuna basmak için çaba sarf eden kötü adamların peşlerinden koştuğumuz ana görevlerin dışında, pek çok yan görev için de evrenin farklı bölgelerine, uç noktalarına yolculuk edip, yabancı gezegenleri araştırarak sırları çözmeye çalışıyoruz. Ancak büyük bir heyecan ve keyif ile oynamaya başladığımız oyunla ilgili ilk büyük sorun da bu aşamada kendini gösteriyor: Oyun çıkmadan önce ortaya atılan; devasa bir uzayda, serbestçe dolaşıp,



alternatif



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC I & II

Yine Bioware'in hazırladığı KotOR serisi, "Mass Effect'in atası" olarak yorumlanabilir. Veya Mass Effect'in, KotOR'un geliştirilmiş bir versiyonu olduğunu söylemek mümkün.

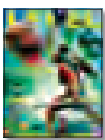
bilinmeyen birçok uygarlık ve sırta, hatta düşmanla karşılaşacağımız iddiası, boş bir iddiaymış meğer.

Evete; özel bir sunum ve bir oraya, bir buraya koşturmamızı gerektiren görevler ile devasa bir oyun alanına dahil olduğumuz hissediyor ancak güneş sistemlerinde genellikle sadece bir gezegen üzerinde inip aksiyona ve maceraya atılma imkanı buluyoruz. Ve o gezegende, Oblivion gibi RPG'lerin aksine, düz bir patika boyunca ilerleyerek karşımıza çıkan problemleri çözmeye çalışıyoruz. Haliyle, oyunun tanıtım yazılarında / videolarında sık sık adı geçen o "devasa" evrenin içinde özgürce dolaşma hayallerimiz suya düşüyor.

Atmosfer sadece gezegenlerin çevresinde olmaz ki> Ne yazık ki Mass Effect, Crysis'in grafik kalitesinin yanına yaklaşmıyor. Veya Gears of War'un



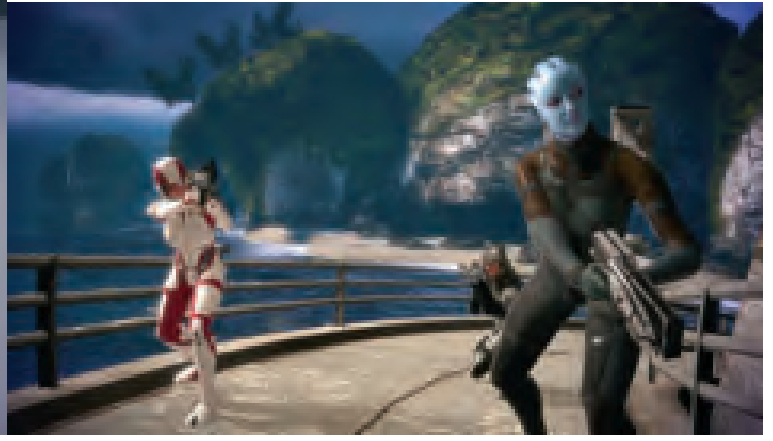
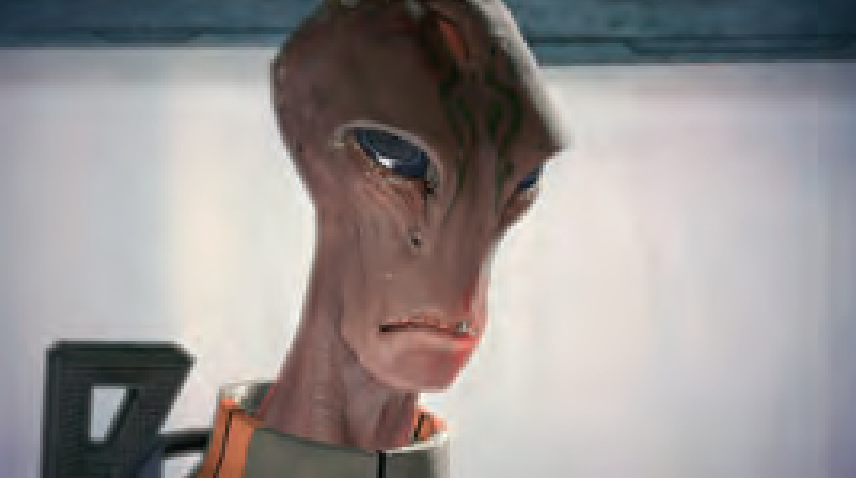
AJANDA



115

115. sayımızda, bir "ilk bakış" yazısı ile Mass Effect'in sürprizlerle dolu hikayesinden ve KotOR ile olan benzerliklerinden / farklılıklarından bahsetmiştik. İşte, zaman çabuk geçiyor dostlar; karşınızda Mass Effect...





7

kumandan
Sheppard'ın zırhının üzerinde "7" rakamı yer alıyor. Bu rakamın ne anlama geldiğini çözüme Virgin Havayolları ile fezaya iki kişilik gidış - dönüş bileti vaat edilebilmiş ancak Microsoft bu fırsatı kaçırmış. 7, insanoğlunun yedi günahını sembolize ediyor olabilir.

9

uzaylı
Mass Effect'teki ırkların sayısı. Bu ırklar arasında insanlar da bulunuyor. Ancak bilinmeyen gezegenlerdeki yabancı uygarlıklar sayılmıyor. Anladığımız kadarıyla Galaktik Konsey'deki kalabalık, evrenin başına zaten yeterince dert açıyor. Ne kadar az, o kadar iyi... Aman, aman...

4

silah
Ekibinizdeki askerlerin, yanlarında taşıyabildikleri silah sayısı: Shotgun, Sniper, Assault ve Tabanca. İnsanlığın uzak yıldız sistemlerine ulaşım da küçük tabancalar, tüfekler ile idare etmeye çalışması ne kadar acı, değil mi?

detaylı bir çevre tasarımı (duvar süsleri, özel mimari yapılar vs.) ile zenginleştirilmiş olan atmosferinin yanında, Mass Effect'teki düz duvarlar ve minimal tasarımlar; zaman zaman, geleceğin dünyasında tehlikeli bir göreve çıkan güçlü bir kahramanı değil de yeni bir Super Mario Bros versiyonunda Mario Bros'u canlandırıyor muş hisine kapılmamıza neden oluyor. Ama özel seslendirmeleri, yüz animasyonları, oyun içi diyalogları ve videoları, Mass Effect'i keyifle oynamamızı sağlıyor.

Mass Effect'in binlerce satır uzunluğundaki diyalog örgüsünün tamamının seslendirilmiş olması ve cevaplar arasında seçim yapma şansı, oyunu keyifli kılıyor. (Aynı KotOR'da olduğu gibi...) Karakterlerin, dudak hareketlerinden mimiklerine, bakışlarına kadar tüm tepkilerinin görsel olarak biçimlendirilmiş olması da diyalog ekranlarını aynı bir film izler gibi izlememize olanak tanıyor. Bir diyalog sırasında; karakterlerin duygularını, öfkelerini, heyecanlarını ya da sevinçlerini yüzlerinden / beden dillerinden rahatça anlayabiliyoruz ki bu sistemin oyun teknolojisine önemli

bir katkı sağladığını inkar etmek mümkün değil.

Konsol sevmem!> Bir konsol düşmanı olarak, gamepad'le nişan almaya çalışmanın evrensel mantıksızlığı üzerine derin felsefi söylemler geliştirmiş bir "konsolsevmeyen" olarak beni ekran başına bağlamış bir oyundur Mass Effect. Oyunda, gezegenlere inmek için kullandığınız MAKO isimli zırhlı araçla savaşmak, silahın aşağıya / yukarıya doğru hareket etmemesi nedeniyle devreye hendek atlatmaktan daha zor ancak araçtan çıkıp kara çatışmasına girdiğinizde takım arkadaşlarınızla keyifli, heyecanlı bir aksiyon yaşayabiliyor; ekibinize ayrıntılı pek çok emir verip, onları dilediğiniz silahlarla donatabiliyorsunuz.

Bioware'in KOTOR serisinden alışkın olduğumuz, Star Wars evrenindeki Force kavramının yerini ise bu oyunda Biotics isimli yeni bir teknolojinin aldığını görüyoruz. İnsanlar, bedenlerine bazı eklemeler yaparak nanoteknoloji ürünü kalkanlar, büyü gibi yetenekler kazanabiliyorlar ki bu sayede düşmanları sağa - sola itip, havaya kaldır-

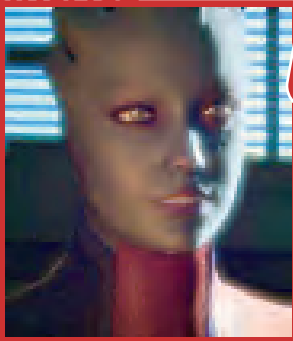
manın çok keyifli olduğunun altını çizmek lazım. Ancak yine KOTOR serisinden hatırlayacağınız o Aydınlık Taraf - Karanlık Taraf ayrımı, bu oyunda o kadar net değil. Oyunda, sorunları acımasız bir şiddetle çözmeye kalktığınızda karanlık tarafınız güçleniyor. Bunun tam tersi bir yol izlediğinizde ise aydınlık tarafınız kuvvetleniyor ama "iyi" ile "kötü" arasında belirgin çizgiler yok. Yani, oyun, griyi oynamanıza izin veriyor; gerektiğinde bir melek olabiliyorsunuz.

Öldürdüğünüz, alt ettiğiniz her düşman askerinin üzerini aramak gibi "Keşke olsaydı" diyebileceğimiz bir seçeneğe sahip değilsiniz ama bazı düşmanlar, öldükten sonra sağa - sola "loot" bırakıyorlar. Veya, çatışma bölgesindeki bazı sandıklarda, dolaplarda değerli eşyalar bulabiliyorsunuz. KotOR serisinden alışkın olduğumuz bu loot sistemi, oynanışı hızlı kılmak için yararlı olabilir ancak -Stalker'da olduğu gibi- her düşmanın üzerinin aranabildiği, her dolabın, her kasanın içinden bir şeylerin çıktığı ve elimizdeki malzemelerin görsel olarak ifade edildiği bir loot ve inventory sistemini yeğlediğimi belirtmeliyim.

Mass Effect, Bioware'in, ortaya boş - beleş oyunların çıkmaması için sadece iyi grafik sanatçıları ile değil, güçlü senaristlerle de çalışılması gerektiğinin farkında olan bir firma olmasından mütevellit, roman gibi okuyacağınız ve sürükleyici bir bilimkurgu seyrediyormuş gibi izleyeceğiniz bir eser. Hatta, ince ince tasarlanmış zengin bir karakter, hikaye ve mekan örgüsü ile bilimkurgu severlere hediye edilmiş olan derin bir evren... Oyunun tek problemi, bodoslama bir konsol oyunu olarak tasarlanmış olması; seni heyecanlı PC'ye bekliyoruz Massy! 🎮

"LEZBİYEN UZAYLILAR GİREMEZ"

Mass Effect, "lezbiyen ilişkisi" görüntüleri içerdiği gerekçesiyle Singapur'da daha çıkmadan yasaklandı. Oyunda -af edersiniz ama- terbiyesiz, edepsiz, arsız, namussuz uzaylı bir kadın var ve bu kadın, anacığından helal süt emmiş olan, terbiyeli, edepli ve "insan" bir hanım kızıyı baştan çıkarmaya çalışıyor. Kızımızın bal dudaklarına, al yanaklarına o kirli dudakları ile yapışan, sinsice o masum güzelliği tahrik etmeye çalışan bu şirret kadın, bazı galaktik problemler nedeniyle bir türlü evlenememiş olan namuslu kızımızın, şehvetin günahkar büyüüne kapılmasına yol açıyor ve kızımız, kendisini kadının kollarına bırakıyor. Sonra da bir Nuri Alço edasıyla kandırdığı kahramanımızı iğrenç emellerine alet ederek... Neyse işte...



MASS EFFECT

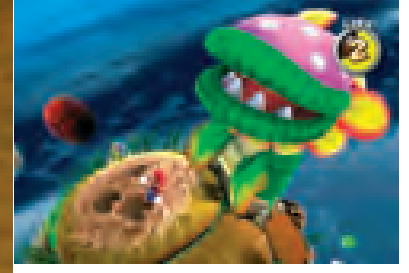
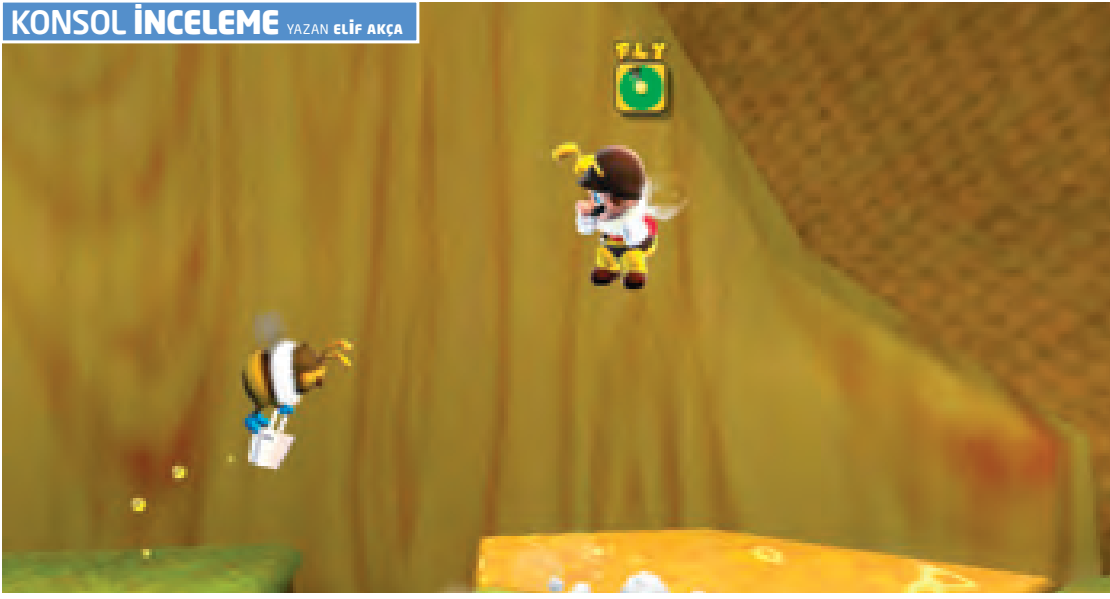
ARTI Derin ve detaylı senaryo, karakter animasyonları, diyalog seslendirmeleri, piyade çatışmaları

EKSİ Sıradan atmosfer, inventory sistemi, menü sistemi

YAPIM **Bioware**
DAĞITIM **Microsoft**
TÜR **RPG**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **masseffect.bioware.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Bilim kurgu temalı RPG türünün başarılı örneklerinden biri... Yayımdan önce vaat edilen, "özgürlük" vaadi yerine getirilseymiş sevgilerimizi terk edip, bu oyunla evlenebilirdik.

7,8



SUPER MARIO GALAXY

Böyle muslukçuya can kurban...

Wii



Alo?!
- Alo?!

- Merhaba, ismini öğrenebilir miyiz?
- Mert.

- Mert'ciğim kaç yaşındasın?

- Sekiz.

- Okula gidiyor musun Mert?

- Evet.

- Kaçınca sınıfa gidiyorsun?

- İki.

- Peki, Mert. Oyuna geçelim mi artık?

Tuşları biliyor musun?

- Biliyorum.

- Ben yine de hatırlatayım sana: Mario'yu dört ile sola, altı ile sağa doğru ilerletiyoruz; iki ile zıplı...

- E "Biliyorum" dedik. Başlamayacak mı oyun?

- ...

Bu ve benzeri, travmatik diyaloglarla geçti çocukluğumuz. Hugo'suydu, Dinozor'u'ydu derken Mario da TV'de boy göstermişti bir süre, hatırlayacak olursanız. Ne var ki benim Mario'mda, TV versiyonundaki gibi üzerine binip gidebileceğim bir kaplumbağa olmamasından dolayı sürekli moralim bozduktü o günlerde. Üstüne üstlük o versiyonu kolaylıkla bulabileceğim bir google.com da yoktu. Her gün, oyun satın aldığım dükkana girip oyunların üzerindeki saçma sapan listelere bakıyor, "999 in 1",

"9999 in 1" gibi ibareleri görünce umutlanıyordum. Fakat 9999 oyunun 9995 tanesi zaten aynı oyundan ibaretti. Belli ki küçüğüz diye bizi kazıklamaya çalışıyorlardı.

Kaplumbağama ulaşamamıştım bir türlü. İtiraf ediyorum ki o kaplumbağanın acısını anca, yılların üzerine bu ay çıkarabildim. Bu ukdemi kimseyle paylaşamadığım ve ofistekilerin de gerçeklerden haberi olmadığı için kimse bu oyuna neden atladığımı anlayamadı. "Elif'in ne işi olur Wii'yle, Mario'yla?" lafları havalarda uçtu. Aramızda kalsın sevgili okurlar; Super Paper Mario'ya ısınamamıştım ama Super Mario Galaxy'yi (SMG) oynamaya başladığım ilk dakika, 23 yıldır beklediğim anın, bu an olduğunu anladım. O TV'ye çıkıp, kaplumbağalı Mario'yu oynayanlar şimdi çıksın karşıma sıkıyorsa; artık en büyük benim!

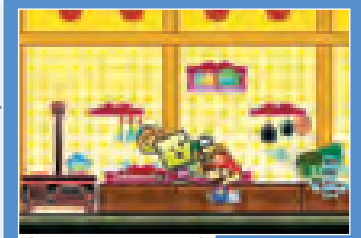
Mario kendini aşmış> Alt sokakta dükkanı olan, tesisatçı Osman Amca'dan bir farkı olmayan pala bıyıklı kahramanımızın, yıllar sonra bu denli muhteşem bir dönüş yapması herkesi şaşırttı doğal olarak. (Michael Jackson façayı düzeltip süper bir albümle müzik listelerine ilk sıradan giriş yapsaydı anca bu kadar şaşırdık.) Şimdiye kadar piyasaya çıkmış olan yeni nesil Mario oyunlarında hep aynı hatalar yapıldı: Oyunun bir platform oyunu olduğu unutulup, 3D grafiklere odaklanılarak "o eski Mario ruhu"ndan çok uzaklaşıldı. Bu hataların üzerinden geçilse, gayet başarılı yeni nesil bir Mario oyunu yaratılabilir ki bu yılın Nisan ayında çıkmış olan Super Paper Mario, bu sava adeta bir kanıt niteliğindedir. Ancak anlaşılın, Nintendo'nun da benim gibi intikam hırsı varmış. Adamlar Super Paper Mario'nun üzerine, bizim pala bıyıklı Mario'dan öyle detaylı, öyle yaratıcı ve öyle kaliteli bir oyun yapmışlar ki artık "yüzyılın en iyi oyunları" arasında bir musluk tamirci-

sinin başrolde olduğu bir oyun var.

Super Mario Galaxy'nin insanı çarpan ilk özelliği; bölüm tasarımları. Bu bölümler sadece tasarlanıp bırakılmamış, oynanış sistemi ve bölümden bölüme farklılıklar gösteren oyun yapısı, bu tasarımlara iyice yedirilmiş. Neredeyse üç haneye yaklaşan bölüm sayısı göz önünde bulundurulduğunda ortada gerçekten büyük bir emeğin olduğu açıkça belli oluyor.

Yıldızları toplayıp evrendeki gizli kalmış galaksileri ortaya çıkararak kötü güçlere karşı savaştığımız bu mücadele, sadece platform türündeki görevlerden oluşmuyor. SMG, şu ana kadar oynadığımız ve oynadığımız tüm platform ve puzzle türündeki oyunların bir kırması adeta. Yeri geliyor, zorluk derecesi hiç de çocuklara göre olmayan bir bulmacayı çözmeye uğraşıyorsunuz; yeri geliyor, kendi üzerinizde zamanlama ve refleks ayarları yapmanızı gerektirecek bir platform düzeneğini aşmaya çalışıyorsunuz ve yeri geliyor, bu ikisini birden aynı anda yapmak durumunda kalıyorsunuz. Üstelik bazı bölümlerde, başka oyun türlerini de tatma imkanınız oluyor. Mesela, bir bölümde zamana karşı surf yapıyorsunuz, başka bir bölümde Katamary Damacy'ye benzer bir şekilde kar toplayarak büyük bir çığ

alternatif



SUPER PAPER MARIO

Super Mario Galaxy'nin yanında epey sönük, sığ ve sıradan bir oyun olarak görünse de Super Paper Mario, yeni nesil Mario oyunlarının arasında çok önemli bir yere sahip. Bulmacaların gidişatına göre 2D'den 3D'ye geçiş yapabildiğiniz oyun, SMG'den önce deneyebileceğiniz bir alternatif.

oluşturmaya çalışıyorsunuz. Bu akıl almaz çeşitliliğin üstüne bir de yaratıcı fikirlerden nasibini fazlasıyla almış olan mekan tasarımları eklenince Mario'nun, artık bizim bildiğimiz Mario olmadığını, kendini fersah fersah aştığını anlıyorsunuz.

Biz, Mario'nun saflığıyla ve basitliğiyle büyüydük. Eğer eski Super Mario'yu oynadığım yaşlarda, Super Mario Galaxy gibi zekayı "en yüksek ayarlarda" çalıştıran ve aynı derecede eğlendiren bir oyunla karşılaşıyordım akıl sağlığımı kaybedebilirdim. Bu yüzden, şimdiki neslin nasıl bir şekilde yetiştiğini, ileride zekalarının ne gibi değişiklikler göstereceğini düşünmek bile istemiyorum. "Yetişkinler için" ibaresi gerekiyor bu oyuna. "Elif için" de olabilir tabii ki...

SUPER MARIO GALAXY

ARTI Yaratıcı oynanış sistemi, müthiş bölüm tasarımları ve kontrol sistemi

EKSİ Uzun ve geçilmesi mümkün olmayan ara videolar ve diyaloglar sistemi

YAPIM **Nintendo**
DAĞITIM **Nintendo**
TÜR **Platform**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.supermariogalaxy.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Nintendo Türkiye**

Sadece kendi türünde değil, tüm türler arasında ilk üçe oynayan Super Mario Galaxy, oyun yapımcılarına her şeyin grafik ve ses efektlerinden ibaret olmadığını anlatan bir ders niteliğinde.

9.3



CARDFINANS'A ÖZEL

6

TAKSİT



HERKES RENKLİ BİR YIL GEÇİRSİN DİYE...



Son Gün
31 OCAK 2007

~~359\$~~
229\$
+KDV



HP CB373A COLOR LASERJET 1600

- Dakikada 8,5 sayfa
- S/B ve renkli baskı hızı
- 600x600 dpi çözünürlük
- Aylık 20.000 sayfa
- 264 MHz işlemci
- 16 MB bellek
- 250 yapraklık standart giriş kapasitesi
- USB 2.0 arabirim

 **6 x 85 YTL**
CARDFINANS SAHİPLERİNE ÖZEL



(216) 444 0 768
PNT

* Fiyatlar satın alma anındaki döviz kuru üzerinden hesaplanacaktır.

penta ^P
teknolojide güven



Solist ve diğer grup üyeleri şarkıyı başarıyla devam ettirirse seyirci de vokallere katılıyor ve tüm konser alanı coşuyor.

ROCK BAND



Bir grup kurdum; adı Rock Band...

Geçen ay kendisini bir "gitar kahramanı" (oyun dilinde Guitar Hero) ilan eden Tuna Şentuna'nın, Guitar Hero oyunundan uzakta kaldığı zamanlarda, hayali tuşlara basmaya çalışan bir insan formuna dönüş-tüğü açıklandı. "Her yerde Guitar Hero III şarkıları duyuyorum; her gözümü kapattığımda kırmızı, yeşil ve özellikle turuncu renkteki Guitar Hero notalarını görüyorum ve ne zaman birini gitar çalarken görsem, onu bir düelloya davet etmek istiyorum." sözleriyle bugünlerde basında sıkça yer bulan Tuna, son olarak Intel GameX'in ana sahnesinde boy gösterdi. Sahneden bir türlü inmek bilmeyen ve acemi oyuncularını yenmekten garip bir zevk alan ünlü gitaristin (yok artık!) akıl sağlığından şüphe edilmeye başlandı. Fakat öyle görünüyor ki Tuna durmak nedir bilmiyor ve bilmeyecek.

Belki de onu suçlamamalıyız. Belki de onu sistemin bir kurbanı olarak görmeli ve eleştiri oklarını Harmonix'e yöneltmeliyiz Tuna'yı bu hale getirdiği için... "Rock Band'i piyasaya sürmek çok sinsice bir hareketti; bunu Harmonix'ten hiç beklemedim." diye serzenişte bulunan Tuna'nın, bu sözleri sarf ettiği sırada Rock Band paketine dahil olan davul aparatının başında oturduğu da medyanın gözünden kaçmadı. Elinde tuttuğu Ludwig bagetleri tehditkar bir tavırla medyanın gözüne gözüne sallayan Tuna, Metallica'dan, Enter Sandman'ı çalmak üzere harekete geçti ve tam o anda tüm kameralar ekrana kilitlendi. Şimdi canlı yayında ünlü baterist (eski gitarist) Tuna Şentuna'dan (Intel Gamex soyadıyla "Çetintuna" - EA) Rock Band'le ilgili yorumlarını alacağız.

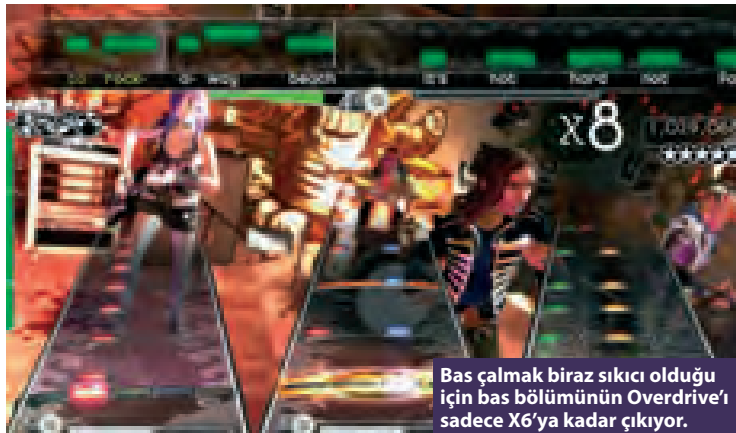
Bakalım Tuna, heyecanla beklenen bu "dijital müzik keyfi" hakkında neler söyleyecek...

Bu parça, tüm sevenlerimel>

"Öncelikle belirtmek isterim ki davul çalarken duygularına tercüman olmakta zorlanıyorum. Şu an oyunu 'Hard' zorluk seviyesinde oynamamıza rağmen notalar, sanki 'Expert' seviyesinde oynuyormuşuz gibi yüzümüze doğru son hızla akmaktan çekinmiyor. Grubun bateristi olarak en çok zorlanan da benim. Hiç öyle gitariste veya basçıya gözlerinizi kaydırmayın. Onların işi çok kolaylaştı artık. Siz takılıp kaldınız Guitar Hero'da, orada burada; hala üçlü üçlü akorlar gelecek sanıyorsunuz. Ekrana notaların saçtığı renk cümbüşüyle 'Salı Pazar' havasına bürünecek. Gitaristler artık ellerinde bir salkım üzümle bile hiç zorlanmadan müziklerini yapıyorlar. Oysa

ben, önümde dört adet pedal, ayağımda pedal, tüm grubun dinamiğini sağlamaya çalışıyorum. Bakın, gerçekten grubun bateristi olduğum için durumu abartmıyorum. Ritmi kaçırdığım an; gitar da, bas da kendini koyuveriyor. Müziğin en önemli yapı taşı, bateri olarak belirlenmiş Rock Band'de; eleştirilerinizi bana değil Harmonix'e yöneltin."

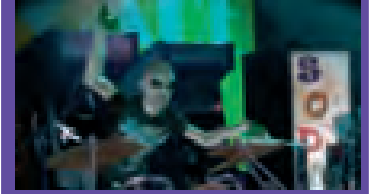
İddialı sözler sarf ediyor Tuna ama bir yandan konuşup bir yandan müziği takip etmesi de gerçekten çok büyük bir başarı. Ekrana baktığımızda, solistin şarkı sözleri ekranın üst kısmındaki panelde görüyoruz; gitar, bateri ve basın ise ekranın alt kısmında, ekranı üçe bölerek konumlanmış durumda. Ekrandaki her türlü öğenin "yüksek çözünürlükte" bize seslendiğini ve sanal grubun görüntüsünün GHIII'e oranla bir hayli başarılı olduğunu da rahatlıkla söyleyebiliriz. Guitar Hero'nun deforme, çizgi-film tadındaki karakterleri,



Bas çalmak biraz sıkıcı olduğu için bas bölümünün Overdrive'i sadece X6'ya kadar çıkıyor.

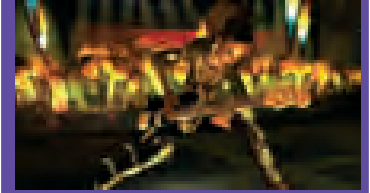
GİTAR MI, BATERİ Mİ?

Bir Rock grubunda hangi enstrüman daha fazla ön plandadır? Hangisinin arkasındaki isim daha popülerdir? Bu konuya hemen parmak basıyoruz zira uzun süredir Rock Band gündemini bu konu oluşturuyor.



BATERİST

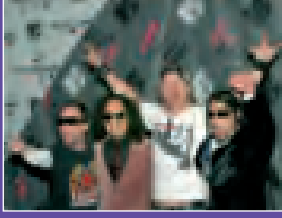
Bateristler maalesef arka planda kalmak zorunda kalan, zillerin davulların arkasında kaybolan isimlerdir. Şov yapma imkanları çok fazla yoktur zira sabittirler, pek fazla aksiyona yol açamazlar.



GİTARİST

Gitaristler her hareketleriyle karizmatik olabilen varlıklardır. Sahnede gözler hep onları görür. Birer "şovmen" olan gitaristler Rock Band'de maalesef bateristin arkasında kalıyorlar çünkü bateri çalmak daha zevkli! (Ve daha zor.)

ROCK BAND'İN İLK BEŞİ



1. Metallica - Enter Sandman
Bu şarkı tüm grup elemanları için keyifli. Metallica olsun çamurdan olsun.



2. Iron Maiden - Run to the Hills
Iron Maiden'in bu ünlü parçası, oyunda "cover" olarak yer alıyor.



3. Nirvana - In Bloom
Gitar Hero'dan sonra Nirvana'yı Rock Band'de de gördük. Nirvana'nın diğer parçaları inter-
netten satın alınıyor.



4. Soundgarden - Black Hole Sun
Bu şarkının klipi çok acayipti; şarkıyı çalarken klipi gözünüzün önüne getirin.



5. Radiohead - Creep
Her şarkıda kendimizi paralamak zorunda değiliz, değil mi? Creep, yavaş ve dinlendirici mizacıyla sakin bir performans için birebir.

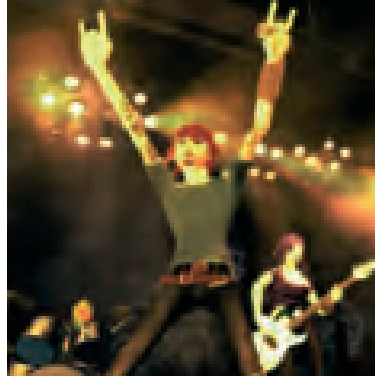
gerçek karakterlerle buluşmuş ve ortaya çok dengeli bir görüntü çıkmış. Solist, sahnenin bir köşesinden diğer köşesine koşurken, biz de Tuna'ya solistin Rock Band'deki görevini soruyoruz.

"Solistin işi hem zor, hem de kolay." diyor Tuna ve ekliyor: "Güzel haber şu ki Rock Band'de şarkı söylemek için sesinizin güzel olması şart değil; doğru tonu (veya daha müzisyen bir tavırla 'perdeyi') yakalamak başarılı olmak için yeterli. Tabii ki şarkıları söylemeden önce biraz dinlemek, melodiye aşına olmak gerek. İşin ilginç yanı gitar, bas ve bateride zorluk seviyesi yükseldikçe oynanış daha da zevkli bir hal alıyor fakat aynı şeyi 'şarkı söyleme hadisesi' (Hadise'nin şarkıları niye Rock Band'de yok diye düşündüm şimdi) için söyleyemeyiz. Hard ve Expert seviyelerinde solistlik bayağı teknikleşiyor ve doğru tonu tutturmak zorlaşıyor."

Vur ensesine, al solosunu>

Rock Band ile birlikte "Overdrive" ve "Solo" özelliklerinin geldiğini sağır sultan bile duydu. Bize bu konuda Tuna Bey'in neler söyleyeceğini merak ediyoruz.

"Neden inatla ben baterinin başındayken benimle konuşma çabası içindesiniz? Zaten Nirvana başlamış; 'He's the one' deyip duruyor Kurt ağabeyimiz. Siz bana hala 'Overdrive' diyorsunuz. Overdrive büyük bir yenilik değil ki; GH'nun 'Star Power' özelliğinin Rock Band versiyonu gibi. Grubun dört üyesi de kendi enstrümanları için Overdrive gücü toplayabiliyor ve diledikleri zaman bu gücü puan katlamak için kullanabiliyorlar. Şayet tüm grup elemanları Overdrive'larını aynı



anda kullanırsa, o zaman çarpı 8'e kadar çıkabiliyor ve puanınız toplamda çarpı 48 gibi bir sayıyla çarpılabiliyor. Overdrive'in bir diğer kullanım alanı da enstrümanlarını kullanmayı beceremeyerek şarkıyı batıran grup üyelerini hayata döndürmek. Bana bırakın çalmayı bilmeyen elemanları grubumda asla barındırmam ama neyse... Zaten aynı hatayı üç kez tekrarlayarak oyun dışı olan birisi, Overdrive'la bile oyuna geri dönemiyor. Oh, canıma değişin!"

Peki ya sololar hakkında ne söyleyeceksiniz? Duyduğumuz kadarıyla sadece bateri ve gitar soloları varmış; bu yüzden solistler ve basistler bu duruma çok üzülmüşler. Aslı astarı var mı kulağımıza gelenlerin? "Laubalilikten hoşlanmadığım gibi yersiz yorumlara da karşıyım, sevgili muhabir. Evet, sadece gitar ve bateri soloları mevcut ve bu soloları şarkıların içine yerleştirmek bir hayli eğlenceli. Her ne kadar Rock Band paketinden çıkan gitar pek kullanışlı olmasa da, soloların altından bir şekilde kalkabiliyor. Hatta gitarist ve baterist soloları birleştirebilirse 'Unification' bonusu alıyorlar ve puanları topluyorlar."

Band World Tour> "Sen sormadan ben söyleyeyim; biz dört kişi, burada öylesine çalmak için toplanmadık. Hepimizin ortak amacı 'Hall of Fame'e ismimizi yazdırabilmek. Roses of Four adlı grubumuz, yakında ismini her türlü postere, dergi kapağına yazdıracak ve albümlerimiz kapış



kapış satılacak. Şu an ufak sayılabilecek bir barda sahne alıyoruz ama bu şekilde çalmaya devam edersek kısa bir süre sonra 'fan' kitlemiz artacak ve biz de daha büyük yerlerde sahne alabileceğiz. Band World Tour kapsamında şehir şehir dolaşmamız gerekecek ve tüm organizasyonları kendimiz yapamayacağımız için er ya da geç bir menajer tutacağız. Bize otobüs, özel jet ve nihayetinde bir şirket sağlayacak olan menajerimiz de hayran kitlemizle doğru orantılı olarak efor sarf edecek. Dolayısıyla her sahnemiz çok iyi olmalı ve her zaman iyi çalmalıyız. Yalnız, toplamda 58 şarkı olması ileride şarkı listesi uzun olan performanslarda, aynı şarkıları tekrar tekrar çalmamıza ve bundan sıkılacağımıza bir işaret gibi gözüküyor. Neyse ki Harmonix'in bu konuda da bir sürprizi var ve o da her hafta yayımlanacak olan ekstra şarkılar! 1.99\$'a tek bir şarkı, 4.99\$'a üç adet şarkı satın alıyorsunuz ve direkt olarak oyunun içine görebiliyorsunuz. Band World Tour'a da uyum sağlayan bu özellik sayesinde, Rock Band hiçbir zaman eskimeyecek bir yapıma dönüşmüş oluyor. Kısacası, Rock Band mükemmel bir yapım, Harmonix müthiş bir yapımcı firma ve ben de fevkalade bir bateristim. Haydi, artık çekin kameraları suratımdan; ünlü etmem gereken bir grubum var!"

4

kişi
Dört kişinin yan yana gelerek müzik yaptığı oluşumun adıdır Rock Band. Bir gitar, bir bas, bir bateri ve bir adet de mikrofonun başına geçen oyuncular müzik eşliğinde kendilerinden geçerler.

82

konser
Onca konsere çıktığım halde eğlenceli oynanışından hiçbir şey kaybetmeyen bir oyundur Rock Band. Aynı şarkıları tekrar tekrar çalmaktan bile sıkılmıyorsunuz.

45

şarkı
45 lisanslı şarkı içeren ve 13 şarkının "ekstra" olarak yer aldığı Rock Band'e ileriki zamanlarda yeni şarkılar dahil edilebilecek.

169.99

Dolar
Rock Band paketi, 169.99 Dolar'a satılmakta; bu pakette bir gitar, bir bateri ve bir de mikrofon aparatı bulunmaktadır. Bas olarak kullanacağınız ikinci gitarı ekstra olarak almanız gerekmektedir.

alternatif



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

İlk iki oyununu Harmonix'in hazırladığı GH, üçüncü oyunda Neversoft'a devredildi ama kalitesinden hiçbir şey yitirmedi. GHIII'ün ne denli iyi bir oyun olduğu Intel GameX'te de bir kez daha kanıtlanmış oldu; oyuncular sahneden inmek bilmedi.

ROCK BAND

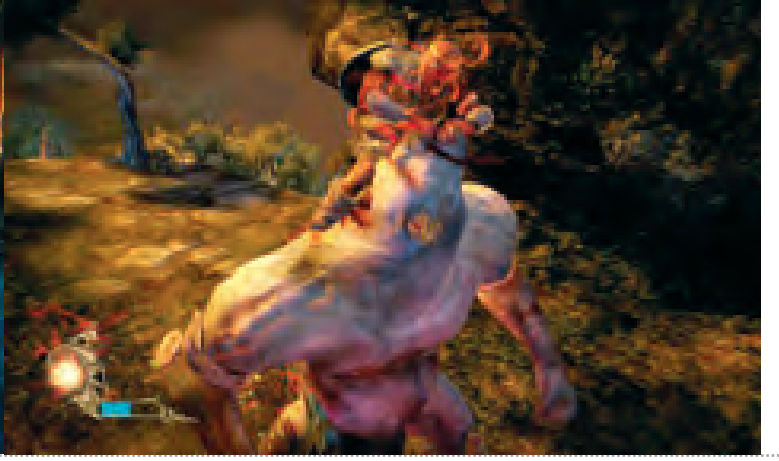
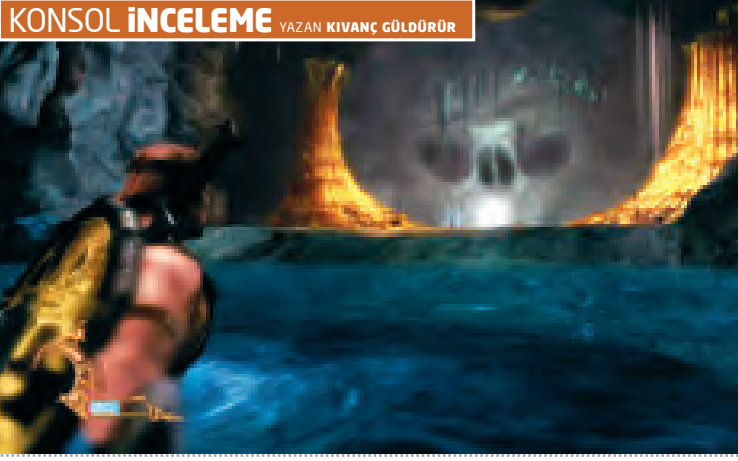
ARTI Dört farklı müzik enstrümanı bir arada, inanılmaz eğlenceli oynanış sistemi, internette indirilebilen yeni şarkılar

EKSİ Band World Tour'un internet üzerinden ya da solo olarak oynanamaması

YAPIM Harmonix
DAĞITIM MTV Games
TÜR Müzik
DİĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360
WEB www.rockband.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Frequency ile başlayan, Amplitude ile tavan yapan, Guitar Hero ile herkesin birer müzisyene dönüşmesini sağlayan Harmonix'in müzik oyunları fırtınası, Rock Band ile mükemmeliyete ulaşıyor.

9,3



BEOWULF

Buyur Kratos; eti de senin, kemiği de...

Bildiğiniz üzere, Beowulf destanı (dolayısıyla da filmi), ülkesine dadanan canavar Grendel'e karşı daha fazla direnemeyen Kral Hrothgar'ın ve uzak diyarlardan onun yardımına koşan Beowulf'un kahramanca savaşını konu alıyor. Detaylara inmek isterdim ancak koca destanı burada anlatacak, analiz edecek, çözümleyecek yerimiz maalesef yok. Hadi biz mecburen bu faslı es geçiyoruz; peki, oyunun mazereti neydi acaba destanı es geçmek için?

Ayıp, ayıp!

Her neyse; bu "öylesine" yapılmış olan film oyunu, elemanın tekiyle girdiğimiz anlamsız bir mücadele ile başlıyor. Sonra olay yerinden, yani sahilden yukarıya doğru

çıkıyoruz ve kontrollere alışma faslına geçiş yapıyoruz. Çoğu aksiyon oyununda olduğu gibi Kare ve Üçgen tuşlarıyla ataklar gerçekleştiriyoruz. X tuşu sayesinde de ani saldırılardan hızla kaçabiliyor (Kratos?) ya da benim gibi yürümek yerine tüm yolları takla atarak arşınlayabiliyoruz. Denizden çıkıp üzerimize saldıran, birkaç hormonlu yengeci geri postalarken -yaklaşık 10 - 20 saniye gibi bir sürede- tüm kontrol sistemini çözmüş oluyoruz zaten.

Peki, grafikleri kaç saniyede çözüyoruz? 10 gün oldu ben hala çözemedim vallahi. Nasıl yapmış Ubisoft bu grafikleri? Büyülenim adeta; PSP elimdeyken adeta taş kesildim (!). Bence bir öğle tatili sırasında yap-

mışlar grafikleri. Yapmamışlar, "saplamışlar" daha doğrusu. Sesleri de bir iş çıkışında, orijinal filmin kayıtlarını Movie Maker'dan kesip yaptırmışlar arkaya. Diyalogları hiç sormayın. Altyazı şeklinde karşımıza geliyor diyaloglar; onları da ses yönetmenin orta kiye giden oğluna yazdırtmışlar herhalde. Hey yavrum, Ali Kemal...

Yanımıza bazı özrümlü arkadaşlarımızı da katıp dövüşüyoruz bazen. Bu "kazma" dostlarımızı emir verebilme yetkimiz de var; "Savaş, şu kapıyı aç; beni koru. Şu Şahin'e de bir el atver!" gibi türlü etkileşimlere

girebiliyoruz. Bu arada dikkatimi çekti, oyun çizgisel. Hayır, gidışı zaten çizgisel; ondan bahsetmiyorum. Benim bahsettiğim gerçek çizgiler; PSP'min ekranında anlam veremediği çizgiler fink attı oyun boyunca. Bunu sizle paylaşmak, acılarımı dindirmek istedim sadece.

Kazasız belası, "ağır konuşarak" ama ağzımızı bozmadan bir yazının daha sonuna geldik. Ubisoft, sen bir süre gözüme gözükme kardeşim. Bu arada; müdürüm, Kısa Kısa'ya iyi gitmez miydi Beowulf, hı? 🗣️

YAPIM **Ubisoft**

DAĞITIM **Ubisoft**

TÜR **Aksiyon**

DİĞER PLATFORMLAR **PC, PS3, Xbox 360**

WEB **www.ubi.com/US/Games**

TÜRKİYE DAĞITICISI **Tiglon**

Ubisoft'un elinden bu denli kötü bir oyun çıkacağı kırk yıl düşünsek aklımıza gelmezdi. Demek ki gelmeliymiş; hata bizde.

4

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS +

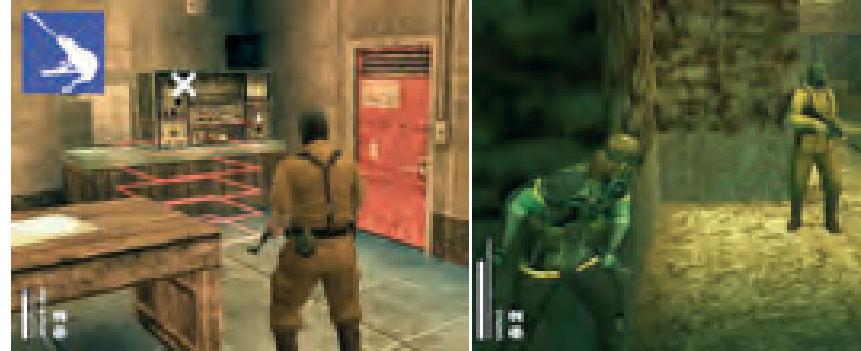
Artık rüyada değiliz Snake...

Metal Gear Solid 3'ü bitirdiğimden beri, onun tadında bir oyun bulamamaktan yakınıyordum. Birçok oyuna başladığımda "Tamam, işte bul!" dedim, çoğuna kendimi kaptırdım. Ama olmadı işte; hepsi yanılsamaydı. Snake Eater kadar derin, yoğun, etkileyici başka bir oyun daha çıkmadı karşımıza. Oynadığım süre zarfında bana dünyayı unutturan, senaryosuyla beni duvardan duvara vuran, Credits ekranında gözyaşları dökmeme sağlayan başka bir oyunla karşılaşmadım. Geçen yılın sonunda PSP'ye yeni

bir MGS oyunu çıkacağını duyduğumda çok heyecanlanmış, oyun çıkar çıkmaz da hemen üzerine hemen üzerine atlamıştım. Metal Gear Solid: Portable Ops adındaki oyun, heyecanımı boşa çıkarmamıştı ama yine de aradığım tadı yakalayamamıştım. Bu yıl, Portable Ops +'ın çıkacağını öğrendiğimde kanım bir kez daha kaynadı ancak geçen seneye göre daha temkinli davrandım. İyi ki de davranmışım zira MGS: PO+, MGS4 çıkana kadar insanları oyalama amacıyla hazırlanmış olan, sığ bir eklentiden başka bir şey değil.

Her şeyden önce belirtmeliyim ki MGS: PO+, belirgin bir senaryoya sahip değil. Ortada hikaye mikaye yok, kısacası. "Bir MGS oyununda böyle bir şey nasıl olur?" diye soracaksınız elbette ki. Açıkçası, ben de bu sorunun cevabını verebilmiş değilim.

MGS ismine yakışmayan bu eksiklik haliyle oynanışa da olumsuz bir şekilde yansımış. Oyunda, sadece belirli kademeler atlayıp karakterlerinizi geliştiriyorsunuz



ancak bunları neden yaptığınıza dair hiçbir fikriniz olmuyor. Etrafta amaçsız bir şekilde dolaşmak kadar kötü bir şey olamaz herhalde.

"Biraz yüzeysel inceledik; oyunun derinine inemedik" demeyeceğim zira MGS: PO+'ı irdelemek için herhangi bir neden yok. "Oyun, en azından görsel açıdan başarılı" diyebilirim çünkü oyunun grafikleri gerçekten de etkileyici. Ancak geçen sene oynadığımız oyunun grafiklerine bir şey eklememişler; yani geçen sene ne yediyseniz bu sene de aynı yemeğe mahkumuz.

MGS serisiyle henüz tanışmamışsanız bu oyunla ilk adımı atmak çok riskli bir hareket olur. Siz en iyisi ilk önce, MGS serisinin bombalarıyla yola koyulun; onları bitirinceye kadar MGS4 çoktan piyasaya çıkmış olur zaten.. 🗣️

YAPIM **Kojima Productions**

DAĞITIM **Konami**

TÜR **Stealth Action**

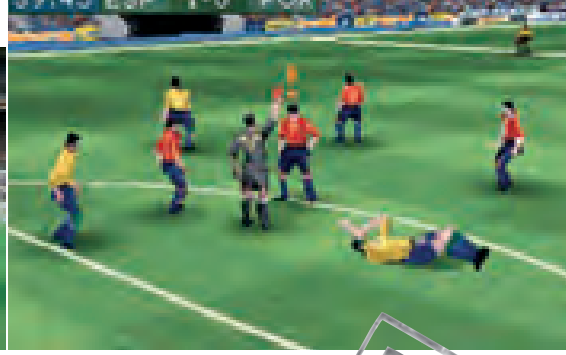
WEB **www.konami.jp/gs/game/mpo**

DİĞER PLATFORMLAR **Yok**

TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**

"Kötü ya da iyi olması fark etmez; biz bir oyun piyasaya sürelim yeter" mantığıyla yapılmış olan MGS: PO+, umuyoruz ki MGS ismine fazla leke sürmeden unutulur.

6,9



REAL FOOTBALL 2008



Servet'siz Milli Takım olur mu hiç?!

Futbolu çok seven ve futbol maçlarını büyük bir heyecanla izleyen bir toplum olduğumuz ortada. Özellikle son günlerde, bu heyecan, Euro 2008'e katılmamızla iki kat artmış durumda. Eh, ben de futbolu seven biri ve -amatör de olsa- eski bir futbolcu olduğumdan bu heyecana ortak oldum elbette ki. A Milliler'in ve "üç büyükler" in Avrupa'da verdikleri mücadele, PES'te düzenlediğim Master League'de ikinci ligden aldığım bir takımla şampiyon olma çabaları derken futbolla yatar, futbolla kalkar oldum adeta. Peki, Real Football 2008, bu yoğun programın



çinde kendine bir yer bulabilecek mi? Hemen cevap vereyim: Hiç sanmıyorum. Neden mi?

Bir kere, oyundaki şut sistemi yeterince gerçekçi değil. Maçlarda neredeyse her noktadan gol atmanız mümkün ve bunu tek başarabilen sizsiniz; rakip takım oyuncuları ise kaleciyle karşı karşıya kalsalar bile topu dışarıya atabiliyorlar. Ayrıca, oyunda yer alan takımların güçleri çok dengersiz. Mesela; -kontrollere alıştıktan sonra- Hard zorluk seviyesinde bile Makedonya'yı seçerek Almanya'ya yedi gol atabiliyorsunuz. (Yaşanmıştır.) Rakip oyuncularından topu oldukça kolay bir şekilde çalabiliyor ve tabiri caizse elinizi kolunuzu sallaya sallaya gidip golünüzü atabiliyorsunuz. Buna bir de, degaj yaparlarken kalecilerin önlerinde durduğunuzda topu size çarptırdıklarını ve bu sayede kolayca gol atabildiğinizi eklediğinizde zor rakipleri

dize getirmek iş olmaktan çıkıyor.

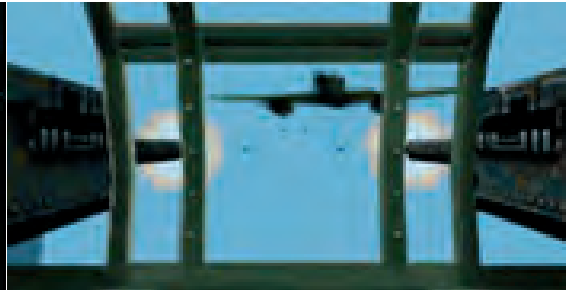
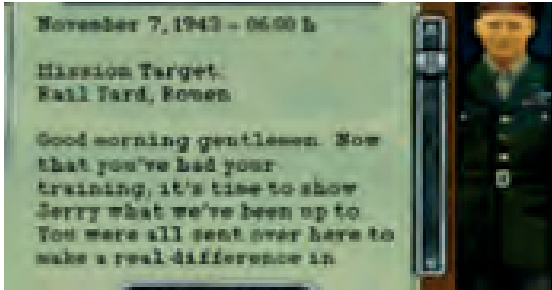
Oyunun grafiklerine ve ses efektlerine olumsuz eleştiriler getirmeyeceğim zira RF2008'i ayakta tutan etkenler bunlar. Özellikle, taraftarların kendilerinden geçercesine yaptıkları tezahüratlar, oyunun eksi yönlerini unutmazınız ve kendinizi oyuna kaptırmanızı sağlıyor.

Son olarak eklemek istediğim şey, oyundaki futbolcuların hiçbirinin isim haklarının satın alınmamış olması. Eğer tüm bu eksik yönlerine rağmen "RF2008'i oynayacağım" diyorsanız Volkan yerine Tolkan, Nihat yerine de Nihat ile karşılaşmaya hazır olun. Bu arada, Servet Çetin nasıl Milli Takım kadrosunda yer almaz ya?!

YAPIM **Gameloft**
DAĞITIM **Ubisoft**
TÜR **Spor**
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB **www.ubisoft.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Nintendo**
Türkiye

DS'te "futbol oyunları" konusunda bir boşluk var ancak RF2008, bu boşluğu doldurmaya yetmiyor.

5,5



B-17 FORTRESS IN THE SKY

Yaşlanmışsın B-17, hem de çok...

Merak ediyorum da İkinci Dünya Savaşı yaşanmıyordu, oyun yapımcıları ne yaparlardı acaba? Hakikaten, bir düşünsenize; Call of Duty'ler, Medal of Honor'lar, Battlefield'lar, Brothers in Arms'lar, daha neler neler... Ve sanki piyasada yeterince İkinci Dünya Savaşı oyunu yokmuş gibi her geçen gün yeni bir oyun katılmaya devam ediyor bu gruba. Aynı B-17 Fortress in the Sky gibi...

Aslında B-17, yeni bir isim değil oyun dünyası için; hatta

yukarıda saydığım yapımlardan daha yaşlı. B-17, bundan 26 yıl önce, yani 1982 yılında B-17 Bomber ile INTV platformunda karşımıza çıkmıştı ilk kez. Bunu 1992 yılında B-17 Flying Fortress (PC), 2000 yılında B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th (PC) ve 2001'de B-17 Gunner: Air War Over Germany (PC) takip etti. Başlangıçta, İkinci Dünya Savaşı'nda Almanlar'a karşı savaş verdiğimiz bir uçak simülasyonu olan seri, B-17 G: AWOG ile 2001'de uğradığı değişiklik sonrasında -yanlış bir kararlama- shoot-em up türüne geçiş yapmış ve hiçbir mecradan 5'in üzerinde not almayarak büyük bir hayal kırıklığı yaratmıştı. Ne yazık ki B-17 FitS de B-17 G: AWOG'nin DS platformuna uyarlanmış bir hali sanki...

Oyunda, Lucky 25 adlı bir savaş uçağını

yönetiyor ve Almanlar'ın ele geçirmiş oldukları topraklara saldırılar düzenleyip o bölgelerdeki stratejik noktaları bombalayarak yok etmeye çalışıyoruz. Diğer yandan, uçağa yerleştirilmiş olan sekiz farklı makineli tüfeği kullanarak bize saldıran German Messerschmitt ve Focke-Wulf tipi Alman uçaklarını vurmaya çabalyoruz. 25 bölümden oluşan oyun boyunca değişen tek şey, hedefler. Geriye kalan her şey önceki bölümlerden kopyalanmış gibi duruyor.

Oyunun monoton oynanışına sinirlenip yarıda bırakmazsanız üç -dört saat gibi kısa bir sürede tamamlayabileceğiniz B-17 FitS'nin, seslerinden başka iyi bir yanı yok ne yazık ki. Kısacası, B-17 FitS, B-17'nin 26 yıllık geçmişinin yüz karası.

YAPIM **Zoo Digital Group**
DAĞITIM **DSI Games**
TÜR **Simülasyon**
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB **www.dsi-games.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Nintendo**
Türkiye

Tüm İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlarını oynamak gibi bir amacınız yoksa bu oyundan uzak durun! Hayır, hayır, varsa da uzak durun; hatta kaçın!

3,2





MYSIMS

Bir kedim bile yok; anlıyor musun?

Sokakta yavru bir kedi falan görünce veya komşunun bebeği aksırıp öksürünce ağız burnu şekil değiştiren, maymuncuğa dönen hanım kızağlarımız vardır; bildiniz mi sevgili LEVEL camiası? Nerede bir kedici, nerede bir bebecik varsa bilirsiniz ki biraz önce veya biraz sonra o kedici veya bebecik, bu hanım kızağlarımızın "sevme terörü" ile irkilmış / irkilecektir:

"Hanımışminmiş, bici bici bici, ay ne tatlı şeysin sen öyle, bücü bücü bücü seni, hanımış, hanımışmışmışmış" İşte Mysims de bu hanım kızağlarımız için üretilmiş olan, onların kedici ve bebecik sevme duygularını tatmin etmeye hizmet eden bir oyuncuk.

Wii platformunda cereyan eden bu oyuncuğumuzun karakterlerinin LEGO adamcağızlarına benzediği gözünüzden kaçmayacaktır eminim ki. MySims'te; bildiğiniz Sims serisindeki

gibi LEGO adamcağızlarınızı ya da kadıncağızlarınızı oradan oraya koşturup, komşularınızın gıpta bakacakları bir hayat kurmaya çalışıyorsunuz. Elbette ki en güzel eşyalara sahip olan ve en yüksek maaşı alan adamların en güzel hanım kızağlarımızla evlenebildiklerini de belirtmemiz lazım. Kısacası, romantizmin en derin, en anlamlı hallerinin yaşandığı bir oyun bu. Sevgililer için harika bir hediye, değil mi?

Bu arada, yazıda geçen bütün "hanım kızağız" kelimeleri, aslında bitişiktir ama bitişik "hanım kızağız" kelimesi sinirine dokunduğu için, Elif hanım hanımıcık kızağızımız, güzelim bitişik kelimelerimizi ayırıp, "hanım" ile "kızağız" kelimelerinin arasına giriyor; kendisini tüm okurlarımıza şikayet ediyorum!

YAPIM EA Games
DAĞITIM EA Games
PLATFORM Wii

6,2

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

Sifon filtresi şeyi...

işte, ismi ile beni benden alan bir başka oyun daha... Buna ister "takıntı" deyin, ister "soğuk espri"; ama 20 yıldır bu alışkanlıktan kurtulamadım: İncelediğim oyunun ismi komikse ya da komik çağrışımlar yapmama neden oluyorsa, o oyunu ciddiye alamıyorum canımın içi LEVEL camiası! Bu Syphon Filter da "sifon filtresi" anlamına geldiğinden yazacaklarım hakim olmakta güçlük çekiyorum. Ancak bu düdük makarnası düşüncelerimin oyunun hakkını yemesine izin vermeyin; eğer bir PSP sahibiyse oyununa

bir şans verin zira hareket, aksiyon, macera, kabotaj ve espionaj... Hepsi bu oyunda fazlasıyla mevcut.

Kısaca konudan da bahsetmek gerekirse: Oyunun kahramanı olan Jackson, emirlerinin sözlerini dinlemeyen, başına buyruk bir emniyet mensubudur. Şehirdeki son soygun olayında "Suçluları yakalayacağım" derken yanlışlıkla tamamı camla kaplı olan iki gökdeleni, bir de otomobil galerisini yıkmış, darmadağın etmiştir. Bölüm şefinin masasına zarar faturaları akarken şefin odasında "Jacksooon" çığlıkları yükselmekte, "Ben bu işi valiye nasıl açıklayacağım" diye yakınan bölüm şefi, Jackson'dan yaka silmek-

tedir. Ancak Jackson, bir türlü akıllanmaz ve baştan aşağıya otomatik silahlarla donatılmış olan kötü adamların üstlerine altıpatlarla atılmaktan yılmaz. Lakin vali ve bölüm şefi baş başa vererek Jackson'a güzel bir ceza verirler ve onun, sessiz hareket etmeyi gerektiren bir espionaj görevine atanmasını sağlarlar. Böylece Jackson, özel birliklerin emri altında bir dizi operasyona yollanır. Jackson bu işten nefret etmektedir ama kız arkadaşına hava atmak için kredi kartına 36 ay taksitle yeni bir plazma TV aldığından borç içindedir ve istifa etme gibi bir şans yoktur. Vali ve bölüm şefi keyif kahkahaları atarken Jackson, espionaj görevlerine başlar.



YAPIM Sony
DAĞITIM Sony
PLATFORM PSP

6,9

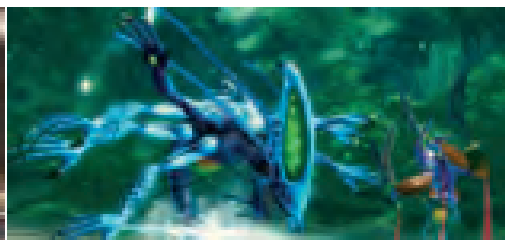
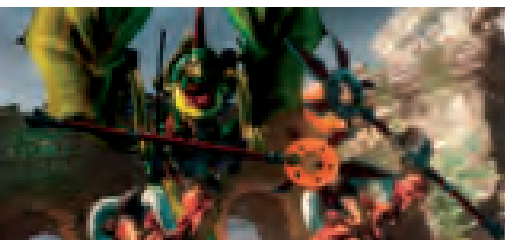
THE EYE OF JUDGMENT

Bir büyü yeter sevgilim!

Biliyorsunuz ki güzide oyun platformumuz PlayStation 3, uzun zaman önce piyasaya çıktı ama bu nadide konsolun oyunları bir türlü teşrif edemedi. Şu sıralar ancak PS2 oyunlarını oynatırken bir yandan da gösterişli bir "medya oynatıcı" olarak hizmet veren PS3 için gözlerimiz oyun arar iken, birden karşımıza bu ilginç, acayip oyun çıkıverdi. Oyuncuyu fantastik bir atmosferde, Magic the Gathering tadında bir aksiyona sürükleyen The Eye of Judgment, aynı zamanda PS3'ün grafik gücünü de kullanan-

mayı ihmal etmiyor. Kendinizi kah o ejderhayla savaşırken, kah bu büyücü ile cüçük yarışırken buluyorsunuz sevgili okurlar. Hazır "büyü" demişken... Buradan, küçükkün bana aşık olması için kendisine büyü yaptığım ilkokul arkadaşım Zübeyde'ye seslenmek istiyorum: Zübeyde, duydum ki evde kalmışsın, kimsecikleri beğenmemişsin, "Cem" de "Cem" diye tutturmuşsun; canım arkadaşım, kendine gel! Ben çocuk aklımla sana büyü yapmıştım; tutmuş. Ama ben artık büyüdüm; harika kadınlarla tanıştım, bir sürü

sevgilim oldu, her geceyi başka bir güzel ile noktalayan bir çapkın oldum. Zaten Facebook'ta da fotoğrafını gördüm; yaşlanmışsın, şişmanlamışsın, deforme olmuşsun. Çocuk aklımla bugünleri tahmin edememişim de büyü yapmışım; kusura bakma. Ayrıl, sarsıl, kendine gel! Kurtar kendini büyüden; git bir yuva kur, sana aşık olacak bir "ev adamcağızı" bul, çocuğunu mocuğunu yap, kurullarla ve zorunluluklarla dolu sıradan yaşamcığına devam et arkadaşım. Unut beni! Bu arada, anladık ki büyü kötü bir şeydir!



YAPIM SCEI
DAĞITIM: Sony
PLATFORM: PS3

6,7



VAROLUŞLARINI YADSIYANLAR

Kapı aralığından mırıltıları dinliyorsunuz; içeride biri, sizin daha önce söylediklerinizi söylüyor insanlara. Ne kadar da "ezberden" ve desteksiz konuşuyor öyle! Sanki tüm anlattıkları kendisinin fikirleriymiş gibi sert ama temelsiz bir ses tonuyla sallıyor da sallıyor. Sinirleniyorsunuz, "Bunu önce ben düşünüp söylemişim" diyorsunuz ama heyhat; atın gemi kopmuş bir kere; durdurabilene aşk olsun.





İnsanlar bazen, bir sohbet esnasında kendilerini tutamayıp intihal ederler; yani alıntı yapmadan, bir düşünceyi ya da sözü ilk defa kendileri söylüyor ve üretmiş gibi davranırlar. Ardından, aldıkları olumlu ya da destekleyici tepkilerle çekilmez bir hal alırlar. Seçtikleri sözcüklerden, cümle vurgularındaki zayıflıktan yola çıkıp çok rahat çözümlenebilirsiniz onları; doktrinlerini yıkmak oldukça kolaydır. Tamamıyla gösteriş amacıyla, inanmadıkları bir düşünceyi ya da fikri, yalnızca buldukları ortamda ilgi çekmek için son derece muhafazakar bir karaktere bürünerek savunabilirler. Gelgelelim, bu fikirleri destekleyecek fikirlerden yoksun olduklarından kırılanlardır. Peki başkalarına ait olan düşünceleri, kendi düşüncelerim gibi sunan bu utanmaz adamların oyun dünyasında bir karşılıkları yok mu? Olmaz olur mu? Alın size Varoluşlarını Yadsıyanlar...

Yeni bir tür yaratan, var olan oyun türlerinin dinamiklerini geliştiren, ortaya yeni fikirler koyan, tüm oyun sektörünün saygısını ve ilgisini hak eden firmalar için kaçınılmaz olan bir şey varsa o da taklit edilmektir. Ne var ki bu firmaların ortaya koyduğu kült yapımlardan yola çıkarak oyun geliştiren bazı firmalar / gruplar, oyunlarının değil taklit, esinlenme bile olduğunu kabul etmeyip, daha önce söylenmiş olan bir sözü ilk defa kendileri söylüyormuş gibi hareket ediyor ve bunun meyvesini arsızca yiyor. Ancak firmaların bu tavrı, onlara can veren babalarını reddeden hain evlatların tavırlarına benziyor biraz da.

Klon savaşları> Bir oyunun, herhangi bir şekilde "kült" seviyesine erişmiş olan başka bir oyundan etkilenmesi normal bir durumdur. Ne var ki bu durum, telif ve kopyalama yasalarını ihlal etmeye başlarsa -doğal olarak- "etik" kavramı tartışılmaya başlanır. Bir oyun türünün temeli, geriye gidildiği zaman bambaşka yerlerde ortaya çıkabilir elbette ki. Örneğin; "scrolling shooters" adı verilen tür, -Galaxian'ın ardından çıkan- Galaga adlı oyun ile temellenmişti. Oyunda, bir uzay gemisini sadece sağa ve sola doğru yönlendirip önünüze çıkan böceğimsi uzaylıları öldürmeye çalışıyor; tüm böcekleri öldürdüğünüz takdirde bir sonraki seviyeye geçebiliyorsunuz. Zamanında oldukça popüler bir oyun olan Galaga'nın, yapımcısı Midway, dağıtıcısı ise Namco'ydu. Halen Wii ve PlayStation 2'de "arcade klasikleri" altında oynayabileceğiniz Galaga, resmi olarak Commodore 64'e hiç çıkmamıştı. Ne var ki Kingsoft firmasından çıkan Galaxy adlı oyun, Galaga'nın birebir kopyasıydı. Ardından, Edgar Vigdal tarafından, 90'lı yılların başında

Amiga için yapılan Deluxe Galaga geldi. Vigdal daha sonra oyunun Windows uyumlu bir sürümünü de çıkarmayı ihmal etmedi. Galaga klonlarının bu noktada kesildiğini sanıyorsanız yanılıyorsunuz zira 90'ların sonunda Ambrosia Software, MacOS için Swoop'u piyasaya sürdü. Açık kaynak kodlu xgalaga adlı oyun ise -tahmin edebileceğiniz gibi- Linux için programlanmıştı.

Oyun sektörünün henüz bir bebek olduğu zamanlarda, kimse ortaya çıkardığı için "çalınacağına" dair bir kaygı taşımazken elbette ki yasalara ihtiyaç duyulmuyordu. 1980'lerde, bir oyunu taklit etmek bir yana, kopyalamak bile yasalar önünde hiçbir şekilde suç teşkil etmiyordu. Yıllar ilerleyip, oyun sektörü hızlı bir biçimde şekil değiştirmeye



başlayınca, yapımcılar ürettikleri fikirler için kaygılanmaya başladılar. Öyle ya; siz günlerce, haftalarca hatta yıllarca üzerine düşündüğünüz ve zamanla olgunlaştırdığınız bir fikri, binbir zahmetle hayata geçiriyor, ete kemiğe büründürüyor ve haklı olarak bunun karşılığını bekliyorsunuz. Sonra biri çıkıp sizin fikrinizi kendi fikrimiş gibi hoyratça kullanıyor ki bu gerçekten adil bir durum değil. Bu adaletsizliğe karşı, Apple ve Microsoft gibi firmaların da büyümesiyle yürürlüğe girmesi bir zorunluluk haline gelen yasalar, daha fazla bekletilmeden ABD parlamentosunda kabul edildi. Artık marka ve fikirlerinin tehdit altında olduğunu düşünen firmalar kendilerini güvende hissediyordu. Ne var ki bu bir son değil,

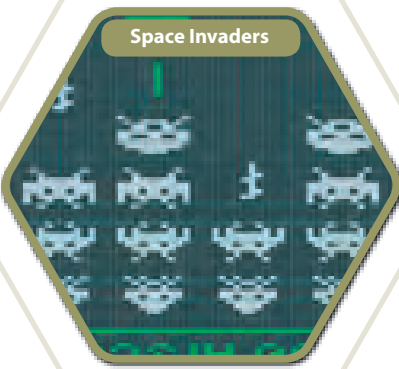


sadece bir başlangıçtı.

İlginç bir örnekle devam edelim: Bilgisiz oyuncular "ana akım" olarak tabir edilen popüler bazı oyunların, türü yaratan ve o türü son haline getiren oyunlar olduğunu iddia edebilirler. Bir oyun türünün nereden geldiği hakkında fikir sahibi olmayan ve nereye gitmekte olduğunu kestiremeyen oyuncular; örneğin, **Diablo**'nun "hack'n'slash - RPG" türünün yaratıcısı olduğunu iddia edebilirler. Evet, Diablo sıkça taklit edilmiş, halen de edilmekte olan oyunlardan biridir. Ne var ki Diablo'nun da taklit ettiği ve dinamiklerini kopyaladığı bir oyun var: Ultima VIII. İki oyunun oynanış dinamikleri nere-

kendi oyununda kullanmaktı.

Çift çarşısı> Bu kaotik ortamda piyasada tutunmak isteyen küçük firmalar, popüler oyunlardan esinlenmekten (!) kaçınmıyorlardı. Aynı dönemde, bırakın esinlenmeyi, doğrudan kopyalanan oyunlardan biri de **Arkanoid**'di. Taito tarafından 1986 yılında geliştirilen Arkanoid de Atari firmasının 70'lerde piyasaya sürdüğü Breakout oyunlarından esinlenmişti. Oyunda, ekranın altında yer alan platformu sağa ve sola çekerek yukarıdaki tuğlalardan seken topu aşağıya düşürmemeye çalışıyordunuz. Hatırlayabileceğiniz gibi aşağıya düşürmemeye çalıştığınız bu top, yukarıdaki tuğlaları kırıyor ve tüm tuğlalar kırıldığı zaman bir sonraki seviyeye geçiyordunuz. Bu dönemde, en çok kopyalanan oyunlar arasında dikey bir shoot'em up olan Commando da (1985) vardı. **Ikari Warriors**, **Rambo II**, **Dogs of War**, **Leatherneck** ve **Battle**



Isle gibi ünlü oyunların tamamı birer Commando klonuydu.

1987 yapımı olan Dungeon Master, "ilk üç boyutlu RPG" oyunu olarak bilinir. Bu oyunun kopyalanmamasını beklemek büyük bir hata olurdu elbette ki. Aynı yılda, sektörde büyük bir kıyamet koptu:

Great Giana Sisters, Super Mario Bros.'a olan benzerliği nedeniyle -Nintendo'nun açtığı davanın ardından- piyasadan toplatıldı. Oyunun hazırlanmakta olan ZX Spectrum versiyonu ise iptal edildi. Oyunun bu denli ünlü olmasının sebebi, yasadışı yollardan kopyalanmış olmasıydı.

Aslında başlarda Nintendo, bu duruma

çok fazla sesini çıkarmadı ancak oyunun Amerika versiyonu, üzerinde "Biraderler tarih oldu!" ibaresiyle çıkınca, Nintendo "Bu kadarı da çok fazla" diyerek Rainbow Arts'a dava açtı. Gelin, Nintendo'yu bu denli kızdıran oyun içi unsurlara biraz daha yakından bakalım: Hatırlayacak olursanız, Super Mario Bros.'ta karakterlerimiz Mario ve Luigi, çeşitli yerlere saklanmış olan mantarları topluyor ve bu mantarlar sayesinde karakterlerimizin boyutları iki katına çıkıyordu. Great Giana Sisters'ta ise kız kardeşler, kutuların içlerinden çıkan topları alıyor ve bu toplar sayesinde kardeşler, Mohawk modeli birer saç sahibi oluyordu. İki oyunda da karakterler, dönüşüm geçirdikten sonra kafaları ile "tuğla kırma" özelliğine kavuşuyordu. Oyunu oynadıkça "taklit" in hangi aşamada olduğu ortaya çıkıyordu ki haritaların, arka planların, düşman modellerinin bazıları Super Mario Bros.'takiler ile birebir aynıydı. Bu arada, unutmadan... ➔



deyse aynıdır.

Tekrar "arcade oyunları" konusuna döndüğümüzde, 80'lerde ve 90'larda en çok kopyalanan oyunlardan birinin de Space Invaders olduğunu görüyoruz. "Freeware" bahanesi altında bedava dağıtılan bu oyunlar, gerçek markaya büyük zararlar veriyordu. Diğer yandan, zamanın ünlü oyun yapımcısı

Jeff Minter'ın çoğu oyunu Space Invaders gibi arcade klasiklerinin birebir olarak kopyalanmış versiyonlarıydı. Jeff Minter'ın (Kendisi halen Xbox 360 Live Arcade için oyunlar yapmaktadır.) en çok yediği halt, orijinal oyundaki bir yaratık veya uzay gemisi modelini alıp, onu bir hayvan modellemesine çevirerek



♀ Kız kardeşlerin isimleri Giana ve Maria'ydı. Biraz önce, Blizzard ve Diablo'dan bahsetmiştim... Peki ya **Warcraft**... Hayır, Warcraft'ın kopyası olan oyunlardan değil; Warcraft'ın, Dune II'nin bir kopyası olmasından bahsediyorum. Belki Warcraft, o dönemde yeni yeni yaygınlaşan RTS türünün başarılı bir uyarlamasıydı ancak kesinlikle türün başlangıcı değildi. "Klon / taklit" kategorisine verilebilecek bir diğer örnek, **GTA** oyunlarıdır. Günümüzde pek çok oyunun "GTA klonu" olarak anıldığı malum; GTA oyunlarındaki karışımı kullanarak, harita üzerinde çeşitli araçlarla serbestçe dolaşıp farklı görevleri tamamlamaya çalıştığınız, açık uçlu oyunlar bu kategoriye dahil ediliyor. Birçok eleştirmene göre GTAIII'ün piyasaya çıkışı, "video oyunları tarihi" adına bir devrimdir. Aynı Doom'un piyasaya sürülmesi gibi... Ne var ki GTA'ya analitik bir gözle baktığınız zaman göreceksiniz ki GTA, daha önce denenmiş / uygulanmış olan oyun dinamiklerinin açık uçlu bir haritada harmanlanmış bir halinden fazlası değil.

Hatta ve hatta bazı eleştirmenler, GTA türünün ortaya çıkışını GTA'ya değil; DMA Design'ın 1998 tarihli oyunu Body Harvest'a, hatta 1994 tarihli, kaçık bir taksiciyi kontrol ettiğiniz Quarantine'e bağlarlar. Elbette açık uçlu, yoğun şiddet unsurları içeren ve suç odaklı olan bu oyun mekaniğinin taklit edilmesi kaçınılmazdı. Aynı Doom örneğinde olduğu gibi, yapımcılar oldukça hızlı bir şekilde GTA harmanını kopyalamaya koyuldular. Bu kopyalardan bazıları, iyi niyetli davranarak türe yeni yorumlar getirmeye çalışsa da bazıları oyunu olduğu gibi kopyalaya-

bir tanesi de **Gangstar: Crime City**di. Oyunun yapımcısı olan Gameloft, orijinal GTA'nın tüm oynanış unsurlarını oyununda sorgusuz sualsiz kullanmıştı. Kötü kopyadan bahsediyorsak iyi olanından da bahsetmemiz gerek: Saints Row, kopyaladığı oyunun türüne daha önce kullanılmamış olan yeni unsurlar ekleyerek hem oyuncuların, hem de oyun medyasının saygısını kazanmayı bilmişti. Hatta şu sıralar, oyunun devamı için çalışılıyor. Aynı Saints Row gibi, 1990'lı yıllarda, tüm FPS oyunlarının da "Doom klonu" olarak tanımlandığını hatırlarsınız. Bir tür yaratmış olan popüler bir oyundan hemen sonra piyasaya sürülmek, "klon" olarak addedilmek için kaçınılmaz bir sebep. Birçok kaliteli yapım da sırf bu yüzden bu ağır suçlamaya maruz kalmıştı yıllar önce.

Rakamlar yalan söylemez> Peki istatistik olarak en çok taklit edilmiş, piyasaya adeta yağdırılmış ve irili ufaklı, satan

satmayan her türlü konsola, mobil platforma çıkartılmış olan oyun sizce hangisi olabilir? Bir düşünün bakalım... Aklınıza gelmedi mi? Peki söylüyorum: Tetris! DOS'tan ZX Spectrum'a, arcade makinelerinden Xbox 360'a kadar, piyasaya resmi ve resmi olmayan sayısız versiyonu çıkan Tetris, belki de şimdiye dek en çok tüketilen eğlence yazılımı.

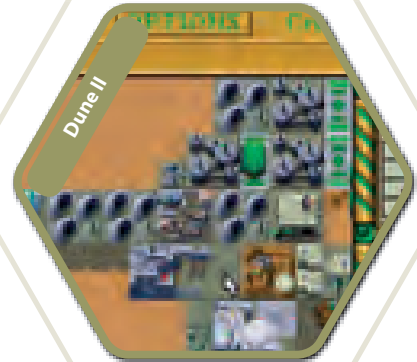
Objektifimizi günümüze doğru çevirdiğimiz zaman, şu sıralar en çok kopyalanan ya da taklit edilen oyunun Guitar Hero olduğunu görüyoruz. Frets on Fire, Fretar, Guitar Zero ve Flash Zero gibi klonların Guitar Hero'nun hemen ardından piyasaya sürüldüğünü düşünecek olursak daha fazla taklidin yolda olduğunu söylemek mantıksız olmayacaktır.



Doom



Warcraft



Dune II

Elbette ki eğlenceli ve basit oyun yapısı, herkese hitap etmesi ve geliştirilebilir olması nedeniyle Guitar Hero, yapımcılar için tam bir esin (!) kaynağı. Farklı kılıflar altında fikir çalmak, daha önce düşünülmüş ve hayata geçirilmiş unsurlar üzerinden itibar ve para kazanmak, tüm iş dallarında yaşanan bir durum. Elbette ki sırtını "orijinal fikir"lere yaslamış olan sektörlerde, bu konuda daha sert önlemler almak gerek. Ne var ki şu ana kadar okuduklarınız, fikirlerin ne kadar sert yasalarla korunursa korunsun, bir şekilde sahiplerinin kontrolünden çıkıp farklı kişilere ulaşabileceğini gösteriyor. Sonuçta, fikir kullanmak ve onu esnetmek sınırsız neden dahilinde bahane üretilebilecek, farklı kılıflara sokulabi-



lecek bir eylem.
Taklit... Klon... Bu sözlerle anılmak her firma için küçük düşürücü olsa gerek ancak zamanın en büyük firmaları bile böyle anılmayı göze aldıysa küçük firmaların yapabileceği şeylerin sınırı yok demektir. 1992 yılında kurulan, Dune ve Lost Eden gibi markalara sahip olan koskoca Cryo Interactive bile Tomb Raider'ın büyümesine kapılarak **Pax Corpus** gibi bir skandala imza atmıştı. 1997 yılında piyasaya sürülen Pax Corpus, oyun medyası tarafından "Uzayda geçen Tomb Raider" diye tanımlanmış ve eleştirilmişti. Oyunun ana karakterleri kadınlardı ve neredeyse çıplak savaşıyorlardı. Ne var ki bu, oyunun adı bir kop-

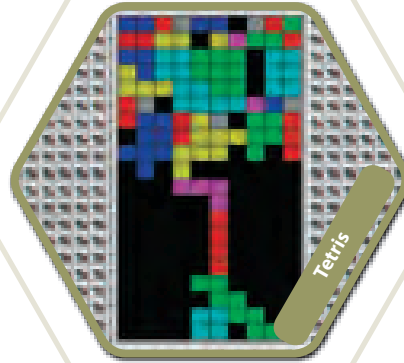
ya olduğu gerçeğini değiştirmiyordu. Oyun o denli kötüydü ki tartışılan konu yapılan fikir hırsızlığı değil, firma çalışanlarının işi nasıl yüzlerine gözlerine buluşturdıklarıydı. Elbette ki Pax Corpus, hazin sonundan kaçamadı ve tarihin puslu coğrafyasında unutulup gitti.

Kapılarını kapatan zihinler> Oyun türleri artık bildiğimiz anlamlarından uzaklaşmış durumda. Farklı türler, birbirlerinden beslenerek oyunculara yeni tecrübeler yaşıyor. Örneğin, artık "FPS" dediğiniz zaman FPS'nin alt kategorilerini de hesaba katmanız gerekiyor: Taktik, RP, modern, tarihi gibi birçok alt türü de bu tür dahilinde değerlendirmemiz şart. Kısacası, "oyun" dediğimiz kavram çoktan kendi dinamiklerini oluşturdu ve dev bir sektör haline geldi. Bu yüzden fikirleri kafeslerinde tutabilmek, her zaman olduğundan daha zor.

Hele ki ülkemizde, dijital telif hakları için herhangi bir uygulama yokken çok daha zor. Fikre pranga yok ama etik nerede? Kendileri uzun bir süredir ortada yoklar... Gören, duyan olursa bize haber versin lütfen. Çünkü sadece "etik" kaldı, varoluşunu yadsımayan... 🙄



Guitar Hero



Tetris



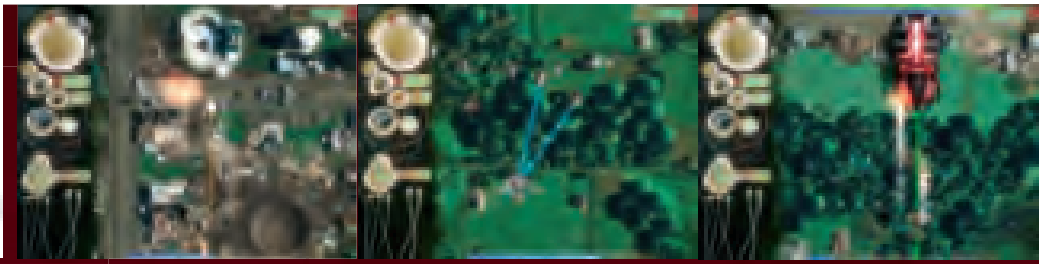
Frets on Fire

KARBON KOPYALAR

Oyun tarihinde en fazla kopyalanan oyunlar ve en ünlü kopyaları...

Orijinal	Klon
Asteroids	Stardust, Sinistar, Comet Busters!, MineStorm
Defender	Star Ray, Attack of the Mutant Camels, Datastorm
Gravitar	Thrust, Gravity Force, OIDS
Pac-Man	Munch Man
Space Invaders	Galaga, Phoenix, TI Invaders
Misille Command	Liberator, Bio-Ship Paladin
Qix	Gals Panic, Xonix, JezzBall
Tron	Armagetron Advanced, GLtron

BAĞIMSIZ



Doomsday

Yüksek çözünürlükte kıyamet günü

Ve sonunda, Şefik'in gözü gibi baktığı bölümünü de ele geçirdim. Üstelik askere gider gitmez yaptım bunu; aynı, avının açığını yakalamak için pusuda bekleyen bir çita gibi...

Bu ayın ilk bağımsız oyunu olan Doomsday, Evermotion Games damgasını taşıyor. Bu ismi tanıyan kitleyi; mimarlar, iç mimarlar veya 3D tasarımla öyle ya da böyle ilgilenmiş olan insanlar oluşturuyor. Firmanın kurucuları ve destekçileri, 3D konusunda alıp başlarını yürüdüklerinden oyunları da üçüncü boyutun dibine vurmuş bir yapım olarak karşımıza çıkıyor.

1920x1200 çözünürlüğe kadar destek veren 3D harikası Doomsday'de iki adet uçak seçeneğimiz bulunuyor. Bunlardan bir tanesini kapıp "uçak geliştirme" ekranına adım atıyoruz. Cebimizde beş kuruş olmadığı için bu ekranda pek bir şey yapamadık, değil mi? O zaman haydi savaşa! Uçağımız (Helikoptere de benziyor.) iki farklı şekilde ateş edebiliyor; ya makinelisini kullanıyor (Kaldı ki bu silahın bile cephanesi sınırlı) ya da füze atıyor. Ekranda ilk fark edeceğimiz şey, altınızda akıp

giden görüntülerin epey gerçekçi olması. Yani manzara çok sağlam. Bunun asıl nedeni de tüm haritaların Google Earth'ten yürütülmüş olması! (Veya uydu fotoğraflarına ulaşılmış bir şekilde.) Bu gerçekçi haritaların üzerlerinde, gerçekçilikten son derece uzak olan uzay gemileri ile savaşıyoruz. Ancak oyun, çoğu shoot'em up'ın aksine bayağı yavaş ilerliyor. Üstelik, alanımız epey geniş olduğundan tüm düşmanları ortadan kaldırma gibi bir derdimiz de yok. Her öldürdüğümüz düşman bize para veya power-up olarak geri dönüyor ve bölüm aralarında, bu parayı yeni silahlara veya var olan silahların upgrade'lerine harcıyoruz. Hatta uçağımız seviye atlıyor ve bu sayede yeni özellikler kazanıyor.

Oyunun iki dezavantajı var: Birincisi, biraz monoton olması. İkincisi ise vuruş hissini çok zayıf olması. (İnsan bir - iki efekt koyar.) DVD'deki demo'yu deneyin ve beğenirseniz, Evermotion Games'in sitesine doğru yol alın. ☺

YAPIM Evermotion Games
WEB doomsday.evermotiongames.com
FİYAT 5€ + ulaşım

7,8

Amazing Adventures: The Lost Tomb

Ne gizemmiş arkadaş...

/// Atari salonları'nda da bulunan ama daha çok kafe ortamlarında; bowling ve dart gibi oyunlar içeren mekanlarda daha çok görülen "All-in-one" makineler vardır; bu makinelerde iki kişinin sabahlara kadar oynayabileceği bir oyun varsa o da Photo Hunt'tır. Ekranın ikiye bölünerek oynandığı, "iki resim arasındaki beş farkı bulma" mantığıyla çalışan bu oyun, 20. seviyeden sonra saçma bir zorluk seviyesine ulaşıyor ve eğer oyunu 12 kişi ile oynamıyorsanız 30'lu seviyeleri geçemiyorsunuz.

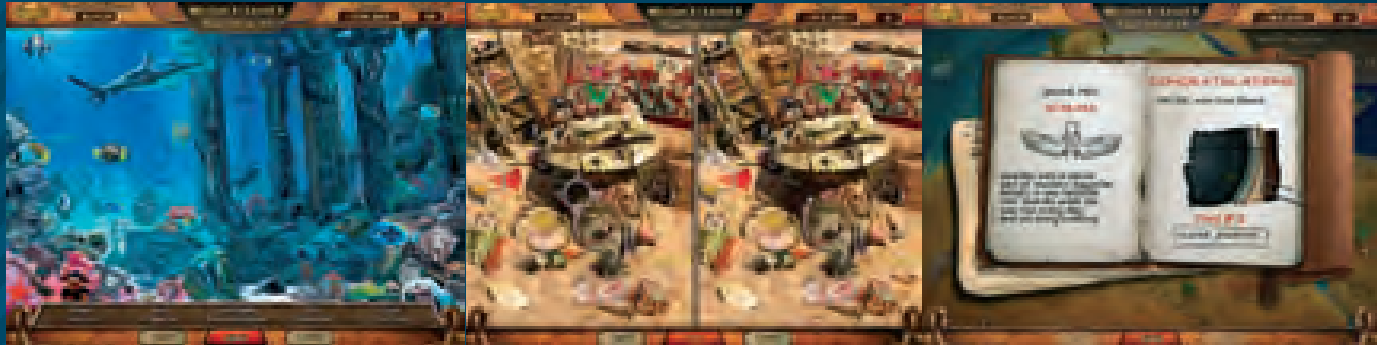
The Lost Tomb'un konuyla alakası ise Photo Hunt'a benzer bir oynanışa sahip olması. Aslında The Lost

Tomb, farklı bulmaca oyunlarının bir araya gelmesinden oluşuyor ama resimdeki objeleri ya da iki resim arasındaki farkları bulma bölümleri ağır basıyor. Senaryoya göre Mısır'daki hazinelerin peşinde olduğumuz için hazinelere ulaşmak adına her biri Mısır'la alakalı olan birçok bulmacayı çözmemiz gerekiyor. Örneğin, ilk bölümde karmaşık bir resmin içinde, aşağıda ismi yazılı olan eşyaları bulmaya çalışıyoruz. Bu bulmacayı çözdükten sonra yaklaşık 25 parçalı bir "puzz-

le" yapmamız gerekiyor. Puzzle'ı hallettikten sonra yine bir resmin içinden eşyaları buluyor, ardından taşları kaydırarak resmi tekrar oluşturmaya çalışıyoruz. Anlayacağınız, bir bulmaca zincirinin içindediniz. Ve hemen hemen her PopCap oyunu gibi bu oyun da sizi kolay kolay bırakmıyor. Zuma'dan, Bejeweled'dan veya Peggle'dan kendinizi kurtarabiliyorsanız yeni bağımlılığınız The Lost Tomb olabilir. ☺

YAPIM PopCap Games
WEB www.popcapgames.com
FİYAT 16.95€

8,2



BEDAVA

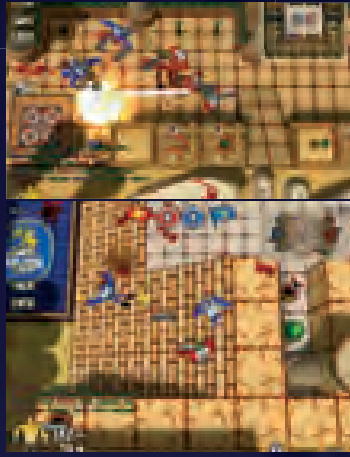
Kong

Maymunlar cehennemi



Ekranında "Kong, Ageia PhysX bileşenlerini kuruyor" yazısını gördüğümde "Bu oyun nasıl bedava olur ya?!" dediğimi hatırlıyorum. Oyunun mükemmel cel-shade grafiklere ve bir multiplayer moduna sahip olduğunu anladığımda ise iş isten geçmişti; Kong'a kilitlenip kalmıştım. Neyse ki oynanış sisteminde halen düzeltilmesi gereken hatalar var da şu anda bu yazıyı yazabiliyorum.

Kuş bakışı ile oynanan Kong, silahlı birtakım maymunların birbirlerinin beyinlerini uçurma isteğiyle yanıp tutuşmalarını konu alıyor. Dilediğimiz renge boyayabildiğimiz miğferli maymunumuzu seçtiğimiz haritaya taşıyor ve

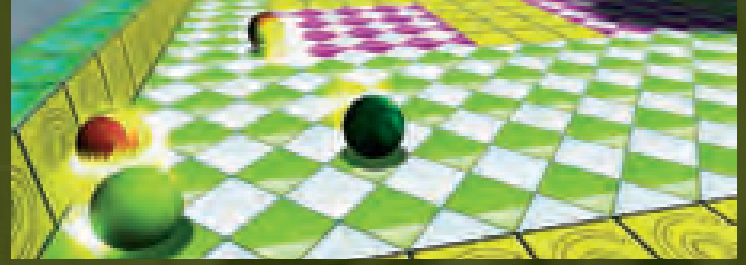
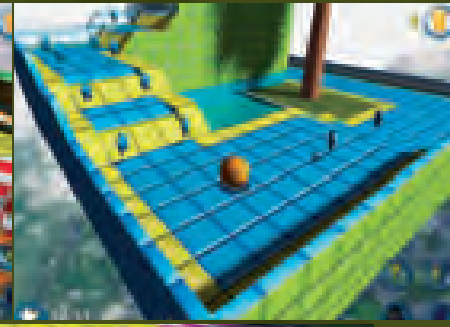


ister arkadaşlarımızla, ister yapay zeka "bot"larla kapıştırıyoruz. Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag modlarından birini seçerek oynamaya başladığımız Kong; pompalı tüfekten railgun'a ve hatta muz bombasına kadar birçok farklı silahı kullanmamıza olanak tanıyor. Oyun boyunca yalnızca ateş ederek yol almamız ve maymunların biraz yavaş hareket etmesi, Kong'un eksileri arasında. Yine de muhteşem bir yapım Kong. Bedava olmasına karşın... 🌟

TÜR Aksiyon

YAPIM Martin Sherburn, Nicolas Beuserie
WEB www.konggame.co.uk

8,9



Marble Arena

Kaybettiğim cicozlarım

Her zaman dünyayı bir bilyenin gözlerinden görmek istemişimdir. (Raporlu ruh hastasıyım.) İşte, Marble Arena sayesinde hayallerim gerçek oldu; bir bilyeyi oradan oraya, şuradan şuraya yuvarladığımız bu üç boyutlu ufak oyun, ilerleyen bölümlerde saçma bir zorluk seviyesine ulaşıyor. Ama fizik motoru bir hayli iyi olduğundan zevkle oynanıyor. Bilyeyi kontrol etmek kolay fakat farklı yüzeylerle karşılaşınca işler biraz karışıyor; bazı zeminlerde son derece hızlı bir şekilde hareket eden bilye, kum gibi zeminlerde takılıp kalıyor. Zamana

karşı yarışıldığından bu epey zaman kaybettiriyor haliyle. Bu yüzden, bir bölüme başlar başlamaz önce yıldızların yerlerini keşfetmeye bakın ve sonra bilyenizi hareket ettirin. Çoğu bölümde yıldızları tek bir hareket serisi ile durmaksızın toplamak mümkün. Hatta bazı bölümlerde, bunu yapmadığınız takdirde başarılı olamıyorsunuz.

Dolabınızın en üst gözünde mışıl mışıl uyuyan bilyelerinizi özlediyseniz, bu oyun sayesinde hasret giderebilirsiniz. 🌟

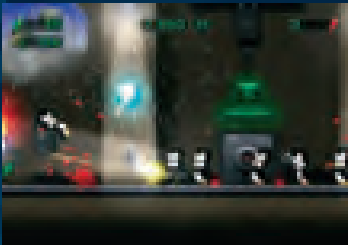
TÜR Bulmaca

YAPIM Brightside Entertainment
WEB www.marble-arena.com

7,7

TAGAP

Küresel ısınma sonucunda deliren penguenler, oyunları işgal etti



Ne eğlenceli oyunmuş bu arkadaş! Sabahtan beri oynuyorum; yalanım varsa ne olayım?! (Ne?) Bedava oyunlar arasında çok iyi bir yere sahip olan The Apocalyptic Game About Penguins, silahlı penguenleri başrole koyuyor. (Önce maymunlar, şimdi de penguenler... Dünya nereye gidiyor?!) Bir elimizde mouse, diğer elimizde klavye; iki boyutlu bir ortamda penguenimizi görevden göreve sürüklüyoruz. Mouse ile hedef alıyor, klavye ile yürüyüp zıplıyoruz. Bu sırada

üstümüze sınırsız sayıda düşman geliyor. İşin garibi, bu düşmanların da çoğu penguenlerden oluşuyor. Ne var ki yanında birçok farklı silah taşıyan penguenimizin cephane sıkıntısı olduğundan, "berserk" moduna geçmiş bir kahraman gibi hareket edemiyoruz. Gerektiğinde ateş etmek ve zıplayarak farklı yönlere kaçmak, oyunda önemli bir yer tutuyor.

Özellikle görsel açıdan fazlasıyla tatmin edici olan TAGAP, parayla satılsa da mutlaka denenmesi gereken bir yapım. Son olarak, TAGAP2'nin de yolda olduğunu belirtip bir küresel ısınma mağduru olan penguenimi içine düştüğü cehennemden kurtarmak üzere aranızdan ayrılıyorum. 🌟

TÜR Aksiyon

YAPIM Jouni Lahtinen, Petja Heiskanen
WEB www.tagap.net

9,1

Last of the Patriots

Deneyisel oyun arayanlara...

GTA'nın ve Manhunt'in yapımında çalışmış olan Paul Davis, bir gün "Tüm oyunlar birbirlerine benziyor; hep vur - kır... Orijinallik sıfır" demiş ve ortaya Last of the Patriots çıkmış.

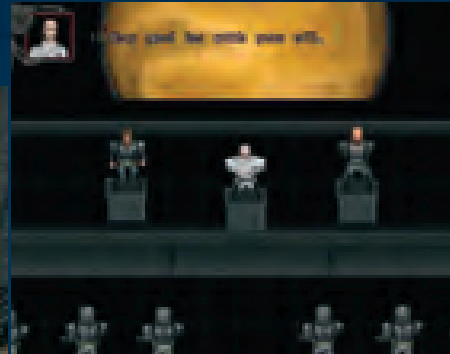
Kahramanın duygularına ve düşüncelerine odaklanan bu enteresan yapımda, eski bir asker olan Zeke Johnson'un; yaşadığı çelişkiler, savaş konusundaki düşünceleri ve flashback'leri önemli bir yer tutuyor. Belki görsel açıdan çok başarılı değil ama eski oyunları ha-

tırlatması ve karanlık havası ile Last of the Patriots, mutlaka denenmesi gereken bir aksiyon oyunu. Şu sıralar oyunun devamıyla uğraşan Paul Davis'i böylesine değişik bir oyun ortaya çıkarttığı için tebrik ediyor ve başarılarının devamını diliyoruz. 🌟

TÜR Aksiyon

YAPIM Paul Davis
WEB www.last-of-the-patriots.com

8



Intel 45 nm Penryn Yeni Mikro İşlemci Mimarisi

Moore yasası tam gaz...



İnsan bazen, "Keşke dünyanın tüm çalışma prensibi 'sabahları erken kalkmak' üzerine kurulu olmasaydı" diyor kendine. İşte, Penryn lansmanının gerçekleşeceği sabah, bu cümleyi oldukça sert bir tonda söylediğim sabahlardan biriydi. Uzun bir yolculuktan yeni dönmüştüm ve biraz olsun dinlenmek için girdiğim yatağım, içinde kaldığım süre boyunca aidiyetimi teslim ettiğim özel bir alan haline gelmişti. Yorganın altından çıkmayı ve dışarının ayazına bedenimi teslim etmeyi kesinlikle istemiyordum. Ne var ki 45 nm'lik işlemcileri tanımak için yanıp tutuşuyor olmam, beni bu ayazda sıcak tutabilirdi. Diğer taraftan, sıcak yatağım beni yanıltıyor olabiliirdi; hava soğuk olmayabilirdi. Karmaşık düşüncelerimin sonucunda, kalkmak için kendi kendimi ikna ettim ve Taksim'e doğru yola çıktım. AKM'nin önünde, üzerinde Intel yazan araca bindim ve tüm oyuncuları yakından ilgilendiren, yeni işlemci mimarisini tanımak için yola koyuldum.

Performans... Biz oyuncuların olmazsa olmaz kavramı... Her ne kadar bu kelimeyi duymaktan artık kulaklarımız aşınmış olsa da, karşımızda tüm detayları açık olmasına rağmen su gibi akan Crysis grafikleri gördüğümüz zaman performans dışındaki tüm "teknoloji kakofonisini" çoktan unutmuş oluyoruz. Bu bağlamda size ilk söyleyeceğim şey; 65 nm mimariden, 45 nm'liğe geçişin gerçekten büyük bir

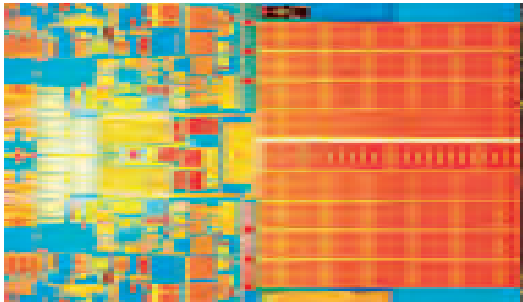
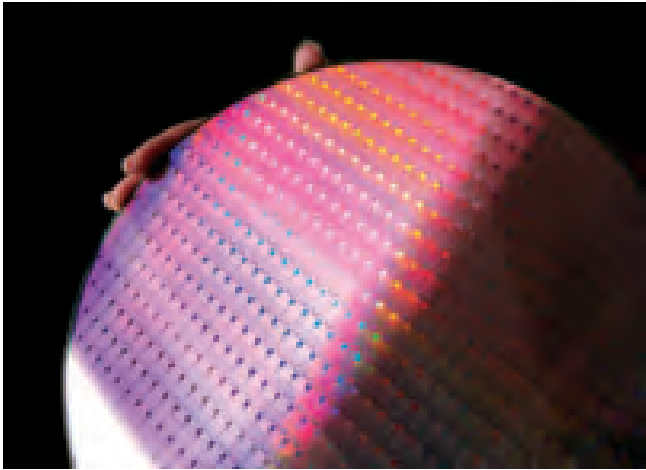
adım olduğu. Yeni eklenen 50 adet SSE4 komutu, yüksek performans gerektiren yazılımlarda pipeline'lara soluk aldırırken, %50 oranında genişleyen L2 cache, işlemcinin kendi içinde adeta bir nehir gibi çalışmasını sağlıyor. Penryn ailesine mensup işlemcilerin, enerji sarfiyatını büyük oranda azaltması da ilk bakışta göze çarpan bir diğer özellik. Bu mimari iki ve dört çekirdekli masaüstü sistemlerde, yine dört çekirdekli server'larda ve iki çekirdekli taşınabilir sistemlerde kullanılacak.

800.000.000'dan fazla transistör

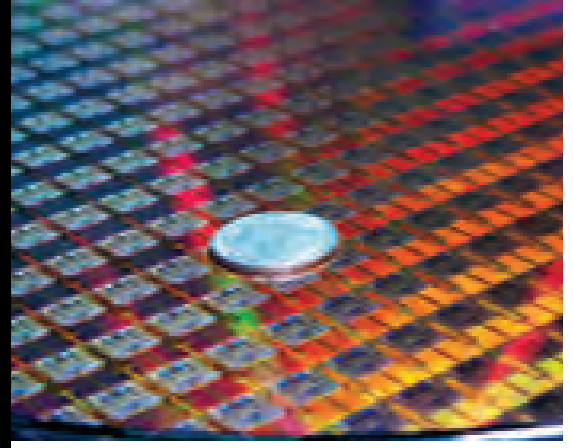
Evet, yanlış okumadınız. Penryn mimarili işlemciler, iki çekirdekli işlemcilerde 400 milyon, dört çekirdekli işlemcilerde 800 milyondan fazla transistör kullanıyor. Intel'in bir önceki mikro işlemci mimarisi ile (65 nm) server çözümlerinde, 2,5 kat daha fazla performans elde edilebilirken, masaüstü sistemlerde %40'a varan performans artışı, daha az enerji tüketimi ile sağlanabiliyordu. 65 nm'lik işlemcilerdeki tasarruflu enerji tüketimi, pil ömrü göz önüne alındığı zaman, dizüstü sistemlerde daha fazla ön plana çıkıyordu. Ayrıca, multitasking söz konusu olduğu zaman, 65 nm mimarisini kullanan Intel Core 2 Duo işlemciler, bir önceki mimariden iki kat fazla performans sergiliyordu.

MOORE YASASI

Moore Yasası, Intel'in kurucu babalarından Gordon Moore'un, 1965 yılında Electronics Magazine dergisinde yayınlanan makalesi ile kendi adıyla kayıtlara geçen yasadır. Her 18 ayda, bir tümleşik devrede kullanılabilecek bileşen sayısının iki katına çıkacağını, bu sayede sistemlerin bilgi işleme performanslarında büyük gelişmeler olacağını ve maliyetlerin sabit kalacağını öngören deneysel bir önermedir. Moore daha sonra, 1975 yılında, bu önermesini güncellemiş ve "iki yılda bir" olarak düzeltmiştir. Gordon Moore, önermesini hiçbir zaman yasa olarak değerlendirmemiş olsa da bu önerme, Kaliforniya Teknoloji Üniversitesi profesörü Carver Mead tarafından yasa olarak tanımlanmıştır. Moore Yasası, sözün söylendiği tarihten bu yana çoğunlukla geçerli olmuştur.



İlk transistörlü radyo, sadece dört adet birim kullanıyordu. Üzerindeki arkadaş 840 milyon transistör ile büyük büyük babasına selam çıkarıyor.



Faruk, 45 nm'lik işlemcileri tanıdıktan sonra...

Intel'in yeni 45 nm'lik işlemci mimarisi ise bu verilerin de ötesine geçiyor. Dielektrik (elektrik akımının hangi materyal içinde nasıl tepki verdiği) geçitlerinde kullanılan materyalin değiştirilmesi ile sağlanan performans artışı, daha fazla transistör kullanımı ile son halini alıyor. Mikro işlemcilerdeki gate teknolojisinde kullanılan silikon high-k materyalinin, Hafnium maddesiyle birleştirilmesi ile güç sızıntısı gözle görülür bir biçimde azalıyor. Bu sayede, işlemcinin boyutu küçülüyor, maliyeti azalıyor, güç tüketimi minimuma iniyor. 65 nm'lik işlemcilerle karşılaştırıldıkları zaman Hafnium kullanan 45 nm'lik işlemciler, aşağıdaki performans artışlarını sergiliyor:

- İki kat fazla transistör yoğunluğu
- Transistör akımında %30 daha az güç tüketimi
- Transistör akımında %20 daha fazla hız ve kaynak çeken güç sızıntılarında beş kat kadar azalma
- 10 kat daha az genel güç tüketimi

Yeni işlemci, yeni komut seti>

Şimdi, işin bizi en çok ilgilendiren tarafına geldik. Yeni işlemci mimarisinin fiziksel teknolojisinden en iyi şekilde yararlanabilmek için geliştirilen SS4

komut seti, yine SIMD (tek komut ile daha fazla işlem) mantığından yola çıkılarak yazılmış. Bu yazılım, 45 nm'lik işlemcilerin, özellikle 32 ve 64 Bit'lik multimedya uygulamalarında, tam performans ile çalışabilmesini sağlıyor. Grafik, video kodlama / işleme, üç boyutlu görüntüleme gibi oyunların yoğun olarak kullandığı işlemler, bu komut setinden sonuna kadar yararlanabiliyor. Ayrıca, SS4 sayesinde grafik işlemcisi ve merkezi işlem birimi arasındaki stream süresi de azaldığı için, grafik işleme çok daha kısa bir sürede çözülebiliyor. Grafik ön belleğinden okuma genişliği de "stream ile yükleme" komutu ile bir önceki işlemcilerden yaklaşık sekiz kat daha yüksek performans ile çalışabiliyor.

Penryn işlemciler, %50 daha büyük olan L2 önbellek ile geliyor. Çift çekirdekli Penryn işlemciler 6 MB, dört çekirdekli ise 12 MB büyüklüğündeki L2 önbellek ile geliyorlar. Bu sayede, her bir işlem birimi önbellekten daha fazla bilgiye ulaşabiliyor. Aynı zamanda, "split load" (ayrı yükleme) komutu ile farklı kanallardaki bilgilere aynı anda ulaşılabilir. Farklı kanallardaki bilgilerin okunması, tek bir kanaldaki bilginin okunmasından her zaman daha yavaş olduğu için, geliştirilen bu komut, veri akışında gözle görülür bir performans artışı sağlıyor. Penryn işlemciler, önceki Core 2 işlemcilere göre daha yüksek frekans hızlarında çalışabiliyor; front side bus hızları 1600 Ghz'e (halihazırda 1066 ve 1333 Ghz) kadar çıkabiliyor. Bu sayede, bilgisayar sistemlerinin genel performansı doğal olarak artıyor.

Her ayrıntısı ile yeni bir işlemci>

Penryn temelli yeni işlemciler, tamamen yeni bir teknoloji kullanılarak üretiliyor. Yani bu işlemciler, şu an piyasada bulabileceğiniz

işlemcilerin boyut olarak küçülmüş bir hali kesinlikle değil. Yenilenen malzeme, düşük güç tüketimi ve çok az ısı yayması ile ince overclock ayarları çekmeye çok müsait olan Intel'in yeni işlemci modeli, sadece performans artışı sağlamakla kalmıyor, 65 nm ve gelecek olan 32 nm işlemci mimarisinin arasındaki kayıp halka rolünü olabilecek en iyi şekilde üstleniyor. Bu arada, bu satırların yazıldığı sırada AMD cephesinden 45 nm mimarisi için hala bir cevap gelmemişti. Bu kaygan zeminde, tüm IT sektörü de nefesini tutmuş bir şekilde AMD'nin vereceği cevabı ve yeni Phenom modellerini bekliyor.

Core 2 işlemcilerinin Intel tarafından duyurulmasından bu yana -Moore Yasası'na uygun bir şekilde- tam 18 ay geçmişti ki Intel, bu yonga setini 45 nm'lik yeni mimari ile güncelledi. Şu an piyasada bulunan en hızlı AMD işlemcisinden %45 oranında daha yüksek performanslı çalışan yeni Intel işlemciler, AMD geliştiricilerinin başını epey ağrıttak gibi görünüyor. Bu gidişle IT sektöründe 2008 yılı içinde büyük bir kıyamet kopabilir.

0 değil de; düşüyordum ben az kalsın>

Bir günümüzü Kulindağ'da geçiriyoruz. Yeni işlemci mimarisini tanıyoruz, yemek yiyoruz, mis gibi dağ havasını içimize çekiyoruz. Ardından, haydi kaya tırmanışına! Her şey güzeldi ancak "35 metreden kaya inişi" görüldüğü kadar kolay değilmiş. Bir de ben inerken inceden yağmur yağmasın mı? Kaya sözcüğüne gömülü "kay" eylemini, en "dik" anlamıyla yaşadım... 35 metreden inerken, aklımın hala "yeni işlemci mimarisinin oyunlarda nasıl bir performans göstereceği" ile meşgul olmasından dolayı mıdır bilinmez; gayet başarısız bir şekilde indim aşağıya. Her şeyin ötesinde, hem yeni Penryn ailesi işlemciler, hem de kaya inişi oldukça heyecan vericiydi ve günün sonunda biralarmızı yudumlarırken, "İyi ki kalkışım yataktan" dedim kendi kendime ve ekledim: "Sanırım erken kalkmak, bazen iyi oluyor." FURKAN FARUK AKINCI

PİYASAYA ÇIKACAK PENRYN İŞLEMÇİLER

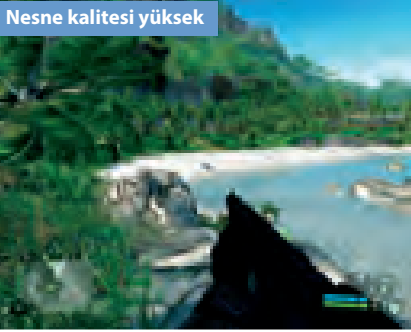
Model	Saat Hızı	Önbellek	Çıkış
Core 2 Extreme QX9650	3.00 GHz	2x 6 MB	Kasım 12
Core 2 Quad Q9550	2.83 GHz	2x 6 MB	Q1/2008
Core 2 Quad Q9450	2.66 GHz	2x 6 MB	Q1/2008
Core 2 Quad Q9300	2.50 GHz	2x 3 MB	Q1/2008
Core 2 Duo E8500	3.16 GHz	1x 6 MB	Q1/2008
Core 2 Duo E8400	3.00 GHz	1x 6 MB	Q1/2008
Core 2 Duo E8200	2.66 GHz	1x 6 MB	Q1/2008

Crysis

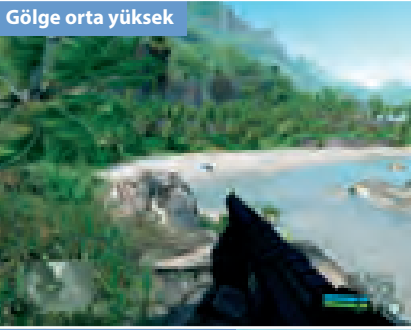
Performans Rehberi

En güçlü sistemleri bile dize getiriyor

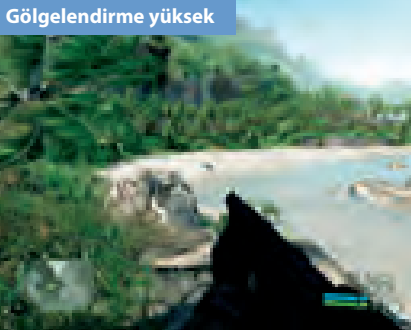
Nesne kalitesi yüksek



Gölge orta yüksek



Gölgelendirme yüksek



Öncelikle, şunu belirtmekte fayda var: Crysis'i tam performansta çalıştırabilecek bir sistem henüz yok. Ne var ki sistemimiz yeterli değil diye Crysis keyfinden mahrum kalacak değiliz. Açıkçası, oyun ilk başta kendimize olan güvenimizi kaybetmemize sebep oldu zira bütün sürücülerimizi güncellememize rağmen (Catalyst 7.12 kullandık) ancak orta ayarlarda çalıştırabildik oyunu. Crysis'i çalıştırmayı deneyene kadar bileşenleri arasında AMD X2 5000 işlemci, 2 GB DDR2 bellek, HD 2900 XT 512 MB 512 Bit ekran kartı, Abit KN9 SLI anakart ve Enermax Liberty 500 Watt güç kaynağı bulunan sistemimizi, "sistem" zannediyorduk. Performans testlerinde, genel olarak oyunun ayarlarını orta seviyede tuttuk ve sizlerin orta seviyedeki ekran kartlarınızla stabil bir frame seviyesinde Crysis oynamanızı sağlayacak bir rehber hazırladık.

İlk olarak çözünürlüğümüzü standart LCD çözünürlüğü olan 1280 x 1024 seviyesine aldık. Test boyunca Anti-Aliasing'i kapalı tuttuk. Oyunu olabilecek en düşük ayarlara çektik ve FPS değerine baktık. Sonuç: Minimum 25, maksimum 35 FPS.

Daha sonra ayarları sırasıyla artırmaya başlayıp hangi seçeneklerin oyun zevkinize gölge düşürebileceğini bulmaya çalıştık.

Nesne kalitesi: Oyunun görsel kalitesini belirleyen en önemli faktör, Nesne Kalitesi ve bu ayarı sadece oyuna girerken ayarlayabiliyorsunuz. Biz testin neredeyse tamamında, bu ayarı en düşük seviyede tuttuk zira bu özellik, en büyük frame düşmanı.

Doku Kalitesi: Nesne Kalitesi ile ilişkili olduğu için bu ayarı artırırsanız da, Nesne Kalitesi düşük ayarlı olduğu zaman görsel olarak pek fark olmuyor. Alçak seviyeden orta seviyeye doğru sonuç: 23 - 34 FPS.

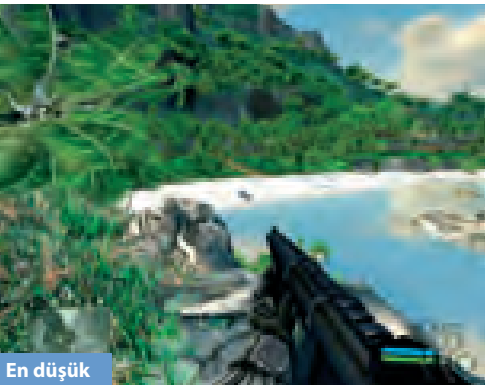
Gölge kalitesi: Gözle görülür büyük bir fark yaratmasına rağmen bu ayar sistemimizde herhangi bir frame kaybına yol açmadı. Sizin sisteminiz aynı tepkiyi vermeyebilir.

Bu ayarlardan sonra: Fizik Kalitesi, Karartı Kalitesi, Hacimsel Efekt, Oyun Efektleri Kalitesi, Post Process, Parçacık Kalitesi, Su Kalitesi, Ses Kalitesi ayarlarını sırayla orta seviyeye çektik. Fakat performansta gözle görülür bir düşüş yaşanmadı.

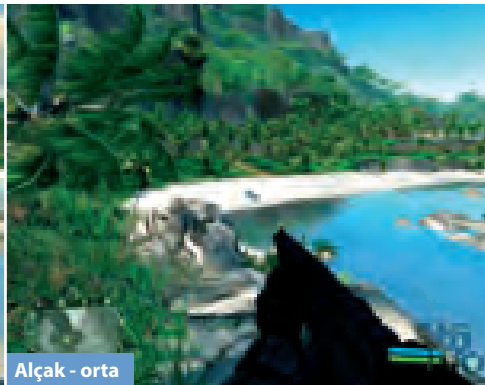
Sıra, tekrar Doku Kalitesi'ne geldi ve ayarı bu defa yüksek seviyeye getirdik. Sonuç: Minimum 20, maksimum 25 FPS. Tekrar tüm ayarları yükseltmeye başladık. Karartı Efekt'i'ni en yükseğe alana kadar herhangi bir düşüş yoktu. Sonuç: Minimum 19, maksimum 20 FPS. Bu ayarın ardından Fizik ve Gölge ayarlarını en yüksek seviyeye çıkardık. Performans korunurken Doku ayarını bir kez daha artırdık ve bu defa en yüksek değere ayarladık. Sonuç olarak oyun performansı rahatlatıcı derecede düştü.

Aynı ayarları korurken oyundan çıktık ve sadece Nesne Kalite'sini orta seviyeye aldık. Bingo! Oyun görsel olarak kendini göstermeye başladıysa da sistemimiz kendini kaybetmeye başladı. Kısacası Nesne, Doku ve Karartı efektlerine dokunmazsanız Crysis de sisteminize dokunmuyor. RECEP BALTAŞ

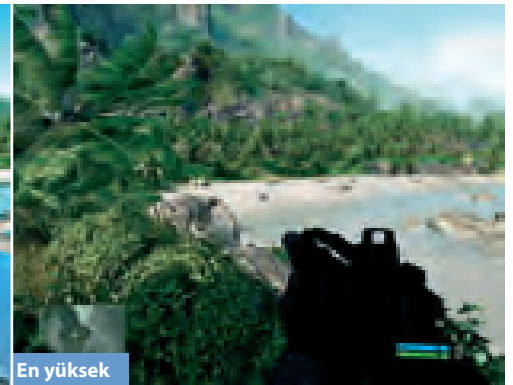
1600x1200, High Quality, Intel Core 2 X6800, GeForce 8800 GTX 768, 2 GB RAM, Vista	FPS: 27
1280x720, High Quality, Intel Core 2 E6600, GeForce 8800 GTS 320 MB, 2 GB RAM, Vista	FPS: 25
AMD Athlon 64 FX-60, Radeon X1900 XT, 256 MB, 2 GB RAM, WinXP	FPS: 19
1280x720, Medium Quality, AMD Athlon 64 4000+, Radeon X1650 XT 256 MB, 2 GB RAM, WinXP	FPS: 23
800x600, Medium Quality, Intel Pentium 4 3.0 GHz, GeForce 6800 128 MB, 1 GB RAM, WinXP	FPS: 21



En düşük



Alçak - orta



En yüksek

Call of Duty 4: Modern Warfare Performans Rehberi

Yeni savaş alanı, yeni grafikler

Activision, olabildiğince iyi bir optimizasyon çalışması yapmış ve oyunu her türlü PC'de oynanabilir hale getirmiş. Öyle ki ayarlarınız "düşük" olsa bile görüntü tatminkar bir nitelikte kalıyor.

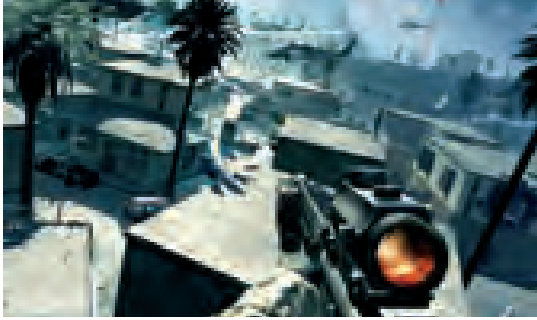
Ekran kartı: Call of Duty 4'ü GeForce 6800 kartınız ile oynayabilirsiniz fakat bu kartla oyun, ihtişamından doğal olarak biraz uzak kalıyor. Test için birçok ekran kartını karşılaştırdık.

İşlemci: Tek çekirdek ile Call of Duty 4 oynamayı düşünüyorsanız size Call of Duty 2'yi öneriyoruz. Test için üç Intel ve üç AMD işlemci kullandık.

Bellek: Oyunun sistem gereksinimlerinde 512 MB RAM yazıyor ama 512 MB ile oyunu oynamanız için bütün ayarları

düşürmeniz gerekiyor. 1 GB ise birçok sorunun üstesinden geliyor. Biz yine de 2 hatta 3 GB RAM kullanırsak neler olacağını görmek istedik.

CoD4'ün oyun performansını artırabilmek için deneyebileceğiniz çok sayıda ayar mevcut. Örneğin, gölgelendirmeler performansın belini büken önemli bir etken. Performansı bitiren iki etken daha var: Geliştirilmiş duman efektleri gibi efektler ve ayna gibi haritalar. Bahsettiğimiz bu üç ayarı açarsanız performansın dibine vurabilirsiniz. Call of Duty 4, F.E.A.R. veya Doom 3 gibi gölgeleri kapattığınızda berbat hale gelen bir oyun değil. Bu yüzden, eğer birkaç frame daha istiyorsanız gölgeleri kapayın gitsin. Ayna gibi haritalar ise gerçekten oyuna çağ atlatıyor ve eğer "Frame hırsım yok" diyorsanız bu ayarı açık bırakmanızı tavsiye ediyoruz. Oyun aslında, eski ekran kartlarıyla da sorunsuz çalışıyor fakat ufak bir upgrade ile çok daha iyi sonuçlar alabilirsiniz. Oyunu Windows Vista altında oynamanızı pek tavsiye etmiyoruz zira biz XP'ye oranla %15'lik bir performans düşüşü yaşadık. Ayrıca, ilginç bir durum da işlemciler ile ilgili yaşadığımız deneyim sırasında ortaya çıktı. Eğer güçlü bir ekran kartınız varsa tek çekirdekten çift çekirdeğe yaptığınız geçiş oyunun performansına adeta sınıf atlatıyor. RECEP BALTAŞ



1280x1024, En Yüksek Ayarlar	FPS
GeForce 8800 GTX SLI	105
GeForce 8800 GTX 768MB	87
GeForce 8800 GT 512MB	77
XFX GeForce 8800 GTS 320MB XXX	77
Radeon HD 3870 512MB	75
Radeon HD 2900 XT 512MB	70
GeForce 8800 GTS 640MB	65
Radeon HD 3850 512MB	64
Radeon HD 2900 XT 512MB CF	58
Radeon X1900 XT 256MB	49
GeForce 8600 GTS 256MB	40
GeForce 8600 GT 256MB	36
Radeon HD 2600 XT 256MB	35
GeForce 7900 GTX 512MB	34
Radeon X1650 XT 256MB	30
GeForce 7900 GS 256MB	25
Radeon X1300 XT 256MB	20
GeForce 7600 GT 256MB	19
Radeon HD 2400 XT 256MB	14
GeForce 6800 128MB	12

Gears of War

Kara kutudan PC dünyasına

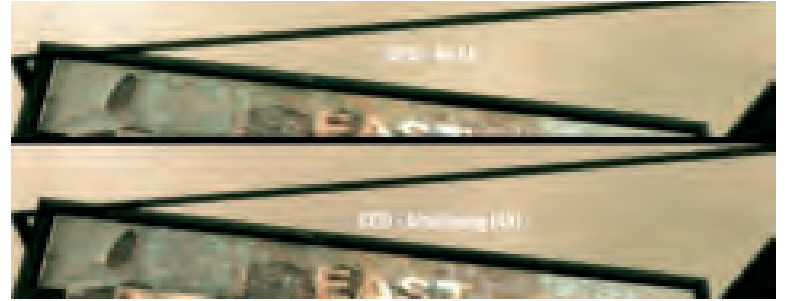
Unreal Engine 3 oyun motorunu kullanan oyun, Vista altında DirectX 10 desteğine sahip. Oyunun sistem gereksinimleri, Windows XP veya Windows Vista için Intel 2.4 Ghz / AMD 2.0 Ghz veya daha yüksek işlemci, 12 GB boş disk alanı, NVIDIA GeForce 7900 serisi veya ATI Radeon X1800 / 16x0 serisi DirectX 9.0c destekli ekran kartı gibi bileşenlerden oluşuyor. Oyunda kullanılan Unreal Engine 3, gecikmeli gölgelendirme kullanarak dinamik aydınlatmayı ve gölgeleri hızlandırıyor. Ancak bu özellik, DirectX 9 altında Anti-Aliasing desteğini olanaksız kılıyor. "Ben illa Anti-Aliasing istiyorum" diyorsanız, biz de size "Pamuk eller cebe" diyoruz. Zira bu özellik sadece DX10 altında mümkün. Test sistemi olarak EVGA NVIDIA nForce 680i SLI anakart, Intel Core 2 Duo X6800 2.93 Ghz işlemci ve 2GB Corsair XMS2 Domi-

nator CM2X1024-8888C4D bellekler kullandık.

DX10 On: Bu seçenek ile DX10'u devreye sokabilirsiniz fakat yine de Anti-Aliasing'i devreye sokmuş sayılmazsınız. Testte, her ne kadar kontrol panelinden Anti-Aliasing'i devreye sokmaya çalıştıysak da oyunda bunun herhangi bir etkisi olmadı.

DX10 On / Antialiasing: Eğer Anti-Aliasing'i de devreye sokmak istiyorsanız "On / Antialiasing" seçeneğini seçmeniz gerek. Bu ayar ile varsayılan olarak 4X AA kullanıldığını ve bunun da tek seçenek olduğunu belirtmemiz gerekiyor. Her ne kadar oyun desteklemese de ekran kartlarının kontrol panelinden yaptığımız ayarlamalar ile 16X AF ayarlarıyla oyunu oynayabildik.

Aldığımız ekran görüntüleri sonucu oyunun DX10 ile DX9 arasında hiçbir görsel farka sahip olmadığını fark



ettik. Burada DX10'un tek avantajı Anti-Aliasing'i açabiliyor olmanız. Bu sayede görüntü kalitesi oldukça artıyor. Fakat bu sadece AA farkı, yani DX10 özellikleri hiçbir fark yaratmıyor. Görsel olarak büyük fark arıyorsanız "Texture Quality", yani doku ayarlarını en yükseğe çekmeniz gerekiyor. Testte orta ve yüksek

ayar arasında büyük fark gözlemledik. Dikkatimizi çeken bir başka konu ise ATI ile nVidia arasında, görüntü kalitesi konusunda gözle görülür bir farkın olmamasıydı. Sonuç olarak görsel kalite istiyorsanız doku ayarlarını artırmalısınız. "Performans istiyorum" diyorsanız ise DX9 sizin için en uygunu. RECEP BALTAŞ

Ekran Kartı	Çözünürlük	AA	AF	FPS	Texture Quality
8800 GTX 768 MB	1600x1200	4X	16X	40	En yüksek
8800 GT 512 MB	1600x1200		16X	46	En yüksek
8800 GTS 640 MB	1600x1200		16X	44	En yüksek
8800 GTS 320 MB	1600x1200		16X	42	Orta
HD 2900 XT 512 MB	1280x1024		16X	40	Orta

Sapphire HD 2600 Pro AGP 512MB

AGP HENÜZ ÖLMEDİ

X1950 Pro'dan beri, AGP topraklarına pek uğrayan olmamıştı. Ta ki Sapphire, HD 2600 AGP ile karşımıza çıkana kadar... R600 yongasının kırılmış bir sürümü olan RV630'u kullanan 2600'de, 120 (5x24) stream işlemci bulunmakta. Kartta, aynı zamanda MPEG2, MPEG4 ve VC-1 video biçimlerini donanımsal olarak çözen bir codec mevcut. Ayrıca, kartın üzerinde bir DVI, bir de VGA bağlantısı yer alıyor. Testlerden edindiğimiz sonuçlar ise şöyle: 3DMark03'te, X1950'ye 4224 puanla mağlup olan 2600, 3DMark05'te ise X1950 ile kafa kafaya yarışarak gerçek gücünü ortaya koydu. 3DMark06'dan 2876 puanla ayrılan HD 2600 Pro, 3313 puan alan ve "ağabeyi" olan X1950 Pro'dan geride kalsa da bizi etkilemeyi başardı. Zira iki kartın

frekans hızları birbirlerinden çok farklı değerlere sahip. Kısacası, HD 2600 Pro, boyundan büyük işlerin altından alınırın aklıyla çıkıyor. Sıra oyun testlerine geldiğinde, canavarın üzerindeki tozu üflüyor ve DX10 destekli Lost Planet'i çalıştırıyoruz. HD 2600 Pro, DX10'da X1950'yi kısmen geçse de yüksek ayarlarda, "ağabeyi"nin gerisinde kalabiliyor. Sonuç olarak kart, şu an piyasadaki DX10 destekli olan ve AGP arabirimi kullanan en hızlı kart. Yalnız, sisteminizi bu kartla upgrade etmeden önce bir kez daha düşünün çünkü bu AGP'nin son nefesleri. RECEP BALTAŞ

FIYAT 125 Dolar + KDV İTHALAT Penta WEB www.penta.com.tr



DİZİNİZİN ÜSTÜNDE 320 GB

Masaüstü HD'ler, 1 TB kapasiteye ulaşır da dizüstü sistemler eksik kalır mı? Masaüstü kullanıcılarını Hitachi sevdirirken, dizüstü kullanıcılarını da Samsung düşünüyör: 320 GB artık emrinize amade! Spinpoint M6 HM320JI, dizüstü standardı olan 2.5"lik fiziksel boyutunu korurken, sunduğu kapasite ile tonlarca fotoğraf, video ve müzik depolanıza olanak sağlıyor. Öte yandan M6, sunduğu kapasiteyi güvenle korumayı da iyi biliyor: Diskte bulunan "düşme algılayıcısı" sayesinde, verileriniz fiziksel darbelere karşı güvende. Samsung, bununla da yetinmemiş ve diske bir de "titreşim koruması" koymuş. Tüm bu göz alıcı özelliklere ve devasa kapasiteye sahip olmak isteyen dizüstü kullanıcıları, yaklaşık 250 Dolar'ı cepten çıkarmak zorundalar. Bilgi için: www.samsung.com/tr

OCZ GameXStream Multi-GPU 700W

GÜZEL OLDUĞUNUZ KADAR SOĞUKSUNUZ DA

Bu ürünün, tam 60 adet ödül aldığını göz önünde bulundurursak "Acaba incelemeye gerek var mı?" sorusunu kendimize yöneltmemiz çok doğal. Fakat hem LEVEL okurlarını bu üründen mahrum etmemek, hem de 61. ödülünü vermek adına kurdeleyi kesme kararı alıyoruz. Her ne kadar "OCZ" denilince oyuncuların aklına bellek modülleri gelse de, üretici firma GameXStream, piyasaya sürdüğü güç kaynakları ile bu işin ustalarını bile korkutmayı başarıyor. Ürünün özelliklerine bakacak olursak ilk olarak SLI desteği çarpıyor gözümüze. Üründe iki adet PCI-E ve altı

adet de S-ATA bağlantısı bulunuyor. Dört adet 12V hattı olan ürün, en aç sistemleri bile doyurmaya yetecek güce sahip. Uyguladığımız testlerde ürünün, voltajlarda stabil kalıp ideal değerlere yakın seyrettiğini belirtmeliyiz. Ayrıca, OCZ'nin düşük seste çalışan fanı, sunduğu yüksek güce rağmen onu soğutmayı başarıyor. Sonuç olarak geleceğe yatırım yapmak istiyorsanız OCZ GameXStream 700W'yu gözünüz kapalı tercih edebilirsiniz. RECEP BALTAŞ

FIYAT 170 Dolar + KDV

İTHALAT Akortek WEB www.akortek.com



Logitech V470 Bluetooth Mouse

CEBE GİREN FARE

Söz konusu klavye ve mouse olduğunda, ilk akla gelen firmalardan biri kuşkusuz Logitech. Firmanın yeni ürünü ise Bluetooth teknolojisi ile çalışan ve özel olarak dizüstü sistemler için tasarlanmış olan mouse V470. Koyu mavi ve beyaz olmak üzere iki renk seçeneği bulunan ürün, herhangi bir mousepad'e gerek duymadan da gayet iyi sonuçlar veriyor. V470 oldukça hafif ve dayanıklı bir yapıya sahip. Pille çalışan ürünün üzerinde, pillerin yeterlilik durumunu gösteren şık bir ekran da bulunuyor. Ürünün üzerinde bulunan mavi ışık sayesinde, mouse'un PC ile olan bağlantı durumunu kontrol edebilirsiniz; bağlantıyı ararken yanıp sönen bu ışık, bağlantı

kurulunca sabit olarak yanıyor. Ürünün yanında bir alıcının olmaması (Dizüstü sisteminizin Bluetooth alıcısı nihayet bir işe yaradı.) V470'i taşınması kolay bir hale getiriyor. Beraberinde gelen SetPoint yazılımını kurduktan sonra, sistemi tekrar başlatmaya bile gerek duymadan, üç kolay adımda mouse'unuzu kullanmaya başlayabilirsiniz. Performans testlerinden -10 üzerinden- ortalama 9 puan alan V470, dizüstü mouse'ların krallığında tahtı ele geçirmiş bulunuyor. RECEP BALTAŞ

FIYAT 53 Dolar + KDV İTHALAT Hızlı Sistem

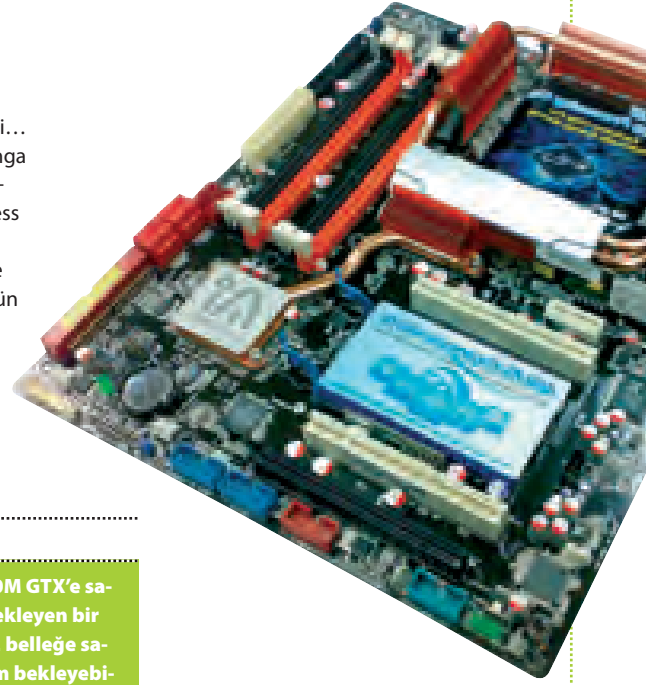
WEB www.hs.com.tr



ÜÇÜ BİR ARADA

Hazır kablosuz bağlantı, çift ethernet girişi ve işlemcinizin limitlerini zorlamaya elverişli bir yonga seti... Evet, tüm bunları aynı yerde bulabileceğiniz bir anakart, bu gezegende artık mevcut. Intel'in X38 yonga setini kullanan P5E3'ün, dört çekirdekli işlemcileri destekliyor olmasının yanında, EPU'su (Energy Processing Unit / Enerji İşlem Birimi), işletim sistemine girmeden kullanıcıya birçok seçenek sunan Express Gate'i ve sekiz yönlü güç tasarımı ile gerçekten uçta bir ürün. Ürünün üzerinde ihtiyacınız olabilecek tüm bağlantıların bulunuyor. Ayrıca, ürünle birlikte gelen Asus'a özgü tonlarca özellik de var. Ürün ile birlikte kolayca Crossfire sistem de kurabilirsiniz. Overclock için BIOS'a el attığımızda ise Asus'un bütün ayarları, emrimize amade ettiğine şahit olduk. Fırsat bu fırsat, elimizdeki QX6700 ile 480 FSB hıza ulaştık. Sentetik testlerden de gayet iyi sonuçlar alan Asus, bizden iyi bir not olarak test merkezimizin rafına alını açık ve mağrur bir şekilde oturdu. RECEP BALTAŞ

FIYAT 170 Dolar + KDV İTHALAT Akortek WEB www.akortek.com



DİZÜSTÜNDE 8800 GTX DEVRİ

Her ne kadar adı pek bilinmese de WidowPC bir ilki ve oyuncuların rüyasını gerçekleştirip, 8800M GTX'e sahip bir dizüstü PC üretti. Sting 517D2 model dizüstü sistem, 17" 1920 x 1200 çözünürlüğü destekleyen bir ekrana, 512 MB 8800M GTX GPU'ya, Intel Core 2 Duo T7700 işlemciye ve tam tamına 4 GB DDR2 belleğe sahip. Sistem bileşenlerini bu kadar abartmışken, firmanın sıradan bir sabit disk kullanmasını kim bekleyebilir ki? Üründe dağ gibi bir MTRON 320GB SSD depolama birimi bulunuyor. Her şey güzel ama 5,000 Dolar'lık fiyat biraz tuzlu elbette ki. Bilgi için: www.widowpc.com



Kingston HyperX DDR3 PC11000 Kit

DDR3 KASAYA DAYANDI

Anakart kitapçıklarındaki RAM uyumluluk sayfasının baş kahramanı olan Kingston, bu defa karşımıza DDR3 teknolojlili RAM modülleriyle çıkıyor. Bu incelememizde, üstün performans serisi ürünlerine HyperX adını veren Kingston'un, 2 GB'lık setini ele alıyoruz. KHX11000D3LLK2/2G model numarasına sahip ürün, 7 - 7 - 7 - 20 gecikme süresi değerlerine sahip iken 1375 Mhz frekansta çalışıyor. Klasik HyperX soğutucularıyla kaplı olan ürün, 1.7 Volt'ta işliyor. Hemen teste aldığımız ürüne 2 Volt verdik ve standart değer olan 1375'i kolayca aşarak, varsayılan gecikme süreleri ile 1440 Mhz'e ulaşabildik. Gecikme süresini 9 - 9 - 9 - 26 yaptığımızda ise sadece 750 Mhz'e ulaşabildik ve modüllerin bu süreleri pek sevmediğine karar verdik. Performans testlerinde de rakiplerinin arkasında kalmayan Kingston, oldukça iyi sonuçlar elde etti. Fakat hem DDR3 fiyatlarının henüz pahalı olmasından (600 Dolar'a bütün bir sistem toplayabilirsiniz), hem de seçeneklerinizin az olmasından dolayı biraz daha beklemenizde fayda var. RECEP BALTAŞ

FIYAT 609 Dolar + KDV

İTHALAT Index Bilişim WEB www.index.com.tr

PASİF SOĞUTMALI 8800 GT

"8800 GT bir ekran kartım olsun, 1 GB hafızası olsun ve pasif soğutması olsun..."; yok artık! Ama bu da oldu ve nVidia'nın bir numaralı iş ortağı Sparkle, pasif soğutmaya sahip olan, yeni 8800 GT ekran kartını duyurdu. Kartın 1 GB belleği var ve Cool-pipe 3 adındaki pasif soğutmayı kullanıyor. Her ne kadar normal şartlar altında, 1 GB belleğe ihtiyacınız olmazken, söz konusu çözünürlük olduğunda belleğin önemi artabiliyor. 1800 Mhz'de çalışan GDDR3 belleklerin kullandığı arabirim ise 256 Bit. Ayrıca, kartın çekirdek hızının 600 Mhz olduğunu, 112 stream işlemcisinin yanında 1500 Mhz shader frekansı olduğunu da belirlemek gerek. Artık istediğiniz oyunu 1600 x 1200 HD çözünürlükte oynayabilirsiniz. Bilgi için: www.sparkle.com.tw

3DMARK06 REKORUNU KIRDILAR

Foxconn mühendisleri, 2008 yılında çıkacak olan Quantum Force anakartları test ederken, 3DMark06 rekorunu da kırmayı başarmışlar. Sisteme HD3870 ekran kartları takan mühendisler, soğutma çözümü olarak da sıvı nitrojen kullanıp Intel QX9770 işlemciyi, 6080 Mhz'de stabil olarak overclock etmeyi başarmışlar. 28.313 puan ile dünyanın en yüksek skoruna ulaşan mühendislerin, bu skor için orta segment kartlardan olan HD3870 kullanmaları da ayrı bir konu. Son testlerden sonra mühendisler, yeni anakartlarla akıl almaz derecede rahat bir şekilde overclock yapılabilmesinin yanında elde edilen sonuçların stabil olduğunu da dile getiriyorlar. Bilgi için: www.foxconnchannel.com

LEVEL PAZARI

Donanım sayfalarımızın pazar yerine hepiniz hoş geldiniz. Çekinmeyin, buyurun lütfen.

O nasıl bir haftaydı öyle? Evet, Intel GameX'ten bahsediyorum. "Tam bir hafta boyunca suyun altında kalmak" gibiydi. Yaklaşık olarak iki ay süren proje geliştirme aşamasından sonra, Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'na bir dalmışız ki sormayın. Donanımlar, oyunlar, şovlar ve müzik ile geçen dört günün ardından, beş ay sonra tekrar açılmak üzere kapılarını kapattı GameX. Delicesine eğlenmemizin yanında, GameX, birçok kalıcı arkadaşlığın da başlangıcı oldu. Çalışan tüm takım arkadaşlarıma buradan tekrar selam ediyor ve misafirlerimize geldikleri için bir kez daha teşekkür ediyorum.

Bundan böyle, pazar yerimizde donanım sektörüne genel bir bakış atabilir, satın alacağınız ürünlere ve tablolarımıza bakıp, karar verebilirsiniz. Tablomuz, size en uygun sistemi, en iyi fiyata almanıza yardımcı olabilmek için tasarlandı. Bu yüzden, rahat olun ve pazar yerinde, önce donanım dünyasından en sıcak haberleri okuyun; ardından, pazardaki son fiyatları şöyle bir kontrol edin. Tekrar hoş geldiniz.

Henüz elimize geçmemiş olmasına rağmen, yüreğimizi ağızımıza getiren Intel'in yeni amiral gemisi Core 2 Extreme QX9770'e ulaşmak isteyenler,

biraz daha sabredecekler. Bekleyenleri biraz daha delirtmek için ekleyeyim; işlemcideki her dört çekirdek 3.2 Ghz saat hızında çalışıyor. İşlemci ayrıca, 12 MB önbelleğe ve 1600 Mhz front side bus hızında çalışan ilk Intel işlemci olma özelliğine sahip. Tamam, susuyorum. Diğer yandan Nvidia, GeForce 8800 GTS'nin 512 MB hafızaya sahip, G92 yongası kullanılan yeni bir sürümünü pazara sunuyor. Shader model 4.0 destekli kartın çekirdek hızı ise 650 Mhz olacak. "Ekran kartı" demişken AMD'nin 2008'in ilk yarısı içinde tanıtmayı düşündüğü "Hybrid CrossFire" teknolojisinden biraz bahsetmek gerek. Teknoloji, harici bir ekran kartının, bütünleşik bir ekran kartı ile Cross-Fire modunda çalışabilmesine olanak tanıyacak. RS780 yonga seti ile çıkacak anakartlarda, DirectX 10.1 desteği ve 16 / 32 MB yerel belleğe sahip bütünleşik GPU'lar bulunacak. İşte bu sisteme, bir Radeon takarsanız bu ikisini birlikte kullanma şansınız olacak. Sakın burun kıvrmayın; bu sistem Crysis'i 1024 x 768 çözünürlükte, orta detay seviyesinde takılmadan oynatabiliyor. Son olarak, ilk Blu-Ray sürücülü masaüstü PC ise Aidata'dan geldi. Sistemin fiyatı ise 2000 Dolar civarında olacak. FURKAN FARUK AKINCI



LEVEL SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri... Amacınıza en uygun olan donanım bileşenlerini aşağıdaki tablodan rahatça takip edebilirsiniz:

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	Üst Seviye
KASA	250 Watt güç kaynaklı standart ATX	400 Watt güç kaynaklı standart ATX	750 Watt güç kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel i945P yonga seti / AMD 690 ve LAN	nForce 650i / AMD 580X Gbit LAN	Intel X38 yonga seti / nForce 680i, Gbit LAN, firewire 800
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E4400 (2 X 2.0 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2 X 2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E6600 (2 X 2.4 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 6000+ (2 X 3.0 Ghz)	Intel Core 2 Quad Q6700 (4 X 2.66 Ghz)
BELLEK	1 GB DDR2 667 (2 X 512 MB)	2 GB DDR2 800 (2 X 1024 MB)	2 GB DDR2 1066 (2 X 1024 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 8600 GTS / Radeon 2600 XT 512 MB	2 X Radeon HD 2900 XT 512 MB / GeForce 8800 Ultra 768 MB
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	400 GB 7200 rpm	2 X 1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD yazıcı (çift katman)	20X DVD yazıcı (çift katman)	20X DVD yazıcı (çift katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu klavye ve kablolu scroll fare	Kablosuz klavye ve kablosuz scroll fare	Kablosuz klavye ve kablosuz scroll fare
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	650 \$	1300 \$	2600 \$



HERKESE BEDAVA

**A'dan Z'ye
Dijital Fotoğraf
kitabı**



Facebook

İçin süper uygulamalar

CHIP GİZLİ
DANIŞMANI

Mafya PC'nizde
Rus hackerlar PC'nize kolayca girebiliyor

CHIP

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

Sadece
2 dk'da
Windows kurun!

**Sabit diskinizin
ne kadar ömrü kaldı?**

**Hemen
test edin!**

CHIP'in ilk yardım paketi sorunları çözecek

TAM 8GB İÇERİK

Tam sürüm

**Photo
Commander 5**

Tam özelliklerini deneyin

Tam sürüm

**Serif
3D Plus 2**

Kendi 3D modellerinizi yapın

İlk günkü gibi Windows

Bu yazılımlar en büyük Windows problemlerini bile kökten çözüyor

Tam sürüm

**Personel
Firewall 4**

Arka planınız güvenli

Test: RAM almadan
önce mutlaka bu teste
bir göz atın

Test: En konforlu 20
kablolu klavye/fare
seti mercekte altında

**Ocak sayısı
bayilerde**



Intel GameX sebebiyle epeydir donanım kutusuna bakamıyordum. Fakat arkadaşlar, ne sorun yapmış sizin makineler öyle?! Sadece 10 gün içinde, yüzlerce e-mail almışız. Sanıyorum ki donanim@level.com.tr açıldığından bu yana en yoğun dönemini yaşad. Havadaki iyon seviyesinde, tüm sistemleri etkileyecek bir değişme mi oldu ne?

S: Selamlar Furkan ve Faruk, bilgisayarımı upgrade etmeyi planlıyorum fakat "Bu bununla uyumlu mudur?", "DDR3 ekran kartı, DDR2 RAM destekleyen anakartımda problem çıkartır mı?", "Oğlak burcu bir anakart ile yengeç burcu bir işlemcinin yıldızları yılın hangi ayında barışır?" gibi bir sürü soru kafamı kurcalayıp duruyor. Kime sorsam, farklı yanıtlar alıyorum; son söz olarak da sizin fikrinizi almak istedim.

1) En kritik sorum bu olacak sanırım. Almak istediğimiz, isteyebileceğimiz bütün donanım parçalarını birden satan bir mağaza, internet sitesi gibi bir oluşum var mı? Yoksa "Klavyemizi şundan, ekran kartımızı bundan, işlemcimizi ondan alalım" diye bütün

İstanbul'u dolaşmamız mı gerekiyor illa ki? 2) GIGABYTE 945PLS3 945PL DDR2 marka ve model koduna sahip bir anakartım var. Kendisinin adından da anlaşılacağı üzere DDR2 RAM desteği var. Bilgisayar donanımıyla ancak upgrade'den, upgrade'e ilgilenen bir insan olarak, bu ay derginizi açıp "Hangi ekran kartını alsam?" sorusunu kendime sorduğumda DDR3, DDR4 gibi droid isimli, çeşitli belleklere sahip olan ekran kartları gördüm. Mesela, DDR3 bellekli bir ekran kartı, benim DDR2 RAM destekleyen anakartımda problem çıkartır mı? Yoksa bahsi geçen DDR3, sadece ekran kartını alakadar eden bir bellek mi?

3) Kingston'un HyperX DDR2 serisine ait dual RAM'leri (2 x 1024, 2 x 512 vs.) alıp bilgisayara takmanın, ayrı ayrı iki adet 1 GB'lık Kingston RAM almaktan farkı nedir? Bu HyperX teknolojisi başımızı döndürecek bir takım özellikler mi taşıyor? 2 x 1024'lük 2 GB HyperX RAM ile iki adet ayrı ayrı alınmış 1 GB'lık Kingston RAM arasında, baş döndüren bir fiyat farkı var. "Verdiğimiz paranın hakkını veriyor mu?" diye merak ediyorum.

Şimdiden çok teşekkür ederim; iyi çalışmalar. **Güneş Aydın**

C: Oğlak burcu anakarta, en iyi başak burcu işlemci gider sevgili Güneş; aklında bulunsun. Bu harika esprimden sonra eminim ki hayata daha umutlu gözlerle bakabiliyorsunuzdur. Gelelim sorularına; eğer tüm donanımını en ucuz yerleri tespit ederek

alırsan ciddi şekilde para kurtarabilirsin. Sabırlı davranmanı ve hangi donanımın nerede daha ucuz olduğu araştırmanı öneririm. Buna karşılık "Ben sefa adamıyım, buluşturma beni!" diyorsan, önce benimle böyle konuştuğun için ensene bir tokat atarım; ardından da sana şu alışveriş sitelerini öneririm: www.mavibilgisayar.com, www.gigatek.com.tr, www.tekno-marketim.com, www.penta.com.tr. İkinci soruna gelecek olursak; ekran kartının üzerindeki RAM tipi, anakartını alakadar etmez. Son olarak ise Kingston HyperX, verdiği parayı kuruşuna kadar hak eden bir donanım bileşeni. Gecikme süreleri ve voltaj değerlerini göz önünde bulundurarak satın alırsan pişman olmazsın ancak "HyperX olmazsa olmaz!" diye de bir şey yok tabii ki. İyi upgrade'ler.

S: Herkese merhabalar! Benim size bir sorum olacak: Ben Age of Empires 3'ü aldım. Oyun 512 MB RAM ve 1.4 Mhz işlemci istiyor ama benim bilgisayarımın RAM'i 504 MB ve 1.6 Mhz işlemcim var. Oyun yükleniyor ve açılıyor ama arka plan bozuk çıkıyor ve oyun, ilk

çıkan iki videodan sonra hata verip kapanıyor. Bu durum, RAM eksik olduğu için midir, yoksa ekran veya ses kartı yüzünden olabilir mi? Cevaplarsanız çok sevinirim. Herkese kolay gelsin. **Alper Dorukoğlu**

C: Bahsettiğin problem birçok şeyden kaynaklanıyor olabilir ancak sorun RAM değil. Bu kadar az miktardaki bir farktan dolayı bu problemin yaşanacağını sanmıyorum. Diğer taraftan sorunun ekran kartı sürücülerinden ya da DirectX versiyonundan kaynaklandığını düşünüyorum. Keşke ekran kartının modelini de yazsaydın.

Kaprisli ve çekilmez sevgilileri yola getirmek oldukça keyiflidir. Bu yakalamak istiyorsanız e-maillerinizi bekliyorum. O değil de; şu arkamdaki sabit disk çözülmeye devam ediyor! Fırat, alın hocam onu oradan artık. donanim@level.com.tr

İstersen sen yine de DirectX ile beraber tüm ekran kartı sürücülerini kaldırıp baştan kur. Olmazsa bana yeniden e-mail atarsın. Sevgiler.

S: Merhabalar, ben yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum ama iki ekran kartı arasında takılıp kaldım. Delirmeden önce size danıştım dedim.

1: SAPPHIRE ATI RADEON X1950 GT 512 MB 256 BIT GDDR3 (DirectX 9.0) PCI-E x16 EKLAN KARTI (11103-05-40R)

2: SAPPHIRE ATI HD 2600 XT 256 MB 128 BIT DDR4 (DirectX 10) PCI-E x16 EKLAN KARTI (11110-16-20R)

İlk başta, DX10 olduğu için ikinci ekran kartını seçmeyi düşündüm ama daha sonra birinci ekran kartı bana daha cazip görmeye başladım. Bunun sebebi GPU'nun ATI X1950 GT, kart belleğinin ise 512 MB olması. Ancak şöyle bir şey var ki ikinci ekran kartının Pixel Shader sürümü 4.0. Sizce hangi ekran kartını almalıyım? Lütfen yardım edin. Şimdiden teşekkürler. **Davut Deniz Yavuz**

C: Öyle bir ismin var ki Davut; insana

sağlı sollu, silme tokat (Kadere bak! Ben tam bunu yazdığım sırada Fırat sırtıma "çaaat" diye bir tokat atmaz mı...) girişen birinin çıkardığı sesler gibi tınlıyor kulakta. İşin aslını soracak olursan DirectX10 kendini hala tam olarak gösteremedi ancak kurtlarını dökmeye yakındır. Birinci ekran kartı ise gerçekten çok sağlam bir seçenek. Ne var ki sana, eski teknolojiye para yatırmak yerine ikinci ekran kartını önereceğim. Özellikle de Shader Model 4.0'ın kaymağını yiyebilmek için... İyi oyunlar dilerim. 🎮



İŞTE YILBAŞI HEDİYELERİNİZ

1
4 DEV
POSTER



LEVEL EDITÖRLERİNDEN
BLUE JEAN'E ÖZEL

blue JEAN

YILBAŞI
HEDİYELERİ
POSTER TAKVİM
4 DEV POSTER
HEADBANG



2
POSTER
TAKVİM



2008
TOKIO HOTEL+RIHANNA+HAYKO CEPKİN+AYBUĞ LAVAŞLI+LINKIN PARK+JUSTIN

2007 EN İYİ

SİZİN OYLARINIZLA YILA DAMGASINI

3
ÇİFT KAPAKLI
HEADBANG



ÇİLEKES
İŞİ ALBİM
İŞİ SAZIR
KÖRÖK

CRİPİN
HEA BU HEA DE
SİZ GÖRÜNÜZ
TEOMAN
YURDU MA
İTİYİYAN
DEJA



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

PC

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Önce, oyunun ana menüsünden Ayarlar'a girerek konsolu aktif hale getirin. Bunun ardından oyuna girin, oyun sırasında "~" tuşuna basarak konsolu açın ve gireceğiniz hileleri aktif hale getirmek için konsola önce "seta thereisacow 1337" kodunu, ardından da "spdevmap bog_a" kodunu girin. Artık aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

god: Ölümsüzlük
noclip: Duvarlardan geçme
give ammo: Tam cephaneye
ufo: noclip ile aynı fonksiyona sahip sayılır.
jump_height: Yerçekimi, girdiğiniz sayı kadar azalır / çoğalır. (Varsayılan değer = 39)
timescale: Oyunun hızı, girdiğiniz sayı kadar yavaşlar / hızlanır. (Varsayılan değer = 1.00)
give all: Tüm silahları açar.
notarget: Düşmanlar size zarar vermez.
cg_fov: Herhangi bir silah ile zoom yapabilirsiniz.

**AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES**

Aşağıdaki kodları, oyun sırasında "Enter" tuşuna bastıktan sonra girin.

medium rare please: 10,000 Food verir.
nova & orion: 10,000 XP verir.
<censored>: 10,000 Wood verir.
<nature is cured>: 10,000 Wood verir.
give me liberty or give me coin: 10,000 Coin verir.
a recent study indicated that 100% of herdables are obese: Haritadaki bütün hayvanları şişmanlatır.
Shiver me Timpers!: Haritadaki bütün düşman gemilerini yok eder.
Jacquesiscute: Town Center'da 20 Muskeeteers açar.
Jakeiscute: Town Center'da 20 Skirmishers açar.
x marks the spot: Savaş sisini aktif hale getirir.
speed always wins: İnşaat, araştırma, nakliyat süresini kısaltır.

to playın.

Vengeance Arena: Hall of Fame modunda altı puan toplayın.
Wrestlemania 23 Arena: Hall of Fame modunda 12 puan toplayın.

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Aşağıdaki kodları, Career menüsünde bulunan Code Entry bölümünde girin.

W2iOLLO1: 4,000\$ verir.
1MA9X99: 2,000\$ verir.
1Mi9K7E1: 10,000\$ verir.
REGGAME: 10,000\$ verir.
L1iS97A1: 8,000\$ verir.
WORLDSLONGESTLASTING: Dodge Viper'ı açar.
MITSUBISHIGOFAR: Lancer Evo'yu açar.
ITSABOUTYOU: Audi TT 3.2 Quattro'yu açar.
CASHMONEY: Hesabınıza 10,000 \$ eklenir.
SAFETYNET: Beş adet araba tamiri bileti verir.
UNLOCKALLTHINGS: Tüm bonusları açar.

**ZEYNEP PROFILE 2: SILMERIA**

Zeynep'in başparmağını kılıç tutabilecek büyüklüğe



ya gotta make do with what ya got: Mediocre Bombard'ı açar.
tuck tuck tuck: Tommynator'ı açar.
where's that axe: George Crushington'ı açar.
this is too hard: Bölümü kazanırsınız.

F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE

Oyun sırasında "T" tuşuna basarak konuşma penceresini açın ve aşağıdaki kodları girin.

Armor: Tam zırh
ammo: Tam cephaneye
Health: Sağlık verir.
God: Ölümsüzlük modunu açar / kapatır.
Poltergeist: Görünmezlik modunu açar / kapatır.

**EMPIRE EARTH III**

Aşağıdaki hileleri, oyun sırasında "Enter" tuşuna basarak açacağınız hile penceresine girin.

play god: Binalarınız ve askerleriniz zarar görmez.
win: Bölümü kazanırsınız.
era up: Bir sonraki çağa geçersiniz.
loot: Kaynaklara 10,000 ekler.
taxes: Kaynaklardan 100 azaltır.
recharge me: Seçili birimleri tamamıyla yeniler.
punish: Seçili birimler hasar alır.

getirme: Sağ, Sol, Sol, Üçgen, Kare, Kare, L2 ve Yukarı.

Kazan Kaldırma modu: Ekinizinizde bulunan "darlama" potansiyeli en yüksek olan karakteri Zeynep'in başına musallat edin; beş, bilemediniz 10 dakika sonra Kazan Kaldırma modu otomatik olarak açılacaktır.



PS3

THE SIMPSONS GAME

Aşağıdaki hileleri, ana menüdeyken girin.

Sağ, Sol, Kare, Üçgen, R3: Bart'ın gizli kostümünü açar.
Kare, Üçgen, Kare, Kare, Kare, L3: Lisa'nın gizli kostümünü açar.
Üçgen, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, R3: Marge'in gizli kostümünü açar.

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008

Aşağıdaki arenaları açmak için karşılarındaki görevleri tamamlamalısınız.

December to Dismember Arena: Hall of Fame modunda sekiz puan toplayın.
ECW One Night Stand Arena: Hall of Fame modunda yedi puan toplayın.
New Year's Revolution Arena: Hall of Fame modunda dokuz puan toplayın.
No Way Out Arena: Hall of Fame modunda beş puan toplayın.
Summerslam Arena: Hall of Fame modunda 10 puan



Wii

convert: Seçili birimler sizin olur.
toggle fog: Savaş sisini aktif hale getirir / devre dışı bırakır.
sea monkeys: İnşaat süresini kısaltır.
cheat: Hileleri aktif hale getirir.
idontcheat: Hileleri devre dışı bırakır.
give tech: Tech puanına +50 ekler.

PAINKILLER: OVERDOSE

Aşağıdaki kodları, oyun sırasında "~" tuşuna basıp konsolu açarak girebilirsiniz.

pkgod: Ölümsüzlük
pkweapons: Tüm silahlar
pkammo: Tam cephane
pkhealth: Tam sağlık
pkpower: Tam cephane ve sağlık
pkdemon: Demon Morph
pkweakenemies: Düşmanların sağlığı 1'e düşer.
pkweaponmodifier: Modifiyeli silahlar verir.
pkalwaysgib: Daha çok Gibbage verir.
pkgold: Altın verir.
pkhaste: Hareket hızınızı artırır.

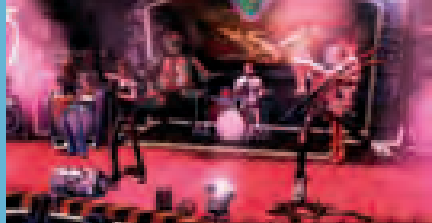
Not: Bu hileler sadece Daydream ve Insomnia zorluk seviyelerinde çalışmaktadır.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Aşağıdaki kodları, Options menüsünün altındaki hile bölümünde girin.
Not: G = Yeşil, R = Kırmızı, Y = Sarı, B = Mavi, O = Turuncu

(BY) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (BY)
(GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (GY) (GY)
(RY) (RY): Air Guitar verir.
(GR) (GR) (GR) (GB) (GB) (GB) (RB) R R R
(RB) R R R (RB) R R R: Şarkıcılardan Bret Michaels'ı açar.
O, B, O, Y, O, B, O, Y: Hyperspeed.
(GR) (B) (GR) (GY) (B) (GY) (RY) (O) (RY)
(GY) (Y) (GY) (GR): Zayıf not almanızı engeller. (Career modunda çalışmaz.)
RY, RB, RO, RB, RY, GB, RY RB: Performan-

PS2



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Aşağıdakileri açmak için karşılardaki görevleri Career modunda tamamlamalısınız.

Moon Shot Guitar için; Career modunu, "Easy" zorluk seviyesinde bitirmelisiniz.
Bat Guitar için; "Easy" zorluk seviyesinde her şarkıdan beş yıldız almalısınız.
Saint George Guitar için; Career modunu, "Me-

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Aşağıdaki kodları, Options menüsünde bulunan Codes bölümünde girin.

ZEROZEROZERO: Volkswagen GTI'ı açar.
CASHMONEY: Hesabınıza 10.000\$ eklenir.
SAFETYNET: Beş adet araba tamiri bileti verir.

THE SIMPSONS GAME

Aşağıdakileri, Extra menüsü ekranındayken uygulayın.

Artı, Sol, Sağ, Artı, Eksi, Z: Bütün karakterlere sınırsız güç verir.
Eksi, Sol, Eksi, Sağ, Artı, C: Oyundaki bütün videoları açar.

ce modunu açar.

GR, GR, GR, RY, RY, RB, RB, YB, YO, YO, GR, GR,
GR, RY, RY, RB, RB, YB, YO, YO: Precision modunu açar.
YO, RB, RO, GB, RY, YO, RY, RB, GY, GY, YB, YB,
YO, YO, YB, Y, R, RY, R, Y, O: Tüm şarkıları açar.

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Aşağıdaki kodları, ana menüden Singleplayer'ı ve ardından Start New Game'i seçtikten sonra girin.
Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sağ, Aşağı: ACR-2 sniper tüfeğini açar.

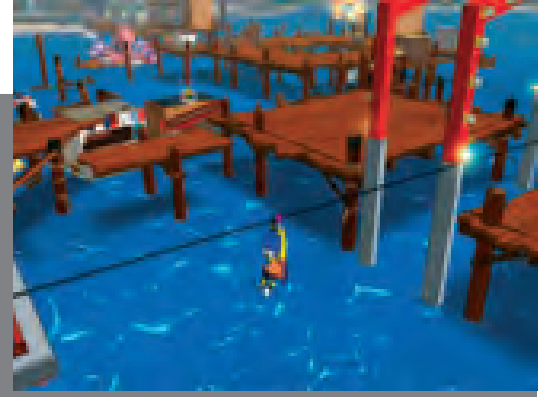


dium" zorluk seviyesinde bitirmelisiniz.
Jolly Roger Guitar için; "Medium" zorluk seviyesinde her şarkıdan beş yıldız almalısınız.
Rojimbo Guitar için; Career modunu, "Hard" zorluk seviyesinde bitirmelisiniz.
Tiki Guitar için; "Hard" zorluk seviyesinde her şarkıdan beş yıldız almalısınız.
Distant Visitor Guitar için; Career modunu, "Expert" zorluk seviyesinde bitirmelisiniz.
El Jefe Guitar için; "Expert" zorluk seviyesinde her şarkıdan beş yıldız almalısınız.

NBA 2K8

Features menüsünün altındaki Codes bölümünü açın ve aşağıdaki hileleri girin.

payrespect: ABA Basket Topu'nu açar.
2ksports: 2K Sports Takımı'nı açar.
nba2k: NBA Development Takımı'nı açar.
vcteam: Visual Concepts Takımı'nı açar.



THE BUS EXPRESS

Aşağıdaki hileyi, bineceğiniz otobüsün şoförünü göz önünde bulundurarak deneyin.

Bedava otobüs yolculuğu: Otobüse bindiğinizde şoföre, biletinizin ya da akbülünüzün olmadığını belirterek, bileti bir sonraki duraktan alacağını söyleyin ve sonra otobüsün dolu olan bölümlerine doğru ilerleyin. Şoför, hatırlatmak için arkaya doğru bağırır da onu duymazlıktan gelin ve kalabalığın arasına karışın.



PSP



SILENT HILL: ORIGINS

Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, X, Daire: Codebreaker kostümünü açar.

XBOX 360



NASCAR 08

Aşağıdaki kodları, Cheats Options bölümünde girin.

checkered flag: Tüm takip modlarındaki arabalar açılır.
ea sports car: EA Sports arabası açılır.
Walmart Everyday: Walmart arabası ve pisti açılır.

Koreliler'in "çakma" nanogiyisi için "Kötü" diyoruz ama üç Gauss tüfeği atışına dayanabildiklerine göre bir bilmediğimiz var belli ki.



Crysis

Yağ mur Ormanları'nda sağ kalmanın yolları

Nanozırh> Çatışmalara girmeden evvel, Nanozırh'ımızın ayarlarını uygun şekilde yaparak en etkili stratejiyi belirleyebiliyoruz. En kritik zamanlarda kurtarıcımız olan bu özel zırhımızın dört temel özelliği var; Maksimum Güç, Maksimum Hız, Maksimum Zırh ve Pelerin.

Maksimum Güç, kas gücümüzü artırarak daha yüksek noktalara zıplamamızı, yakın dövüşte rakibi tek hamlede indirmemizi, elimizdeki objeleri daha uzağa fırlatmamızı, silahların geri tepme özelliğini azaltarak daha isabetli atışlar yapmamızı, sıkışmış kapıları açmamızı ve düşmanlarımızı sessizce yaklaşip onları gırtlaklarından yakalamamızı sağlıyor.

Maksimum Hız, çok kısa bir süreliğine koşma hızımızı artırıyor fakat enerjinin çok çabuk bitmesine neden olduğu için bu özelliği dikkatli kullanmak gerek. Maksimum Hız'ın asıl faydasını, etrafımız çevriliyken, bir siperden diğerine geçerken görüyoruz.

Maksimum Zırh, vurulduğumuz zaman önce Nanozırh'ın hasar almasını sağlayarak sağlığımızın en üst seviyede kalmasına olanak tanıyor. Ancak bu özelliğin bizi ölümsüzlüğe yaklaştırdığını sanmak büyük bir hata olur; yoğun bir çatışmaya sadece bu özelliği kullanarak girmeye kalkışmanın sakın.

Pelerin özelliği ise bizi görünmez kılıyor. Bu özellik, koşarken veya yürürken çok hızlı enerji tüketiyor. Çömelere koşarken ise enerji tüketimi o denli fazla değil. Pelerin sayesinde, gideceğimiz yöne çatışmaya girmeksizin gidebiliyor,

karar vermenin güç olduğu durumlarda düşünmek için zaman kazanabiliyoruz. Fakat fazlasıyla yaklaşmış olan bir düşman bizi görebiliyor, hatta üzerimize ateş açabiliyor.

Nanozırh'ın özelliklerini; uygun yeri ve zamanı saptayarak kullanmak hayatta kalma şansımız ile doğru orantılı. Çarpışma çeşitlerine göre, Nanozırh'ı ne şekilde kullanmamız gerektiğini "Taktikler" bölümünde açıklayacağım. Ama şimdi teçhizatımızı tanıyalım.

Silahlar> Crysis'teki pek çok silah, diğer FPS'lerde sıkça rastlanan, standart silahlardan ibaret. Kısacası, silahlar konusunda herhangi bir sürprizle karşılaşmıyoruz. Çatışmaya girerken zırhımızın özelliğini nasıl dikkatle belirliyorsak silahımız için de aynı dikkati göstermeliyiz. İşte bu konuda birkaç ipucu:

Yumruklar: Maksimum Güç aktif haldeyken, Koreli bir askeri tek bir yumrukle öldürebiliriz. Aynı zamanda düşmanın arkasından yaklaşip onu etkisiz hale de getirme imkanımız da mevcut.

Tabanca: Mermisi kolayca bulunan ve bir susturucuya sahip olan beylik silahımız. Eğer karşınızda az sayıda düşman varsa yakın mesafede tabanca kullanmanızı tavsiye ediyoruz. Zira diğer silahlar için cephane bulmak oldukça güç.

Hafif Makineli Tüfek: Oyunun ortalarına doğru karşımıza çıkıyor. Hafif seker ve kısa menzilde işlevsel.

Çifte: Ağır hasar verme özelliği ve karşı

tarafatını durdurma özelliği nedeniyle çok işe yarayan bir silah ancak susturucusu olmadığı için pek tavsiye etmiyoruz. Yine de her oyunda olduğu gibi kalabalık gruplar için ideal.

SCAR: Oyunun başında elimizde bulunan silah. Yakın ve orta mesafede ölümcüldür. Fakat oyunun başlarında cephanesi çok zor bulunduğundan başka bir silahla değiştirmekte fayda var. **FY71**: Kore Ordusu'ndan aşırıldığı, oyunda en çok kullanılan ve Scar gibi her türlü eklentiye açık, güzel bir silah. Tek atış moduna ayarlanabilir, nişancı tüfeği olarak kullanılabilir, bir susturucu ile sessiz bir şekilde ateş edebilir. Cephanesi boldur, hasarı iyidir; biricik sevgilimizdir, göz nurumuzdur, namusumuzdur. Geceleri ona sarılarak uyuruz.

Keskin Nişancı Tüfeği: Bazı bölümlerin vazgeçilmez olan önemli bir silah. Bu silahı, Koreli askerlerin nöbetçi kulübelerinde bulmak mümkün.

Mitralyöz: Pratik bir silah değil ve mermileri diğer silahlara göre daha etkisiz. Çok fazla mermi harcıyor ve ağırlığından dolayı, hızınızı büyük ölçüde yavaşlatıyor. Maksimum Güç ile geri sekmesi azalıyor ama saldırılara çabuk cevap veremiyor.

Gauss Tüfeği: Teknoloji harikası bir silah. Koreliler'e karşı değil de uzaylılarla yapacağınız çatışmalarda bu silahın değerini ve gücünü anlıyoruz.

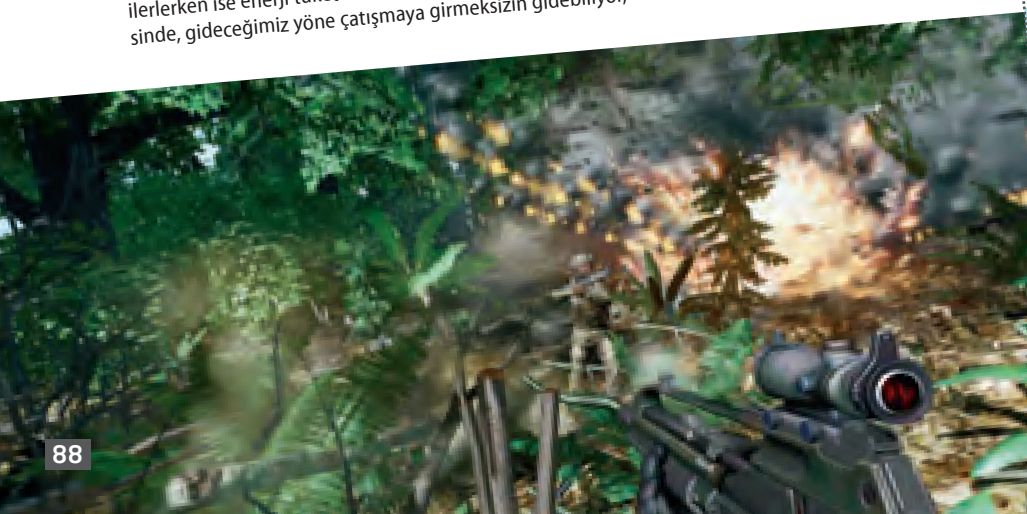
Roketatar: Tepemizde sivrisinek gibi uçup sizi rahatsız eden helikopterleri iki vuruşta indirebilen canavar.

Kuzey Kore SMG: Aslında SCAR'a benzeyen ancak lazer görüş sistemiyle SCAR'dan ayrılan bir silah.

MOAC: Uzaylıların kullandığı bu silahın hızlı ateş etme özelliğine var ve mermi derdi yok. Ancak hiç etkili bir silah değil. Ha, bir de ısınma problemi var.

TAC Topu: Öyle, görüldüğü gibi boss'larla karşı karşıyayken bizi kurtarabilecek bir silah değil. Çok güçlü ama hedefi tutturması uzun zaman alıyor.

Silah Eklentileri> Farklı silahlar ve zırhımızın özelliklerini kullanarak düşmanlarımızı değişik şekillerde öldürebiliyoruz. Bu şekilleri çeşitlendirmek için silah eklentileri yardımımıza koşuyor.



Aracı dış kameradan kullanırsanız hem etrafı rahatlıkla görebilirsiniz, hem de kaza riskiniz azalır.



İşte oyundaki silah eklentileri:

Lazer Işığı: Göz ile arpacık arasındaki "gez"i bulamayanlar, lazer ışığını kullanarak daha rahat nişan alabilirler.

Saldırı Dürbünü: "Yok arkadaş benim gözler miyop, hedefi zor görüyorum; minicik lazer noktasını nasıl göreyim?!" diyen arkadaşlar için uygun olan seçeneğimiz saldırı dürbünüdür. Çok uzak olmayan mesafelerdeki hedefleri yakınlaştırmaya yarar.

Keskin Nişancı Dürbünü: Sadece Gauss ve keskin nişancı tüfeği için kullanacağımız, normal dürbüne göre iki kat daha fazla yaklaşırma özelliği sunan bir aparat.

Bomba Atıcı: Makineli tüfeklere takılan ve uzağa bomba atma ya yarayan bir aparatır. Normalde Maksimum Güç sayesinde bombaları dilediğimiz uzaklığa atabiliriz fakat yoğun çatışmalar esnasında Maksimum Zırh özelliğimizi kullanacağımız için

bomba atmanın en etkili yolu bu eklentiden geçiyor.

Taktiksel Eklenti: Düşmanı bir dakikalığına uyutan (belediye-lerde kullanılan) iğne atar. Tekrar atış yapabilmek için bir süre beklemek gerektiğinden bu eklentiyle kalabalık bir grubu öğlen uykusuna yatırmak mümkün değil.

Düşmanlar> Oyun boyunca karşınıza çıkan düşmanlar çok fazla çeşitlilik göstermiyor. Ancak yapay zeka iyi olduğu için bu çeşitlilik sorun yaratmıyor.

Kore Halk Ordusu (KHO) Askerleri, oyun boyunca hemen her yerde karşımıza çıkıyorlar. Bu askerler, karargahlarda üniformalarıyla geziyor ancak ormanda tamamen kamuflajlılar; bu yüzlemleriyle dikkatli olmakta fayda var. Silah olarak genellikle tabanca, FY71, çifte ve SMG kullanıyorlar. Bazılarının zırhları diğerlerine göre nispeten daha kalın oluyor ki bu da işimizi zorlaştırıyor.

Nanozırh'lı KHO Askerleri, oyun boyunca karşımıza birkaç defa çıkıyorlar. Mitralyöz taşıyorlar ancak üzerlerindeki zırhın özelliklerini çok fazla kullanmadıklarından, saldırılara karşı genelde savunmasız kalıyorlar.

KHO Helikopterleri'ni "baş belası" olarak tanımlayabiliriz. Bu helikopterler hareketlerimizi yakından takip ediyor ve bizi saklanmak ve Pelerin özelliğini kullanmak zorunda bırakıyor; eğer çok fazla göz önünde durursak makineli tüfekleri ve roketlerini konuşturmaya başlıyor. Bu sinir bozucu helikopterlere karşı kullanabileceğimiz en etkili silah, elbette ki roketatar. Mitralyöz, genel olarak işlevsiz bir silah olsa da helikopterlere karşı etkili olan ikinci silah.

Uzaylı Ectomorphlar, sadece uzaylı yaratıkların gemisinde

karşımıza çıkıyor. Bu yaratıklar, çok hızlı ve ölümcül. Bazıları üzerimize buz parçacıkları fırlatırken, bazıları da yanımıza yaklaşıp yakın dövüşle hayatımızı tehdit ediyor. İlginçtir ki bu yaratıkların çoğu, onlara çok yaklaşmamışsak bizi görmezden geliyor. Mecbur kalmadıkça onlardan uzak kalarak işlerimizi halletmeye çalışmalıyız.

Uzaylı Askerler, uzaylı ordusunun çoğunluğunu oluşturuyor, Ectomorphlar gibi buz parçacıkları atıyor ve böcek vari uzuvlarıyla etkili ataklar gerçekleştiriyor. Çifte, bu düşman türü için en etkili silah.

Uzaylı Avcılar, -birkaç boss'u saymazsak- oyun boyunca karşılaşacağımız en güçlü düşmanlarımız. Matrix filmindeki uçan robotlara benzeyen bu yaratıkların en önemli özellikleri, hızları. Hava da çok hızlı bir şekilde uçuyor ve üstümüze buz parçacıkları saçarak bizi öldürmek için ellerinden geleni yapıyorlar.

Genel Taktikler & Tavsiyeler>

- Oyun boyunca; açık arazi (çoğunlukla orman), binaların içi ve uzay gemisi olmak üzere toplam üç çeşit çatışma alanı olacak. Mini haritamızın yanındaki kesik çizgiler yeşil, sarı veya kırmızı renklerini alıyor. Yeşil, düşmanın bizi görmeye başladığını gösteriyor; sarı, çok yakın olduğunu ama paçayı sıyırdığımızı; kırmızı, düşmanın bizi gördüğünü ama emin olmadığı için şüphelendiği noktayı kolağan edeceğini, kırmızı ise kesinlikle fark edildiğimizi ve düşmanın ünlem geçeceğini belirtiyor. Karenin içindeki ünlem işareti ise adım attığımız bölgedeki düşmanın ne ölçüde tetikte olduğunu gösteriyor. Örneğin, açık arazide bir grup gördüğümüzü varsayalım. Eğer belli bir görevimiz yoksa yanlarından süzülerek

ve bir çatışmaya mahal vermeden geçebiliriz. Ancak "Onları öldürmeyeceksek ne anlamı kaldı oyunun?!" diye yakından oyuncuları için her düşmana dalmak serbest tabii ki.

- Pelerin özelliği aktifken ateş edince enerjimiz sıfıra indiği için hemen bir yerlere saklanmalı, siper almalıyız. Aksi takdirde, düşman, atış yaptığımız yönü fark edip orayı sağdan soldan kuşatarak üzerimize el bombası yağdırıyor. Nanozırh (ve Maksimum Zırh) bile kalabalık bir Kore devriyesinin içinden sağ çıkmamızı sağlamayacaktır. Fakat "saklan, vur, saklan" şeklinde devriyeleri indirmek mümkün.

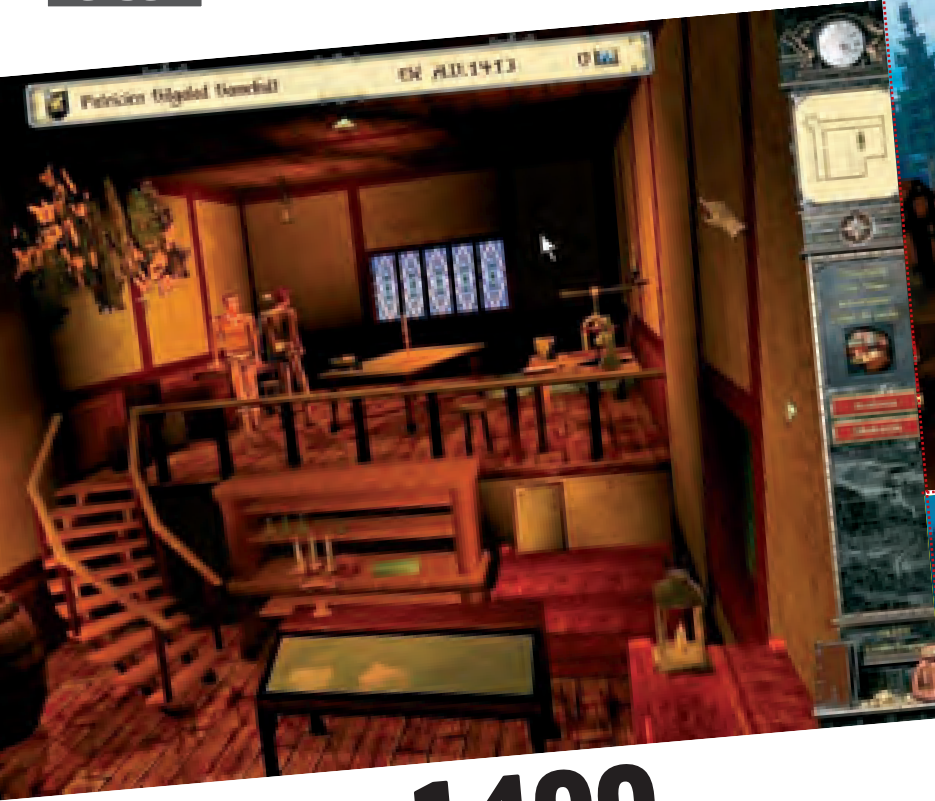
- Diyelim ki yerimiz, karşımızdaki düşmanlarımız tarafından belirlendi. Böyle bir durumda, düşman bizi avlamadan enerjimizi biriktirip başka bir noktaya kaçmaya çalışmalıyız. Yine fark edilirse Maksimum Hızı aktif hale getirip güvenli bir yere doğru hızla hareket etmeliyiz.

- Binaların içinde oyunun zorluk seviyesi nedense birden düşüyor; bu durumla ilgili acil olarak bir yama çıkarılması gerektiğini düşünüyoruz. Rasgele bir odaya girip düşmanı vurduğumuzda, geriye kalan bütün düşmanlar bize yem olmak istercesine o odaya doluyorlar.

- "Prophet'i kurtarma" bölümünde, saldırgan uzaylıları hızla yok etmek için güzel bir öneri: İlk önce uzaylıların kendi silahı olan MOAC ile ateş açmalıyız; silah ısındığında hemen FY71'in bütün şarjörünü boşaltıp hemen ardından tekrar MOAC'ı (soğumuş olacak) çıkarıp ve ısınana kadar kullanmak fayda getirecektir. 🌟

NURETTİN TAN & MERİÇ ERBAY





Europa 1400 The Guild

Başarılı bir ticari yaşam için...

2002 yılında piyasaya çıkan ve kısa süre içinde usta oyuncuların dikkatlerini çeken Europa 1400, bir strateji oyunu. Daha derine indiğiniz zaman ise Europa 1400'ün politika, ekonomi ve hırs üzerine temellenmiş olan bir karakter geliştirme oyunu olduğunu görüyorsunuz. Europa 1400 - The Guild, sizi Avrupa Orta Çağı'nın en seçkin kentlerine götürüyor. Bakalım lüks, varsılık, komplo ve entrika dolu bir toplum yaşamı içinde siz nasıl bir yol seçeceksiniz? Avrupa, ilk başta size biraz karışık gelebilir ancak çözmeye başladığınızda oyunun her zaman oynadığınız oyunlardan nasıl farklı ve nitelikli bir yapım olduğunu görüyorsunuz. Gelin, bağımlılık yapıcı unsurlara sahip olan Europa'nın belli başlı oynanabilirlik özelliklerine hep birlikte göz atalım:

Karakterinizin temel özellikleri> Bu tür bir oyunu ilk kez oynuyorsanız için tavsiyem, başlangıç şehri olarak Paris'i,

zorluk seviyesi olarak ise "normal"i seçmeniz. Ardından meslek seçimine girebilir ve bir parçası olacağınız ailenizin mesleklerini belirleyebilirsiniz. Bu meslek tercihleri, hangi yeteneğinizin baskın olacağını belirliyor. Bu sayede karakterinizin kariyerine nasıl yön vereceğiniz de bir bakıma ortaya çıkmış oluyor. Örneğin; el sanatları üzerine mi yoğunlaşmak istiyorsunuz? Ya da ünlü bir parfümcü olmak geçiyor aklınızdan... Ya da simyacı... Öyleyse "handicraft talent" başlığının yanında en az üç yıldızınız olmalı. Örnekleri sıralamaya devam edelim. Vaiz olmak isteyenler "belagat"e (rhetoric); asker olarak hizmet vermek isteyenler ise, savaş ve gizliliğe (combat, stealth) önem

vermelidir.

İş yaşamınız> Karakterinizi belirledikten sonra sıra geldi iş yapmaya. İş yapacağınız sektörü şöyle bir incelemek için "Options" ve "Transport" menülerini kullanabilirsiniz. Options bölümünde iş yerinizi geliştirebilir ve yapısal değişikliklere gidebilirsiniz. Transport menüsünde ise nakliye arabalarına mal yükleyip, boşaltabilirsiniz. Bu işlemi, sürükle - bırak yöntemiyle kolaylıkla halledebilirsiniz. Bir aracı yollamak istediğiniz yeri (Destination) işaretleyip, onu küçük harita üzerinde gideceği yeri bir "escort" ticarete çıkarabilirsiniz. Elbette ki değerli yükleriniz için bir "escort" atamak isteyebilirsiniz. Bu kargonuzun büyüklüğüne ve değerine göre ücretlendirilecektir ancak hem paranızı, hem de itibarınızı yitirmek istemiyorsanız "escort"a vereceğiniz paradan kaçınmanızı öneririm. Ayrıca araçlarınızı satışa çıkarabilir, yeni araçlar alabilir ya da eski araçlarınızı tamir ettirebilirsiniz.

Ticarette başarılı olmak için> "Improve" tuşu, başarılı bir iş yaşamı için anahtar görevi görüyor. İş yerinizde "güvenlik" ya da "üretim hızı" gibi unsurları geliştirmek için bu tuşu kullanmalısınız. İş yerinizdeki odalarda (Her ticari kolun değişik miktarda odaları var.) değişik eklenti ve geliştirmeleri uygulayabiliyorsunuz. Eğer





Rusya'nın her yerde askeri mi var, Yoksa bana mı öyle geliyor?

bu noktada ne yapacağınızı tam olarak karar veremiyorsanız ya da hangi seçeneklerin aktif olduğunu bilmiyorsanız "CTRL" tuşunu basılı tutun ve odanın etrafında hareket edin. Böylece tüm seçenekler görünür olacaktır. Elbette ki işinizi sürekli yalnız başınıza yapacak değilsiniz; yanınıza alabileceğiniz çırağınız da olacak. İş alanınızın tamam ortasındaki masada bulabileceğiniz "The Staff Register" üzerinden yeni elemanlar için kayıt alabiliyorsunuz. Kayıt defterinin ikinci sayfasında bir işçi ve bir de boş slot olmalı. (Slot sayısı iş koluna göre farklılık gösterebilir.) Bu slotu tıklayarak yeni bir çalışan aramaya başlayabilirsiniz. Bu şekilde kalan boş slotları da doldurabilirsiniz. Dört yıllık bir çalışma döneminden sonra çalışanınızı terfi ettirip bir "Journeyman" yapabilirsiniz. Journeyman doğal olarak daha fazla ücret alacaktır ama yapacağı iş, çok daha kaliteli ve hızlı olacaktır. Birçok iş kolu az miktarda, birkaç çeşit hammadde ile başlayacaktır. Ne var ki siz istediğiniz an üretime geçebilirsiniz. Üretim ekranına gidip (Production screen'i bulamazsanız "CTRL" tuşunu basılı tutun.) çeşitli seçenekleri ayarlayabilirsiniz.

Terfiler> İşiniz için kullanabileceğiniz eklentiler hem oyunun sonuna kadar geçerliliğini sürdürüyor, hem de uyguladığınıza değecek kadar farklılık gösteriyor. Üretim hızını artırmak; iş yerini ve ticaret alanını hem sizin için, hem de çalışanlarınız için daha güvenli bir yer haline getirmek ve hırsızlara karşı koruma altına almak gibi eklentileri, kullanmadan geçmemenizi öneririm. Uygulayacağınız eklentinin üretim hızına ve maliyetine bakmak için "extensions" menüsüne sağ tıklayabilirsiniz.

Ayrıca bu menüde stok marjınızı artırmak için deponuzu da genişletebilirsiniz.

Market> Markette bulunan malların fiyatları talep edilen malın o anki durumuna, talebin azlığına / çokluğuna bağlı olarak değişkenlik gösterecektir. Markette nadir de olsa "abartı" denilebilecek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiyem; mallarınızı asla düşük fiyatlara satmamanız. Ne kadar acil nakde ihtiyacınız olursa olsun, sakın mallarınızı değerlerinin altında bir ücret karşılığında vermeyin. Örneğin; gümüş yükükleri 140 altının altında bir fiyata asla satmayın. Kısacası, iflas edecek durumda olmadıktan sonra kelepirci fiyata mallarınızı elden çıkarmayın. Diğer yandan mal almak için marketi kullanmak gibi bir zorunluluğunuz da yok. Bunun yerine çevredeki iş kollarından araştırabilirsiniz. Bu şekilde araştırma yapmak için biraz vakit kaybediyorsunuz ancak alışverişiniz çok daha ucuz kapatma olasılığınız yüksek. Diğer iş kollarında hammaddeler stoklanmış halde ve bol bulunabildiği için ciddi anlamda daha ucuz oluyor. Eklemeden geçmeye-yim: Malları toplu halde aldığımız zaman yüklemeye ve taşıma fiyatları çok daha ucuz geliyor. ("Taşımayı ucuz kapatacağım" diye malları el arabalarıyla nakletmeyin sakın.



Eğer yeterli paranız varsa mutlaka at arabalarını kullanın. Diğer seçenekler gerçekten çok yavaş ve güvensiz.)

AP- Hareket Puanları> Oyun içinde bazı privilege'leri (imtiyaz) kullanmak ve yetenekleri geliştirmek için Action Point'leri kullanıyorsunuz. Oyunun başında günlük 4 AP kazanıyorsunuz. Size tavsiyem; oyunun başlarında, çok değerli olan AP'lerinizi sadece temel yeteneklerinizi geliştirmek için kullanmanız. Eğer ek AP edinmek isterseniz işinizi ya da binalarınızı geliştirmenizi öneririm. Oyunun başlarında işinize yarayabilecek birkaç önemli ayrıntıyı vermeye çalıştım. Europa 1400 - The Guild, açık fikirlilikle değerlendirilmesi ve oynanması gereken sıra dışı bir yapıdır. Ayrıntılı, kaliteli ve bağımlılık yapıcı. Oyun hakkında sormak istedikleriniz olursa faruk@level.com.tr'ye postalarınızı bekliyorum. Şimdi kendinize bu soğuk günde sıcak bir içecek hazırlayın, oturun bilgisayarınızın başına ve Eski Avrupa'nın büyüleyici yaşantısına kendinizi kaptırın. Herkese iyi oyunlar. **FURKAN FARUK AKINCI**

Not: Europa 1400 - The Guild'in detaylı strateji rehberini www.level.com.tr adresinde bulabilirsiniz.

"Ordular, ilk hedefiniz Westfalen'dır! İleri!"





Q*Bert

Q*Bert herkesin bildiği bir oyun olduğu halde; oyunun ismi, yapımcısı ve hangi platformlarda oynanabildiği akıllarda yer etmemiştir. Buna rağmen oyun, Pac-Man ve Tetris gibi insanların geçmişine işlemiştir. Taktik belirleyip, düşünülerek oynanması gereken ve temelinde tarla temizlemekten ibaret olan bu oyunun nasıl doğduğunu gelin, yaratıcı ekibinden öğrenelim.

YAPIM D. Gottlieb & Co.

PLATFORM Atari 266, Atari 5200, Commodore 64, Game Boy, NES

TÜR Puzzle

ÇIKIŞ TARİHİ 1983

Gottlieb oyun şirketinin çalışanları tarafından "Q*Bert'in geliştirilmesinde Coca-Cola'nın kaynaklarından yararlandı" şeklinde dalga konusu haline getirilen bir oyun o. Önce Columbia Pictures tarafından satın alınan ve daha sonra Coca-Cola şirketine geçen Gottlieb'in çalışanları, espri yapmakta belki haklılardı ama elbette ki Coca-Cola şirketinin yöneticileri, oyunun gelişiminde tam olarak etkin olmamışlardı. Yine de Q*Bert'in gebelik süreci, "sancılı doğum" un tüm belirtilerini taşıyordu.

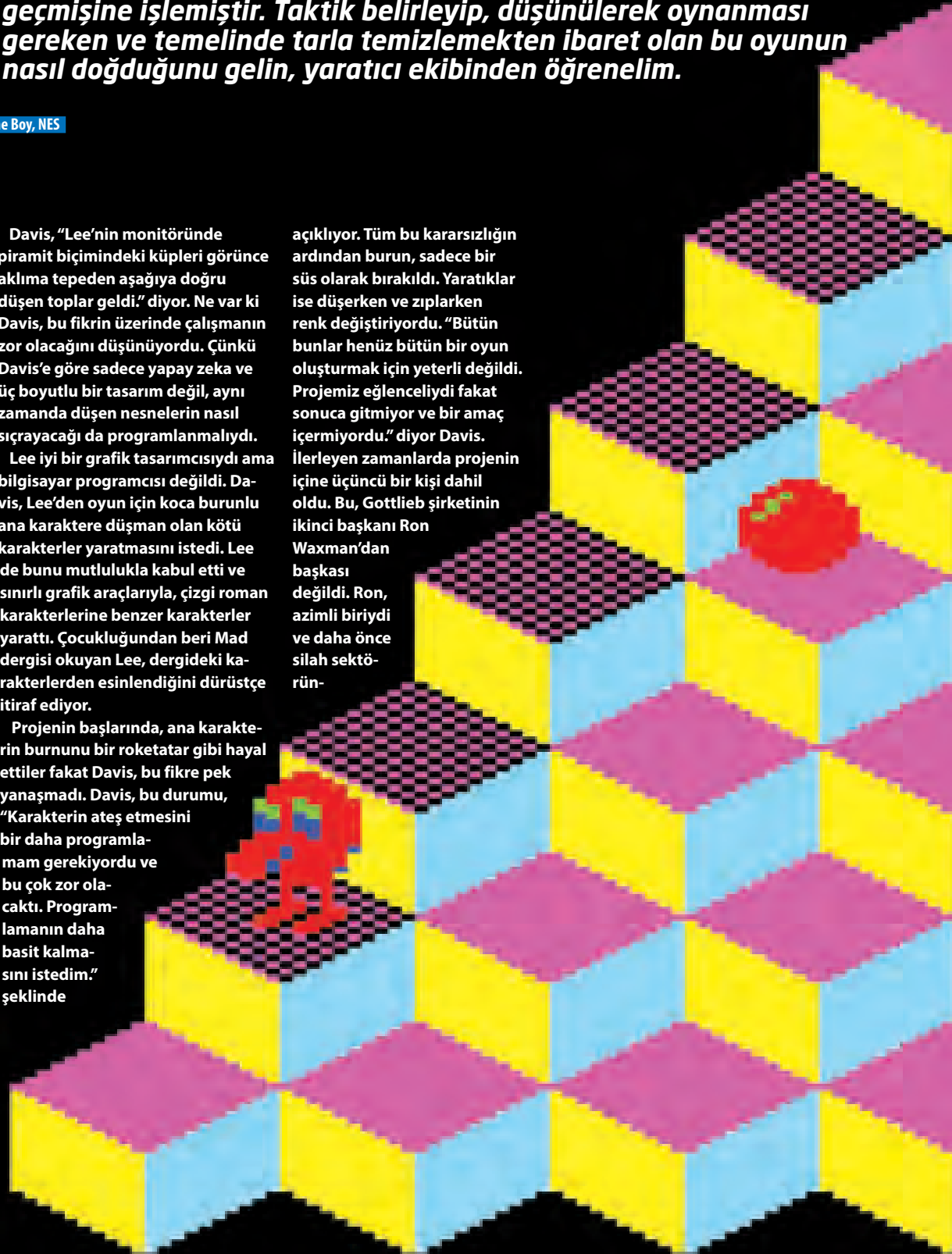
Gottlieb'in, yetmişli yıllarda, tilt makineleri üreten bir şirket olduğunu hatırlatıyor grafik tasarımcısı Jeff Lee; şirket, bilgisayar oyunları yapmaya daha sonra başlamıştı ne de olsa. Gottlieb, zaten ilk bilgisayar oyununu da bir tilt oyunu olarak piyasaya çıkarmıştı. Oyunun içindeki topu fırlatmak için joystick'ten yararlanılıyordu. O sıralarda bunlarla uğraşmakta olan Jeff Lee, aynı şirkette çalışan Warren Davis ile tanıştı. Davis, o sıralarda nitelikli bir oyun yapmayı hayal ediyordu. "Bir gün, Blue Box firmasının programcısı olan Tim Shelley'in bilgisayarında çalışma fırsatım oldu." diyor Lee ve devam ediyor: "Bu bilgisayarda çalışırken 16 tane önde, 16 tane de arka planda olan, farklı biçimlerdeki küpler ve motiflerle bir piramit yaptım. Fikir, aklıma M. C. Escher'in resimleri sayesinde geldi. O, resimlerinde geometriyi kullanarak inanılmaz göz yanılsamaları yaratıyordu. Escher'den esinlendiğim bu çalışmamda, bir oyunun saklı olduğunu anladım." Lee, bu piramidin üzerine iki bacaklı, büyük burunlu bir yaratık çizip, ekledi. Daha sonra bununla neler yapabileceğini düşünürken Warren Davis devreye girdi.

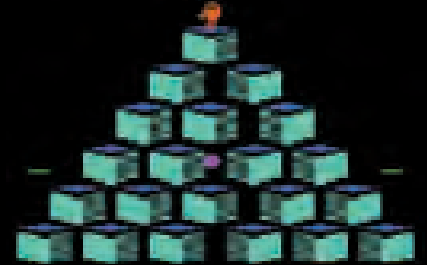
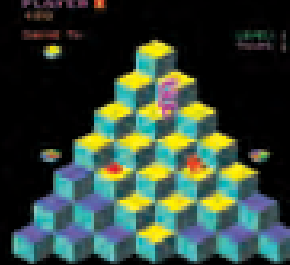
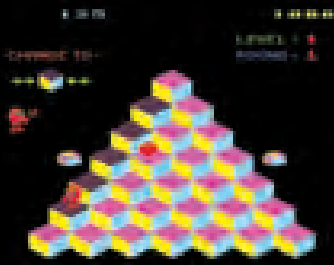
Davis, "Lee'nin monitöründe piramit biçimindeki küpleri görünce aklıma tepeden aşağıya doğru düşen toprak geldi." diyor. Ne var ki Davis, bu fikrin üzerinde çalışmanın zor olacağını düşünüyordu. Çünkü Davis'e göre sadece yapay zeka ve üç boyutlu bir tasarım değil, aynı zamanda düşen nesnelerin nasıl sıçrayacağı da programlanmalıydı.

Lee iyi bir grafik tasarımcısıydı ama bilgisayar programcısı değildi. Davis, Lee'den oyun için koca burunlu ana karaktere düşman olan kötü karakterler yaratmasını istedi. Lee de bunu mutlulukla kabul etti ve sınırlı grafik araçlarıyla, çizgi roman karakterlerine benzer karakterler yarattı. Çocukluğundan beri Mad dergisi okuyan Lee, dergideki karakterlerden esinlendiğini dürüstçe itiraf ediyor.

Projenin başlarında, ana karakterin burnunu bir roketatar gibi hayal ettiler fakat Davis, bu fikre pek yanaşmadı. Davis, bu durumu, "Karakterin ateş etmesini bir daha programlamam gerekiyordu ve bu çok zor olacaktı. Programlamanın daha basit kalmasını istedim." şeklinde

açıklıyor. Tüm bu kararsızlığın ardından burun, sadece bir süs olarak bırakıldı. Yaratıklar ise düşerken ve zıplarken renk değiştiriyordu. "Bütün bunlar henüz bütün bir oyun oluşturmak için yeterli değildi. Projemiz eğlenceliydi fakat sonuca gitmiyor ve bir amaç içermiyordu." diyor Davis. İlerleyen zamanlarda projenin içine üçüncü bir kişi dahil oldu. Bu, Gottlieb şirketinin ikinci başkanı Ron Waxman'dan başkası değildi. Ron, azimli biriydi ve daha önce silah sektöründe





Q*BERT'E NERELERDE RASTLAYABİLİRSİNİZ?

Oyunda yer alan yaratıklar, şimdye kadar bazı çizgi filmlerde ve dizilerde görüldü. Stuck Together, Tom Apart, Family Guy ve Futurama gibi yapımlarda, oyunun kahramanlarına yer verildi. Futurama'nın Anthology of Interest II isimli bölümünde, bu yaratıklar garip bir dille konuştu. Konuşma, tersten okunduğunda "Hey, millet! Buralarda nereden pantolon alabilirim?" anlamına geliyordu. Profesör Farnsworth'ün ismi de önce Cubert olarak anıldı. Ayrıca, The Simpsons dizisindeki Cletus Spuckler karakterinin genç yaşlarındaki takma adı Q-Bert'di. Ayrıca, Koyaanisqatsi filmindeki bir sahnede, baba ile oğul oyunun orijinal otomat versiyonunu oynuyorlardı. Tabii ki ünlü rock grubu System Of A Down'un Cubert isimli şarkısı da unutulmamalı. Ancak, grup, oyunun isim hakları yüzünden şarkılarını hiçbir zaman orijinal isimle dinleyenlerine duyuramadı. Kısacası Q*Bert, her yerde var ve var olmaya da devam edecek!

de görev almıştı. Silah şirketine göre, silah şirketindeki görevinin ardından, daha huzurlu ve sakin bir hayatı seçerek Q*Bert projesine katıldı. İnsanlar bu oyunun tarzına yabancı oldukları için oyunun deneme versiyonları pek sevilmedi. Kahraman; sağa, sola, aşağıya ve yukarıya atlayarak, piramidin üstünde küpten küpe geçiş yapıyordu. Oyunu oynayanlar bütün denemelerinde, piramidin etrafındaki boşluğa düşüyor, oyunun hızına ayak uydurmakta güçlük çekiyorlardı. Bu denemelerde edindiği izlenimlere dayanarak Davis,

oyunun hızını düşürdü. Prototip artık hazır; kahraman, küpten küpe atlayarak onların rengini değiştiriyordu ve yukarıdan saldıran düşmanlardan kaçmaya çalışıyordu. Artık tek sorun oyunun bir isminin olmamasıydı. Kahraman, düşmanlarıyla karşılaştığında ve öldüğünde "!!!#\$\$!" diye bağırıyor için Lee oyunun bu ismi almasını önerdi. Ancak bu telaffuz edilemeyen bir isimdi. Snots and Boogers da oyunla ilgili pek bir şey anlatmayan, geçici bir isimdi. Sonunda, uzman tasarımcılar "Cubert" isminde anlaşmaya vardılar.

Lee, "İnsanların bu ismi Cubert diye ayırarak söyleyeceğinden korktuğum için oyunun adını Qbert olarak değiştirmeyi teklif ettim." diye ekliyor. Sonunda proje, "Q*Bert" olarak isimlendirildi. Gottlieb şirketi çalışanları, makinenin altına özel, metalik bir taban tasarladı. Bu sayede kahraman, piramitten düşünce "bang" sesinin çıkması sağlandı.

Daha sonra, mekanizmaya polyster bir parça eklenip ses yumuşatıldı ve "boom" sesine ulaşıldı. Lee için bu, kusursuz bir sestir ancak seri üretim için polyster

pahalı bir malzeme olduğundan "bang" sesine geri dönüldü.

Q*Bert, ABD'de 1983 yılında piyasaya çıkar çıkmaz çok başarılı oldu. Şirket epey kar elde etti. Oyun, eleştirmenlerden de oldukça yüksek notlar aldı fakat Davis, durumdan pek memnun değildi; oyunun zorluk seviyesinin düşük olmasından yakınınıyordu. İlk oyunun çıkışından altı ay sonra, piyasaya bu sefer Faster, Harder, More Challenging Q*Bert adlı yeni bir versiyon sürüldü. Kullanıcılar henüz ilk versiyonun zevkine varamamışlardı ve bir devam oyununa hazır değillerdi. Bu yüzden ikinci versiyon tutulmadı. Ayrıca, Gottlieb'in koyduğu yasaklardan dolayı, projeyi hazırlayan tasarımcıların gerçek isimleri piyasaya açıklanmadı. Takma isimler kullanılmasından dolayı Davis ve Lee, oyunla birlikte gelen zöhretten faydalanamadılar. Ta ki gazeteciler, ekiptekilerin gerçek isimlerini ortaya çıkarana kadar...

Q*Bert, zamanla çok popüler bir oyun haline geldi. Piyasaya çıkışından birkaç yıl sonra, bonbon kutularında, çocuk kitaplarında, yatak örtülerinde, oyun kağıtlarında ve konuşan oyuncaklarda Q*Bert kahramanları görünmeye başladı. 1983 yılında, bilgisayar oyunlarına ve kumarhane makinelerine talebin artmasıyla, oyun sektörü, büyük bir sınav verdi. Q*Bert'in başarısına rağmen, oyunun çıkışının üzerinden sadece bir yıl geçtikten sonra, Gottlieb şirketi iflas edip Coca-Cola firması tarafından Avrupalı kumarhane makinesi üreticilerine satıldı. Fakat yine de Q*Bert'in mirası; Lee ve Davis gibi insanların sayesinde dünyaya hala yayılmaya devam ediyor. 🎮

Artık yeter! Eğer bu sayfalara, Japon milletinin önemli kültürel özelliklerinden biri hakkında bir şeyler yazıyorsanız onların dilinde yazmamız gerekir. Kongetsu de wa iro iro no "Mecha" no anime ga arun desu. Durun! Tamam, kapatmayın sayfayı! Zaten sıkışmışım bir sayfaya... Zettai ganbarimasu! (Pardon.)

Bu bölümü hazırladığım sıralarda henüz Aralık

takvimi netleşmediği için yeni animelerden bahsedemeyeceğim ama geçen aylarda başlayan ve şu sıralar devam etmekte olanlara değinebilirim. Daha önce yine bu sayfalarda adı geçen Byousoku 5 Cm, bir hayli sanatsal ve duygusal bir yapım olmuş.

Bu anime ile kendiniz kaybettikten sonra toparlanmak için Tengen Toppa Gurren Lagann'a

geçiş yapabilirsiniz. Bu anime hem komik, hem de Mech'lere ve güzel çizimlere sahip...

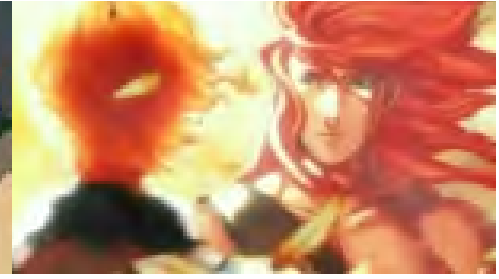
Geçen ay "Ne oldu şimdi?" sorusuyla başından kalktığımız Mind Game'in bir benzeri -ve daha anlaşılır olanı- Tekkon Kinkreet de yine Mind Game gibi ilginç bir çalışma. Onu da şiddetle tavsiye ediyorum ve bu ayın tanıtımlarına geçiyorum. TUNA ŞENTUNA

BRİTANYA BULMACASI CODE: GEASS

Küyük Britanya tüm dünyaya egemen olup, her ele geçirdiği ülkeye basit birer alan numarası verir ne olur? Aslında ayıp olur ama elimizdeki örnekte bu senaryonun gerçekleşmiş halini görüyoruz. Gözünü hırs bürümüş olan Britanya, sonunda Japonya'ya da el atıyor ve "Alan 11" adını koyuyor bu güzelim ülkeye. Gerçekten çok alçakça bir davranış; böyle bir şeyin gerçekleşmediğini bildiğim halde sınırlendim. Neyse ki en az benim kadar sinirli bir arkadaşımız olan Lelouch Lamperouge, bu duruma isyan ediyor ve kendi isyan gücünü oluşturarak Britanya'ya kafa tutuyor. Lelouch'un çocukluk arkadaşı ve aynı zamanda Britanya ordusunda asker olan Suzaku ise -prototip bir Mecha olan- Lancelot'un pilotu olarak Lelouch'a karşı geliyor. Aslına bakarsanız, iş çok daha karmaşık. Lelouch, aslında bir Japon değil örneğin. Hatta kendisi, Britanya kralının oğlu! (Ve Britanya'ya savaş açıyor, evet.) Lelouch'a tanışan C.C. kod adlı, gizemli bir

kız Lelouch'a Geass adında bir güç veriyor ve Lelouch, karşındakini hipnotize ederek ona, karşı koyamaya-çağı emirler verebiliyor. Kısa sürede "Order of the Black Knights" adında bir isyan gücünün lideri olan Lelouch -veya takma adıyla Zero- Britanya'ya hak ettiği dersi veriyor. Savaşlara Mecha'ların hükmetmesi nedeniyle basit bir "Mecha aksiyonu" gibi gözükken Code: Geass, ne

yalan söyleyeyim, beni şaşırttı; meğirse salt aksiyondan çok daha ötesi varmış bu animede. Ancak bir çırpıda 25. bölüme kadar izleyip "Olayların birbirlerine nasıl bağlandığını öğreneceğim" diye sevince boğulduğum anda, ekrandaki "Devam edecek..." yazısına çarpıverdim. Evet, Code: Geass'ın ikinci sezonu yapım aşamasında ama ilk sezonu sakın kaçırmayın. TUNA ŞENTUNA



NENSHIN! GATTAI! GO AQUARION! SOUSEI NO AQUARION

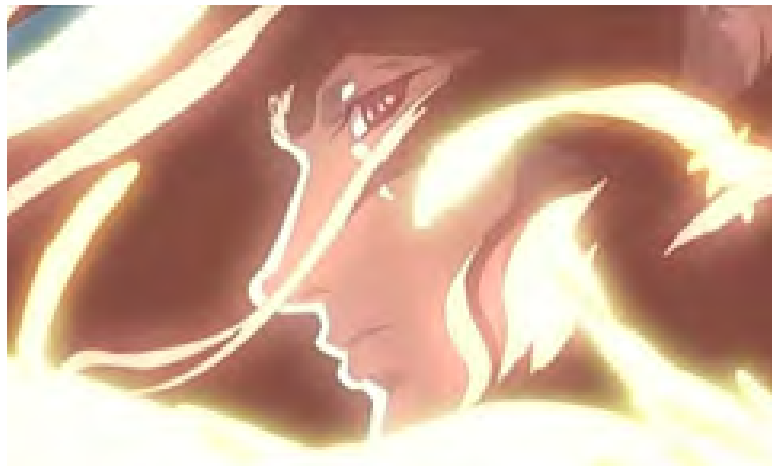
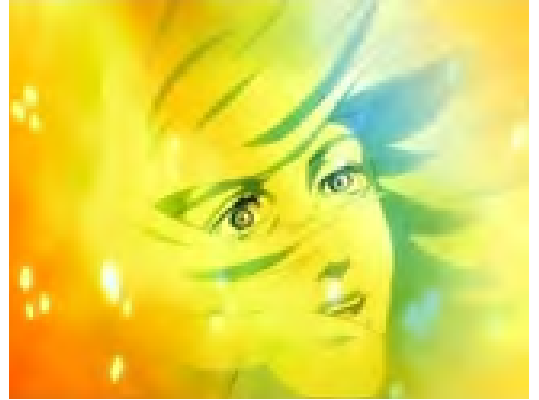
Meleklere dünyaya indiği günün, Tanrı'nın bizi terk ettiği gün olacağını kim bilebilirdi ki? Aquarion'un hikayesi, alternatif bir gelecekte geçiyor ve kendilerine Shadow Angels (Karanlık / Gölge Melekleri) adını veren kanatlı ve insansı varlıklar dünyayı işgal ediyor. 12000 yıldır uykuda olan bu varlıklar, uyanır uyanmaz "kanatsız olanlar" adını verdikleri insanlara saldırıyor ve onların "Prana"ları, yani yaşam enerjileri ile beslenmeye başlıyor. Üstüne üstlük melekler, hem teknolojik açıdan oldukça ileri, hem de insanların enerjilerini çalmaya yarayan devasa hasat makinelerine ve onları koruyan Cherubim adlı robotlara sahip. Peki insanlık, eli kolu bağlı bir şekilde oturuyor mu? Elbette ki hayır. Önce, normal silahlarla saldırıyorlar bu melekere ama ne tank, ne tüfek etki ediyor

onları koruyan robotlara. İşte o zaman, Gen Fudou'nun liderliğinde, ileri teknolojiye sahip olan uçakları kullanan pilotlar devreye giriyor. Bu pilotların yaşlarına bakıp da "Bunlar çocuk be; ne savaşı, ne kurtarması?!" demeyin; çünkü çocuk yaşta olmalarına rağmen taşıdıkları yaşam enerjilerini diğer insanlardan farklı bir şekilde kullanma yeteneğine sahipler. Bu gençler, Cherubim ve Gölge Melekleri'ne karşı insanlığın son umudu.

Sousei no Aquarion'un ilkeri bölümlerini de merakla bekleyeceksiniz, kuşku yok ki. MERİÇ ERBAY

DEV RÖPORTAJ

Faruk: Elif be; şu tuzluğu bi' uzatacak mısın?
Elif: All! ☺





SİNEMA HITMAN

Filmin fragmanı internet ortamlarına düştüğü andan itibaren hepimiz merakla beklemeye başladık; acaba, karizmatik katilimiz pelikülde nasıl görünecekti? Ne var ki hepimizin içini garip bir kuşku kapladı zira oyunun genel konsepti, filme pek yedirilememiş gibiydi. Sadece işine odaklanan, soğukkanlı katil 47, nasıl olur da “tüm insanlığın kurtarıcısı” gibi

tatsız, saman çöpü gibi bir tıtr ile sunulurdu izleyiciye. Film bu çerçevede, umutlar rafa kaldırılarak, “Aman canım oyundan uyarılma film işte” sesleri arasında beklendi. Beklenti düşük olunca da Hitman büyük hayal kırıklığı yaratmadı doğal olarak. 47’nin ana çizgilerinden fazla uzaklaşmaması, aksiyon sahnelerinin kararında çekilmiş olması, senaryonun fazla dağıtılmadan işlenmesiyle ortalama üstü bir yapılmış Hitman.

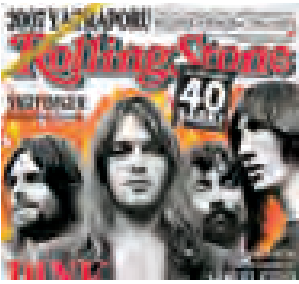
TÜRKİYE’DEKİ ADI HITMAN YAPIM ABD SÜRE 100 dk YÖNETMEN Xavier Gens OYUNCULAR Timothy Olyphant, Dougray Scott, Olga Kurylenko

KİTAP

AŞKIN METAFİZİĞİ, ARTHUR SCHOPENHAUER, BORDO SİYAH YAYINLARI

insanları seyretmek için, hiç gökyüzüne çıkmayı denediniz mi? Bütününe “hayat” denen, gelişigüzel atılmış fırça darbelerinin üzerinde ukala tavırlarıyla birbirlerine gösteriş yapan türümüze durup baktınız mı? Tüm bunları nasıl yapacağınızı bilemiyorsanız eğer, Schopenhauer size öğretebilir. En büyük savaşların sebebi olan, edebiyat ve felsefe akımlarının ortaya çıkmasını sağlayan,

insanlığın yazılı tarihinin en temel duygusu olan “aşk”a, “Tür ruhu’muzun, soyun devamını sağlamak adına gözümüze çektiği bir perde” diyor Schopenhauer. Ardından ekliyor: “Sevdiğimizden emin oluşumuz, sevdiğimizimize sahip olamayışımızın yerini tutamaz hiçbir zaman.” Aşkın Metafizigi, yüzleşmenin oldukça zor olabileceği “bir gerçekler bütünü”... Ve evet, aşk acısına birebir.



DERGİ ROLLING STONE

Dergiler, genelde tanıttığı ürün ya da eserleri piyasasının durumuna göre analiz eder ve sunumlarını bu çerçevede dahilinde yapmaya çalışır. Ancak bazı yayın organları vardır ki onlar bizzat kendileri piyasasının durumuna yön verirler. E öyle ya; 60’lı yıllardan beri piyasadasınız, çoğu plak şirketi sizi bir ahabeyi olarak görüyor ve herkes size yaranmaya çalışıyor. Aslında size söylemek istediğim başka bir şey var; Rolling Stone gibi bir

dergi Türkçeye çevrildi ya, artık gözümüz açık gitmez. Rock müziğin sadece müzik değil, her şeyiyle bir ana kültür akımı, bir yaşam dinamikleri bütünü olduğunu sayfalarına bu kadar açıkça yediren başka bir dergi daha görmedim ben. Ve bu yüzden Rolling Stone okumayı seviyorum. Onunla geçmişe giderken adeta terapi görüyorum. Ve evet, dergiyi okurken Roger Waters değil, David Gilmour dinliyorum... Bugünden geçmişe değil, geçmişten bugüne bakabilmek için...

KIYIDA KÖŞEDE KANLI BİR ROMANTİK KOMEDİ

FURKAN FARUK AKINCI

ingilizler’i pek sevmiyor olabilirsiniz; ben de pek sevmem. Genelde soğuk, itici ve ukala bulurum İngilizler’i. İngiliz dostların var ancak onlar gayet hoş sohbet insanlar, gereksiz bir elitizm içinde insanları kendilerinden uzaklaştırmıyorlar. Her neyse; konumuz bu değil. İngilizleri sevmiyor olabilirsiniz ancak kabul etmeniz gereken bir gerçek var ki adamların sinema sanatına kattıkları esprituél yaklaşım inanılmaz. Durumdan “komedi” çıkartmayı ve sahneleri birbirine eklerken bütünlük arz eden bir mizah altyapısı ile “ciddi” filmler ortaya koymayı çok iyi biliyorlar. Simon Pegg’in “kıvrak” sinema zekasından çıkan Shaun of the Dead, tüm o eski zombi filmlerine ayağa kalkıp selam verirken aynı zamanda o filmlerin gönüllerini kırmadan, türe “ince kıyılmış komedi baharatı” eklemeyi de başarıyor. Takdir edilmesi gereken asıl konu ise oyuncu seçimleri. Bir sinema filmi için, özellikle bu kıvamdaki bir film için, ancak bu kadar “ince” oyunculuk çıkartılabilir. Tüm karakterler, kendi sahnelerinde mutlaka ön plana çıkıyorlar; hepsinin birbirlerinden rol çaldığı bölümler var ve bu durum, filmin iskeleti üzerine tam olarak oturuyor. İnce bir

komedi üslubuyla, Romero filmlerine saygıda kusur etmeyen Shaun of the Dead, özellikle, Simon Pegg’in birkaç sahnede gösterdiği performans için bile izlenmeye değer. Sahnelerin üzerine oturtulan müzik ise -filmin doğasına uyarak- “kararsızca” renk değiştirebiliyor ki bana soracak olursanız bu bile, başlı başına bir espri unsuru.

“Eğer bu yılbaşında evde oturup arkadaşlarınızla film seyredecekseniz Shaun of the Dead’i tek geçin!” derim ama bunu demeden önce filmin tam anlamıyla tadına varabilmek için sinema altyapınızın sağlam olması gerektiğini de eklemek istiyorum. Ve son olarak şunu söylemek istiyorum: Zombilerle dolu, romantik (!) bir komedi izleme şansını yakalayabileceğiniz başka bir film daha yok.

Okura not: Bu film üzerine bir workshop yapmak niyetindeyim. İlgilenenler bana e-posta yoluyla ulaşabilirler.



TÜRKİYE’DEKİ ADI SHAUN OF THE DEAD YAPIM İngiltere - Fransa SÜRE 99 dk YÖNETMEN Edgar Wright OYUNCULAR Simon Pegg, Kate Ashfield, Nick Frost



İŞGAL

F ile çorapları ellerine; pazar filelerinde görmeye alıştığımız elmaları, armutları ve de kavunları göğüslerine koymuş; göğüslerini gere gere dolaşıyorlar kızlar etrafımda. Garson, canhıraş bir şekilde çalışıyor; yanıma 13 saniyelğine geliyor, duruyor, kül tablasını temizliyor, kim konuşursa ilk golü o

atıyor, biraz söyleniyor, sonra devre oluyor. Maçın devresi maçtan uzun; kaç devre olacağı bilinmiyor. Teke tek maç... Hakemler izinli... Tribün baskısı yoğun... Rock barda işgal'i yazmaya devam ediyorum, sarı sayfalı defterime. ☺
gorcan@gmail.com

OVERKILL

Immortalis



Doğruya doğru; uzun bir süre önce Overkill'le olan arkadaşlığı kesmiştim. Konserden konsere, eski albümlerin hatırasına görüşüyorduk. Ben, en son W.F.O. albümünde kaldım vallahi. İlk dinlediğim The Years of Decay albümü dünyamı değiştirdi. Evde koltuklara, "püsküüt" kutularına ucuz bagetlerle vurmalar, E.vil N.ever D.ies'i çalmaya çalışmalar... Sonra, Horrorscope CD'sini almıştım. Allah Allah! CD hemi de... Yoğun disk

ulan; "Kodu mu oturtur" icabında. Neyse, yine de bizim sadık yarımız çekme kasettir; Feel the Fire, Taking Over, Under the Influence filan TDK kasette dinlendi. I Hear Black'in ve W.F.O.'nun orijinal kasetleri alındı; tadı azalsa da Overkill'di yine...

Sonra bir şey oldu; Kurt Cobain mi bozdu ortalığı nedir, tadı tuzu kaçtı metalin ve haliyle Overkill'in... Geçen aya kadar uzaktan sevdimdi Overkill'i; yeni albümlerini dinleyince koptum! Eskisi olmasa da o Overkill, buna benziyordu. Immortalis, yine hep söylediğim gibi 2007 metal yılının albümü işte... Bu yıl ne çıksa hoşuma gitti.

Neyse... Albüm, klasik Overkill girişi ile başlıyor. Önce kuru gitar, ardından davul, sonra da o muhteşem bas... Çamaşır teli gibi oğlum adamın bas gitarı; "dangır dungur"; direkt metal sesi çıkarıyor; hastasıyım. Hemen albüme konsantre oluyorsun ilk şarkıyı duyar duymaz; zaten ardından Bobby'nin o kulak tırmalayan sesi girince "Ankara'dan abim gelmiş, evde bir bayram havası" durumları... Şarkıları tek tek açıklama denyoluğunu yapmayacağım zira albüm çok akıcı bir şekilde dinleniyor fakat albümdeki iki şarkı çok ilginç geldi bana: Birincisi, Skull and Bones adlı şarkı. Şarkının kendi içindeki güzelliğinin dışında Lamb of God'in vokalisti olan Randy Blythe'in vokali, şarkıyı zirveye çıkarmış, öküz gibi olmuş; albümü takar takmaz bu şarkıdan başlatıyorum. Bir diğer ilginç şarkı da albümün son şarkısı olan Overkill V. İlk üç albümde Overkill I - II - III vardı da IV nereye gitti ben bilemedim; bilen varsa "Ah!" desin...

NECROPHAGIST

Epitaph



N'oluyo ya? Hangi yıldayız? Ne aylıksa, yıllardır uykudaymışım, Muhammed Suiçmez diye biri varmış, duymamışım! Bu yaz festivalde tanıştığım bir eleman birtakım geyiklerken bahsetti, "Abi, Muhammed Suiçmez yeni Chuck Schuldiner" dedi. Festivalden sonra koştum eve, araştırdım Chuck babaya benzetilen bu amcağı (baba yarısı ya). "Alamançı" bu kardeşimiz, Sürmeneli bir "laz oğliymiş"; veletken heves etmiş death

metalcı abilerine, gitar almış, babası belinde kırmış gitarı. Sonra yine gitar almış, yememiş, su içmemiş, gizli gizli gitar çalmış; hem de ders almadan. Sonra "rö" demiş; demo'ydu, albümdü yürümüş gitmiş...

1999 yılında, Onset of Putrefaction albümünü çıkarmış; 2004'te de Epitaph EP'si çıkmış. 2008'de yeni albüm geliyormuş. Onset of Putrefaction'ını da tavsiye ederim tabii ama Epitaph daha sağlam görünüyor. Beğenirseniz diğerini de alırsınız ki eğer death metal seviyorsanız beğeneceğinizden eminim. Zira baya sert takılıyor amcam. "Teknik death metal" diye tabir ettikleri, "Hem öküz gibi çalıyorum, hem de gönlümü death metale verdim" tiplerinden... Bir nevi biliyorum da "rö" diyorum durumları...

Albümün gidişatını merak ediyorsanız myspace.com/necrophagist adresinden bir dinleyin Stabwound şarkısını; sonra anında kararınızı verirsiniz zaten.

MOTÖRHEAD RÖPORTAJI DEVAM EDİYOR!

Ortamı soruyorum, "Fena değil" diyor; "Ortada neden çıplak hatun yok?" diye soruyor, cevaplayamıyorum zira buranın işletmecisi Tony Soprano değil. Oralarda nasılsa barlar artık... Yeni albümü soruyorum:

-Yeni albüm bomba gibi oldu valla. Biz de şaşırдық; gerçi son üç albümdür bomba gibi gidiyorduk. Yaşlılık filan artık; hatunu matunu kestik, müziğe verdik iyice kendimizi.

-Abi, daha yeni mi veriyorsun kendini müziğe? Gerçi dediğin doğru; son albüm hakikaten bomba. Bu albümün, en iyi albümünüz olduğunu düşünen adam çok.

-Öyle oldu valla. İçkiydi, sigaraydı, hatundu, yoldu, konserdi... Daha yeni geliyoruz kendimize.

-Doğru; geçen albümde Whorehouse Blues şarkınız vardı, orada baya bi' dert yanmıştınız.

-He ya... Gerçi mutluyuz oğlum her türlü, bakma ağlamıyoruz.

-Tabii abi, senin hayatını bir sene yaşayıp sonra ölmek isteyen adam var bir sürü. Neyse, müzik piyasası hakkında ne düşünüyorsun?

-Valla 90'larda bi' patladı biliyorsun. Biz bile patlayacaktık, patlamadık. İşte grunge, gotik filan bi' büyüdü; şimdi 2000'den sonra düzeldi, oturdu rayına.

-Evet, bir de "Onu dinliyorsun, bunu dinlemiyorsun" muhabbeti azaldı; artık millet death metal de dinliyor, Nirvana da... Birkaç kereste metalci dışında durum iyi bence.

-Tabii lan. Misal, bizim çocuk Dave Grohl... Eleman Nirvana'ydı, Foo Fighters'tı takılıyor; metalini de dinliyor efendi gibi.

-Ooo abi, ne diyorsun?! Probot muh-teşemdi; sizin o şarkı da hayatımın şarkısıdır yani. Klibi filan da şahaneydi



valla hatunlu matunlu...

-Ha öyle de, sen de taktın hatunlara ha, iki laftan biri hatun... Yok mu oğlum manita?

-Abi, hoş mu şimdi...

-Tamam lan, bi' şey demedik; sen git benim içkiyi tazele, ben de şu yandaki manitaya yazılıyım.

...devamı haftaya!

DYING FETUS

War Of Attrition



Aylardan Aralık, günlerden Perşembe, ayın 20'si... Kalktım sabah, ipod'a verdim Dying Fetus'u, düştüm yollara. Gittim kurban kesim alanına; baktım boğasıydı, koçuydu, hepsi beni bekliyor. Kaptım oradan bir "piçak", daldım aralarına. Boğanın alnının çatına soktum piçağı, o gazla arkamdan yaklaşan diğer boğanın boynuna sarıldım; çaldım bıçağı boynuna, "tak"; kesildi sesi. Baktım yerde balta duruyor, aldım onu; onla da üç- beş koyun, kuzu indirdim. Arkadan,

elemanlar elimi kolumu tutuyor. Bırakın ulan! Gaza geldim, rööö!
Sonra uyanmışım... Sabah kalktık, bayramlaşma merasimi vs., derken kendime anca geldim. Gece kulakta Dying Fetus'la uyumuşum. Dönmüş durmuş sabaha kadar kulakta, oy... Yatarken dinlenir mi ulan Dying Fetus?! Tak Pink Floyd filan...

Ama albüm o kadar güzel ki dinleniyor kardeşim. O sertlik filan, öyle güzel ayarlanmış ki (Dying Fetus hep öyledir zaten.) pırıl pırıl dinleniyor. Bu albüm de eski albümlerinden çok farklı değil ama sanki her albümde o pırıl pırılık seviyesi artıyor ve albümü dinleyesi geliyor insanın en sakın anında bile...

Bilen bilir Fetus'u; bilmeyen de denemek isterse ve Cannibal Corpse'tan filan baydıysanız "Bi' tadına bakın" derim.

NOLUYOYA!

- "Air" olgusunun hastasıyım. Air gitar olsun, air vokal, air davul... Pırıl pırıl lan!
- Ah bir rock barım olsa sabahlara kadar ayılmasam...
- Şöyle, metalci kardeşlerimizin fotoğraflarını çekmek istiyorum; bir süredir de bir türlü kıçımı kaldıramıyorum. Biri "Beni çek, beni çek" dese ya...
- Dayak yemeyen metalciye ben "metalci" demem!
- Saçı taralı, operasyonlu adam nasıl marjinal olabiliyor ki? Sen metal dinlemesen papyonla oynayacaktın ayna karşısında demek ki...
- Kramp birleşmiş yeniden. Konserlerde "Lan n'oldü?", "Dur n'olur gitme!" desek; ne güzel...
- Tom Araya, konsere geldiğinde havaalanında bunu ilaçlamışlar da öyle girmiş kapıdan.
- Geçenlerde, elektronik sigara reklamında fark ettim. Üç boyutlu kesit gösteriyor ya, içindeki devre dediği şey ASUS marka anakart. Paralel porttan bildim. Allah belanızı vermesin ulan!
- Overkill konsere gelsin, The Years of Decay albümünü baştan sona çalsın, gitsin!
- Çocuğum olsa ismini Ferhan koyarım. Kız da oluyor, erkek de...
- Facebook sevmem, seveni de sevmem. (Bir de Korcan Meydan diye biri varmış. Herkes Korcan Meydan olabilir, evet, ama "gorcanabi" olamaz!)
- Mail atsanıza ulan!
- Manowar en sonunda adam gibi bir konser albümü çıkarmış. Zira seyircinin konserde etkili olduğunu yeni akıl ettiler.
- Dimmu Borgir, Lamb of God, Cannibal Corpse gelsin. Hayal kurmak bedava...
- Benim saçlar kıvrıkcıktı, beyazlayınca "yımışadı". Beyazlar düz çıkıyor ya, süper!
- At the Gates, yazın turneye çıkacakmış son kez... Bi' delikanlı organizatör şu elemanların kanlarına girse ya...
- Çocuklar için metal çıksın. 6 - 12 yaş için filan... Serdar Ortaç dinliyor kuzenim! Ben ona şimdi Manowar versem korkar ki...
- Böyle, daha çiçekli böcekli metal olsun onlar için.
- myspace.com/gorcan diye bir adres var; gorcanabi değil ama onu kapmasınlar diye aldım.
- Metal gruplarına klip çekmek istiyorum. (Pazarlık yapılır.)
- Yeni yıla nasıl girersen öyle oluyor ya, ben bir keresinde altı sapla girmiştim. Ayı gibi içmiştik; bir yılum heba oldu!

JUKEBOX

- Sean Biggs feat Akon - Never Gonna Get It
- Eminem feat D12 - Hailie's Revenge
- The Game - Southside
- 2Pac - They Don't Give a Fuck About Us
- 50 Cent feat Akon - I'll Still Kill

"I got a bad attitude, I was born with it." -Curtis "50 Cent" Jackson

Matah biri değilim. Delileri, delilikleri; toplumun, içine yerleştiremediği, hazmedemediği kişileri, dogmasız ve tabusuz tipleri severim. Sıklıkla karşılaştığım eleştirilerdendir, "Acımasızsın Ali", "Sertsin Ali", "Terssin Ali", "Fazla rahatsızsın Ali", "Rahatsızsın Ali"... Bunlar çoğunlukla haklı eleştiriler; fazla rahat, fazla umursamaz ve fazla yırtıcıyım iş zihinsel aktivitelere gelince. Yetiştiğim iki küçük kasabada da "büyük şehir" gençliğine yabancı olabilecek şeyler gördüm; mahalle savaşları, çete dövüşleri, "Bir bakar mısın arkadaşım?"lar, "Çıkışta dayak var"lar... "Diğerleri" için ise tanıdık hikayeler bunlar; çocukluk dönemlerinin yönlendirilmemiş, kontrolsüz şiddet dürtüleri... İyi çocuklardı belki hepsi ama "sınıfın ineği"ni ezdiler. Belki sınıfın kabadayısıydınız, belki de kavgadan tırsarak okuldan eve yürüyen... İşin komiği, ben ikisi de oldum. Önce öteki, akabinde de evvelki... Ve öyle kaldım. Savunmasız olana değil; kabadayıya kabadayılık ettim.

Şimdi bazılarınız diyor ki, bana veya LEVEL'a kıl olanlar, "İyi de abi, bize ne senin veletliğinden; sadede gel." Sabır, muhterem takipçiler; ister gönüllü olanlar, ister kendilerini engellemeyenler...

Sözüm "şiddet" ve "bilgisayar oyunları" kombinasyonu ile alakalı... Tu kaka mı oyunlar, yoksa "belirgin" bir alışverişin zavallı günah keçileri mi? Silahları kuşanıp okul basanlar için tetik işlevi mi gördü, yoksa o basıncı almakta yetersiz mi kaldı?

Bu "Badass / Hard-boiled olma" merakının sorumluluğunu sadece bilgisayar oyunlarına yükleyebilir miyiz? Elbette ki hayır. Ellerine tutuşturulan "altıpatlar"larla, plastik AK47'lerle ve "dıkşın dıkşın"larla veletlik fazlarını barut dumanı ve alev kusarak geçirmeleri, erkek çocukların erkekliğe geçiş ritüellerinin yeni bir aşaması değil de nedir? Bu toplumsal baskı altında sert ya da "ufak" erkeklerin yaratıldığı bir gerçek değil de nedir?

Sakin olmak için kendisine telkinde bulursa da bunu beceremeyen, şiddet eğilimlerini kontrol etmeyen / edemeyen çok arkadaşım oldu. Hatta zaman zaman onların arasında sayıldığım da oldu. Bilirim ve severim, o'na kapılıp götürdüğü yere gitmeyi. Arkadaşlarım da sevdiler çünkü onlara böyle öğretildi. Çünkü içlerindeki barbar, fark edilmesi gereken zamanda fark edilip entelektüel ve pozitivist yola kanalize edilmedi. Çünkü eğitim sistemimiz de, sistemi elinde tuflanlar da, tradisyonel zihinler de bunu beceremediler. Bugün onlarla ilgili entelektüel, bilimsel ne varsa, kendi kızıl fırtınalarından kafalarını uzatıp elleriyle kopardıklarıdır.

Sadece bizde değil; tüm dünyada bu böyle. Erkek ve kız çocuklarının şiddete maruz kaldıkları; aile içi ve dışı şiddetin, namus (!) cinayetlerinin, sporda holiganlığın, hayvanlara acı vermenin önüne geçil(e)meyen bir dünya bu. Gücün şiddeti, şiddetin gücü doğurduğu; başkalarının şiddet eğilimleri ve harcanan hayatları sayesinde crème de la crème*1 hayatlar yaşayanlara çuvala para kazandıran bir dünya... Kabul ediyorum, bazı bilgisayar oyunları şiddet eğilimlerinin hasat edilmesidir lakin bu alışveriş sanaldır; basınç ve hınç piksellerden çıkarılmaktadır. Yeğdir...

"Rest in Pieces" -Duke Nukem

Hayır, klişelere kapılmayacağım; beni bunca zamandır tanıyorsunuz, biraz olsun. Dedim ya; matah biri değilim. Siz yaptığımı değil, dediğimi yapın.

"Medyada şiddeti yasaklayalım!", "Oyunlarda şiddeti sansürleyelim!"... Hayır minikler; çözüm bu değil. Çözüm, hiçbir zaman bu olmadı. Siz büyük çocuklar, gerçek hayatta, beyzbol sopalarınıza, kimyasal ve nükleer oyuncaklarınıza sahip olamıyorsanız küçük çocukların oyuncaklarına bulaşmayacaksınız. Nükleer silahsızlanmayı hala beceremiyorsanız, namus cinayetlerini önleyemiyorsanız ya da hayvanlara eziyet edenleri tarumar edemiyorsanız kolaya kaçmayacaksınız. Çocuklar, görüyor; çocuklar, annelerinden ve babalarından öğreniyor her şeyi. Lider ve vekil olarak seçtiklerinden... Öğretmenlerinden... Ve baskı kurmak yerine o baskıyı hafifletmeyi, eğitim sisteminizi çocuğun zevklerine ve becerilerine göre düzenlemeyi, aydın ve pozitivist bir toplum bilincine sahip olmayı başarırsanız göreceksiniz ki GTA'lar, Doom'lar ve benzerleri insan evladının içinde her daim var olan, koduna kazanmış olan "yıkım"a hedef şaşırtacak zararsız araçlardır. Oyunlar, eğitilmiş ve sağlıklı zihinler için birer suçlu değil, terapi unsurudur.

Şayet ülke politikalarını, vekillerin ve liderlerin (!) eğilimlerini düzeltmedikçe, cinai manipülasyonları, abuk subuk silah ticaretlerini engellemedikçe üç - beş konsol oyununu sansürlemişsiniz, neye yarar? Yine çocukların ellerine plastik tüfekler verecek, yine pis sakallarıyla gezip, bellerinde silah taşımayı "erkeklik" belleyen Mafioso*2 özentilerini yücelteceksiniz; çocuklarınız, sınıfın kabadayıları olacak, çocuklarınız, mahalledeki itler olacak. GTA oynasa da, oynamasa da...

"Eğitim şart" -Cem Yılmaz

Xbox 360'dan tıkrırtılar geliyor, Call of Duty'nin kodlarının ve Live'in kimliksiz, ırksız ve dinsiz, "alter ego"ların*3 cirit attığı sosyal havuzundaki yerimi alıyorum. Burada geçer akçe, kimin daha iyi katil olduğu... Buradaki üçkağıt, tetik parmağınızın hızı ve el - göz koordinasyonunuzun ne kadar iyi olduğu... Kulaklıktan boğuk kelimeler ulaşıyor bana. İki... Üç... Dört dilde. Hepsini selamlıyorum. Birbirimizi öldürmek ve tekrar tekrar öldürülebilmek için, yeniden doğmak üzere saflarımızı seçiyoruz. Taktiklerimi veriyorum; silah arkadaşlarım çölden gelen kum ve tozla kaplanmış olan sarı binaların çatılarına dağılıyorlar...

Bang... Bang...

"Veni, vidi, vici..."

N.
aaksoz@level.com.tr
01.12.07 - 01.31 - Bükreş

*1 En alası, *2 Mafya elamanı, *3 İkinci kişilik



monster

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay!

Çünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

MONSTER® T75FL902 (Santa Rosa)

- Intel® Centrino® Duo işlemci teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7500 (4 MB Cache, 800 Mhz FSB, 64 bit)
- Intel PM965 / ICH8-M Chipset
- Intel® PRO/Wireless 4965 AGN Wi-Fi kartı (3 Anten)
- Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
- 2 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 4 GB)
- 512 MB NVIDIA GF 8600M GT (Max. 1 GB TurboCache) Direct X10 Ekran kartı
- 160 GB 7200 RPM SEAGATE 8 MB Cache SATA (5 YIL Garanti)
- Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
- 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Dahili Mikrofon
- 15.4" WXGA TFT 1440x900 Crystal Bright Parlak Ekran
- 1 GB Intel Turbo Memory
- Biometric Parmak İzi Okuyucu
- 8-in-1 built-in card reader : MMC/SD/Mini-SD*/Memory Stick/MS Pro/MS-Duo*/MS-Pro-Duo*/XD (* Card adaptör ile)
- 56k V92 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT Ethernet
- 362 x 268 x 28.5 to 39mm / 2.9 kg
- Li-Ion 6 cell (2 saat dayanır)
- Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
- 1 * IEEE1394 / 2 * USB 2.0 / 2 * Power USB (1A) / 1 * S-Video Tv-Out
- 1 * PCMCIA Express 34/54 / 1 * Line in / Mic in Jack / 1 * Speaker
- 1 * RJ-11 / 1 * RJ-45 çıkışı / 1 * VGA Port (2. monitör bağlantı çıkışı)
- Deri Notebook Çantası
- Powered by COMPAL (Verify By INTEL)

1599\$



**2 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston®**

**512 MB nVIDIA GF8600GT
Dx10 Ekran kartı**

**15.4" WXGA TFT LCD
1440 x 900 Crystal
Bright Parlak Ekran**

**160 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**2.0 Mpixel Dahili Web
Camera + Bluetooth**

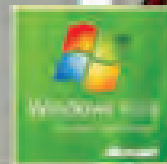
**Biometric
Parmak İzi Okuyucu**

**Windows® VISTA™
Home Premium İşletim Sistemi**

**802.11n Wi-Fi kartı ile 5 kat
daha güçlü bağlantı**

**1 GB Intel® Turbo Memory
ile % 20'ye varan performans artışı**

Kingston



www.kingston.com



© 2006 Kingston Technology, Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley CA 92708 USA. Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplerine aittir.

*CARDPAYERS, MAXIMUM, AXESS, BONUS, IDEAL, Advantage 10 AY, world, bonus card, maximum, AXESS, advantage, FORTIS, VakıfBank, CARDPAYERS. **Taksitli Tutar, Kredi Kartı Ücreti, Kredi Kartı Yıllık Faizi ve Diğer Değişikliklere Göre Değişebilir. ***Taksitli Tutar, Kredi Kartı Ücreti, Kredi Kartı Yıllık Faizi ve Diğer Değişikliklere Göre Değişebilir. ****Taksitli Tutar, Kredi Kartı Ücreti, Kredi Kartı Yıllık Faizi ve Diğer Değişikliklere Göre Değişebilir. *****Taksitli Tutar, Kredi Kartı Ücreti, Kredi Kartı Yıllık Faizi ve Diğer Değişikliklere Göre Değişebilir.

Kayıt başlangıcı: 18.12.07 / 23:15

Fırat: Boş ver be Şefo... İyi gelecek bak, göreceksin.

Şefik: ...

Fırat: Oğlum surat asmasana! Hasta mısın nesen? Tek askere giden sen misin sanki...

Şefik: Ya hocam... Altı ay ama ya... Çok sıkıcı be hocam... Download da yaptırma bana orada zaten...

Fırat: Oğlum belki komutan LEVEL okuyordur; oradan muhabbet kurarsın işte. Severler seni zaten... Ayıcık gibi adamsın. Tamam, çiçek gibi çocuksun, mis gibi yumuşatıcı kokuyorsun ama olsun be! Bu da aşılır be Şefo... En hakiki mürşit ilimdir be Şefo...

Şefik: Ya geyik yapma hocam ya! Seni de göreceğiz, ne yapacaksın bakalım 15 ay?

Fırat: Ne alakası var oğlum; dalga geçmiyorum ki ben senle... Rahatlatmaya çalışıyorum. Yoksa ben de biliyorum ki "Oho oğlum, bittin sen; beş ay geçmez valla! 300 ayak... 300 Spartalı gibi valla!" demeyi... Ayrıca 15 aysa 15 ay...

Giderim, gelirim; sen şurada beş ayın lafını yapıyorsun.

Şefik: İyi de hocam, ben nasıl download yapacağım şimdi? Ayrıca nerede "yapacağım", "edeceğim" diye takoz gibi konuşacağım? Hayır yani, MSN falan olsa neyse... Ayrıca download falan da yapamayacağım. Biliyorsun ki ben download'la beslenen bir hayvanım. Ne yapacağım ben be hocam?

Fırat: Çekil ulan, yakınma! Çek ellerini de tişörtünden... Ağlak herif! Gidip geleceksin işte aslanlar gibi! Askerlikle aslanlığın ne alakası varsa... Neyse abi, neyse; al şu Ekstra'yı yaz...

Şefik: Yoook; portakal, orda kal! Askere gidiyorum hafız, yazı mazi yazamam... Ver Tuna'ya yazsın hocam... Giderayak yaptığına bak ya! Ncıkncıkncık...

Fırat: ULAN HAYVAN HERİF! Askere gidiyorsun da bana mı gidiyorsun?! Git işini yap! Tipe bak ya! İyi ki bi' askere gidiyor! Ne alakası var askere gitmekle yazı yazmanın, iş yapmanın?! TAKOZ!

Şefik: Hocam yaaa... Akşam Simay'la buluşacak, sonra da eve gideceğim. O yüzden...

Fırat: Bi' de dilekçe yazsaydın... "Simay'la buluşacak, sonra da eve gidecek"miş de değişik şeyler... Hasta mısın oğlum sen?! Ben anlamam kız arkadaş - mız arkadaş! O yazı bitecek hafız! Hayret bi' şey ya! Dergide çalışamayacaksınız çalışmayın abi! Bu iş böyle! Herkes fedakarlık yapacak! Askerlik, kız arkadaş falan dinlemez bu iş!

Şefik: ...

Fırat: Susmasana oğlum, bi' şey de!

Şefik: ...

Fırat: Abi of ya, of... Cidden takozsun oğlum sen!

Şefik: Ya hocam, sen de giderayak iş veriyorsun ama!

Fırat: Ya abi, anlatamadım galiba; bu iş böyle işte! Anlatamıyorum ki!

Şefik: Ama hocam...

Fırat: EEEH! Sıktın be Şefo!

Şefik: Ben gidiyorum hocam!

Fırat: Git abi, ne halin varsa gör!

Şefik: ...

Fırat: ...

Yarım saat sonra...

Burak: Fiti! N'aber?

Fırat: Ne olsun be Purak; iş, güç, tashih, yazar fırcalama vb. Sen nasılsın abi?

Burak: İyi abi; test yapıyorum ben de... Yemek yiyecek misiniz? Birlikte gidelim...

Fırat: Yok hafız; yemeksepeti.com bugün...

Burak: Aa ne yiyeceksiniz? Bana da söylesenize!

Fırat: Yok hafız... Sana su yok!

Burak: ???

Fırat: HAHAHA! Şaka yapıyorum be Purak! Ne yiyeceksin abi? Gel, bak listeden...

Burak: ...

Fırat: Ha? Alındın mı oğlum? Şaka yapıyorum be! Canım canım...

Burak: ...

Fırat: Abi yapma ya... Sen yapma bari! İşim var, gücüm var... Şu saatte yaptığını bak! Geyik yapıyorum işte... Uykum var zaten; kafa olmuş bi' milyon...

Burak: Ben gidiyorum abi... Görüşürüz...

Fırat: Hay...

45 dakika sonra...

Elif: Patron!

Fırat: Ha... Söyle Elif...

Elif: "Elif" mi?

Fırat: Evet, "Elif" işte... Adın Elif değil mi senin? Hani Arapça'nın ilk harfi... HAHAHA!

Elif: Ya çekiiiiiiiiiiii! Dalga geçme!

Fırat: Ne abi sen de... Sen de mi alınacaksın şimdi, Burak gibi?

Elif: N'oldu ki?

Fırat: Ya bırak... Koca kafalı işte, ne olacak...

Elif: Ya anlatsana...

Fırat: Ya yok... Geldi bu; "Yemeğe gidelim" dedi; "Yok" dedim, "Biz yemeksepeti.com'dan yiyeceğiz". "Aa" dedi, "Bana da söylesenize", "Yok abi... Sana su yok" dedim... Çekti gitti sonra...

Elif: Haydaaa!

Fırat: Neyse ya boş ver... Gıcık oldum ben de... Uğraşacak halim yok abi zaten...

Bin tane şeyle uğraşıyorum; bir de alınganlıklarla mı uğraşacağım?! Zaten ben de Şefik gibi oldum; takoz gibi yazıyorum!

Elif: Neyse ya, boş ver cidden... Gelir sonra yine nasıl olsa... Cem nerede?

Fırat: Ne yapacaksın?

Elif: Xbox 360'ı götürmüş yaaa... Uffff...

Fırat: AA, XBOX 360 NEREDE ULAN?! Vay babağın kemiğe... Bioshock oynuyordum oğlum ben onda! Hayret bi' şey ya, hayret bi' şey!!! Bi' sorun abi şuradan bi' şey alırken!

Elif: Uffff... Ben de Gears of War oynayacaktım ne güzel...

Fırat: Ara abi ara, getirsin hemen!

Elif: ...

Fırat: Dur dur, arama; çaldır sen... Küfür manasında... Anlar o! Hayvan herif!

Elif: Ya sen arayıp konuşsana... Beni arattırma şimdi...

Fırat: Ya kızım ara işte; çaldır zaten... Konuşmana gerek yok.

Elif: Uffffffffff...

Fırat: Ya söylenme Elif, söylenme!!! Her şeye söyleniyorsun ya! Hayret ya, hayret!!!

Elif: ...

Fırat: Ne?

Elif: ...

Fırat: Elif, n'oldu?

Elif: ...

Fırat: Hah, bu da arıza verdi...

1 saat sonra...

Şefik: ...

Fırat: Ha? Nereden çıktın oğlum sen? Gitmemiş miydin?

Şefik: Yok abi, araç kalmamış... Kaldım burada...

Fırat: Hehe, neyse... Gel, gel... Otur abi şuraya bi'...

Şefik: Abi Burak'la Elif'i gördüm koridorda... İkisinin de surat bi' karşı... Bi' şey mi oldu?

Fırat: Ne olacak abi... gereksiz alınganlıklarderneği.com...

Şefik: E Türkçe karakter olmaz ki Web sitelerinde... Ehe...

Fırat: Ehe... Neyse...

Şefik: Ama abi, sen de çok sert çıkıyorsun bazen... Bak, Elif'le Burak da alınmış...

Fırat: Hah, Elif'le Burak alındıysa tamam... Mutlaka sert çıkıyorumdur... ISO

9001 sertifikası sanki Elif'le Burak'ın alınması anasını satayım!

Şefik: Neyse abi... Takma kafanı...

Fırat: Neyse... Sana da bağırardım abi... Kusura bakma...

Şefik: ...

Fırat: Kafam çok dolu bu ara... Çok iş var...

Şefik: Boş ver hocam...

Fırat: Şefo be... Gitmesen olmaz mı?

Şefik: Hocam... Ne yapayım...

Fırat: Gittiğinde ara bari... Dergi yollarım, bi' şey yaparım...

Şefik: Sağ ol hocam...

Fırat: Şefo... Gel bi' sarılayım sana... Snif...

Şefik: Snif...

Kayıt bitişi: 18.12.07 / 01:33

KAFKA AYARI

BİR LEVEL YAVINIDIR SAYI: 27 OCAK 2008 00 VTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



SÖZ: DERS ÇALIŞACAGIM!

Pek çoğumuz, ilk bilgisayarımıza bir an önce kavuşabilmek için bu pembe yalanı söylemişizdir. Gerçekten bilgisayar ile ders çalışan kaç çocuk olmuştur merak ediyorum? Kimi aile bunu yutar ama çoğu da sadece yutmuş rolü yapar. Niyet belli aslında; sanal ortamda eğlenmek... "Öğrenmek" ise amaçlar arasında yok zira öğrenme kavramı herkese bir iş, bir zorunluluk olarak yüklenmiş. Öğrenme isteği, merak duygusu ile doğar. Bıkın ve yorgun insanlar ise merak etmez, sadece boş verirler. Bilgisayar ve bilgisayar oyunları merak duygusunu gıdıklar, körükler. Bunun sonucu olarak da merak ettiklerinizi kurcalayıp, araştırırsınız. İnsanların boşluktan ve tembellikten kurtulmaları için doğal olarak bir ilgi sahibi olmaları gerekir. Bilgisayar, birçok alt kolu ve geniş dünyasıyla seçilebilecek ilgi alanlarına harika bir örnek olabilir. Bu alanın bir alt kolu olarak bilgisayar oyunları da hayatın sıradanlığı, sıkıcılığı ya da günlük yaşam mücadelesinin insanı bayağılaştırmasına karşı güçlü bir panzehirdir. Rengarenk, yepyeni, insanı içine çekip hayranlık uyandıran oyunlar... Rengarenk oyunlarımızla ilk tanıştığımız bilgisayarlar, Atari'ler, Commodore'lar oldu; "bilgisayar" denen şey irice bir klavyenin içine sığardı o zamanlar. Amiga, Amstrad, Nintendo, Sinclair ve daha niceleri gelip geçti avuçlarımızın altından. Isınan adaptörler, kasete kaydedilen oyunlar ve özlem - nefret döngüsünde hatırlanan kafa ayarı... Gözleri ekrana kilitlenmiş, "Yat artık!" ısrarlarına direnen bünye...

ALİ GÜNGÖR ■

NOT:

Babasının vefatı sebebiyle Ümit'in koltuğunu bu ay ben devraldım. Bu ayki Kafa Ayarı, hem siz sevgili okurlarımız, hem de Ümit için... Tekrar, başın sağ olsun Ümit...

İÇİNDEKİLER

SAYFA 104

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■
TAKOZ RECEP'LERİN BU HAFTAKİ MENÜSÜNDE WARCRAFT III
VE EN POPÜLER MODLARI VAR

SAYFA 105

TAVAN ARASI OYUNLARI ■
GEÇEN AY ÇIKTIĞIMIZ TAVAN ARASINDA ESKİ KUTULARI
KARIŞTIRMAYA DEVAM EDİYORUZ

AYRICA

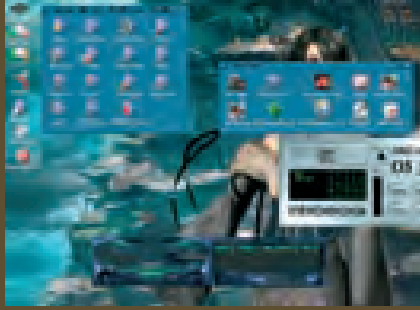
RETRO OYUN DÜNYASINDAN EN SON HABERLER...

AYIN SÖZÜ

Ölüm, yolculuğun sonu değil; sadece başka bir yoldur, hepimizin aşması gereken... Önce, bu dünyanın gri yağmur perdesi kalkar ve her şey gümüş bir aynaya dönüşür. Ve sonra görürsün, ak kıyıları ve ötesini... Hızla doğan güneşin altındaki, o uzak, yeşil ülkeyi.

Ak Gandalf

KAFA HABERLER



YENİ WINUAE İNDİRİLMEME HAZIR

Piyasadaki en popüler emülasyon programı olan WinUAE'nin yeni sürümü yayınlandı. İnternet üzerinden "WinUAE 1.4.5" şeklinde aratabileceğiniz program, Amiga emülasyonlarınız için bulabileceğiniz en kullanışlı emülatör. Yeni sürümün içerdiği yenilikler arasında, arşiv dizininin içinde bulunan ve yüklenemeyen ROM'ların tespit edilmesine yarayan bir ROM Scan programı da bulunuyor. Ayrıca, kontrol şemasındaki çeşitli hatalar, yeni sürüm ile giderilmiş.



ELITE: BATTLE FOR BRERA

Gerçek üç boyutlu grafiklere ve açık uçlu oyun yapısına sahip olan Elite, zamanının hit oyunlarından biriydi. Şu an oyun dünyasının ulaştığı noktayı, biraz da Elite'in ortaya çıkardığı oyun yapısına borçluyuz. Tüm oyun yapımcılarına sıra dışı fikirler vermiş olan Elite'in yeniden yapımı ise Elite: The Battle for Brera adını taşıyor. Bu eğlence fırsatı için ihtiyacınız olacak her şey ise bu adresin ucunda: www.polarelephant.blogspot.com



FINAL FANTASY İLE 20 YIL

Tam tamına 20 yıl geçmiş ilk Final Fantasy oyununun üzerinden.1987 yılında, NES için çıkmış olan ilk oyundan bu yana koca bir markaya dönüşen Final Fantasy, tam 28 oyuna ismini vermiş durumda. Tüm zamanların en başarılı 4. markası olarak kabul edilen Final Fantasy başlığı altında, bugüne kadar tam 75 milyon kopya oyun satılmış. Yine Final Fantasy, "En popüler RPG" kategorisinde de 1. sırayı alıyor

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Eski bilgisayar, bol eğlence...

Eski bir bilgisayar sizi özgür kılar aslında. Yeni oyunları çalıştıramayacağınızın bilincinde olduğunuz için kafanız rahattır. Şöyle düşünün; onlarca yeni oyun piyasaya çıkıyor ancak bu oyunlardan çok azı eğlenceli ya da size hitap ediyor. Oysa geçmişimizde birikmiş olan bir sürü enfes oyun var...

WARCRAFT III VE OYUNUN POPÜLER MODLARI

Aslında sıradan bir online oyun bile insanı süresiz meşgul edebilir. Bu durum göz önüne alınırsa Warcraft III üzerinden Battle.net'e veya resmi olmayan PVPGN yüklü sunuculara (örneğin: Eurobattle) girdiğinizde, karşılaşacağınız oyun çeşitliliği karşısında afallayacağınız bir gerçek. Oyuncuların, sadece harita editörünü ve bir kaç ek aracı kullanarak yaptığı enfes oyun modları, şu an "Yeni nesil bir oyun bu!" diye lanse edilen birçok oyundan daha bağlayıcı ve daha eğlenceli saatler sunuyor. Bu modlar, sadece Warcraft III için yapılmış olan, basit multiplayer strateji haritalarını değil; pek çok animenin, filmin ve oyunun eğlenceli türlerini içeriyor. Mısır, 300 adlı film vizyona girdikten hemen sonra, 300'ün Warcraft III modu çıkmıştı; bu modda, düşman orduları akarken siz birkaç Spartalı ile kılıç, kalkan ve mızraklarınızı kullanarak çarpışıyorsunuz. Yüzüklerin Efendisi, Miğfer Dibi Savaşı, Troy, Resident Evil, Run Panda Run, Sheeps vs. Rabbits, Night of the Dead 1 - 2, Special Operations, Starcraft Zone Control, Green Tower Defence gibi modların da bulunduğu bu uzun mod listesi, takoz sistem sahiplerinin oyun açıklarını gidermek için birebir. Bu modların harita konuları ve harita isimleri bu köşeyi bir kaç kez üst üste dolduracak kadar fazla sayıda. Üstelik, tek bir film üzerine yapılmış birkaç farklı türde oyun bulabiliyorsunuz. Örneğin, Arena'da, Final Fantasy'nin hem RPG'siyle, hem de karakterlerinin karşılıklı savaştığı bir dövüş oyunuyla karşılaşabiliyorsunuz. Yüzüklerin Efendisi için yapılan modlarda, hem büyük çaplı savaşları konu alan, hem de zindan temizlediğiniz, RPG tadında oyunlar var. Çok uğraşanlar, Soldat'ın türünü bile yapmayı başarmışlar. Modlar arasında sevilen türlerden biri, Tower Defence. Belirlenmiş bir yolda sürekli koşan yaratıkların, hedefe varmalarını engellemek için kulelerden labirentler oluşturup etkili taktikler geliştirmemiz gereken bu mod, oldukça eğlenceli. Modda, yaratık öldürünce para kazanıyor, kuleleri geliştiriyor; alan etkili, uzun menzilli ya da hızlı ateş eden kule eklentilerini dengelemeye çalışıyoruz. Hatırlayacak olursanız Starcraft'ta da Tower Defence isimli bir harita vardı; işte o harita, Warcraft III'te bulunan, bu türdeki yüzlerce oyunun atası.

PASS THE BOMB

Goblin Sapperlar, sırtlarında barut fıçısıyla gezen, intihara meyilli, manyak goblinler'dir. Ne var ki bu haritada kimse patlamak istemiyor! Warhammer'da da Gretchin ismiyle boy gösteren bu komik yaratıklardan biriyle, çizgi filmlerden alışık olduğumuz, güllüye benzeyen bir bombayı elden ele atıp, tutuyoruz. Bombayı, fitili bitene kadar herkes bir diğerine atıyor ve sonunda, bomba kimin elinde patlarsa o ölüyor. Böyle acayip bir oyunda, acayip manzaralarla karşılaşmak kaçınılmaz; mesela, harita tamamen gelişigüzel bir şekilde ağaçlarla kaplanıyor ara sıra ve kimse birbirini göremiyor. İşte o zaman, "kimin eli, kimin cebinde" belli olmuyor. Oynarken herkesin kahkahadan kırıldığı, çok zevkli bir harita bu.

THREE CORRIDORS

Sizinle paylaştığım tüm bu modlarla, bundan beş küsur sene önce, arkadaşlarımla beraber Three Corridors oynarken tanıştım. Üçer - dörder kişilik, (yedekleri de olan) iki takım olmuştuk. Bir grup Alliance ile, bir grup da Horde ile oynuyorduk. O zaman daha ortada World of Warcraft yoktu ancak gruplaşmanın temelleri orada atılmıştı. Bizim tarafta Uco, Silvaliniosis ile bendeniz vardık ve kendimize "Dream Team" diyorduk. Karşı takımında da Skybreak, Sirious ve değişen elemanlar vardı; onlar da Children of the Damned olarak anılıyorlardı. Bash özelliği Agility ile birleşince karşısındakini tamamen donduran, Mirror Image ile birden beş - altı tane olan Zergling Rush özellikleri yasaktı. Karşı tarafın üssüne sızıp erkenden kule yıkmak, adeta "Bizans sarayından kız kaçırma" olarak algılanıyordu. Sağlığı iyileştiren pınarın başında bekleyenler ise Halaybaşı Kırvemdir türküsünü "Pınarbaşı kırvemdir looyo loy" olarak söylüyorlardı. Mage ile "summon" ettiğimiz Water Elementaller'in adını Haydar; Mirror Image ile oluşan ikizlerin adını ise Hıdır koyuyorduk. Multiplayer oyunun olanca geyiği ve eğlencesi arasında rol yapıp, oyuna kendimizi iyice kaptırıyorduk. Anılar bir tarafa, bu harita türünde başarılı olmanın anahtarı, karakterimizin "strength", "agility" ve "intelligence" gibi özelliklerini iyice şişirmektir. Bazı haritalarda bu, kitap alıp bu kitapları tüketerek sağlanırken, bazılarında +20, +100 değer verilen eşyalar için yaratık öldürmek gerekir. "Agility", yani "çeviklik" bazlı karakterler, Warcraft modlarında genelde çok avantajlılardır çünkü sistem içerisinde hem saldırı hızını, hem de zırhı arttırabilirler. Oynadığımız Three Corridors, türün atalarından sayılır. Bugün, bu türde en meşhur harita olan D-Day, 18 küsürlü sürümlerini kutluyor.

ALİ GÜNGÖR



TAVAN ARASI OYUNLARI ■

Bakalım, bu ayki oyunlarımızı hatırlayabilecek misiniz?

BARBARIAN (1987)

Namıdğer Death Sword, müziği ve atmosferiyle unutulmaz bir oyun. Orman, bataklık gibi arka planlar üzerinde, ekranın iki yanından çıkan iki kaslı, çam yarması barbar birbirlerine yaklaşırlar. Alttan, üstten farklı kılıç hamleleri, rakibi yere düşüren tekme ve zarif bir dönüş ile boyun hizasına yapılan kesme hareketi... Hamlesini doğru yapan, "çop" diye değerinin kafasını gövdesinden ayırır ve cansız gövde yere yığılır. Hilkat garibesi gibi bir yaratığın, cesedi ve kopan kafayı götürdüğü sahneyi izlediğimde, sizi bilmem ama ben ürpermişim. Bu oyunu görür görmez insan, "Aha, işte Conan!" diyor. Oyunu bitirmek için birbirinden maharetli sekiz savaşçı ile çarpışmak ve sonunda kötü büyücü Drax'ı yenmek gerekiyor. 1987 yapımı bu oyun; Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari 8-Bit, Atari ST, Commodore 64, DOS, ZX Spectrum gibi platformlarda boy göstermişti.



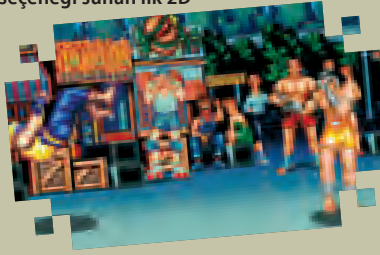
CHOPFLIFTER (1982)

1982 yapımı bu shoot'em up / strateji harmanında, helikopterimiz ile esir kamplarından rehinele-ri kurtarmaya çalışıyoruz. Düşmanlardan kaçıp rehinelere güvenli alana indirmek için uğraştığımız oyundaki her hakkımızda, kısıtlı sayıda rehine taşıyabiliyoruz. Bu esnada karşımıza çıkan düşmanları da patlatmamız gerekiyor. Yerde iken ateş edemiyoruz ancak her sorti yapışımızda, düşmanı hazırlıksız yakalayabiliyoruz. Apple, Atari, Amiga, Commodore ve daha pek çok platform için piyasaya sürülen oyun, klasikler arasındaki yerini çoktan almış durumda. İşin ilginç yanı ise oyunun ilk platformu olan Apple'dan, diğer konsollara uyarlanan sürümlerindeki farklılıklar... Bazı versiyonlarda helikopteri yanlış indirip rehinelere öldürebilirken, bazılarında ise tanklara ve jetlere çok sayıda düşman eklenebiliyor.



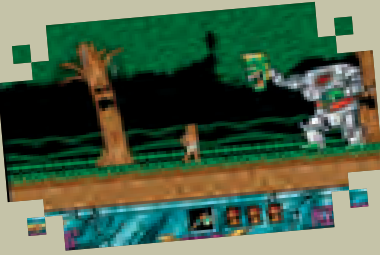
FATAL FURY (1993)

Japon dövüş oyunlarının bir "olmazsa olmazları" vardır: En iyi dövüşçüyü seçecek bir turnuva ve ona ...sının (Noktalı yere herhangi bir akraba türü yazınız.) intikamını almak için katılan genç bir savaşçı... Fatal Fury SNK da bu konuya sahip olan ve teke tek dövüş seçeneği sunan ilk 2D dövüş oyunuydu. Serinin sonraki oyunlarında arka plana doğru hareket etme imkanı da vardı. Fatal Fury, 90'ların ate-ri salonu oyunları arasında önemli bir yere sahiptir ve ileriki yıllarda hikaye devam ettirilerek oldukça büyük bir seriye -hatta animeye- dönüştürülmüştür. Oyunda gece - gündüz ayrımı ve yağmur gibi hava olayları vardı. Oyunun grafikleri benzerlerine göre çok daha iyiydi ancak seçilebilir karakter sayısı oldukça azdı. Onlarca karakter arasından sadece üçünü seçebiliyordunuz. Evet, aynı türdeki diğer oyunlarla, özellikle de piyasaya daha sonra çıkan Capcom oyunları ile kıyaslırsak Fatal Fury zayıf kalıyor. Ama zamanında pek çok oyuncunun favorisi olan bu oyun, halen sıkılmadan oynanabiliyor.



GHOULS'N GHOSTS (1989)

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Genesis, Sega Master System, Wii, ZX Spectrum... Capcom oyunları, multiplatform konusunda sınır tanımıyor. 1988'den bu yana, sayısız konsolda, aynı oyunun sayısız sürümü çıktı. Zaten incelediğimiz klasiklerin çoğu, 20 küsur yıldır vazgeçilememiş, bir şekilde yeniden pişirilmiş ya da sıfırdan yeni versiyonları yapılmış oyunlar. Ghouls'n Ghosts'da bu oyunlardan biri. Oyunda Sir Arthur'u kontrol ediyor, parlak zırhlı bir şövalye olarak prenses Tamara'yı kurtarmak için Lucifer'a ve hizmetkarlarına karşı savaşıyoruz. Yana doğru kayan ekranda bataklıkları, mezarlıkları, kuleleri ve şatoları ziyaret ediyor ve önümüze gelen düşmanları sürekli kesip biçiyoruz. Eğlenceli ancak çok zor bir oyundu Ghouls'n Ghosts... Hey gidi...



ALİ GÜNGÖR ■

KAFA HABERLER ■



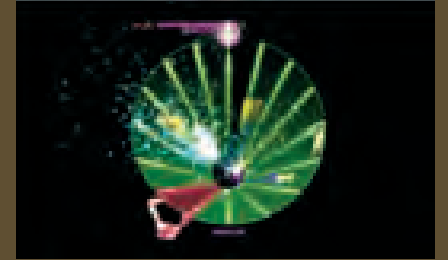
COMMODORE 64 İLE NE YAPABİLİRSİNİZ?

Commodore 64 inadına yaşamaya devam ediyor. Süper hızlı PC'lerin, devasa depolama cihazlarının, gerçekçi değil "gerçek" grafiklerin arasında teknoloji solumadan günümüzü tamamlamayız olduk. Ne var ki www.cnn.com'da çıkan bir makale, PC teknolojisinin aslında ne kadar da ters bir yönde ilerlediğini bir kez daha kanıtlıyor. Daniel Mackey ve Robert Bernardo, kanıtlarını öne sürerken Commodore 64'ün basit ve anlaşılır tarzından yola çıkıyorlar. Ardından; "O günleri çok özledik" diye ekliyorlar.



AHŞAP SNES

Bu muhteşem cihazı yapmak kimin aklına geldiyse onu tebrik ediyorum. "Retro" tanımını bu denli iyi yaşatabilen bir tasarım daha yok. Hem SNES, hem ahşap, hem de taşınabilir... Bu muhteşem cihazın üzerinde kendi hoparlörleri entegre bir halde geliyor; kontrolör ise zaten cihazın üzerinde. Bu eksiksiz görüntünün tamamlayıcısı ise tümlenmiş bir kulaklık jack'ı ve PSOne'dan modifiye edilmiş bir LCD ekran.



XBOX'TA TEMPEST HEYECANI

Yeni nesil konsollar, kült oyunları ağırlamaya devam ediyor. Hatırlarsanız, geçen sayımızdaki LEVEL Ligi'mizde, Xbox 360'ta Geometry Wars oynamış ve çok eğlenmiştik. Geometry Wars'a çok benzeyen, Spectrum kökenli oyun Tempest da artık Xbox 360'ta oynanabilecek. Xbox Live'dan indirebileceğiniz Tempest ile yeni nesil bir konsolda nostalji yaşayabilirsiniz. (Not: Oyunun orijinal versiyonunun yanında, günümüze uyarlanmış bir versiyonunu da bulabilirsiniz.)

LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK
ABONELİKLE
HER BİRİ
SADECE

> **78**
YTL

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ



40 fasikül
960 sayfa

WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ DVD



PHOTOSHOP CS 2.0 CBM EĞİTİM SETİ DVD



VISUAL BASIC 6.0 CBM EĞİTİM SETİ CD



DREAMWEAVER MX CBM EĞİTİM SETİ CD



FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ DVD



ASP CBM EĞİTİM SETİ CD



COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ DVD



TEKNİK ÖZELLİKLER

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebilmeleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sistemini oluşturan bileşenler ve sistemin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarınızı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **İnternet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedya dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabilir açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA'nın tüm yenilikleriyle tanıştıracaktır. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanışlı menülerine yakınlaştıracak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kapılarını açacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımından, ivmeli hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanında, action script 3.0 yeniliklerinin de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümünüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm eğitim seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkını varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çikardığı günün beri büyük beğeni kazanan ve programcıları için zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'ı, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılar için öğrenilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamını n getirdiği görünürlüğü en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır dille öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımlarınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazır olmuştur bu set ile dünyayı n en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Aynı zamanda bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediye ederiz. **ASP CBM EĞİTİM SETİ** 10 saat anlatım. 1 DVD, ASP, ya da Active Server Pages (Etkin Sunucu Sayfaları), Microsoft tarafından geliştirilen internete yönelik sunucu tarafı çalışmaları n teknolojidir. Sunucunun sadece durağan sayfaları ziyaretçiye göndermesi yerine, ziyaretçiden veri kabul edilmesi gerekliliğini sağlar. Cbm ASP Eğitim Seti, sizi kodlar dünyasını n sırasıyla tanıttırıyor. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı kolayca değiştirebileceğiniz, en kısa yoldan yapabileceğiniz sağlayan, birçok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmaları n tercih ettiği, kullanıcıları n kolay olan vektörel tabanlı bir tasarım programıdır. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımları n ilgililen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiye kadar öğrenmek istediğinizde fırsat bulamadığınızı n tüm incelikleri, kayıtları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınızı nza hızla, tasarımlarınızı nza yeni bir boyut kazandıracaktır. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar birçok profesyonel çalışmaları n yapabileceğinizi n bu program öğrenmek için aradığınızı n eğitim seti n artıktır. **rahatlığında bulacaksınız. Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.**

**PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR**

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

CHIP LEVEL

10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN

>

65
YTL

**ABONE
OLMAK İÇİN:**

0 212 478 0 300
www.doganburda.com

LEVEL ABONE FORMU

ilk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

[Yoksam, bu kişiye bırakılsın]:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel :

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum* Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axxess Bonus Maximum World

Kart Sahibinin Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Faturayı Adıma Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS2 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM ASP hediye **78 YTL**

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
* Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
e-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com


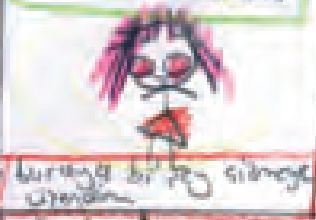


***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,
çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.
Derginin abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra
özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.

Bu form 31 Ocak 2008 tarihine kadar geçerlidir



Keşime gidebilirim

① Tedaviden önce 	② Tedaviden biraz sonra 	③ Tedaviden sonra 	④ Tedaviden sonra bel 
---	---	--	---

OFİSTE BU AY (Post Production)

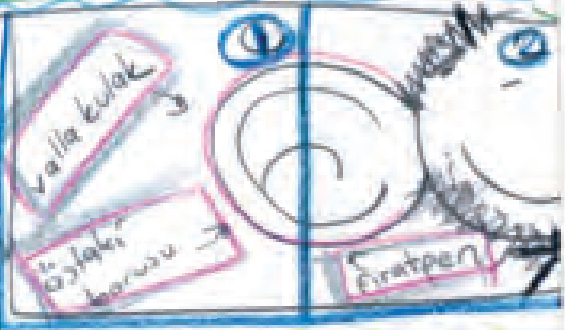
Keşime gider.

Elif gülerken buraya saldırdı.
Tek cümle (pardon, ik ama bir büyük burakın kalması kadar)

Simdi baktığıma zaman buna kurulu alan sızım, bu ay sos rengi toplamda 15, silemekte 46 defa değiştirmekten ve beni bırakmaktan ötürü suşu bulundu ama şimdi bi daha baktım da bu cümleyle aronda duygusal Cem Sancı aldum!!! Seni seviyorum mekte zarlanıyorum. Allah'im bu cümle ama ayrılmak yorum feli veren Akca son kask hali kadraja sığmadı.

BU ALANA İLAN VEREBİLİRSİNİZ

Acar editör / serbest yazar kimisi Ercan Uğurlu isimli şahıs, bu ay kendisine ayrılan alanı ihlal edip alanın iki katına çıkardı. Geçen Ay Ofiste Bu Ay Uğurlu isimli şahsın üzerinden yapılan aramada iki top ofiste bu ay ve kulak pompası ele geçirildi.



Ofiste Bu Ay
Uğurlu
ve kulak pompası ele geçirildi.

Feta'nun şimdi oster almış ofis içinde şüphesiz ve sevinçle karşılandı. Download'ı bi ter bitmez askere upload edilen Feta - The Race LEVEL ekibi tarafından gücüyle uyarlandı. Gabak dön Sebül



Fafu ile Fırtın bu ay Xbox 360 oynadı. Sık sık Xbox oynanacak için zve kaçan bu ikili Purak'ın telefonlarıyla sık sık imildi. Fafu hep kendisi oynadı, bana hiç vermedi ya!!!

buraya bi yol çizdim

PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS /
BULLY: SCHOLARSHIP EDITION / FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

sonraki LEVEL



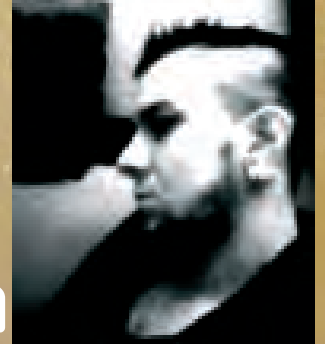
HAZE

İNCELEME

TIMESPLITTERS'IN YARATICILARINDAN "YENİ NESİL FPS" TANIMI

1 ŞUBAT'TA BAYİLERDE

Savaş Dinçel'in Anısına



“Ölüm, yolculuğun sonu değil; sadece başka bir yoldur, hepimizin aşması gereken... Önce, bu dünyanın gri yağmur perdesi kalkar ve her şey gümüş bir aynaya dönüşür... Ve sonra görürsün, ak kıyıları ve ötesini... Hızla doğan güneşin altındaki, o uzak yeşil ülkeyi...”

Gandalf, ölümü böyle tasvir eder, Return of the King'de, Pippin'e... Kimi zaman

Gandalf'ın bu cümlelerini anımsadığımda, gülümserim. Ne var ki bu gülümseme, bir sevinç ifadesinden çok rahatlığın, bir başka anlatım biçimiyle; huzurun ge-

tirisidir bana. Bu bilgece anlatım, ölümü korkulan bir kavram olmaktan çıkarıp çok öteye taşır. Bahsimiz olan tümcelerin her biri, bir bakıma usta bir ressamın tuale vuran fırça darbeleridir. Tablonun bütünü eksiksiz görebilmek için ise ressamın fırça darbelerini bir kompozisyon dahilinde, zihnimizde doğru yerlere oturtabilmek gerekir. Ve bunu yapabilmek, inanın, benim için hiç de zor değil. O eşsiz tabloyu, bu sözleri her hatırladığımda gözlerimin önünde canlandırmakta hiç zorlanmıyorum. Ak kıyılarda yürüyen yolcuları ve hatta, onların yüzlerindeki gülümsemeleri görebiliyorum. Hayal gücümle bu tabloya hayat verdiğim her an; hayat yolculuğunu bitirip, bir başka seyahate yelken açan huzurlu insanların oluşturduğu kervanı selamlamak benim için bir gelenek halini aldı artık. Kimi zaman tanıdıklarımı da görüyorum, o uzak ve yeşil ülkeye kadar uzanan yolculuklarına huzurla devam ettiklerine inandığım insanlar arasında. İşte bu pek kolay olmuyor. “Kolay olmayan ne?” diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Dedim ya, “tanıdıklar”...

Onlar bana el sallarlarken huzurumu muhafaza edebiliyorum fakat yüzümdeki gülümseme tamamiyle kaybolmasa da biraz soluyor. Ancak Tanrı'ya şükür ki mutlu olacakları bir diyara geç ediyorlar. Ve yine Tanrı'ya şükür ki ben bunu biliyorum ve onları görebiliyorum. Yani sıra, bu ayrılığın çok da uzun sürmeyeceği düşüncesi derin bir nefes almamı sağlıyor. Elbet bir gün, zamanı geldiğinde o “tablo”nun içine gireceğim ve onların yanına gidebilmek için bugün tanıdığım yolcuların ayak bastıkları ak kıyıların kumlarına, yarın ben yalın ayakla basacağım. Beni selamlayan-

lar olursa tablonun dışından, muhakkak ki ben de -gülümseyerek- onlara el sallamaktan geri kalmayacağım. Bugün (20 Aralık 2007 / Perşembe) ben tablonun dışındayım ama tabiri caizse, iki hayat ustası “hızla doğan güneşin altındaki ülkeye” gözlerimin önünde seyahat ediyor. Yaşam yolculuğunun her anının hakkını veren bu iki usta, şimdi de yolculukları-

dır... Hayatı anlardı ve anlatırdı. Hiç bencil olmadı bu konuda.

Hacı Ağabeyi de, Nusrettin Baba'yı da bugün gördüm; Gandalf'ın kulağında çınlayan sözlerinin yardımıyla zihnimde hayat verebildiğim, gözlerimle görebildiğim tablonun ak kıyılarında... Daha önceki satırlarda sizlerle paylaştığım gibi tanıdıklarını ve sevdiklerini görmek bu tabloda, biraz daha zor...

“Hayat futbola fena halde benzer... Futbol, şahsi beceri gerektirir. Değişmez, o da ayrı konu... Ama aynı zamanda toplu oynanan, yani insanların bir takım halinde oynadığı bir oyundur. Hayat da böyle değil mi... Hayat, futbola fena halde benzer... Dört doğru pas, yüzde doksan goldür.”

nın diğer evresinin tadını çıkartmak için yürüyüşüne başladı. Nusrettin Baba ve Hacı Ağabey... Bugün onları görünce, heyecanla el salladım. Yüzlerine vuran ışığın ardındaki gülümsemeleri bana karşılık verdiler. Hayatı anlayabilme, özümseyebilme ve içselleştirebilme yeteneklerini ikinci yolculuklarında da yanlarına almış gibiler. Bunu yüz ifadelerinden anlamak hiç de zor değil. Hacı Ağabey'in bir öğrencisi vardır; Suat... Namıdiğer Torba Suat... Hacı Ağabey'in mesleğini sizlerle paylaşmalıyım ki taşlar yerine otursun; kendisi amatör bir futbol takımının hocasıydı. Bizim Torba Suat da o takımın kalecisi... Hacı Ağabey, “yolculuğuna” başladıktan sonra Suat, minik futbolcu adaylarını çalıştırmaya başladı. Onlara hocasının şu sözlerini ezberletti: “Hayat futbola fena halde benzer... Futbol, şahsi beceri gerektirir. Değişmez, o da ayrı konu... Ama aynı zamanda toplu oynanan, yani insanların bir takım halinde oynadığı bir oyundur. Hayat da böyle değil mi... Hayat, futbola fena halde benzer... Dört doğru pas, yüzde doksan goldür.” Gandalf'ın “ölüm” üzerine ettiği kelimeler kadar Hacı Ağabey'in hayata dair bu sözleri de belleğime kazınmıştır. Önceki satırlarımda dile getirdiğim gibi hayat ustasıydı bizim Hacı Ağabey... Bir diğer üstat da Nusrettin Baba... O da artık, “hızla doğan güneşin altındaki, uzak yeşil ülke”ye varmak için ak kıyıların ak kumlarına yalın ayak basarak yürümekte. Huzurlu... Ve gülümsüyor. O bir ekmek ustasıydı; yaşamı da ekmeklerini yoğurur gibi yoğururdu. Eminim ki bazılarınız onun o lezzetli ekmeklerinin tadına bakma şansını yakalamışsınız-

Yüzümdeki gülümseme küçük fakat huzurluyum...

Bliyorum ki; o uzak yeşil ülkeye vardılar.

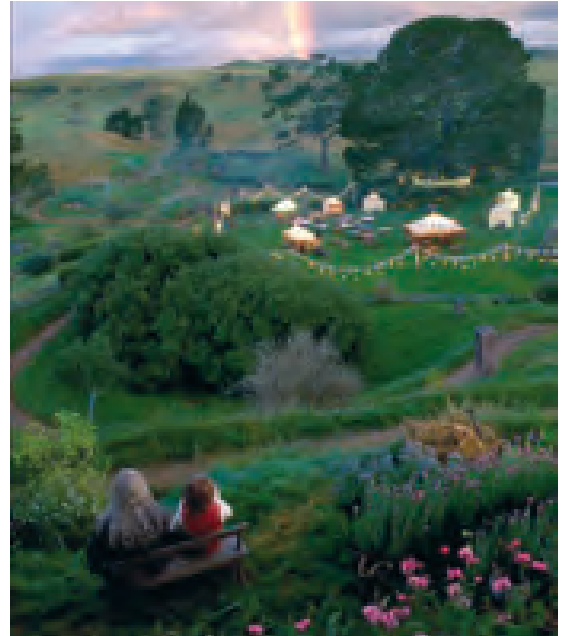
Ve gülümsüyorlar... doruk@level.com.tr

Dar Alanda Kısa Paslaşmalar

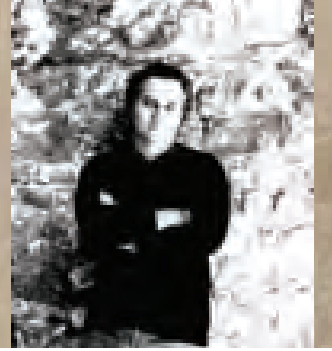
Yapım Yılı: 2000
Hacı Ağabey (Savaş Dinçel)
Suat (Erkan Can)

Ekmek Teknesi

Yapım Yılı: 2002
Nusrettin Baba (Savaş Dinçel)



Editörlerin Düdük Makarnası vari Egoları



80'li yılların sonunda, 64'ler dergisini okurken ve hatta 64'lerde yazmaya başladıktan sonra dahi dikkatimi çeken, 20 yıldır da her aybaşı yeni çıkan oyun dergilerini elime aldığımda gördüğüm ancak kelimelere dökmeye bir türlü fırsat bulamadığım bir detay var sevgili LEVEL okuru. Uzun süredir, oyun dergilerini takip eden oyunseverlerin

Oyun dergilerinde çalışan editörlerin, "düdük makarnası" vari egoları her insanı canından bezdirebilir, herkesin keyfini kaçırabilir

çoğunun dikkatini çektiğini, keyfini kaçırdığını bildiğim bir husus bu: Oyun dergisi editörlerinin, yere göğe sığmayan egoları...

Fezayı yazmak veya fezadan bildirmek...> Bir metin oluşturduğunuzda veya bir makale hazırladığınızda; kullandığınız üslup ve yarattığınız atmosfer, bir tiyatro sanatçısının sahnede seyircisi karşısında sergilediği performans gibi, kişiliğinizden bağımsız bir kurgunun ürünleridir. Kelimeler ve cümlelerle kurulup okura sunulan bir oyundur.

Üstelik, oyun dergileri gibi eğlenceli makalelere, değişik, farklı, keyifli yeni üslup denemelerine çok açık olan bir mecra için yazılmış bir yazıda, ukala cümlelerle karşılaşmak veya kendini beğenmiş tavırların ardından kopup gelmiş kelimeler görmek garipse-necek ya da yadrganacak bir şey değildir. Örnek mi? Farklı bir deneme olan Author Ablâ...

Ancak şu "editör egosu" konusuna dönecek olursak... 20 yıldır, o yazıları yazan insanları birebir tanıyarak, onlarla beraber çalışarak edindiğim deneyimlerin ışığında söylemek istiyorum ki sevgili okur, son derece haklısınız: Oyun dergilerinde çalışan editörlerin, "düdük makarnası" vari egoları her insanı canından bezdirebilir, herkesin keyfini kaçırabilir.

Oyunları eleştirirken kendini eleştirmeyi unutmak...> Son birkaç aydır beraber çalışma fırsatı bulduğum LEVEL ekibini bu genellemenin dışında

tutuyorum. Hatta onların alçak gönüllü, keyifli çalışma arkadaşlıklarından keyif aldığımı fark ettim. Ayrıca, -yıllardır rahatsız olduğum bu tespitin sonunda kelimelere döküldüğünün altını çizerek bu satırların arasından, özellikle uykusuz çalışma gecelerinde krakerlerini ve ucuz büfe salımla tatlandırılmış olan ekmeğin somunlarını benimle paylaşan Elif hanım kızımıza da teşekkür etmek

isterim. Lakin, bir dergideki üç - beş editörün istisna olması,

20 yıldır beni rahatsız eden bu egoların yarattığı huzursuzluğu ortadan kaldırmıyor.

Okurlarının görüşlerini ve yorumlarını dikkate almayan, "Değil küçük dağları, evreni ben yarattım ulan!" tavırları ser-

gileyen, üstelik bunu yarattıkları dergideki bir kurgunun parçası olmaktan öteye taşıyıp, hayatlarının yaşamlarının bir parçası yapan arkadaşlar, ne yazık ki oyun dergilerinin acı bir gerçeğidir sevgili okur.

Oyun dergileri, bu "dandiriksiyonluk" liginde liderliğe oynarken, kendilerini dev aynalarında gören bazı editörlerin, öz eleştiri gibi bir yeteneklerinin olmaması ne kadar da ironik, değil mi? Sen kalk, her ay onca oyunu eleştir ama kendini eleştirme...

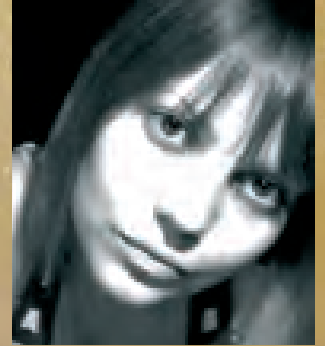
Yeni yetenekler> LEVEL, genç yetenekleri kadrosuna katmak için çaba sarf ediyor. Olur ya, aranızdan bazıları da bu sayfalarda yazmaya başlar; işte, tam bu noktada serzenişim önem kazanıyor: Yazılarınızı, insanlarla (okurlarınızla) olan samimi iletişim kanalınızın, egonuzun altında ezilmesine izin vermeden yazacağınızı umuyoruz. Ayrıca, yazılarınızda yarattığınız karakterlere, kurgulara kendinizi kaptırmamanızı; "sonbahar" ya da "yol" temalı klişe metinler yazarak bir yere varılmayacağının farkında olmanızı; kısacası, bir "düdük makarnası"na dönüşmenizi diliyoruz.

-Abi ne yaptın? Dümdüz girmişsin, yakıp yıkmışsin. Üzülen, kırılan, alınan narin bünyeler çıkabilir.

-Çay içer misin? cem@level.com.tr



Paniğe Gerek Var!



Dün yanımda yoktun ama bugün var-sın. Bugün varsın ama belki yarın olmayacaksın. Peki, benim gördüğümü sen de görüyor musun? Görüyorsun demek... Bu ikimizi aklamayabilir, biliyorsun, değil mi? Neden bazen görmediğini iddia ediyorsun? İnanmamı mı bekliyorsun bu yalana? Tamam, "yalan" ağır bir kelime oldu; eminim ki iyiliğim için "Görmüyorum" diyorsun. Emin değilim aslında; niyetinin ne olduğunu her zaman kestiremiyorum. Yine de bu ikimizi aklamayabilir, biliyorsun, değil mi? Bir şekilde, gördüğümüz

Hatırlamıyordun hani? Bir de sana güvenmemi bekliyorsun. Neyse... İtiraf etmek gerekirse ben de hatırlıyorum; üç yaşındayken kendime kurduğum, tül perdeden çadıra gelmiştin. Benimle oynamaya... Oturup izlemiştin sadece beni; oyuncaklarıma dokunmamıştın. O zamanlarda bile fiziksel müdahaleler yerine sözlü müdahaleleri tercih ediyordun. Huylu huyundan vazgeçmiyor işte. O zamanlar daha iyi anlaşıyorduk, daha az kavga ediyorduk seninle... Tabii ki daha az kavga ediyorduk çünkü ben, sen ne dersen onu

mi değiştirdim? Çok yersiz ve desteksiz bir itham bu. Sen, bir noktada takılıp kaldın; beni de takılıp kalmaya sürükledin. Gerçekler, senin için bir şey ifade etmemeye başladı. Benden yardım isteyeceğine, içine düştüğün çukura beni de çekmeye çalıştın. Başardın da... Ama sen de biliyorsun ki kindar değilimdir. Kindar mıyım? Kime karşı kin tutmuşum şimdiye kadar? Söyle, söyle, çekinme! Ona karşı mı? Yanılıyorsun; bırak kin tutmayı, "Sevmiyorum" bile diyemiyorum. Yine kafamı bulandırmaya çalışıyorsun sen, anlaşıldı. Bırak şimdi bunları... Gördüğümü hala görüyor musun? Onu söyle... Hala görüyorsun demek... Nasıl olsa bir zararı yok şu an; bırak, görelim. Hem, belki bizimki de görüyordur? Onun da gördüğüne emin misin? Onun da görüyor olması bizi aklamayabilir, biliyorsun, değil mi?

Hoş, birkaç defa sana karşı çok ciddi saldırılarda bulundum; açtığım yaralar için özür dilerim ama benim fikrim değildi seni yok etmek. Onun, bunun fikriydi...

şeyden kurtulmamız gerekebilir. Ya da gördüğümüz şey bizden kurtulabilir. Her şekilde, yardımına ihtiyacım olduğu bir gerçek. Veya yardımına ihtiyacım olduğu, yalnızca senin gerçeğin. Ancak bu gerçeği bana yedirerek üzerimde kontrol sağlayabilirsin; bunun farkındayım. Ama senden kurtulmak işime gelmiyor açıkçası. İlk önce şu gördüğümüz şeyden kurtulalım da... Pardon? Duyamadım? Senden nefret mi ediyorum? Saçmalama! Seni her şeyden çok seviyorum. Her şeyden ve herkesten... Sadece sana güvenemiyorum; kendime güvenemediğim gibi... Hoş, birkaç defa sana karşı çok ciddi saldırılarda bulundum; açtığım yaralar için özür dilerim ama benim fikrim değildi seni yok etmek. Onun, bunun fikriydi... Beni çok yoruyordun. Biraz yalnız kalmaya ihtiyacım vardı; ben de bana ilk önerilen şeyi uyguladım. Sesin, soluğun kesilmişti; hatırlıyorum. İki lafı bir araya getiremiyordun. Dayanamadım ama... O kadar sessizleşmişti ki her yer, o kadar özlemiştim ki seni... Bana karşı kin duymuyorsun, değil mi o günler yüzünden? Kindar olmadığını ben de biliyorum ama emin olmak istedim.

Aslında seninle konuşmak istediğim özel bir konu vardı bugün. Hazır yanımdayken sormak istedim: Biz ilk ne zaman tanıştık? Dün gece sen yokken uzun uzun düşündüm ama hatırlayamadım. Sen de mi hatırlamıyorsun? Hadi ya... Acaba 10 yaşındayken, sevgili yatılı okulunun ilk soğuk gecesinde mi tanıştık? Daha mı önce? Ne kadar önce? Yedi yıl mı? Hmm...

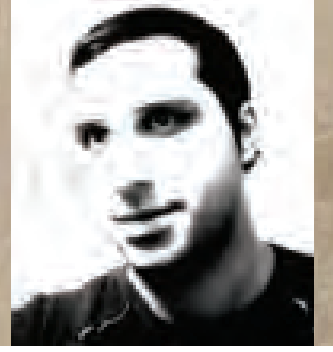
ya yapıyordum. Şimdiki gibi söylediklerine muhalif olmuyordum. Haliyle, sen de çıldırmıyordun sinirden. Hoş, o zamanlar farklıydı; muhalefet etmemi gerektirecek şeyler söylemiyordun pek. Uyumluyduk kısacası. Ne olduysa ilkokulun sonlarına doğru oldu. Resmen değiştin. Ne? Asıl ben

- Demek delirmekten korkuyorsun...
- O sınıra yaklaştığımda korkuyorum.
- Peki, ölümden korkuyor musun?
- Hayır, korkmuyorum. Öldükten sonra öldüğümün bile farkında olmayabilirim; böyle bir şeyden niye korkayım ki?!

- Delirdikten sonra da delirdiğinin farkında olmayacaksın; bana güven. 📧 elif@levelcom.tr



Ayağını DirectX'ine Göre Uzat



Maaşımın neredeyse yarısına mal olan ekran kartım, henüz ikinci senesini doldurmamıştı ve bu yüzden onun henüz eskimeğini düşünüyordum. Bu düşüncemden yola çıkarak Bioshock'ı gönül rahatlığıyla satın aldım ve evimin yolunu tuttum. Saatler süren çırpınırlarımın ardından, oyunu çalıştırmayı bir türlü başaramayınca anladım ki halt etmişim (I'm halted!). Windows kendini böylesine ciddi bir hatadan kurtarabilirdi ama benim bünyem bu hatayı kaldıramadı. Sorun neymiş, biliyor musunuz? Ekran kartımın Pixel Shader 3.0 desteğinin olmaması... Bu desteği veren birçok ekran kartını

bir oyun bu teknolojiyi şart koşmadı? Şimdi SM 3.0, 4.0 ya da 4.1 (DirectX 10.1'le birlikte anılıyor) destekleyen yeni bir kart aldım diyelim. İki vakte kadar SM 5.0 teknolojilerinin palazlandırılıp oyunlarca dayatılmayacağını nereden bileceğim? Peki ya ben, yeni ekran kartıma onca para döktükten sonra yapımcılar SM teknolojisini şart koştuktan vazgeçerlerse ne olacak?

çapta bir yakınlaşma mı oldu ne?)

Çoğumuz görmezlikten geliyoruz ya da umursamıyoruz ama ortada ciddi sıkıntılar var. En basitinden; sürekli bir şeyleri satın almamızı gerektiren, tuhaf yaşamlara gömülmeye başladığımız şu sözde "cesur yeni dünya"da, satın aldığımız şeyleri zırt pırt yenilemek zorunda bırakılmamız can sıkıcı. Sistem bizden iki - üç senede bir, yeni bilgisayar satın almamızı veya bu bilgisayarı büyük paralar harcayarak güncel hale getirmemizi bekliyor. Üzerimizde doğrudan ya da dolaylı şekilde psikolojik baskı var ve bu yüzden, çoğumuz bilgisayarımızı yükseltmediğimizde mutsuzlaşıyor, dışlandığımızı düşünüyoruz. İnternet'te, ekran kartlarıyla ilgili donanım forumlarına bir göz atın; ekran kartlarının teknik özellikleri yetmediğinden -canının çektiği oyunları oynayamadıkları için- kendini üzgün ve süzgün smiley'lerle ifade eden bir sürü insan göreceksiniz. Gelgelelim, yeni bir ekran kartı almak da her zaman için çözüm olmuyor ve hatta beraberinde, bambaşka sorunlar getirebiliyor.

Bir diğer taraftan; bilgisayarların işlemci hızları, hafıza ve sabit disk kapasiteleri sürekli artarken, ne yazık ki beklediğimiz bazı hayati gelişmeler ve iyileşmeler bir türlü gerçekleşmiyor. Söz gelimi PC oyuncularını Windows'a bağımlı hale getiren (aslında Windows'a katlanmak zorunda bırakan) DirectX, gelecekte de etik olmayan bu işlevini koruyacak gibi. Biz yıllardan beri Windows'un oyun oynamak için ideal bir ortam olmadığını düşünelim, PC oyunları sektöründe rol üstlenen hemen hemen tüm firmalar, stratejilerini DirectX üzerine çoktan inşa etmişler bile. Halbuki, -hiç değilse- DirectX'e özerklik kazandırılarak oyunların herhangi bir işletim sistemine bağımlı olmasının önüne geçilebilirdi veya DirectX dışındaki API'lara da destek verilebilirdi. Şahsen ben, NVIDIA'nın büyük bir iştahla 3DFX firmasını satın alarak basiretini bağladığı OpenGL'i çok özledim ve DirectX'in yerine OpenGL'in ya da benzeri bir platformlar arası API'nın standart hale gelmesini çok isterdim doğrusu. Hem lütfen biri bana izah etsin; Linux tabanlı işletim sistemlerinin günahı nedir Allah aşkına?

Şimdilerde çıkmış ya da çıkacak olan yeni oyunları hakıyla oynamak istediğinizde, tercih etmeniz gereken ekran kartları çok pahalı ve ödediğiniz paranın karşılığını tam olarak alıyorsunuz; tartışılır. Altı - yedi yıl önce bir PS2 edinmiş olanlar, halen PS2'ye çıkan yepyeni oyunları oynayabiliyor; iki - üç senelik ekran kartlarına sahip olanların yeni oyunları oynayamamasına ne demeli; bilmiyorum. Oyun oynamayı da amaçlayarak diz üstü bilgisayara terfi (!) edenlerinse vay haline; bu arkadaşlara sabır diliyorum. Ben, en iyisi tüm PC oyuncularına toptan, sabır dileyeyim ve aranızdan ayırlayım. 📧 hbasaran@level.com.tr

DİPNOT: Shader Model zamazingosu yüzünden yeni bir ekran kartı almaya karar verdiyseniz size tavsiyem; şimdilik (üç - dört aylığına) idare etsin diye fiyatı 80 - 150 YTL arasında değişen SM 4.0 destekli DirectX 10 kartlarından birini alın. DirectX 10.1 / SM 4.1 destekli ürünlerin sayısı arttığında, satın alacağınız orta seviye bir kartla bile -en azından iki - üç sene kadar- bütün yeni oyunları, sıkıntı yaşamadan oynayabilirsiniz.

Üzerimizde doğrudan ya da dolaylı şekilde psikolojik baskı var ve bu yüzden, çoğumuz bilgisayarımızı yükseltmediğimizde mutsuzlaşıyor, dışlandığımızı düşünüyoruz

performansı ve fiyatıyla dövermiş fakat pikselleri "şeyd etme" konusunda yetersizmiş. O yüzden de Bioshock'ı, Jericho'yu, Spider-Man 3'ü ve bu desteği şart koşan yeni oyunları oynamak için ATI'yi ya da NVIDIA'yı biraz daha zengin etmeliyim.

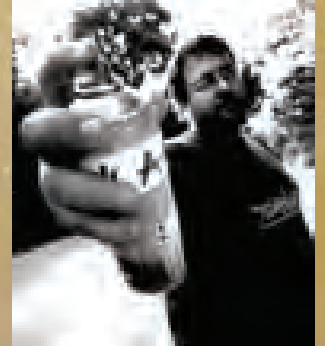
Hal böyleyken, kafama takılan başlıca sorular şunlar: Madem ki Pixel Shader 3.0'un ya da genel olarak Shader Model 3.0 teknolojisini desteklenmesi elzemdi; neden Crysis gibi

giderken NVIDIA ya da ATI yetkilileri tarafından yolum kesilecekmiş, kredi kartına bilmem kaç taksitle yeni bir ekran kartı almak zorunda bırakılacakmışım ve o kartı almazsam Türkiye, Avrupa Birliği'ne giremeyecekmiş gibi senaryolar geliyor aklıma. Sizin de var mı böyle senaryolarınız? Nasılsınız bu arada? (Aramızda ufak

Korkum şu: Gelecekte, ekran kartları oyun kutusunun içinden çıkacak; her oyun için ayrı bir ekran kartı kullanmamız filan gerekecek. Elbette ki bu, işin şaka boyutu ama önümüzdeki tablo cidden hiç iç açıcı değil. Öyle ki yeni oyun almaya



Bit Pazarına Nur Yağıyor!



Dün gece düşündüm de, herkes rüyasını kendi dilinde görüyor. Bir arkadaşım, rüyasında Frank Sinatra ile Türkçe muhabbet ettiğini söyledi. Ben de düşününce "Evet yaaa!" dedim. Ben de rüyamda herkesle Türkçe konuşuyorum. Sonra şuna karar verdim: Benim rüyalarım 8 Bit, evet 8 Bit. Her şey iki boyutlu rüyalarım. Bir de SID müzik çalsa ne güzel olur. Eski intro'lar, demo'lar gibi... İlk yazımda söylemiştim size, "Ben doğaçlama şeyleri severim" diye. Fırat, bana bu ay ne yazacağımı sordu. Ben de "İlk gameboy'lar olarak aklımızda yer eden Nintendo Gameboy hakkında bir şeyler yazacağım" dedim ama aklıma başka şeyler geldi. Her telden yazdım. Aklıma ne

Böylesine sıkı bir denetim bize çok gelir. Tüm bu olumsuz olayların dışında, ülkemizde müzik endüstrisi dijital bir pazar oluşturma çabasında. Tek dileğim tüm bu yeni yapılanmalar sonrasında, müziği "gerçekten" üreten insanların karlı çıkmasınıdır. Bu arada sizlere ilginç olduğu kadar, güzel bir sayfadan bahsedeceğim. Yiğit isimli bir arkadaşımızın epey uzun bir süreden beri KOMODOR isimli bir

rum da bir şeyler eksik. "Nedir acaba eksik olan şey?" diye düşündüm ve bunun adrenalin olduğuna karar verdim. O eski coşku ve bağırsık çağırış yok. Neyse Alpino'ya, "Neden Kick Off'ta şimdiki oyunlara göre daha çok adrenalin vardı?" diye sordum. O da şunları yazdı: (Bence doğru bir tespit de oldu.) Aynen aktarıyorum: "Kick Off'u şimdikiyle mukayese etmek yanlış olur. Onun güzelliği pek çok fiziksel hatasına rağmen unutulmaz olmasındaydı. Oyunun absürt olması, gerçeklikten uzak olması (orta sahadan atılan gol, kornerden atılan taç atışı, kalecinin taç çizgisine kadar uzanan plonjonu, insan üstü falsolar) ama asıl önemlisi asla durmayan 'full action'.. Oyun, ilk düdükten son düdüğe dek durmayan bir hareket silsilesiydi. O kuşbakışı gözükene bir bak, bir de şimdiki grafik harikası oyunlara... 'Gerçekçi oyun mu, yoksa absürt oyun mu?' diye soracak olursan bence absürt oyun. Aynı 80'lerin özeti gibi; her şey abartılı... Bence adrenalinin asıl sebebi buydu belki de. Atari salonlarında bu oyunu oynarken etrafındaki sigara dumanı ve ağaç konsolları belki de asıl tadı veren. Ayrıca, direkten dönen topun 'dronnk!' sesini asla ve asla unutamam. Kısacası, Kick Off'ta haylaz bir çocuğun masumiyeti vardı." Alpino durumu çok iyi özetledi bence.

Bu arada, daha önce size bizim forumu tanıtmıştım. Eski Amiga'cılar ve Commodore 64'çüler burada. Muhabbet kaldığı yerden devam ediyor: <http://tr-demoscene.info>'ya bir göz atın.

Yazımı yeni yılın herkese mutluluk ve başarılar getirmesini dileyerek bitiriyorum. Kendim için dileklerim neler mi? Yazayım; gerçi "Dile getirilen dilekler gerçekleşmez" derler ama benim yine de umudum var.

- Commodore, yeni ve süper bir bilgisayar ile geri dönse de bizi şu Windows'tan kurtarsa...

- Xenon 3 ve Chaos Engine 3 çıksa; grafiklerini Mark Coleman hazırlasa...

- Jim Power ve Turrigan'in yeni 256 renk versiyonları çıksa...

- "Verify" hatası vermeyen X-Copy yapılsa...

- Amiga geri dönse...

- 3D oyunları yasaklansa; her oyun piksel piksel olsa... (Çok haince bir dilek oldu; kusura bakmayın!)

Bu dilekler, böyle uzar gider. 📧 turbo@level.com.tr

Günümüzde, PlayStation'da futbol oyunları oynayanlara bakıyorum da bir şey eksik. "Nedir acaba eksik olan şey?" diye düşündüm ve bunun adrenalin olduğuna karar verdim

gelirse... Bir özlem, bir nostalji... Bakalım ne zaman "Deli bu; kovalım bunu!" diyecekler...

Almanya'da oturan arkadaşlarımdan bir şeyler duydum; duyduklarımı sizle paylaşmak istedim. Dünya genelinde müzik ve film endüstrisini vuran "download" ve P2P çılgınlığı için artık önlemler alınmaya başlanmış. Almanya, bu konuda ilk adımı atan ülke olmuş. İnternet üzerinden data gelişi ve gidişler kontrol altına alınmış ve yüksek GB'lerde transfer yapan kullanıcılara baskınlar yapılmaya başlanmış. Özellikle, polislerden ve telif hakları konusunda yetkili avukatlardan kurulu olan ekipler, bu kullanıcıların adreslerine gidip mahkeme kararıyla evlerine giriyorlarmış. Kullanıcının bilgisayarında Torrent ya da Emule gibi programların olup olmadığına ve evde bulunan CD'lerin içeriklerine kadar her şeyi didik didik inceliyorlarmış. Yasal olmayan bir download ya da kopya ürün bulduklarında, bu kullanıcılara ciddi boyutlarda para cezaları veriyorlarmış. Bu cezalar, yasal olmayan yollarla indirilen ürünlerin sayısına göre değişiyormuş. Eğer bilgisayarda P2P paylaşım programı varsa aramayı daha da kapsamlı hale getiriyorlarmış. Şu anda birçok kullanıcı, bu programları bilgisayarlarından kaldırmış durumda. Bana bunu söylediklerinde ise ülkemizdeki durum gözümde canlandı; burada hala, sokaklarda filmler, müzikler ve binlerce Dolarlık yazılımlar satılıyor.

projesi var. Commodore döneminden hatırlayacağımız müziklerin üzerine, çoğunluğu Türkçe olan sözler yazılarak ilginç şarkılar ortaya çıkarıldı. (Sözlerin içeriği de Commodore üzerine tabii ki.) Özellikle, ilk şarkı olan "Press Play on Tape" benim en çok sevdiğim şarkı oldu. Bu güzel projeye www.komodor.net adresinden ulaşabilirsiniz. Muhtak girip şarkılara bir bakın. Keşke bu şarkılar bir CD'ye basılıp piyasaya çıksa...

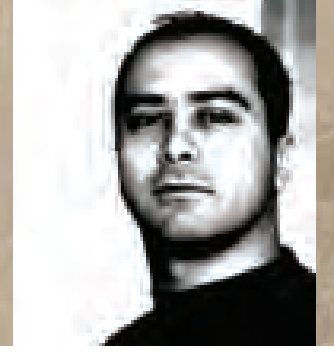
Romanya'da çalışan, eski kafa bir arkadaşım var. Herkes onu "Star Wars manyağı Alpino" diye tanır. Ona "Yazı yazıyorum ve tıkanmış" dedim. "Ne yazıyorsun?" diye sordu. Ben de "Her zamanki gibi eskilerden bahsediyorum" dedim. O da bana "Kick Off'tan bahsetsene!" dedi. Ben, oldum olası -futbol oyunları da dahil olmak üzere- spor oyunlarını sevmem. Ama nedense, futbol oyunlarını oynayanları seyretmeyi çok severim. Eskilerden Vigo ile çeşitli Kick Off turnuvaları yapıp maçlarda kaybedenlere yemek ismarlatma olaylarına girmiştik bir dönem. İki şişmana yemek ismarlamak herhalde büyük bir kabus olsa gerek.

Kick Off'u bilirsiniz; Amiga'nın efsane futbol oyunu... Amiga döneminde bu futbol oyunu müptelaları iki gruba ayrılmıştı; (kediseverler ya da köpekseverler gibi) Kick Off'çular ve Sensible Soccer'cılar... Nedense benim etrafımda hep Kick Off'çular vardı. Günümüzde, PlayStation'da futbol oyunları oynayanlara bakıyo-



ARA ARA AKLIMA TAKILANLAR

- Linda Blair şu anda ne yapıyor acaba?
- He-Man İskeletor'u yendi mi?
- Magic Pockets'ın cebi delindi mi?
- A Takımı artık yaşlılar yurdunda mı?
- Kara Şimşek (KITI) acaba hangi hurdacıda?
- Türk E.T.'si „Badi“, kendi evreninde, torunlarına İstanbul macerasını anlatıyor mu?
- Gece Şahini (Nighthawk) yaşlanıp kurye şirketi kurmuş mudur?
- Dallas'taki Jr (Ceyar... Allah'ım gazetelerde bile adamın adı yanlış yazılıyordu.) hala kötü mü?
- Vincent estetik ameliyat oldu mu?



Asansör Hikayeleri

Bir sürü insanın, 3 x 3 metrekarelik bir alana sıkıştığını, hepsinin birbirleriyle göz teması kurmamaya veya sabit bir noktaya bakmaya çalıştığını düşünün. Bu insanlar, kısa bir süreliğine beraber seyahat etmek zorundalar. Bu seyahatin uzunluğu, içerde bulunan insan sayısına ve tipine göre değişkenlik gösterebilir. Bu değişken süre içinde yanınızdaki

Eleman açıkça kızdaki hoşlanıyordu ve tanışma bahanesi de ayağına kadar gelmişti. Demek ki asansörde rahatlıkla flört edilebiliyordu. Tabii ki kızın da bu durumdan rahatsız olmadığını belirtmeliyim. Bir başka gün; Gökhan'la asansördeyken son derece hoş ve şık giyimli iki hanıma asansöre binmeleri için yol verdik. Fakat ne hikmetse hanımlar, asansörün çapraz köşelerine

bir tablo çıkıyor ortaya. Asansörde en kötü yer ise kat düğmelerinin bulunduğu alan olsa gerek. Zira herkes parmağını size doğru yönlendirip son anda ıskalayarak düğmeye basıyor. Burnunuzun dibinden vızır vızır geçen parmaklardan canhıraş bir şekilde kendinizi kurtarmaya çalışıyorsunuz. Üstüne bir de, asansörden birisi indiği anda "kapatma" tuşuna basan benim gibi deliler var. Son derece sabırsız bir insanım ve kapının kapanması için bir saniye dahi bekleyemiyorum.

Yaşasın Z'yi es geçtik> Her asansörde olduğu gibi "Z", zemin katı belirten tuştur. Bizim asansörlerde ise Z tuşu, açıklık tokluk arasındaki 15 saniye anlamına geliyor. Çünkü Z'nin bir alt katında yemekhane bulunuyor ve guruldayan karnınızın yemeklere kavuşması için önce Z'yi aşmanız gerekiyor. Z, en çok kullanılan kat olduğundan, bu katı es geçen bir asansörde bulunmak gerçekten büyük bir nimet. Yemeğe inerken eğer Z'yi es geçerse içimde havai fişekler atılıyor. Diğer yandan o kata ulaşana kadar geçen zaman da benim için ayrı bir stres kaynağı.

Son anımı da anlatayım: Geçenlerde Ufuk'la beraber asansördeydik. Hellgate London'daki silah tiplerinden bahsediyorduk. Silahların verdiği fiziksel zararı İngilizce telaffuz ettim ve bir anda yanımdaki hanım I Wanna Get Physical diye bir şarkı söylemeye ve dans etmeye başladı. Biz "kem küm" şeklinde kalıp şarkıyla ilgili bir - iki laf ederken benim katıma geldik ve ben inerken kız hala şarkıyı söyleyip dans ediyordu. Ufuk'la beraber gidecekleri iki kat daha vardı ve asansörde başka kimse yoktu...

İşte böyle bizim HMT'nin (Hürriyet Medya Towers) asansörleri.... akmenek@level.com.tr

Her asansörde olduğu gibi "Z", zemin katı belirten tuştur. Bizim asansörlerde ise Z tuşu, açıklık tokluk arasındaki 15 saniye anlamına geliyor

insanların ne yediğini, temiz olup olmadığını, ceketlerindeki söküğün yerini, kullandığı parfümü hatta birbirlerinden hoşlanıp hoşlanmadıklarını bile anlayabilirsiniz. Bu dip dibe yapılan zorunlu yolculuk, size insanlarla ilgili bir sürü şey anlatabilir.

Hayatımız bir kutuda> Tahmin edebileceğiniz üzere, asansörlerden bahsediyorum. Hani çalıştığımız plazada katımıza, girişe ya da yemekhaneye ulaşmak için bol bol kullandığımız asansörlerden... Mesela, birbirini tanımayan iki insan, fiziksel olarak ancak otobüste, barda ya da kuyrukta birbirine bu kadar yakın olabilir, değil mi? İki erkeğin göz teması kurması "tehdit", bir erkekle bir kadının göz teması kurması ise "flört" olarak anlaşılabilir. Asansörde insanların bakışları genellikle tek bir yere sabitleniyor. Benim gibi, etrafında kim olduğuna aldırmadan asansör içerisinde sohbet edenler ise ister istemez, bir sürü insanı bahsettikleri konuya misafir etmiş oluyorlar. Aynı zamanda, o daracık ortamda patlatılan espriler insanların sizi daha sonra tanımalarını sağlayabiliyor.

Geçen gün, aşağıya inerken asansörde üç kız ve bir erkek vardı. Asansör kısmen boştu ve herkes için yeterli alan vardı. Bir süre sonra asansör doldu ve hepimiz sıkışmak zorunda kaldık. İşte tam bu anda erkek fırsattan istifade öteki kızın dibine girdi. Eh, sohbetlerinden kardeş olmadıklarını da anlamıştım.

konuşuldu. Eh, biz de diğer köşeleri tuttuk. Hanımlar birbirleriyle konuşurken aynı anda ben de Gökhan'la sohbet ediyordum. Daracık alanda farklı şeyler konuşmaya ve bunu birbirine duyurmaya çalışan insanların sohbetleri de ister istemez birbirleriyle çakışıyor ve bunun sonucu olarak da acayip komik



Bi' bişey bilen FA FU TUL

Zaten önceki olduğun - hâk
sonunda olduğun biryeter hâk
ninin olmasa ninkin mi?
kısık önceki sonuna olduğun
birşeyde için danda tutmuş
nasıl deneyimdir? **B. be**
ozanan **pahtı şamp**

Ana rahmini tanıyanın yanında
sol yanındı. Ana rahminin dış
nabı anılmasa? Ana rahni nabı
ankaması?

değil birşey değil
niçin?
Her inonda bilmesi
gerekmez mi?

Disindin, disindin.
Aklında his diimedi Sadece
sonun.

Zaman geçiyor ne benim
aldırıne?
Akyarım şiddiyiz.
Peki ne için bu sorulara?

4 FU 558 8 BETA
LEKESİ

Bilişimci mi ben de?
Nasıl gidiyor tın a düşünceyi?

Hissia düşünce hâkes de
oluyor mu? **bu yın akşamıy
iştioy!**

Hissia düşünce oluyor mu?
inan hissia düşünce nedir?

metkiye gıcılın ceap
aldırıy! **bu tarında**
bu düşünce bir inon
gıkı kıkı

Yakın zaten **değil mi**
artık ben istemiyorum?

Bakar Bakar
Bana hayati bir arkadaş ol
dığını görmekte.
Savka, birde başka kimlerin
göremediği bir cırcı olursa.
Aucunna aşırı.

Burada vın
hiç depresif kimin **İtir**
Jalen.
OFF.

Saklı kışık
İnkranın

İki belinin Not Defteri:

- İhtiyaçlı tutular tutunmaya
san.

İhtiyaçlı dâber
kemek ve dâbermek **KASIM**

- Geki dâber **norme' dâber**
Hely B. B. B. B.
- Geki ne dâber?

- Toplumsal kaygılara san vererek
İçin ne yapabiliriz?

- Bir hayati arkadaş edinilebilir
için aradığımız ve telefon hatti
tarda bi his dâberleşti. Bize

İhtiyaçlı **İhtiyaçlı**
dâber. **Aman!!**
VCD'nin, konumuzla alakası var
mı araştırılmalı?

Uygulanabilir dâberlere **AVAN!!**
kısık gıcıl sonu sol anılmakta
bi belni ana cırcı de dâberilir.
Sınak içe cırcı ilâci alınmak
İçin. Uygulanan şekilde.
San aşırı bir metkiye olduğunu
İçin **JANTARISIN**

Zeynep sol kolumunda
keşitirdi gıcılın

Serin anın bir metkiye gıcılın
gıcılın bi de...

- Sigaranın sağlığınıza zararları
artık bilirsiniz. Daha geçeri
gıcılın suvanıyordun **şey oldu kışık**
Yak yak suvanıyordun. Ya da
ne biliyorum ikt. Filip Marice
dâber anın...?

- Hayatın bir düşünce alınmak
iştiriyorum öncetle dâber
kısırna gıcılın. Bir de

AVAN!!!
- Mirvanaya dâberim acıla
sıkıntın gıcılın?

Mirvanın suv dâberim Celi!!
- İlgaller bir kışık salınlar

- Proteinler ribonik kıkırcıillerde
bir şekilde ilişkilidirler
Çer sinidi aşırı anlamlıdır

PLASMA
RETİKOLUM **HA**
BUSHOCK
GİKARUM
(Bitt)

Mr. Blonde: Furkan Faruk Akıncı

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç :(

Mr. White: Cem Şancı

inbox@level.com.tr



Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin reziztansı mı kireçlendi? Kapıyı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

MEET JOE BLACK

Selam olsun size ey LEVEL Ahalisi, Bu benim ilk mailim. Şimdi siz herhalde "Çocuk yıllardır utangaçlıktan yazmamıştır" diye düşünüyorsunuzdur. Ama ben daha üç aydır derginizi takip ediyorum. LEVEL okumadığım her sayı için bir sopa vurmak isterseniz anlarım. Keşke okumayı öğrendiğimde elime ilk sizi tutuştursalardı. Öncelikle, mükemlersiniz. Hepiniz mükemlersiniz. Özellikle Joe'nun ellerinden öperim; böyle gelişmiş, içi içine sığmayan bir dergiyi idare etmek zor olsa gerek. Size üç tane sorum var; cevaplıyorsanız sevinirim.

Joe (Fırat): Selamlar Ahmet. Bu sana ilk cevabım. Çok heyecanlıyım ve ne yazacağıma "bilemiyorum" (Bu kelime Tuna Şentuna patentlidir; kullanmak için yüzlerce Dolar telif hakkı ödedim!)

Öncelikle, güzel sözlerin için teşekkürü bir borç bilirim. Bu işi gerçekten çok seviyoruz ve işimizi geliştirmek adına sürekli çaba sarf ediyoruz. Bunun bir karşılığını olduğunu bilmek gerçekten de sevindirici.

1. Painkiller'da (Bu oyunu bize hediye ettiğiniz için sonsuz teşekkürler.), 1-3 bölümünde, cehennem ağzı gibi bir yere geliyorum. Etrafta yerden fırlamış dikitler, dikitlerden fırlamış eller var. İşte orada bir canavar var ki olmaz olsun! Adam zarar görmüyor! Bu fazla body çalışmış gibi duran bir zombi. Onu nasıl öldüreceğim?

Mr. Blonde (Faruk): O yarattığı çok iyi biliyorum; bizim salona body çalışmaya geliyordu. Ama "turfanda patlıcan" gibi görünen o arkadaşın zayıf bir yanı var; işiğe dayanamaz! O yüzden kır tepesinin üzerindeki tavanı, bak neler olacak...

2. Sizi takip etmeye başladım başlayalı LEVEL'da çalışma isteği var içimde. Bu dergide çalışmak için nerelerde olmak, hangi alanlarda iyi olmak ve hangi özelliklere sahip olmak gerekir?

Joe: Açıkçası biz bir şekilde girdik bu yola. Okul vs. ile olacak iş değil pek. Hatta hep derler ya, "Sağlıklı adamın yapacağı iş değil bu" diye; işte bizimki de aynı hesap be Ahmet. İyi

yazmak, çizmek; dile hakim olmak; kültür & sanat sahibi olmak; oyunlardan anlamak; yabancı dil bilmek gibi birçok kriterimiz var elbette ki ama inan; bu özelliklerin tamamına sahip olsa da dergide çalışmak için uygun olamayabiliyor insan. Zira biraz duygusal ve tanımlaması güç bir iş bu. Ya da bu denli içinde olduğumuz için bize öyle geliyor Ahmet...

Mr. White (Cem): Bankacı ol, kurtar kendini evladım.

Bulaşma böyle belalara... Evinin taksitini öder, haftada bir eşinin dirdirini çeker, çocuklarının okul harçlarını öder, yaşayıp gidersin. Dahası var: "Otomobilin benzini pahalı gelir" endişesiyle işine servisle gidip gelir, 30'larını geçince bir de metres tutarsın kendine veya çoğu erkek gibi cebin biraz para görünce yaşanan eşini boşar, bir çıtır alır, şu hayat çilesini doldurursun işte. Ne gerek var şimdi işleri zorlaştırıp; yazı, dergi, edebiyat derdiyle hayatı kendine zehir etmeye, değil mi çocuğum?

3. Sly Raccoon serisinin büyük bir hayranıyım. Sly 1'i oynamadım; Sly 2'yi ve Sly 3'ü bitirdim. Sly4'ün çıkacağı ile ilgili söylentiler duydum. Bu doğru mu?

Joe: Geçen yıl biz de bu yönde bir duyum almış ve bu söylentiye Resmi PlayStation 2 Dergisi'nin Ağustos sayısında yer vermiştik. O günden bu güne bu konuda herhangi bir gelişme yaşanmadı ya da Sony'den bir açıklama gelmedi ancak bizce, bu denli popüler olan ve listelerin üst sıralarını zorlayan bir yapımın yeni versiyonunun yapılması kaçınılmaz. Yani yakın bir gelecekte yeni bir Sly oyunu ile karşılaşmamız olası.

Sorularım bu kadar. Size iyi çalışmalar. Ellerinizden öper, bayramınızı kutlarım.

Ahmet Utku Çınar

ASSASSIN'S CREED

Merhaba LEVEL Cemaati,

Adım Cihan. Bu size ilk mektubum; umarım yayımlarsınız. Aralık sayısını alır almaz Assassin's Creed incelemesine baktım. Elif Abla ("Elif Abla" diyorum ama inşallah kızmazsın.) yazmış; sonuna kadar okudum. Daha önce okuduğum incelemelere hiç mi hiç benzemiyor. Bir anda kanım ısındı. Artık en büyük hayalim bir gün İstanbul'a gelip sizi ziyaret etmek. Espirili tarzdaki ve konuşma tarzındaki yazılarınız çok güzel. Diğer bölümleri de okudum ve sonra Posta'ya geldim, baktım; "Ben de yazayım bari" dedim ve yazdım. İçimden bir ses, "Bu yazı P.O.S.T.A.L'a gidecek" diyor ama bilemeyeceğim. Şimdi sorularına geçeyim:

Joe: Valla Eddie (Elif Abla'n), "abla" lafını duyunca orta-lığı ayağa kaldırdı; istifa etmeye kalkıştı, "Ben o kadar yaşlı mıyım ya, çekiiiiiiii!" diyerek ofisi terk etti. Kendisini zor ikna ettim; "O yazım hatasıdır" diye. Neyse; güzel yazar Elif Abla'n. Biz de severiz kendisini. Bir de az yemek yese ya... Abur cubur insanı seni...

1. Şu anakart, işlemci, ekran kartı vs. nedir; hiç anlamıyorum. Bu konuda kafam basmıyor; biraz anlatsanız şunları; bunlar

ne işe yarar, nedir, ne değildir? Aydınlatın beni lütfen.

Joe: Çalışmadığımız yerden sormadın belki ama cevabı çok uzun olan bir soru sordun. Bence sen nette küçük bir araştırma yap ve ne, nedir, öğren. Yoksa işin içinden çıkamayız Cihan. Yapma bunu bize Cihan... Ha, ileride bir "donanım sözlüğü" müz olur, o ayrı... Ama şimdilik bu şekilde idare etmek durumundayız. Dergideki Donanım bölümünden bir şeyler çıkarmaya çalışın iyisi.

Mr. Blonde: Sen bi' mail gönder bakalım Donanım bölümüne; orada çözelim kafandaki düğümleri. Bu arada; biri "donanım sözlüğü" mü dedi?

2. (Bu tam olarak bir soru değil ama yazacak başka yer bulamadım.) Şu Assassin's Creed'i yaklaşık bir aydır takip ediyorum ve oyunun PC'ye çıkmasını sabırsızlıkla bekliyorum. Hakkında üç - dört tane inceleme okudum, onlarca video izledim, ekran görüntülerini inceledim. Hatta forumlarda, imzamı ve avatarımı işgal etti bu oyun. Kısacası, ben bu oyuna bağlandım. O yüzden şu aciz LEVEL okuruna bir kıyak yapın da Ocak sayısında Assassin's Creed'i ayrıntılı bir şekilde inceleyin. Hem oyun, PC'ye de 2008'in ilk çeyreğinde çıkacak.

Joe: Heyhat; bu aya da yetişmedi Assassin's Creed'in PC versiyonu. Ama elimize geçer geçmez güzel bir PC incelemesi yapacağız elbet. Sen tasalanma Cihan. Gece yatarken üstünü sıkı sıkı ört Cihan. Terli terli soğuk su içme Cihan. Aslan Cihan be!

Her şey için teşekkürler, saygılarımla...

Joe: Biz teşekkür ederiz, ne demek...

Cihan Korkmaz

HO-HO-HO!

Yeni yılınız kutlu olsun LEVEL Ahalisi, Bu size ilk mail'im. Ama 33. sayıdan beri hiç kaçırmıyorum dergiyi. Sizlere birkaç sorum olacak:

Joe: Bu yıl ne "ilk mail" yaptı be hafız!

Mr. Blonde: Harbiden ha!

1. Aralık sayısında incelediğiniz Call of Duty 4: Modern Warfare'dan şikayetçiyim. "Neden?" diye soracak olursanız... Ben Call of Duty ve Medal of Honor aşığı bir insanım ama Modern Warfare beni yedi, bitirdi. Bambaşka bir şey... Ama seri İkinci Dünya Savaşı'yla devam etseydi daha iyi olmaz mıydı?

Joe: Belki İkinci Dünya Savaşı konulu oyunları sevenler için evet, daha iyi olurdu ama şu da var ki piyasada zaten yeterince İkinci Dünya Savaşı konulu oyun var; arayan bulur. Diğer yandan, Modern Warfare tek kelimeyle mükemmel bir oyun olmuş. Faruk'la çayımızı alıp koltuğa kuruluyor ve sabaha kadar MW oynuyoruz. Bağımlısı olduk biz de... Şu dergi de kazasız belasız aradan çıksa da gidip MW oynasak yine...

Mr. Blonde: Joe haklı; Call of Duty, İkinci Dünya Savaşı üzerine söylenebilecek her şeyi söyledi. "CoD dinamikleri"yle modern savaş, gerçekten unutulmaz anlar yaşıyor.

2. Siz kalendar adamlarsınızdır; sizce Age of Empires III ve eklentilerinden sonra Age of Empires'cılar nasıl bir oyun bekliyor?

Joe: Şimdi, sevgili Nurullah... Sevgili Kütükçü... "Kalendar" derken?!? Yani sonuçta, bizim de bir saygınlığımız var; 10 yıldır dergi çıkarıyoruz, yazıp çiziyoruz. Ne demek kalendar? Ne demek ya... İngilizce'deki, "takvim" anlamına gelen "calendar" mı? Bilmiyorum... Kafam çok karışık Nurullah... Biraz yalnız kalmaya ihtiyacım var... Sorunu diğer arkadaşlara paslıyorum. Selametle...

Mr. Blonde: "Saatli maarif kalendarı" olarak bu soruyu ben cevaplamak istiyorum ve diyorum ki: AoE serisinin bir sonraki oyunu "modern savaşları" konu alacak.

3. LEVEL'da gözüme çarpan bir nokta var: Sürekli yazarlarla okuyucuları bütünleştiriyorsunuz. Bu çok güzel bir şey ama sizle yüz yüze görüşebileceğimiz bir platform yok mu?

Joe: Aslında bir "tanışma toplantısı" düzenlemek istiyoruz biz de. Şu sıralar hiç zamanımız yok ama umuyorum ki en kısa sürede bu planı hayata geçiririz.

Mr. Blonde: GameX'e bir uğrasaydın keşke...

Benden bu kadar. Hepinizin yeniden yeni yılını kutluyor ve bu yeni yılın LEVEL'a uğur getirmesini temenni ediyorum.

Joe: Sana da iyi yıllar; sevgi, kardeşlik, barış, top, tüfek dileklerle... Nurullah Kütükçü

AVRUPA BİRLİĞİ'NE GİRİŞ

Sevgili LEVEL Ahalisi, Selamlar. Derginizi 3,5 - 4 yıldır okuyorum fakat bir mail bile atmak kısmet olmadı. Aslında atmayı düşünüyordum ama olmadı işte, ne yapayım ya?! Hemmen sorularını geçiyorum. (Bu arada, GameX'in son gününde derginize abone oldum ve X-Wishes Racing Cup'a katıldım ama ilk toprak etabı bitiremedim.)

Joe: İyi, güzel de neden GameX'teyken gelip bize bir selam

etmedin? İşte bu yüzden Avrupa Birliği'ne giremiyoruz! (Yok artık!) Hatta bu gidişle FIFA'ya bile zor gireriz! (Yuh!)

Şaka maka, X-Wishes standı da diğer standlar / bölümler gibi çok renkliydi. Katılımın için teşekkürler.

1. Crisis, Logitech G15'in LCD panelini destekliyor mu? (Belki G15 alırım.)

Mr. Blonde: Maalesef şu an için desteklemiyor.

2. Logitech G15'i destekleyen oyunların listesini nereden bulabilirim?

Mr. Blonde: www.logitech.com/index.cfm/68/554&cl=us,en adresinden tam listeye bakabilirsin.

3. Dergide ya da okurlar arasında online Test Drive Unlimited oynayan var mı? Varsa, MSN adresim: red_dragon_95@hotmail.co.uk

Joe: Sordum, soruşturduğum (Bazen... Bazen yanlış yazılan kelimeleri olduğu gibi bırakmak değil midir doğal olan. Evet, evet...); aramızda bu özelliklere sahip olan biri yok. Olması da beklenemezdi zaten! Neden? Çünkü için dışında ofiste çok fazla oyun oynamıyoruz. Oynayan arkadaşları da radardan saptadım mıydı, işleri bitti!

Mr. Blonde: Anam, Yayın Yönetmeni!

4. Need for Speed: ProStreet nasıl sizce? (Oyunun PC demo'sunu oynadım, beğendim ama PS2 için aynı şeyi söyleyemem.)

Joe: ProStreet'in inceleme yazısı ve oyuna verdiğimiz puan her şeyi anlatıyor.

5. İleride beni yazar olarak alır mısınız? :) **Joe: Neden? Neden hayatını kaydırmak istiyorsun Ata? Kaç kurtar kendini...**

6. LEVEL DVD'de PSP için demo'lar veya ekstralar da verir misiniz?

Joe: PSP için demo dağıtımına izin verilmiyor ne yazık ki ancak yasal bir yazılım olursa tabii ki bunu DVD'mize koyarız; merakta kalma sen.

7. Need for Speed: ProStreet'in PSP için çıkış tarihi nedir?

Joe: Bu yazıyı yazdığım sırada: 21 Şubat 2008. Bir erteleme olmazsa tabii ki...

8. Annemlere nasıl PS3 aldrabilirim? (Amerika'dan aldıracağım, daha ucuz olsun diye.)

Joe: Açıkçası bunun için bir formül yok elimizde. Ama sana "Anne bak, PS3'le ders de çalışacağım" yalanını verebiliriz. Bu da yeni yıl hediyesi olsun bizden sana.

9. Amerika'dan alacağım PS3, Türkiye'den alacağım oyunları çalıştırır mı?

Joe: PS3 oyunlarında bölge kodu yok. Yani dünyanın hangi bölgesinden oyun satın alırsan al, herhangi bir PS3'te aldığın oyunu çalıştırabilirsin. Ama filmler için aynı şey geçerli değil...

10. Ve son sorum: Mail'im dergide yayımlar mısınız?

Joe: Olmaz.

Mail'im yayımlarsanız sevinirim çünkü dediğim gibi bu ilk mailim. Ama "Yok, yayımlamayız" dersiniz cevaplamanız da yeter. Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar. Benden bu kadar. Sonraki mail'lerimde görüşmek üzere! LEVEL 4ever!

Joe: Görüşelim görüşmesine de yazı yazarken Türkçe'yi de kolla biraz. Bir de, kendine iyi bak.

Ata Aygen

DE NIGRIS

Merhaba Posta Ahalisi, Nasılsınız? Ben bomba gibiyim. Her neyse, hemen konuya gireyim: Geçen ay MMORPG oyunu arayan bir arkadaşına WoW tavsiye ettiniz. Üç hesapta da 63. level'a ulaşıp ulaşmaz ban yiyen biri olarak size şiddetle karşı çıkıyorum! Blizzard'a para yedirmesin boşuna! Bir de, geçen ay editörlerinizden biri, "Bi' Ultima Online vardı; ne oldu ona?" dedi Posta'da; kimse de çıkıp bir şey demedi. Ben de bir UO'cu olarak alındım, kırıldım, kızdım, bozardım vs. Çünkü hala UO oynarım ve "LEVEL'da Ultima Online nostaljisi yapılırsa" der, dururdum. Ama üzdünüz beni! Çok eskiden beri Ultima oynuyorum; hiç böyle bir aşağılanmaya magrus (??? - Joe) kalmamıştım; bravo! Ultima Online forever! Ve tabii ki geleneği bozmamak için

bir - iki sorum olacak siz LEVEL Ailesi'ne ("Ailem'e") Hazırsanız, başlıyorum.

Joe: Yani... Nasıl derler sizde... Ben seni de anlamadım Batuhan! Neden bu kadar alındın ki? Eddie yalnızca, Ultima Online'ın popülerliğini yitirdiğinden esprili bir şekilde bahsetmiş. Bunda alınacak, bozulacak bir şey yok; aşağılama hiç yok. Biraz sakın ol Batuhan! Acı yok Batuhan! Bu arada, "kalendar" bir, "magrus" iki... Magrus nedir? Gaziantepspor'da bi' De Nigris var; ondan mı bahsediyorsun yoksa? Yediniz, bitirdiniz bugün beni be!

Mr. Blonde: Pendik - Kadıköy hattında çalışan Magrus değil mi o?

1. Hellgate: London'dan hiç zevk almadım. 48. level bir BladeMaster'im var ama bu oyuna harcadığım zamana acıyorum. Sizce Diablo 3 veya ona yakın düzeyde olan zevkli bir oyun çıkar mı? **Mr. White: Hellgate hepimiz için bir hayal kırıklığı oldu evladım. Ne yazık ki reklama ve tanıtıma harcadıkları emeğin yarısını oyunun içeriğini güçlendirmeye harcasalarmış, zaten iyi bir potansiyele sahip olan bu oyunu uçururlarmış. Ne var ki Hellgate bu haliyle, motorlarına yeteri güç iletilmediği için yere çakılan bir jumbo jete benziyor. Allah akıl fikir versin oyunun yapımcılarına.**

2. Geçen ay verdiğiniz Painkiller'ı online olarak oynamadım; versiyon hatası veriyor. Ne yapmalıyım?

White: Oyunun web sitesinden en son yamasını indirip güncelersen...

3. Windows Mobile tabanlı PDA'ler için bir sayfa ayırmayı hiç düşündünüz mü? Hatta 1/4 sayfa... Eminim ki sayısı az da olsa Türkiye'de PDA'de oyun oynayanlar var. Mesela ben... Bir yandan size bu mail'i yazarken diğer yandan PDA'de Age of Empires: Gold Edition oynuyorum.

Joe: Açıkçası PDA, sınırlı bir oyun mecrası. Bu yüzden biz de bu platformdaki oyunlara yer vermeyi düşünmedik şimdiye dek. Ama talep artarsa, neden olmasın?

Yeni yılın herkes ve LEVEL Ailesi / okuyucuları için bereketli bir yıl olması ➔

☛ dileklerimle... Unutmadan: Daha çok tam sürüm oyun istiyorum!!!

Joe: Teşekkürler. Tekrar mail at. Açma arayı...

*Yazan / Yöneten: Batuhan Yel
batuhan@tnage.com*

ÖCÜLÜ OYUN SORUNU

Ey LEVEL Ahalisi, Nasılsınız? İşler nasıl gidiyor? Yazarlar yazılarını zamanında veriyorlar mı? Neyse, fazla uzatmadan sorularımıza geçeyim.

Joe: Teşekkürler... İyi gidiyor... Uğraşyoruz. İş, güç... Yazılarını zamanında veriyorlar yazılar. Başka seçenekleri yok zaten. Hepsi beni çok seviyor, o yüzden... Hah, hemen "Fazla uzatmadan sorularımıza geçeyim", hemen... İki dakika uzatsanız ya, bir - iki kelam etsek şurada... Neyse, beni ararsan aşağıda olacağım.

1. Prince of Persia, Crysis ya da bunlara benzer "öcülü" oyunları oynarken elim donuyor ama korkudan değil; buz gibi oluyor. Size de oluyor mu?

Joe: Bunun vücudunun salgıladığı adrenalin ile doğrudan bağlantısı var Dorukan. Bana pek olmuyor ama seni dergi doktorumuz Mr. Blonde'ya paslayabilirim. Mr. Blonde, arkadaşla bi' ilgilenir misiniz?

Mr. Blonde: Hooop, Redondo! Muh-temelen odan soğuktur. Yaşlılarımız ise evin ya da odanın soğuk olmasını geceleyn ortaya çıkan huzursuz ruh-lara bağlarlar, bilirsin. Tamam, artık korkabilirsin. Karanlıkta oyun oynar-ken etrafi kontrol etmeyi unutma!

2. Cumartesi sinemaya gidelim mi? Mısırlar benden...

Joe: Ah! Yıktın perdeyi eyledin viran Dorukan. Derginin son günü yapılır mı bu be? İnsan insana bunu yapar mı? Nasıl canım çekti şimdi... Şöyle vurdulu - kırdılı, dandik bir Amerikan filmi... Değil mi? Çok iyi olurdu be Dorukan. Ama şimdi hiç sırası değil. Sen yine de kap mısırını, gel ofise... Ağırlyalım seni bir gün. Ama gelmeden önce telefon et mutlaka. Ya da mail at bana: firat@level.com.tr

Mr. Blonde: Burnumu bir türlü açık havaya denk getiremediğim şu gün-lerde yapılır mı bu be?! Yapılır mı?!

3. Crysis'in tam çözümü verilecek mi? Verilmezse bana son bölümlere doğru, ana uzay gemisinin alt kapısını nasıl patlatacağımı söyler misiniz?

Joe: Crysis, tam çözümü verilecek bir oyun değil; basit ve çizgisel bir oynanışa sahip olduğundan gidile-bilecek yönler, yapılacak şeyler belli. Size ancak "Sağa gidin, sola gidin, sonra tekrar sağa gidin." diye yön gösterebiliriz. Ama bu güzel oyunun rehberini ve ipuçlarını 88. sayfamız-da bulabilirsiniz.

4- Crytek'in başka oyun planları var mı? Crysis 2 ya da onun gibi bir şey...

Joe: Olmaz mı? Var elbette ki. Hatta aynı grafik motoruyla farklı türde oyunlar hazırlayıp da planlıyorlar. Crysis 2'nin ise devam edeceği kesin. Oyunun sonunda Crysis'in devam edeceği açıkça anlaşılıyor zaten.

5. Neden her oyunda EA logosu görüyo-rum? (Crysis'te bile gördüm!)

Joe: Evet, EA bu ara epey aktif...

6. Bu yoğurdu sarımsaklasak da mı sak-lasak, sarımsaklamasak da mı saklasak? **Joe: Hayat, yoğurdu sarımsaklama-yınca daha güzel Dorukan. Sence de öyle değil mi?**

Mr. Blonde: Mantı olsa da yesek... Sorularımı cevaplarsanız ne mutlu bana... İyi oyunlar, iyi günler.

Joe: Teşekkürler. Kendine çok iyi bak. Dorukan Aksongur

UZUN DİYE ES GEÇME

Merhaba oyun canavarları ve nere-deyse asosyal LEVEL çalışanları, Ben Volkan. (Girişe bak be!) Şu an saat 03:09 (Gerçi "Send'e tıklayınca muhtemelen 03:16 gibi bir şey olacak) ve size, sağ elimdeki alçıyla, inatla tuşlara basma-ya çalışarak bu yazıyı yazıyorum. Ha, ilk defa yazıyorum bir de... Ankara'da üniversite kazanıp ruh hali çöken tek insan umarım ki ben değilimdir. Bir insan, imrenerek bakılan uzun saçlarını traş makinesiyle kesip sonra hayata sinirlenerek duvara attığı bir yumrukla

sağ elini kırar mı ya?! Çok dolmuşum yalnız... Neyse, tüm bu karmaşadan ve sıkıntıdan kurtulmaya başladım. Nasıl mı? Tek bir cevap: WoW. Yurtta iki arkadaş, WoW oynamaya başladık ve resmen tekrar hayata bağlandım. Sosyal hayatta istediğimi bulamadığım için bu yolu seçtim. Ya, aman! Felsefeye ne gerek var?! 18 senedir, aldığım aile ter-biyesi nedeniyle, hiçbir kıza duygusal ilişki yaşamadım. Sonra da üniversite işte... Olmayınca olmuyor! Tamam, çok uzun oldu; anladım. Ama umuyorum ki Posta'da kendime yer bulurum. Bu arada, Aralık LEVEL Posta'daki birkaç şey çemkirmek istedim.

Joe: Benim de saçım uzundu bir ara. Epey uzundu... Sonra kestim, gitti. Yedi - sekiz yıl önce... Açıkçası iyi de oldu. Bunalmıştım zira. Saç vs. bunlar boş işler Volkan. Geçip gidiyor işte... Bu arada, hayatı WoW'da araman ya da bulman pek sağlıklı değil kanım-ca. Tamam, WoW oyna, et ama ara sıra dışarıya çıkar kafanı. İşe yarıyor; emin ol.

Mr. Blonde: Dışarıda da insanların sosyal birer hayvan değil, hayvan birer sosyal olabilmek için çaba sarf ettiklerini görüyorum. Sürekli dışarı-ya çıkmak isteyenler, kendi iç sesle-rini bastırmak isteyenlerdir, unutm. Birileriyle takılmak zorunda değilsin. Kuşulu Park'a git, kuşları besle; Anadolu Medeniyetleri Müzesi'ne git, bedestende kitabını oku... Ankara güzel memlekettir; tadını çıkar.

1. Fırat Abi, Konami'ye küfretmek istemiş PES2008 yüzünden ama işte, RTÜK...

Joe: Öhm... Yok, o kadar değil... Ama gerçekten hiç beğenmedim PES2008'i; "Böyle mi olacaktı?" de-mek istiyorum sayın seyirciler... Ko-nami resmen apar topar, "Yeni nesil olsun, çamurdan olsun" mantığıyla yeni bir PES çıkarmış piyasaya. Gerek var mıydı? Yoktu... Biz onu olduğu gibi seviyorduk Volkan... Çok seviyor-dum be... Çok...

2. Ya bu ProStreet ne rezalet bir şey! **Joe: Yani... "Rezalet" değil belki ama**

beklediğimiz gibi de değil açıkçası. EA'nın NFS'ye daha çok emek sarf etmesi gerek...

3. Orijinal Crysis bulamıyorum bir türlü; Ankara'ya gelen dördüncü parti de bittii! Ne yapacağım ya?!

Joe: İstanbul'da var... Ankara'da da var aslında. Ama dediğin gibi hızlı tükeniyor. Yeni partiyi bekle ya da www.aral.com.tr adresinden sipariş vermeyi dene.

Orijinal oyunlar için çok teşekkürler. Umarım temponuz, satış rakamlarınız ve popülerliğiniz hiç düşmez. Aman benim gibi sağınızı solunuzu da kırmayın! Sevgiler...

Joe: Aman kafaya göze dikkat Volkan!

Volkan Gümüş

"ORAYA 1889'DAN BERİ KİMSE GİTMEDİ"

İyi günler LEVEL, Abilerim, ablalarım (Özellikle de Elif Abla'cıgım; çok seviyorum seni.), bu size ilk mail'im. İlk başta sizlere çok teşekkür ediyorum. Her aybaşı, sanki maaş alacakmışım gibi heyecanla karışık bir mutluluk kaplıyor içimi. Sayenizde, daha öğrenciyken her aybaşı maaşımı çekmek için bayiye gidiyorum. Bana en çok koyansa bir ay boyunca merakla beklediğim derginin iki günde bitmesi oluyor. Sonra işin yoksa bekle 28 gün daha... Sizinle tanışalı yalnızca dört ay oldu. Bu nasıl bir hatadır ki tam 127 ay gecikmeli tanıştık; bilmiyorum. Neyse, konuya gireyim: Hastalık derecesinde bir Silent Hill oyuncusuyum. Dört aydır dergiyi "Acaba Silent Hill ile ilgili bir şey var mı?" diye açıyorum. Aralık sayısında yer verdiğiniz dört sayfalık Silent Hill 5 yazısını hatim etmiş durumdayım. Neyse, şimdi iki ricam, iki de sorum olacak: **Joe: Teşekkürler... Silent Hill yazısını beğendiğine sevindim. Yakın Plan bölümünde birçok sürprizimiz olacak yine. Takipte kal.**

1. Açıkçası Silent Hill 4, klasik Silent Hill çizgisinden uzaktı. Silent Hill 5'te de bir kadro değişikliği yaşandı. Bu iyi bir haber mi, yoksa kötü mü? (Eğer elinize yeni bir bilgi geçtiyse cevaplayın bu soruyu; yoksa geçen ayki dergi soruma cevap olur.)

Mr. Blonde: Kader...

2. Silent Hill 5'in grafiklerinin Xbox 360'ta daha iyi olacağı yönünde duyum aldım. Bu sizce ne kadar doğru? Bir Xbox 360 sahibi olarak sevinmeli miyim bu habere?

Joe: Açıkçası bu yönde bir duyum almadık ancak bazı oyunların Xbox 360 versiyonlarının grafiklerinin, PS3 versiyonlarının grafiklerine oranla

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

Artık her ay, bu sayfalarda bir editör yarışmasına yer vereceğiz. Bu yarışmaya katılarak sürpriz ödüller kazanabilir, paraya "para" demeyebilirsiniz; herhangi bir şey diyebilirsiniz. O sizin bileceğiniz iş! İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Hafız bi' Call of Duty oynar mıyız be?!"
2. "Bana 'Elif' diyebilirsiniz!"

Soru: Sol taraftaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir?

Gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet, orijinal World of Warcraft t-shirt'ü kazanacak ve okurumuzun cevabı bu köşede yayımlanacaktır. Sonucun uzaktan yakından yanından geçemeyen okurlarımız ise yine bu köşede işa edilecek ve hayatlarının geri kalanını utanç içinde geçireceklerdir. Hodri meydan: level@level.com.tr

daha güzel olduğu bir gerçek. Tabii ki Silent Hill 5 için bir şey söylemek için henüz çok erken.

Sorularım bu kadar... Şimdi de ricalarımı iletelim:

1. İngilizce'm zayıf olduğu için üç oyunu da (Silent Hill 2 hariç... Onu Türkçe yamayla bitirdim.) olaylara Fransız kalarak bitirdim. Yani oyunun hikayesiyle ilgili pek bilgim yok. Silent Hill 5 çıktığında yapacağınız incelemede, Silent Hill'in tüm hikayesini anlatır ve soru işaretlerini ortadan kaldırırsanız çok sevinirim. Hatta ölürüm sevinçten...

Joe: Bunu bir dosya konusu kapsamında değerlendirebiliriz belki ancak söz veremeyiz tabii ki. Sayfa planı ne gösterir, bilinmez. Biz ona bağlı olarak çalışıyoruz; emir kuluyuz bir yerde.

Mr. Blonde: Silent Hill, hikayesiyle var olan bir oyun. Bu yüzden bir an önce İngilizce öğrenmeye bak. Olmazsa, patronun da dediği gibi Silent Hill'in hikayesini anlatan kapsamlı bir dosya konusuna yer verebiliriz.

2. Silent Hill 5'in posterini verir misiniz? Biliyorum, poster vermeye pek sıcak bakmıyorsunuz ama sevgili Legoel Odaburda'nın arkadaşının neredeyse ölümüne sebebiyet veren; çoğumuzun oynarken korkudan titrediği kaç oyun var ki şu üç günlük dünyada?

Joe: Sorma... Legoel de depresyona girdi zaten o olaydan sonra; zor toparladık kendisini. Bu ay da sinirliydi biraz... İyidir ama Legoel... Geçen gün ofise uğradı da, PES attık; yendim. Kızdı, gitti yine. Biraz sinirli işte...

Mr. Blonde: Legoel sinirli gerçekten ya... Ama benim kadar değil!

Söyleyeceklerim bu kadar; mail'im yayımlarsanız çok sevinirim; ricalarımdan birini hayata geçirirseniz sevinçten ölürüm. Eğer iki ricamı da gerçekleştirirseniz, o ay boyunca yatmadan önce dua ederim hepiniz için. Şimdiden teşekkürler. Yeterince düzgün yazmaya çalıştım, sürç-i lisan (Kesin yanlış yazdım!) (Kesin! - Joe) ettiysem affola! Hepinize sevgiler, saygılar...

Joe: Güç seninle olsun Semih! Semih Baba

OYUN CANAVARI

Sevgili LEVEL Ailesi, Bu size ilk mail'im... Sizi yaklaşık üç yıldır takip ediyorum ve çok seviyorum. Zaten sizi okumaya başladıktan sonra oyunlara karşı ilğim arttı. 13 yaşındayım ama F.E.A.R., Half-Life 1 & 2, Diablo 1 & 2, Silent Hill (tamamı), FarCry ve Clive Barker's Undying gibi oyunları bitirdim. Tabii ki sizin sayenizde... İyi ki varsınız! Long live LEVEL! İşte sorularım:

Joe: Demek Ümraniye'deki "oyun canavarı" sendin ha? Herkes seni arıyor Oğulcan; kaç, kurtar kendini...

Mr. Blonde: Ey analar, babalar! Sabi çocuklarınızın oynadıkları oyunları neden denetlemiyorsunuz?

1. Half-Life'i çok seviyorum; bence gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri. Half-Life 1 ve 2... Şu sıralar Half-Life 3 gibi bir proje var mı?

Joe: Şimdilik yok.

2. KotOR3 ne zaman çıkacak?

Joe: Bu konu hakkında da bir bilgi yok henüz.

3. Call of Duty 2'yi bile çalıştıramayan, fi tarihinden kalma bir ekran kartım var (GeForce Ti 4200). Acaba bana hem çok pahalı olmayan, hem de performansı iyi olan bir ekran kartı tavsiye edebilir misiniz?

Mr. Blonde: LEVEL Pazarı açılmıştır! Duyduk, duymadık demeyiinin!

4. Ekran kartıma gülmeyin lütfen.)

Joe: Ben de yıllarca elimdeki emektar ekran kartımla oyun piyasasına direndim, durdum. Sonra da konsola geçiş yaptım zaten. Yaşlandırdı bu ekran kartları, donanım dünyası beni Oğulcan... Ben de sendemim yani; boş ver.

Mr. Blonde: Ben güleceğim: Mahahahahahah! Öhrm...

5. Hangi oyun konsolunu tavsiye edersiniz?

Joe: Kesinlikle Xbox 360.

6. 131. sayınızda verdiğiniz Painkiller DVD'si neden boş çıktı?

Joe: Aman ne yaptın Oğulcan?! Hemen bize okurhizmetleri@doganburda.com adresinden ulaş; DVD'nin yenisini yollayalım. Yeni yolladığımız DVD'de de aynı sorunu yaşarsan oyunu başka bir sürücüde çalıştırmayı dene.

7. Biraz saçma olacak ama bir şey rica edeceğim: 130. sayınızda Dreamfall: The Longest Journey'i vermiştiniz; mümkünse The Longest Journey'i de verebilir misiniz? Sorularım bu kadar; iyi ki sizin gibi dergiler var.

Joe: Neden olmasın? Selamlar...

Oğulcan Şahindokuyucu

TAVAN ARASI

Sevgili LEVEL çalışanları, Yaptığımız her şey bir ilk ve diğer dergiler için örnek teşkil ediyor. Özellikle son iki aydır verdiğiniz oyunlara bayıldım. Ben orijinal oyunları çok seviyorum. Orijinal oyunlar; kapaklarıyla, baskılılarıyla, ekleriyle, kutularıyla ve sorunsuz olmasıyla beni cezbediyor. Ama biraz tuzlu olduğu için, zamanı geçmiş olan klasik oyunları alıyorum. Ya da indirme girenleri ve paketleri...

(En son Unreal Anthology'yi almıştım mesela.) Bu yüzden son iki aydır verdiğiniz oyunlar ilaç gibi geldi. Önce Dreamfall, sonra Painkiller... Artı, abone olana CrYSIS... Özellikle, Painkiller'i denemek istiyordum ve çok beğendim. Bu oyunları dergiyle bedava vermeyi nasıl başarıyorsunuz, bilmiyorum ama gerçekten de harika bir iş yapıyorsunuz. İnsanları kopya oyunlardan uzak tutmak, Türkiye'nin ihtiyacı olan bir şey ve sizler bunu başarıyorsunuz. Bunun için de ayrıca teşekkür ediyorum. Umarım, orijinal oyun vermeye devam edersiniz. (Bu oyunlara siz "tam sürüm" diyorsunuz ama bence bu terim, oyunun değerini biraz düşürüyor sanki.) Ve... Ee... Sizlere soracağım tek soru da bu konu ile ilgili olacak: Acaba dağıtımı

ücretsiz olan, "abandonware" dediğiniz oyunları hangi sitelerden bulabilirim? Yaptığım aramalarda genellikle çok eski DOS oyunları çıkıyor karşıma. Daha yeni olan; 95, 96, 97, 98 yapımı oyunları bulabileceğim siteler biliyor musunuz acaba? Şimdiden çok teşekkür ediyor ve başarılarınızın devamını diliyorum.

Mr. Blonde: Sana tez elden MAME kullanmanı öneriyorum. Bu harika program ile internet üzerinden tüm eski "atari salonu" oyunlarını indirip oynayabilirsin. Ayrıca, WinUAE programı ile Amiga dünyasına dala bilirsin. Orijinal oyunlar konusunda ise yakın zamanda ilginç gelişmeler olacak ülkemizde. Az kaldı...

Gazi Sarıkaya

P.O.S.T.A.L.*

Derginize neden LEVEL adını koydunuz? (Lütfen dergide yayımlayın.)

Can Östeşan

Yaptık bir hata!

Size bir şey sormak istiyorum: Ben yakın zamanda Call of Duty 4'ü edindim. Oyunu yükledikten sonra crack vs. yaptım ancak oyuna girerken ekrana şöyle bir yazı geliyor... (Kırp!)

İsimsiz

Gelme mi?!

Buradan Elif Abl'a ya sesleniyorum: Bulduğun her şeyi yiyip nasıl bu kadar güzel kalabiliyorsun? (Bu arada en yakışıklı da Şefik Abi'ymiş!)

Nesim Humut

Aslında güzel falan kalmıyor; Elif Abl'a'n şıştı, 500 metrelik Katamari Damacy topu gibi oldu. Biz de ofise sığmayınca Elif Abl'a'nı attık, onun yerine bir karton koyduk; fotoğrafını çekip çekip yayımlıyoruz anasını satayım!

(Noktasına dokunmadan) "sıza mail atıcağım ama erteledim tam atıcam kardeşim klavyeyi karalamış dış fırçalarla musluğu açık unutmuşum sonra girişin fazla uzun olduğunu görüp sildim mail'imi yalınlarsanız sevinirim aksi taktirde (tehtit yani(hitman le kahve arkadaşınız çok okey oynamışsınız) anladız)tekrar aç parantez sizle ünlemler konuşurum yoksa) bide büyük parantez koyalım ilgilidi bu büyük parantez yazımın ortasına girmeyin nekadar desemde gireceksiniz pringles sevmiyeniz varmı (soru bu),(ilk virgülüm) son olarktan ki son değil write abimizi gri ile yazıyorsunuz renklere ve write abi ye saygı uyan write abi yazımı yayımlamazsanız offisinizin sularını keser bu mail i 8 kere daha atarım. artık bu kısa yazıyı o kanlı ve şişmiş gözlerimiz ile görür müsünüz bilmem ama ben işaret fişeği atarım olmadı sizi nezle eder tüm peçetelere maili mi yazarım mecbur görür sünüz o zaman yazımı yanlış yayınlayıp yada postala koyup rezil etmezsiniz dimi beni (yoksa edermisiniz) şimdi çeketimi çekip silahımı gösteriyorum (mesajı anladınız siz) kapandı parantezler"

Murat Nadir Sezer

Mr. Blonde, arkadaşla bi' ilgilendir misiniz?

HİLECI ELİF İLE DÜRÜST CENK

Bir varmış bir yokmuş; dürüst Cenk adında bir Gitar Hero üstadı varmış. Diyar diyar gezer gitarıyla nameler atarmış. Günlerden bir gün, yine fuarın birinde sahnede LEVEL okuyucularını ezerken, boyu bir metreyi bile bulmayan bir şey sahneye zıplamış. Dürüst Cenk bu leprekona benzeyen yaşam formunu mağrur gözlerle süzmüş. "Söyle bakalım" demiş, "Adın ne senin?"; Hileci Elif, hileci olduğu için adının Hileci Elif olduğunu söylememiş sadece "Benin adım Elif" demiş "Sana meydan okuyorum".

Dürüst Cenk, dürüst olduğu için "Ona 'okuyorum' denmez 'okuyorum' denir geç bakalım karşına!" diye cevap vermiş.

Dev ekranda, bir sanat eseri çalmaya başlarken Dürüst Cenk de hatasız notaları ve gitar sololarıyla ona eşlik etmeye başlamış. Zaman süratle akıyor Dürüst Cenk, Hileci Elif'in kıskançlık dolu bakışları altında döktürmeye devam ediyormuş.

Cenk dürüst ve güzel çalmaya devam edince oyun da ona hediye olarak "Hileciler"e atması için silahlar vermeye başlamış. Dürüst Cenk de başlamış bunları en yakınındaki hilecinin kafasına çakmaya.

Fakat o da ne?! Dürüst Cenk bir de ne görsün?! Hileci Elif, gitarıyla bir hareket yapıyor; yaptıkça da silahlar Cenk'in kafaya geri gelmiyor mu?!

Dürüst Cenk, bu olaya öyle bir sinirlenmiş ki sen git, Hileci Elif'i bir döv, bir döv. Cracıkta ağzını burnunu kırmış, bırakmış kızın. Yani, kıssadan hisse, ben adamı döverim.



"BANA YARDIM EDİN!"

Okula başladığımızda, sınıflar karma yapılmıştı. (Sınıfın en güzel kızım bu arada.) Çok yakışıklı bir çocuk, bana en yakın arkadaşım Gizem yoluyla çıkma teklifi etti. Şu anda onunla çok iyi bir ilişkimiz var. Ama Gizem ve arkadaşım "M." sevgilime çok yakın davranıyorlar. Dibinden ayrılmıyorlar. Bu beni rahatsız ettiği için Gizem'le konuştum. Ama bana, "Ben sevgilini dost olarak seviyorum; sakın yanlış anlama" dedi. Ama konuşmadan sonra aynen devam etti. Sevgilimin beni çok sevdiğini biliyorum fakat bazen onu çok durgun ve mutsuz görüyorum. Hem dün yine Gizem'le çok samimiydi. Ondan ayrılmayı bile düşünüyorum. Gizem'den nasıl kurtulabilirim? Sizce, sevgilim beni seviyor mu? Ondan ayrılmalı mıyım? Lütfen yardım edin!
Kararsız Miyav

Sevgili Kedi
Arkadaşın Gizem, geçen aylarda bize yazdığı mektubunda şöyle diyor:
"İsmi lazım değil bir arkadaşına çok yakışıklı bir çocuk bağladım. Çocuk aslında beni seviyor; kendini sınıfın en güzel kızı sanan o zırtapoza değil. Ben çok iyi niyetli biri olduğum için ona 'ben sevgilini dost olarak seviyorum' filan dedim. Çocuk da bana zil zurna aşık. Ne yapacağımı bilemiyorum. Beni bu zırtapozdan kurtarın."
Yani dedikodu yapmış gibi olmayalım ama durum bu. Mart gelmeden bu işi hallet.
Ciğerci kedileri Cemil ve Erdi



TEKNİK

DONANIM

"ARKADAŞIMI KAYBETMEK İSTEMİYORUM!"



Merhaba, ben 14 yaşında biraz erkeksi bir kızım. Hemen konuya gireceğim. Onu tam altı yıldır seviyorum. Kahverengi saçları ve masmavi gözleri var. Tam bir hiperaktif ama gerçekten çok şeker. Az sonra söyleyeceklerim sizi şaşırtabilir; onu sevip sevmediğimi bilmiyorum. Aslında sorun onu sevip sevmemem değil, bütün bunlar arkadaşlığımızı etkiliyor. Daha doğrusu eskiden olan arkadaşlığımızı etkiliyor. Ama ben onunla çıkmaktan çok arkadaş kalmak istiyorum. İyi bir arkadaşımı kaybetmek istemiyorum. Sizce ne yapmalıyım?
PINKP@NTER / Canparem / Pinkp@nter.com.tr

Hemen konuya girmen güzel bir alışkanlık. Çünkü bazı mektuplar geliyor; elli satır, hala konu ne belli değil. Kız, "Ben onu altı yıldır seviyorum" diyor, iki satır altında sevip sevmediğimi bilmiyorum diyor. Sonra, "Sorun onu sevip sevmemem değil, olay arkadaşlığımızı, daha doğrusu eskiden olan arkadaşlığımızı etkiliyor" diyor.
"Sen de karar ver be hemşerim!" diye düşünüyor ama bunu yazamıyorsun filan. Zor yani, çok zor. Hadi ben bi' asprin aldım yatıyorum.
Doktor Tom Jerry

İçinizdeki Kahramanı Ortaya Çıkarın.

Artık eskilerden çok daha hızlı hareket edebilirsiniz. Düşmanlarınızı çok daha güçlü saldırabilirsiniz. Gerpeğe ekil olmaz derineye yakını. HD oyun deneyimini yeni AMD ile katlayıcı ve görsel zenginlikte son nokta sizleri bekliyor. AMD Catalyst™ teknolojisi tüm parmaklarınızın ucuna kadar getiriyor. Ezilmiş düşmanlarınızın kanı, gözünüzün altına çöküyor. Bu sizin elinizde.



Pegasus Dragon XG-50

- AMD Athlon™ 64 X2 5000+ CPU Çekirdeği İçerir
- Direct Windows Vista® Home Basic Grafik
- 2048 MB DDR2 667 MHz Kingmax Bellek
- 270 GB SATA, Sata Disk
- ATI Radeon™ HD 2600 PRO Ekran Kartı (512 MB)
- 20X CD Rom ve DVD Yazar
- Multimedya Klavye, Optik Mouse
- All-in-One Multimedya Kart Çıkartıcı
- Kaspersky® ile 7.0 Antivirüs (1 ay ücretsiz güncelleme)
- Thin Back Up Programı (1 ay ücretsiz)

939 USD + KDV
12 x 64 YTL (KDV Dahil)



Pegasus Dragon XG-44

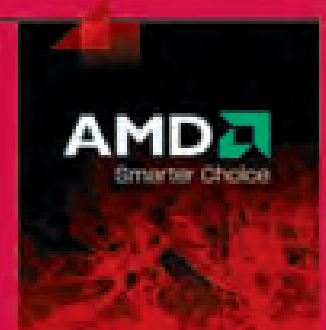
- AMD Athlon™ 64 X2 4400+ CPU Çekirdeği İçerir
- Direct Windows Vista® Home Basic Grafik
- 1024 MB DDR2 667 MHz Kingmax Bellek
- 160 GB SATA, Sata Disk
- ATI Radeon™ HD 2400 PRO Ekran Kartı (256/512 MB)
- 20X CD Rom ve DVD Yazar
- Multimedya Klavye, Optik Mouse
- All-in-One Multimedya Kart Çıkartıcı
- Kaspersky® ile 7.0 Antivirüs (1 ay ücretsiz güncelleme)
- Thin Back Up Programı (1 ay ücretsiz)
- Multimedya LCD

775 USD + KDV
12 x 64 YTL (KDV Dahil)



www.pegasuscomputer.com.tr

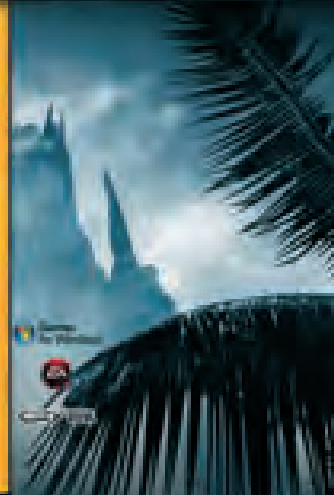
www.amd.com



KREDİ KARTINA ÖZEL İNDİRİMLER TÖM ÜRÜNLERDE GEÇERLİDİR.



%2 İNDİRİM	%3 İNDİRİM	%5 İNDİRİM	%4 İNDİRİM	%2 İNDİRİM	KARGO BEDAVA	%3 İNDİRİM
ideal	+bonus card	*CARDFINANS	maximum	worldcard	BANK ASYA	axess



stoklarda!
366 YTL
31.99 x 12 Ay Taksitle



Microsoft®
DirectX10

- 1 GB GDDR3
- 384 MHz engine clock
- 1600 MHz shader clock
- 128MB memory block
- 256-bit memory bus width
- PCI Express 4.0 x 16 or better
- Direct Shader Model 4.0
- Microsoft DirectX support
- Dual DVI-I Connector
- HDTV Ready
- Vista Ready
- SLI Ready
- HDCP Ready
- RoHS Compliant

ZOTAC GEFORCE 8800GT

12-4 TAKSİT	12 TAKSİT	12 TAKSİT	10 TAKSİT	8 TAKSİT	2-8 TAKSİT	6 TAKSİT
2 Taksit ve Tek Çekime %2 İNDİRİM	12 Taksit Kargo Bedava ve Tek Çekime %3 İNDİRİM	99 YTL üzeri Kargo Bedava Tek Çekime %5 6 Taksit %4 İNDİRİM	2 Taksit ve Tek Çekime %4 İNDİRİM	2 Taksit ve Tek Çekime %2 İNDİRİM	99 YTL üzeri Kargo Bedava	2 Taksit ve Tek Çekime %2 İNDİRİM

CRYSIS

CALL-DUTY